



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“El arte callejero y su influencia en la ilustración en México.
Ilustración inspirada en el arte callejero”.**

**Tesis que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación
Visual**

**Presenta:
José Alberto Núñez Revuelta**

**Director de Tesis:
Licenciada Patricia Valero Cabañas**

MÉXICO, D.F., 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Con profundo agradecimiento

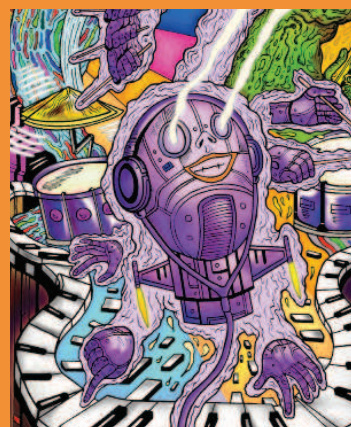
A mi Mamá y a mi Hermana, por brindarme su apoyo, cariño y comprensión.

A los Profesores del plantel y a todos mis compañeros, que con su talento y trabajo, fueron el motivo para hacer este proyecto.

| | |
|---|----|
| ÍNDICE _____ | 1 |
| INTRODUCCIÓN _____ | 4 |
| CAPÍTULO I-El arte callejero | |
| 1.1-¿Qué es el arte callejero? _____ | 7 |
| 1.1.1-Características _____ | 9 |
| 1.2-Retrospectiva _____ | 13 |
| 1.2.1-Antecedentes en la historia mundial _____ | 14 |
| 1.2.2-Antecedentes en México _____ | 19 |
| 1.3-Ejemplos gráficos | |
| 1.3.1-Rotulación _____ | 24 |
| 1.3.2-Graffiti _____ | 26 |
| 1.3.3-Pintura callejera y/o mural _____ | 29 |
| 1.3.4-Esténcil _____ | 31 |
| 1.3.5-Calcomanía o <i>stickers</i> _____ | 34 |
| 1.3.6-Posters y carteles _____ | 35 |
| 1.3.7-Mosaicos _____ | 36 |
| 1.3.8-Videos y proyecciones _____ | 37 |



| | |
|--|----|
| CAPÍTULO II-La ilustración | |
| 2.1-Ilustración, características y aplicaciones. _____ | 39 |
| 2.2-Historia de la ilustración _____ | 41 |
| 2.3-La ilustración en México _____ | 54 |
| 2.4-La ilustración contemporánea _____ | 68 |
| 2.5-Tipos de ilustración | |
| 2.5.1-Ilustración conceptual o editorial _____ | 74 |
| 2.5.2-Ilustración narrativa _____ | 74 |
| 2.5.3-Ilustración decorativa _____ | 75 |
| 2.5.4-Ilustración técnica _____ | 76 |
| 2.5.5-Ilustración científica _____ | 76 |
| 2.5.6-Ilustración de autor _____ | 77 |
| 2.5.7-Ilustración de moda _____ | 81 |
| 2.5.8-Ilustración publicitaria _____ | 82 |



CAPÍTULO III- Usos del street art

3.1-Medios impresos

| | |
|------------------------------------|----|
| 3.1.1-Revistas _____ | 84 |
| 3.1.2-Postales y tarjetas _____ | 85 |
| 3.1.3-Libros _____ | 86 |
| 3.1.4-Carteles _____ | 87 |
| 3.1.5-Anuncios publicitarios _____ | 88 |

3.2-Medios digitales

| | |
|------------------------|----|
| 3.2.1-Sitios web _____ | 92 |
|------------------------|----|

3.3-Medios audiovisuales

| | |
|---------------------------------------|-----|
| 3.3.1-Comerciales de televisión _____ | 95 |
| 3.3.2-Documentales _____ | 99 |
| 3.3.3-Videos musicales _____ | 102 |
| 3.3.4-Películas _____ | 104 |

| | |
|----------------------|-----|
| 3.4-Vestimenta _____ | 105 |
|----------------------|-----|

| | |
|--------------------|-----|
| 3.5-Juguetes _____ | 107 |
|--------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| 3.6-Otros espacios _____ | 111 |
|--------------------------|-----|

3.7-Ilustradores mexicanos en el arte callejero

| | |
|----------------------|-----|
| -Dhear _____ | 116 |
| -Saner _____ | 117 |
| -Neuzz _____ | 118 |
| -Sego y Ovbal _____ | 119 |
| -News _____ | 120 |
| -Seher _____ | 121 |
| -Smithe _____ | 122 |
| -Mr. Fly _____ | 123 |
| -Trash aeme _____ | 124 |
| -Dr. Befá _____ | 125 |
| -Dr. Rabias _____ | 126 |
| -Acamonchi _____ | 127 |
| -Watchavato _____ | 128 |
| -Karas urbanas _____ | 129 |
| -Stnk _____ | 130 |
| -Play nasty _____ | 131 |

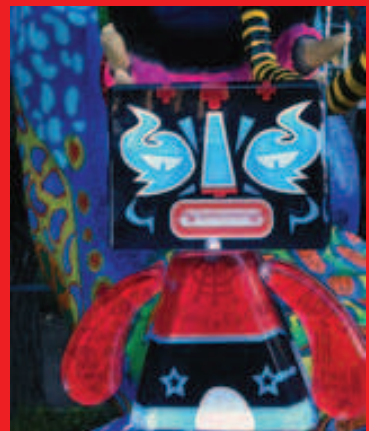


| | |
|---|-----|
| -Mother Monkey collective _____ | 132 |
| -Artejaguar _____ | 133 |
| -Colectivo lapiztola _____ | 134 |
| 3.8-Algunos ilustradores mexicanos. Influencia e inspirados | |
| -Mr. Kone _____ | 135 |
| -Omar Mijangos _____ | 136 |
| -Cecilia Meade _____ | 137 |
| -Anibal Pantoja _____ | 138 |
| -Kraken _____ | 139 |
| -Jorge Alderete _____ | 140 |
| -Raúl Urias _____ | 141 |
| -Frank Mysterio _____ | 142 |



CAPÍTULO IV-Proyecto gráfico

| | |
|--|-----|
| 4.1-Revista Iboga "Contra la cruda realidad". _____ | 144 |
| 4.1.1-¿Por qué el nombre de Iboga y qué significa? _____ | |
| 4.1.2-Temática de la sección a ilustrar _____ | 145 |
| 4.2.1-Proceso creativo _____ | 146 |



| | |
|---------------------------|-----|
| CONCLUSIONES _____ | 151 |
| BIBLIOGRAFÍA _____ | 154 |



INTRODUCCIÓN

Las nuevas manifestaciones artísticas buscan nuevos espacios para expresarse y las calles han sido el mejor exponente para que miles de jóvenes tengan la oportunidad de plasmar sus ideas acerca de lo que sienten, viven y demuestran ¿cómo perciben el mundo que los rodea? considerando como otra alternativa para proponer nuevos estilos y darse a conocer. El arte callejero o street art es una manifestación que últimamente los medios como el Internet, las revistas y hasta la televisión han abordado en sus reseñas que se les hacen a viejos y nuevos exponentes con referente a sus obras, su trayectoria profesional y las colaboraciones que han hecho para diferentes medios y marcas incursionando en las actividades del diseño y la ilustración por lo que esta tesis tiene el propósito de mostrar cómo el arte callejero ha tenido una influencia directa yendo de la mano con la ilustración que se está haciendo en estos últimos años.

En el primer capítulo se habla acerca del arte callejero, en qué consiste, cual es la dinámica que se genera al seguir cada huella gráfica que deja el artista y los ejemplos gráficos que se ven en la calle cada uno con sus antecedentes históricos, sus procesos técnicos y las aplicaciones que han tenido dichos ejemplos en otros soportes para cumplir una determinada función, también mencionaremos a los pioneros que iniciaron prácticamente este movimiento tanto en el extranjero como aquí en México y cómo fue que su arte que se originó en las calles pasó a formar parte de las grandes galerías llegando a intervenir en otros espacios colaborando en distintos medios por lo que en el capítulo tercero pondremos de ejemplo los usos que le ha dado el arte callejero en los medios impresos como libros, revistas, medios digitales y medios audiovisuales como cine, documentales, comerciales de televisión haciendo presencia en otros espacios como son los museos, las galerías, los centros culturales pasando por la ropa y los juguetes. Mencionaremos aparte a los exponentes del arte callejero quienes han sido reconocidos tanto a nivel nacional e internacional y sobresalen por su innovación tanto en el uso de las formas, los colores, el empleo de las técnicas y el concepto que representan acompañado de los ilustradores a nivel nacional en los que han tenido una influencia de ese movimiento quienes comparten además la estética y el estilo llegando algunos a hacer murales y a intervenir en las calles.

En el capítulo segundo se hablará de la ilustración, cuales son las funciones principales que desempeña el ilustrador junto con los antecedentes históricos a nivel mundial y en México, además de un tema que ha estado presente en esta actividad y que ha dado origen a las nuevas propuestas que generan cada artista de manera personal e independiente llegando a presenciar su arte en las calles, en las galerías, en los medios impresos, digitales y audiovisuales: la ilustración de autor.

Aparte hablaremos de lo que sucede en el ámbito contemporáneo en el que podemos apreciar el método surrealista y fantástico para la creación de mensajes y conceptos, la saturación constante de elementos, los elementos ornamentales que se están usando en las imágenes y la retroalimentación de los estilos que han surgido en la historia de las imágenes desde el arte renacentista hasta el surrealismo pop o low brow en el cual los autores se basan en sus gustos personales y en los conocimientos con referente al arte para generar su propuesta personal y de las posibilidades que existen de crear imágenes sobre diferentes soportes contribuyendo en buena parte a los contenidos que se aprecian dentro del arte callejero y de los acontecimientos que hay en el mundo de las artes y en el diseño como cursos, congresos, exposiciones, conferencias, talleres y festivales realizados principalmente en nuestro país en el que los artistas callejeros, ilustradores y diseñadores son invitados para compartir algo de su trayectoria personal con su público misma que culmina con un proyecto de ilustración para una sección en la cual el escritor nos presenta a un personaje que padece de “esquizofrenia” y comienza a mal viajar literalmente, en la cual yo tuve que hacer una ilustración retomada en el cómic, la fantasía y el surrealismo por lo tanto me mal viajé visualmente trayendo toda esa locura e imaginación que al momento de ver el resultado demuestra en estos tiempos lo factible que es ver una imagen no sólo en la pantalla de la computadora, ni en los lienzos ni en el papel, sino en los muros o en el mobiliario público de la ciudad.



C
A
P
Í
T
U
L
O
1

1.1 ¿Qué es el arte callejero?

En inglés se define como street art, algunos autores llaman a este movimiento post-graffiti, neo-graffiti, gráfica callejera, intervenciones urbanas, texturas urbanas, graffiti contemporáneo. Todos estos nombres sirven para referirse a todo objeto gráfico realizado en el paisaje urbano y son vistos en la vía pública. *

El nombre tal y como se dice literalmente llega a referirse a las muestras artísticas que se exhiben en la calle como son el teatro, la danza, el performance, la música, las instalaciones, las piezas escultóricas que se montan en las avenidas con tal de que la gente tenga acceso a verdichas exhibiciones, por lo que también coincide claramente con el término de arte público.

En cuanto a los términos que mucha gente por costumbre usan, algunos siguen llamando graffiti a las piezas que no tienen que ver con los tags^{**} y las bombas,^{***} sino que se dejan guiar por el material que está hecho, en ese caso el aerosol.^{****} Otro término que en estos tiempos se ha prestado para referirse a las imágenes artísticas plasmadas en las calles diferenciándose del graffiti, es el de “arte urbano”, yo al principio creía que así se le denominaba pero después me di cuenta en varios libros publicados bajo ese nombre que no tiene que ver con la pintura y la gráfica, sino con el urbanismo:

La expresión Arte Urbano designaba a una manera específica de abordar la edificación y la disposición del espacio urbano; una actividad diferenciada de los modos anteriores [al Renacimiento] de producir ciudad, una forma preocupada por el funcionamiento estético de los elementos urbanos. (1)

1-Ver Sánchez Ventura, Noé Martín. **La apreciación simbólica en el entorno material urbano**. 2011, Tesis de Maestría, Escuela Nacional de Artes Plásticas Posgrado en Artes Visuales. UNAM. p.48

* **Vía pública**-Por vía pública, entendemos el sistema integrado por carreteras, caminos, calles, sendas, plazas, parques, etc., de dominio común y público, necesario para la circulación de peatones, conductores y vehículos. FUENTE: <http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi99/interolimpicos/transito/espaniol/via-publ>. Consultado el 26 de enero de 2013

** **Tags**-En inglés, “etiqueta” o “marcar”. En el lenguaje del graffiti tiene dos acepciones: por una parte es sinónimo de “placa”, apodo, seudónimo o firma, y por la otra, de la forma más sencilla que puede adoptar una placa, es, generalmente, unilineal y monocromática. FUENTE: Anaya Cortes, Ricardo. **El graffiti en México ¿arte o desastre?** México, Ediciones UAQ, 2002 p.216.

*** **Bombas**-Forma de graffiti que consiste en el trazo de letras de manera que parezcan como infladas, aunque no necesariamente redondas, y muchas veces de dos colores: uno para delinear y otro para rellenar, aunque también se hace sin que su interior esté coloreado. FUENTE: Anaya Cortes, Ricardo. **op cit.** p. 213

**** **Aerosol**-Recipiente o envase para almacenar un líquido a presión y poder lanzarlo al exterior, generalmente en forma de diminutas gotas, es conocido por su término en inglés *spray*. FUENTE:<http://es.thefreedictionary.com/aerosol> Consultado el 26 de enero de 2013

Conforme pasan los años, este término ha ido cambiando para referirse a otras actividades alejándose de la intención original que consiste en el funcionamiento estético del mobiliario urbano único medio que tenemos para desarrollarnos, además la costumbre de llamar “artista urbano” a todo aquel que pinta y decora fachadas tanto afuera como adentro usando técnicas diferentes al aerosol; hubo casos que uno de ellos lo menciona en un comercial de televisión cuando se presento y en otro documental declaró que él no se consideraba graffitero sino como un simple “artista”, porque le quita la esencia de lo que es el verdadero graffiti,* aquel estilo crudo, vándalo, distorsionado e ilegal.

Respecto al conflicto de cómo denominar a las imágenes pintadas ya sea con aerosol o con otros materiales, a las calcomanías, a los posters, a los estenciles etc. muchos libros y revistas que han publicado imágenes de pintas en las calles lo titulan con el término Street art que se traduce como arte callejero o arte de las calles y argumentan al inicio de las primeras páginas de los libros lo siguiente:

Cualquier intervención artística desarrollada en un espacio público, es decir en la calle, es Street Art o Arte callejero. Aunque siga siendo considerado un acto vandálico por las autoridades, los gobiernos cada vez patrocinan o fomentan más iniciativas destinadas a este ya reconocido arte cediendo zonas al aire libre donde los artistas pueden crear sus obras y ser admiradas por cualquier transeúnte. El street art abarca desde el graffiti tradicional, pasando por el estencil o stencil art hecho con plantillas, el sticker art que incluye calcomanías, estampas, posters, las nuevas tendencias creativas como las videoproyecciones, el arte de guerrilla, hasta obras realizadas mediante rayos de luz o instalaciones, y una infinidad de técnicas y códigos que engloban e identifican a este imparable movimiento artístico. (2)

Esta referencia argumenta que toda obra artística que se ve en la calle es arte callejero por lo tanto usaremos ese término para referirnos a las imágenes visuales, también lo podemos mencionar post-graffiti** ya que el graffiti fue lo primero en aparecer dentro de la escena urbana por medio de sus firmas (tags) escritas sobre el espacio público, a eso llegaría otras técnicas con diferentes contenidos pero con la misma intención de dejar huella en la urbe.

2-Bou, Louis. **Ultimate street art. A celebration of Graffiti and Urban art.** España. (Traducción por Babyl Traducciones) Editorial Monsa, 2009. p.11

* **Graffiti**-Son palabras escritas en la pared en el que su contenido habitual es el nombre del autor, las leyendas, las inscripciones y consignas. Aunque este término está relacionado comúnmente con el estilo surgido en Nueva York y Filadelfia, no hay que olvidar que la práctica de escribir palabras en las calles ha existido desde la antigüedad, se conocen ejemplos de inscripciones eróticas, fragmentos de poemas, anuncios, leyendas de protesta o de pintas para delimitación territorial escritos en las calles y monumentos.

** **Post-graffiti**-Este término está relacionado con el de arte callejero y surge del encuentro entre el arte académico, el graffiti estilo hip hop y otras manifestaciones de arte popular. El movimiento graffiti es el punto de partida para las intervenciones en las calles, por lo que surgen nuevas técnicas en su aplicación, diferentes contenidos y mensajes. Louis Bou menciona en su libro Street art, que el post-graffiti ha traído consigo nuevas técnicas y estilos. Así los artistas utilizan además de los aerosoles y rotuladores de tinta, otras formas y materiales con el que llevan a cabo sus trabajos como plantillas, calcomanías, posters, pinturas acrílicas y vinílica aplicadas con pincel, aerógrafo, tizas, carboncillo, mosaicos etc.

1.1.1- Características

Partiendo directamente de la gráfica, su práctica nace a raíz del movimiento graffiti surgido a finales de los sesenta, el contenido de las imágenes que podemos encontrar en las calles muestra una variedad de técnicas empleadas en su elaboración, desde las tradicionales técnicas de pintura como el aerosol (*spray*) la pintura acrílica,* vinílica** y aerografía,*** pasando por el estencil,**** las calcomanías (*sticker*),***** los posters pegados con engrudo (*wheatpaste*)***** además del gis, marcadores, plumones, carboncillo, escultura hasta las técnicas experimentales y alternativas como son el uso de fotocopias, residuos de basura, mosaicos, fotografías y proyecciones en video sobre paredes y edificios.

En medio de los cambios que se dan, ya sean políticos, sociales y culturales, de un lado podemos apreciar la actitud transgresora, crítica y satírica en el arte callejero a través del estencil, el poster y la calcomanía, por otro lado se muestra otra actitud que es el de contemplar la obra por su contenido



lúdico, dinámico, narrativo y conceptual como lo demuestra en esos casos la pintura, los mosaicos y el dibujo. “Se trata de la apropiación que algunos artistas plásticos hacen de la calle, considerando su práctica como intervención urbana contra la rutina visual y la indiferencia de la mirada” (3).

3-Kozak, Claudia. **Contra la pared. Sobre graffitis, pintadas y otras intervenciones urbanas.** Argentina, Libros del Rojas Universidad de Buenos Aires, 2004. p 171

* **Acrílica** - Tipo de pintura en la que los pigmentos que se usan están diluidos en un aglutinante acrílico conformado por una resina sintética. Contenidos en una emulsión de un polímero acrílico (que acostumbra a ser cola vinílica), estos pigmentos son solubles en agua, pero una vez secos son resistentes a ella. Entre sus características destaca especialmente la rapidez del secado y su acabado mate y brillante. FUENTE: <http://www.artelista.com/pintura-acrilica.html> Consultado el 26 de enero de 2013

** **Vinílica**- Tipo de pintura base agua de secado rápido, en la que los pigmentos están contenidos en una emulsión de un polímero acrílico. Comparte las mismas propiedades con la pintura acrílica en cuanto a sus componentes y a su resistencia al agua después de su uso, la única diferencia es que al secar se modifica ligeramente el tono. FUENTE: <http://www.nervion.com.mx/web/literatura/vinilica.php> Consultado el 26 de enero de 2013

*** **Aerografía**- Técnica de aplicación por aspersión o difuminado aéreo de pintura sobre una superficie u objeto, similar a la aplicación de aerosol en el que se utiliza una herramienta denominada aerógrafo que es un aparato que sirve para pulverizar pintura mediante aire a presión. FUENTE: <http://es.thefreedictionary.com/aer%C3%B3grafo> Consultado el 26 de enero de 2013

Otra característica es que personas con estudios o sin ellos hacen uso del arte callejero para dar a conocer sus trabajos, por lo que en el momento en que dan por terminada su obra aprovechan no sólo en poner la firma del artista, sino que además ponen direcciones de correo electrónico o de redes sociales y números de celular para que las personas que vean las pintas puedan establecer contacto alguno, hay casos en que ni siquiera los autores firman sus trabajos, sólo hacen su imagen y se retiran (como sucede con el estencil y sticker o en ocasiones en algunas pintas), también aprovechan sitios de internet donde postean sus trabajos y a su vez comparten sus inquietudes y experiencias como son los *blogs*, * *wordpress*, ** *flickr*, *** *metroflog* **** y *fotolog* ***** para la difusión de su obra no sólo a nivel nacional sino internacional.

Un aspecto también que se puede encontrar en su análisis es respecto al espectador, y sucede en el momento en que un transeúnte se detiene por unos minutos al ver la obra realizada en la calle por lo que llama la atención su estética y el lugar en que está ubicado, lo interesante de esto es el dialogo y la contemplación que se da entre la

**** **Estencil**- Técnica que consiste en dibujar una plantilla sobre un material rígido como cartón, metal, madera, acetato. Después se recorta la figura trazada y más adelante se recubre con aerosol sobre la superficie.

***** **Sticker**-Término en inglés para referirse a las calcomanías, que consiste en dibujos y diseños plasmados sobre papeles adhesivos.

***** **Wheatpaste**- Del inglés *wheat* - trigo y *paste* - engrudo. Conocido mejor como engrudo, es un material adhesivo que se emplea para pegar carteles, posters. Está preparado a base de agua y harina de trigo. FUENTE: <http://es.wikihow.com/hacer-engrudo> Consultado el 26 de enero de 2013

* **Blogs**- Son sitios web periódicamente actualizados que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. También se refiere a las bitácoras o diarios digitales o ciberbitácora. FUENTE: <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> Consultado el 26 de enero de 2013

** **Wordpress**- Es un sistema de gestión de contenido (o CMS, del inglés *Content Management System*) enfocado a la creación de blogs (sitios web periódicamente actualizados). FUENTE: <http://es.wikipedia.org/wiki/WordPress> Consultado el 26 de enero de 2013

*** **Flickr** -Es un sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías y videos en línea. FUENTE: <http://es.wikipedia.org/wiki/Flickr> Consultado el 26 de enero de 2013

**** **Metroflog**- Es un servicio de blogs o diarios fotográficos o fotologs en idioma español. Es popular sobre todo entre adolescentes y accesible para cualquier persona que cuente con una dirección de e-mail e Internet. FUENTE: <http://es.wikipedia.org/wiki/MetroFLOG> Consultado el 26 de enero de 2013

***** **Fotolog**- Es un sitio web de publicación de fotografías, enfocado a los blogs fotográficos. De ahí se deriva el término fotolog (llamados también diarios fotográficos o blog fotográficos) que consiste en agregar fotografías por cada entrada o artículo que realiza el usuario. FUENTE: http://es.wikipedia.org/wiki/Fotolog.com#cite_note-Catmull-6 Consultado el 26 de enero de 2013

imagen y el público, es como si vieras un cuadro dentro de un museo y se detienen para observarlo, por lo que de ahí se desprende un interés en darle seguimiento a ese artista como parte de esa dinámica, de ahí se presentan dos planteamientos:

Post-graffiti icónico

Post-graffiti narrativo (4)

El post-graffiti icónico consiste en que el espectador reconoce al instante un personaje o motivo gráfico idéntico, creado por el artista, por lo que al pasar el tiempo dicha creación lo vuelve popular y reconocible debido a que ves esa misma imagen en diferentes lugares, ejemplos de esto pueden ser los “bimbos” del artista alemán Boris Hoppek, los ejércitos oso del colectivo *The Flying Fortress*, la niña “Aunara” del colectivo *Freakclub*, los *Fafinettes* de la artista francesa *Fafi* y *Phil* del artista mexicano *Artyfox* entre otros.



Persona realizando una reproducción de una obra de Frida hecho a base de gis pastel sobre la calle.

El post-graffiti narrativo consiste en que el espectador ve contenidos diferentes en cada obra, pero se reconoce al instante el manejo de las formas, el uso del color, la composición y el concepto unidos por un estilo que lo hace particular y lo distingue entre los demás, ejemplos de esto son los artistas internacionales como Banksy, Roa, Shephard Fairey (Obey Giant) Swoon y artistas mexicanos como Dhear, Saner y Segovbal y Smithe etc.

Su escenario principal para el arte callejero son las ciudades, en el que artistas, diseñadores y autodidactas se desenvuelven totalmente en representar sus ideas y las plasman directamente, los soportes que se usan en la calle son las paredes, los muros de ladrillo y

4-<http://urbanario.es/i3> Consultado el 16 de noviembre de 2011

concreto, los suelos de asfalto y de cemento, pasando también por los soportes tradicionales como son el papel, cartón, madera, vidrio y lienzo, vehículos como los automóviles, los camiones, los trailers, los vagones de trenes y todo el mobiliario público como son las señales de tránsito, los postes de luz, las cabinas telefónicas, los paraderos de autobús hasta llegar a lugares abandonados en el que los creadores intervienen con fines para la recreación y que aparte de tener el carácter efímero en el que cada obra desaparece al día siguiente, encontramos pintas o posters pegados que han logrado permanecer en el mismo lugar por mucho tiempo sin ser removidos.

...graffiti has returned to it's roots and reemerged as a viable, vernacular art form. The brick and concrete surfaces of apartment buildings and playgrounds are the preferred contemporary canvases. (5)

El graffiti ha regresado a sus raíces y ha resurgido como una forma de arte viable y vernáculo. Las superficies de ladrillo y concreto en edificios de departamentos, parques y plazas públicas son sus lienzos contemporáneos preferidos.



Mural en el que se emplea la rotulación y los materiales alternativos como el aluminio.

Esta cita se refiere al graffiti, y la razón de la que se menciona es que fue uno de los movimientos en el que su actividad era intervenir en los espacios públicos, desde los vagones de trenes pintados en Harlem Nueva York, hasta las fachadas de las casas, además de ser un medio de expresión y de rebeldía en contra de la rutina visual

y de la monotonía de las ciudades por lo que la forma adecuada de manifestarse ante esas problemáticas era a través de su firma o tag. Con el paso del tiempo, se proliferaron nuevas técnicas para su representación, nuevas formas gráficas y estilos que podemos observar en las calles, que además de convivir con otras imágenes hechas a mano que sirven para anunciar un negocio, local o servicio o para la propaganda (rotulación), las intenciones de hacer arte en las calles para la expresión y la protesta se mantienen hasta nuestros días, por lo que ver constantemente graffiti e imágenes en parques y avenidas

5 - Cooper Martha y Sciorra Joseph. **R.I.P. New York spray can memorials**. London UK, Edit. Thames and Hudson, 1994. p.9

han convertido las calles en grandes exposiciones de arte sin acceder a un museo, al ver toda esa galería llena de figuras, formas y colores nos permite entender que en cada obra se aprecian las vanguardias artísticas junto con el arte académico y el arte popular, total un universo infinito de diversas ideas propositivas e innovadoras.

El nuevo concepto de arte se resiste a quedar encerrado, en forma de graffiti dentro de una jaula hecha de paredes de fábricas de extrarradio. Su naturaleza es mucho más amplia que hace treinta años, podríamos hablar de un nuevo "renacimiento", una explosión de creatividad, nuevas ideas y talento con miles de artistas de todo el planeta que exponen sus innovadoras obras de arte en las calles, utilizándolas como si de un gigantesco museo se tratase. (6)

1.2 Retrospectiva

Entendemos que el arte callejero surge de la evolución que se dio a partir del *graffiti hip hop* * al momento de ver firmas de gran dimensión y la aparición de los personajes que en un principio acompañaban a las letras, pero en el tiempo que se le ha estudiado al graffiti se ha tomado como ejemplo las pinturas rupestres como una de las primeras muestras, sin embargo algunos autores mencionan que no forma parte del contexto enfocado a la transgresión y a la ilegalidad, más bien lo toman sólo como una referencia, que hubo una persona que puso una imagen sobre la superficie de una cueva hecha de piedra y que nos querían decir algo. Otros ejemplos son las inscripciones que se hacían en los espacios públicos de las ciudades-estado de Roma y Grecia que mencionaremos más adelante.

Como sabemos que el graffiti en toda la extensión de la palabra es uno de los temas que se le ha estudiado en numerosas ocasiones desde libros, tesis y artículos pues este movimiento tiene cuarenta años de existencia, uno de los primeros libros que hablan de ese tema es el de Craig Castleman titulado *Los graffitis* de 1987 que habla acerca de los comienzos del graffiti y su paso hacia el estilo hip hop, se leen entrevistas a los primeros exponentes y cuáles han sido sus experiencias, además se leen fuentes que fueron tomadas de los diarios de la ciudad. Otro libro publicado en 2004 titulado *Sobre graffitis, pintas y otras intervenciones urbanas* de la autora argentina Claudia Kozak habla del graffiti en un contexto bastante profundizado y se empieza hablar en un capítulo aparte sobre el arte callejero.

6- Bou, Louis. **Street art**. 2da. Edición. España, Editorial Monsa, 2006. p.6

* **Graffiti Hip Hop**- Suele llamarse así el graffiti surgido a finales de la década de los sesenta, en el noreste de los Estados Unidos, mismo al que se refiere este documento, distinguiéndole de otro tipo de pintas sobre muros o superficies análogas.FUENTE: Anaya Cortes, Ricardo. **op cit**. p.214

Últimamente, han surgido publicaciones de la década pasada en la que su contenido es fotográfico y con muy poco texto, las imágenes que podemos encontrar en algunos de estos libros son obras provenientes de las grandes ciudades como Nueva York, Paris, Londres, Barcelona, Canadá, Berlín, Tokio etc. que se pueden encontrar en librerías aquí del país a un precio bastante caro, otros materiales que además de que incluyen las fotografías de sus obras, lo acompañan con una breve reseña del artista o en otros títulos nos dan una reseña de los artistas dicha en sus propias palabras hablándonos acerca de su arte, a qué edad comenzaron, quienes son sus influencias además de compartir sus puntos de vista.

Respecto a lo que se ha hecho en nuestro país el medio que le ha dado seguimiento al arte callejero han sido las revistas especializadas en graffiti en la que no sólo publican con imágenes el graffiti clásico como son las bombas y los tags, sino que también le han dado lugar a la publicación y reportaje sobre el arte callejero y sus autores. Otro material bibliográfico que ha salido es de 2008 titulado *México: Stencil: Propa* del autor Giovanni Troconi y de 2009 titulado *Arte Urbe* publicado por La gunilla editores de los autores Flavio Montessoro y Edgar Vargas conocido en el medio como Dr. Rabias; ambos libros reúnen imágenes de street art realizado por artistas mexicanos en distintas partes de la república.

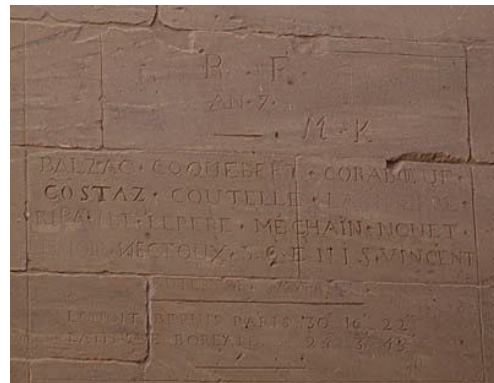
1.2.1 Antecedentes en la historia mundial

Las primeras huellas humanas fueron encontradas en África hace más de doscientos mil años. Desde el Paleolítico inferior hasta el Neolítico (del 35,000 al 4,000 a. de C.), los hombre primitivos plasmaron sus pinturas rupestres en cuevas, ejemplos de estos se pueden encontrar en las cuevas de Lascaux, al sur de Francia, las de Altamira en España y las de los Freemont en el poblado de San Rafael Swell, al sur del estado de Utah en Estados Unidos que datan del año 2000 al 1000 a. de C. Las imágenes que se pintaban eran animales sobre las paredes de las cuevas que lo usaban hombres y mujeres como refugio para subsistir, las primeras ilustraciones que se hacían era con fines rituales, para dominar a los animales asegurando su éxito en la caza, siendo esto el principio no sólo de las artes plásticas y de la comunicación visual sino que también lo relacionan con el aspecto que caracteriza especialmente al arte callejero y al graffiti en ese caso: es la necesidad de marcar un territorio, de dejar huella y de saber que estamos aquí. Esto

ejemplifica la muestra práctica de pintar sobre una superficie que aunque nos separen miles de años atrás, durante ese proceso surgen cambios políticos, sociales y culturales que a través del tiempo va afectando el pensamiento y las intenciones en el individuo de expresar lo que le rodea y como el arte callejero tomando en cuenta al graffiti es un movimiento que surge en el siglo XX en el que la cultura de masas asume el rol principal en la vida de los seres humanos a través de los medios de comunicación, la sociedad de consumo, la industrialización y el crecimiento de las ciudades, la época prehistórica no entra en ese rubro y es por lo siguiente:

Sin embargo aunque el graffiti puede ser según los casos tanto verbal como icónico por lo que el antecedente de los dibujos prehistóricos podría ser tomado en cuenta, no es claro que el contexto prehistórico, haya existido algún componente ligado a la transgresión como sí aparece en la idea habitual que se tiene del graffiti en la actualidad y que se tuvo en alguna medida, a pesar de su difusión, también en la antigüedad grecorromana. Por otra parte, la ampliación de su práctica siempre se ha visto asociada a la vida urbana y a su crecimiento, algo que por supuesto no cuenta para la época prehistórica. (7)

Otra referencia como antecedente sucedió en el siglo VI a de C. en el que soldados mercenarios dejaron huella de sus nombres sobre estatuas y templos funerarios egipcios, también se hallan antecedentes en los escritos de Aristófanes respecto a las declaraciones de amor escritas en los espacios públicos durante el período clásico griego, en la antigua Roma se hallan las famosas latrinalias que era el conjunto de inscripciones eróticas, vulgares, de quejas en contra del gobierno, fragmentos de poemas y leyendas escritos en los baños públicos.



Ejemplo de un graffiti antiguo hecho por los romanos, usando el muro como elemento expresivo y comunicacional para dejar testimonio de sus pasos. Sus temas eran poemas, citas o frases con tonos eróticos, políticos y sociales.

Ya en el siglo XX, podemos hallar más ejemplos respecto a esas prácticas en las calles como parte de los movimientos sociales en todo el mundo en el que el contenido de las pintas está ligado a la protesta y a la rebelión, hechas clandestinamente para que no fueran atrapados *in fraganti* por las autoridades.

7-Cfr. Kozak, Claudia. *op. cit.* p 20

En tiempos de la post-guerra podemos ser testigos de las diversas manifestaciones y revueltas estudiantiles que sucedieron, por lo que el contenido que veíamos en las calles en esos tiempos tenía mayor presencia que la imagen, eran conocidos como los “graffiti de protesta o graffiti estudiantil” (8) con el que un grupo de estudiantes tenían la intención de informar a la sociedad lo que sucedía a su alrededor sin olvidar que ese medio era la clave para quejarse en contra de las problemáticas mundiales como la guerra, el consumismo y las desigualdades sociales, esas pintas provocadoras fueron el motor de conciencia social y tuvieron gran repercusión en los sectores juveniles y de los activistas que peleaban por obtener mejores condiciones de vida. Estos murales coincidieron con “la corriente del arte conceptual y por ello manejan signos y significados a veces de modo crítico”. (9)

Después de todos estos acontecimientos políticos en la que la gráfica se vio involucrada y que constituyó un arma para hacer frente ante todos estos problemas vendrían las manifestaciones gráficas en la calle entre ellos está el graffiti en el que hablaremos de esto más adelante, por lo que dos artistas estadounidenses considerados como los pioneros del arte callejero, llevaron el arte de las calles a las galerías, museos y a hacer presencia en otros espacios. Sus principales exponentes: Jean Michel Basquiat y Keith Haring:

Jean Michel Basquiat (1960-1988)

Comenzó firmando en las calles a finales de los setenta como SAMO (Siglas de la frase SAME Old shit “La misma mierda de siempre”) además de ganarse la vida vendiendo postales y tocando en un grupo de pop. Durante su carrera artística crea su pintura con un enfoque personal, a medio camino entre el graffiti que él mismo había ejercido y el expresionismo, donde mezcla recuerdos in-



Las obras de Basquiat es rica en cuanto a los elementos gráficos como el graffiti, carteles, basura que hay en la calles y los retoma como parte de una propuesta plástica acompañado de dibujos.

8-Bello Salmerón Mabel. *El graffiti como recurso alternativo para el diseño gráfico*. Estudio formal. 2001. Tesis de licenciatura. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. p.14

9-García Robles Eugenia. *Street art. Elementos gráficos de la calle como influencia para la pintura mural y de caballete*. 2010, Tesis de maestría, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Posgrado en Artes Visuales, UNAM. p.15

fantiles, héroes del cómic en situaciones narrativas callejeras, monstruos que parecen ser dibujados por un niño, figuras esqueléticas, personajes históricos y de la música de su preferencia además de máscaras que expresaban su obsesión por la mortalidad.

Comenzaba una de sus pinturas pegando en sus propios dibujos fotocopias de ellos sobre el lienzo, la técnica de collage que llegó a emplear da una superficie densa y compleja, “estas superficies se asemejan a las paredes de Nueva York que él solía pintar, llenas de capas de posters, mugre y graffiti” (10)

Participa en exposiciones colectivas como el de Times Square Show fue la primera vez que el arte marginal del graffiti tomó contacto con el arte principal de las galerías por lo que dicha exposición fue calificada por la crítica como algo en “estado bruto, irreverente, rebelde, ejemplo del mal gusto y carente de cualquier ismo de arte, desde entonces el sistema le prestó una creciente atención al arte marginal del graffiti”. (11)

Lo destacable de Basquiat aunque en un principio comenzó poniendo firmas en las calles, aclara en sus propias palabras que todo lo que hacía era pintura, nunca fue graffiti tal y como es, más bien sólo tomaba elementos gráficos de la calle plasmados sobre el lienzo, por lo que llegó a representar esas texturas que se asemejan a una pared intervenida, vista desde las aceras con todos los elementos antes mencionados, además creó el símbolo de la corona presente en la mayoría de sus pinturas como una forma de identificación y de rendirle homenaje a sus héroes, un ejemplo de post-graffiti icónico. Esta anécdota lo podemos ver actualmente en las exposiciones dentro de las galerías que aunque anuncien dicho evento como exposición de street art o graffiti, prácticamente estamos viendo una exposición sea de dibujo o de pintura, en primera por el soporte en el que está montado ya sea sobre un lienzo, un muro, papel o cartón, en segunda por las técnicas en que están hechas, ya sea pintura, calcomanía, estencil o poster, por lo que en su interpretación y para mejor entendimiento, estamos viendo obras basadas en la corriente del graffiti y del street art.

10-Ver video en <http://www.youtube.com/watch?v=RSULmj5NSS0&feature=related>

11-Ver video en <http://www.youtube.com/watch?v=cpEOaQ3hEuY&feature=related>

Keith Haring (1958-1990)

Comenzó haciendo graffiti en las calles y en el metro a finales de los setenta, por lo que fue arrestado varias veces. De 1984 a 1988 cuando él desarrolló los primeros síntomas del SIDA debido a la promiscuidad del ambiente neoyorkino, produjo pinturas que fueron versiones Pop Neo-expresionistas mediante el uso de la gráfica, dando un dibujo simple y sencillo creando una serie de personajes repetidos de estilo caricaturesco aplicado a los murales, su público estaba enfocado hacia los niños. Podemos ver otro ejemplo de cómo su arte que originalmente se dio a conocer en las calles, tuvo lugar y aceptación en las galerías importantes de la ciudad, por lo que la crítica enseguida lo reconoció por su propuesta, misma que lo llevó a intervenir en otros espacios, haciendo body paint a



Keith Haring con su BMW intervenido con su estilo personal en 1990

personas y a celebridades, pintando sobre piezas escultóricas y para marcas de automóviles como BMW hecha en 1990 (ver imagen a la izquierda), cosa que todavía podemos ser testigos hasta nuestros días en que artistas, ilustradores, diseñadores etc. son convocados por las grandes marcas para que intervengan en sus productos, ya sea en automóviles, pares de tenis, ropa, relojes etc, y también son invitados en la realización de body paint para exhibición, por lo que Haring es considerado pionero de las intervenciones, su obra creada en la calle hizo presencia en otros espacios.

Tanto Haring como Basquiat entablaron amistad con el célebre artista Andy Warhol y juntos trabajaron en la producción de varias obras y retomaron estas formas de arte callejero para introducirlas a sus personales conceptos sobre la expresión gráfica dirigida a las galerías de arte establecidas.

1.2.2 Antecedentes en México

Desde tiempos prehispánicos hemos tenido una enorme tradición respecto a las artes y a sus diversas manifestaciones, entre ellas la gráfica y las artes plásticas, que nos han dado un legado que se conserva hasta nuestros días. Encontramos muestras que van desde expresiones artísticas en centros y espacios ceremoniales principalmente en el norte, en el Bajío y occidente, tal es el caso de Boca de Potrerillos en Nuevo León, petroglifos grabadas sobre rocas en la parte terminal de la sierra de la Zorra. En Tlaxcala se ubica la zona arqueológica de Cacaxtla en el que se halla una pintura mural prehispánica que data entre los años 600 y 700 d.C. En Cholula, Puebla encontramos pinturas murales hechas al fresco al igual de las que se encuentran en Bonampak, Chiapas y Teotihuacán.

Anécdotas en nuestro país durante la conquista respecto a prácticas que tuvieron que ver con la ilegalidad y la confrontación ante la autoridad considerado como un antecedente data en tiempos de la colonia, según el cronista Bernal Díaz del Castillo nos cuenta de un conflicto que tuvo el conquistador Hernán Cortés con uno de sus capitanes respecto a un reparto del botín, por lo que se hicieron saber mediante leyendas escritas en la casa de Cortés, siguiendo conforme a sus crónicas estableció una lucha de letreos hasta que Cortés dio por terminado el conflicto con un gran aviso que decía “Pared blanca, papel de necios”.

Esta curiosa anécdota no sólo se considera como “el primer graffiti o la primera inscripción de la América española, sino que ya desde entonces se manifestaban aspectos como el uso del mobiliario urbano para expresar inquietudes”.(12).

Este sería el punto de partida en el que los nuevos pobladores de la ciudad de México fueron testigos de las órdenes y leyendas pegadas en los muros coloniales, por lo que las paredes se convirtieron en un medio para desahogar rencores y protestas, pues en ese tiempo no había periódicos y la libertad de expresión estaba censurada.

12-Ruben Lozano. *Las paredes hablan*. Periódico uno más uno, 1989, p.9 *Apud*. Bello Salmerón Mabel. *op cit*. p.14

Al pasar los siglos, las intenciones de armar revueltas en contra de la autoridad se hacían más evidentes por lo que se documentan numerosas pintas de manera ilegal y clandestina, y a pesar de que las autoridades virreinales tomaron medidas estrictas para detener este tipo de actos, la rebeldía junto con la adrenalina que se siente al marcar una inscripción sobre alguna fachada o edificio público, seguía siendo motor para expresar mediante versos todas las injusticias y torpezas de parte de los funcionarios de esa época. Durante el siglo XIX, encontramos pintas que representan las luchas del pueblo contra la invasión, en ese caso hallamos de cómo el pueblo vitoreaba a Juárez tras la derrota y caída del emperador Maximiliano y lo manifestaba mediante escritos en la vía pública.

La costumbre de seguir pintando con motivo de expresar inconformidades siguió durante la revolución por la que un revolucionario fue fusilado por pintar consignas contra el gobierno. A mediados del siglo XX hubo pintas que tuvieron que ver respecto a los movimientos sociales, una de ellas fue la del movimiento ferrocarrilero en nuestro país en apoyo a Demetrio Vallejo y Valentín Campa, la del movimiento magisterial de 1959 en el que se usaban las pintas con fines de comunicación que expresaban las luchas y las problemáticas sociales, nueve años después ocurrió el movimiento estudiantil del 68, no sólo en México sino en todo el mundo, en el que las famosas “brigadas” salían a altas horas de la noche a marcar insultos contra la autoridad y a poner recordatorios para informar al pueblo, por lo que eran catalogados por la policía como unos “criminales”, por el simple hecho de alterar el orden público mediante las pintas de protesta.

En los años setenta el auge aún continuaba entre las pandillas, el vandalismo y la conciencia territorial por lo que aparece en la escena cotidiana de nuestro país, principalmente en la capital los chavos banda, nombre que se les da al conjunto de pandillas originarios de un barrio marginal ubicados en la periferia de la ciudad. Ellos ponen en práctica las pintas para marcar su territorio como señal de advertencia ante bandas o pandillas rivales. “En las calles, los chavos banda, sin más recursos que la facha y una lata de spray (que ya se había inventado desde ese entonces) bombardeaban las paredes para dejar su huella (marcas en el barrio)” (13).

En medio de los acontecimientos sociales que hubo en nuestro país, hicieron que un sector de la sociedad tomara la pintura y los muros para protestar y marcar

territorios, pero hubo otros que decidieron tomar los aerosoles y las pinturas con otra intención, hacer que el arte callejero tuviera un acercamiento directo con la sociedad mediante el discurso visual, por lo que surgen los primeros colectivos integrados por artistas plásticos encargados de dar espacios, organizar exposiciones y concursos para todas las personas de todos los barrios marginales y colonias populares en especial para los chavos banda. Uno de ellos es el maestro Daniel Manrique Arias (1939-2010) pintor “neo-muralista” pionero del movimiento *Tepito Arte Acá*, grupo multidisciplinario integrado por diversos artistas de las artes plásticas, la literatura y las artes escénicas, en la que una de sus principales actividades es la expresión visual llevada a las calles a través de los murales. “Manrique hizo de la obra callejera una resistencia ante lo eminente; una autocrítica y una salvaje lucha en una selva asfáltica de leones de cárcel y ambulantes”. (14)



Mural realizado por el maestro Daniel Manrique Arias en la unidad habitacional Los Palomares en Tepito, México D.F. Octubre de 2009

Antes de que se impusiera la moda del *graffiti hip hop*, él ya había intervenido en los muros de las vecindades en el “barrio bravo”, además de participar en diversos eventos con causas sociales, también realizó murales en el extranjero, uno de ellos fue en Vancouver Canadá a través del Departamento de Estudios Latinoamericanos de la Universidad Simon Fraser en la que pintó tres murales mostrando la historia del muralismo mexicano, también realizó junto con su colectivo tres murales con el Tema “Madres de Plaza de Mayo” hecho en tres estados canadienses, Toronto, Hamilton y Winnipeg. A través del intercambio artístico-cultural entre México y Francia, participó en la muestra dos barrios populares: uno de ellos fue un mural en La Saulaie (La Solé) en Oullins (Ulen) a 10 minutos de Lyon y el otro en Tepito en la ciudad de México. Realizó murales en vecindades nuevas con motivo del terremoto de 1985 en colonias como Guerrero, Morelos, Valle Gómez, Obrera, Doctores y en la “Escuela Emiliano Zapata” de la Unión de Colonos de Santo Domingo, en Coyoacán. Su trabajo hizo presencia en espacios públicos como plazas, glorietas, deportivos y unidades habitacionales en el que realizó un mural de más de 300 metros cuadrados en la Unidad “Los Palomares” en Tepito con el tema “Historial de Tepito”.

14-<http://mx.globedia.com/daniel-manrique-tepito-arte> Consultado el 12 de marzo de 2012

El Grupo Suma surgió en 1976 en el Taller de Investigación Visual de Pintura Mural en la Academia de San Carlos formando parte de la generación denominada “Los grupos” que trató básicamente las generaciones de artistas que planteaban la creación colectiva en el contexto de una América Latina gobernada por dictaduras militares y los partidos únicos; integrado por el maestro Ricardo Rocha (1937-2008), junto con los artistas plásticos como Gabriel Macotella, Mario Rangel, René Freire, Paloma Díaz Abreu, Patricia Hana, José Vargosa, Cesar Núñez, Ernesto Molina, Alma Valtierra, Armandino Lozano, Oliverio Hinojosa y Santiago Rebolledo durante seis años hasta 1982 impulsaron una propuesta creativa basada en la idea de llevar el arte a la calle mediante el empleo de recursos gráficos de uso cotidiano y popular usando materiales como cajas, latas y periódicos, con tal de que representara en sus temas elementos de la realidad misma, sus creaciones reflejaban ante la insuficiencia de medios, la incomunicación que se vivía en México. Participaron en la X bienal de París en el mismo año en que se fundó, también destaca su participación en 1978 en la marcha con motivo de los 10 años del movimiento estudiantil de 1968, colaborando con mantas y carteles. Tras diversas cuestiones sobre la vigencia del muralismo mexicano y el sentido del arte público (en general), el Grupo Suma decidió salir a las calles para llevar a cabo obras que mediante la creación colectiva y la apropiación de imágenes del paisaje urbano sin afanes políticos y sin fines lucros se mantuvieran fieles a su filosofía con la principal intención de interpretar la realidad. Durante los seis años que duró ese grupo sus actividades artísticas incluyeron pinta de bardas, producción de estampas, activismo social, producción de libros así como performance e instalaciones dirigidas a un público involuntario. “La tónica de esta época fue crear colectivamente y desmitificar al artista como un ser superior”. (15)



Obras del Grupo Suma (1976-1982)



15-<http://www.ucol.mx/boletines/noticia.php?id=6615>



Otro colectivo con marcadas influencias en la pintura mural tradicional con el graffiti hip hop en el que el mensaje en sus obras son de carácter genuino que exalta los valores culturales de su localidad, son los del colectivo Neza Arte Nel exponentes también de las intervenciones en edificios públicos en el que sus murales es una mezcla de los tags del graffiti con imágenes, integrados esencialmente por artistas plásticos y graffiteros por lo tanto podemos apreciar un híbrido entre el graffiti clásico con los elementos figurativos de tipo narrativo cercanos a los movimientos artísticos (*ver fotos*).

Neza es el lugar más importante del graffiti legal y donde hay una tradición muralista. "Tenemos a Tacho, el Diego Rivera local (con su overol, su pistola y su sombrero). También está Alfredo Arcos (empezó a usar resistol 5000 en sus murales para hablar de la realidad de los niños de la calle, pero como los tiempos cambian ahora ya no usan chemo, sino crack). Neza Arte Nel es la tercera generación de muralistas del municipio". (16).

Sus trabajos han hecho presencia en lugares como el FARO de Oriente, el palacio municipal de Nezahualcoyotl que es uno de los más reconocidos. Participaron en un proyecto patrocinado por el entonces director del Sistema de Transporte Colectivo Metro (STCM), Javier González Garza y el FARO de Oriente que consistía en pintar 20 kilómetros en los muros exteriores de la Línea A del Metro que va de Pantitlán a los Reyes, La Paz.



Invitado por Yahoo!, el colectivo Neza Arte Nel plasmó en un mural su visión, como jóvenes y artistas, del actual proceso electoral y sus personajes. Obra: La república amorosa

1.3 Ejemplos gráficos

1.3.1 Rotulación



Es una actividad que consiste en escribir a mano letras, signos y números, sus antecedentes está relacionado con la historia del diseño gráfico en el momento en que surgió la escritura, ejemplos de esto los podemos encontrar en la elaboración de los primeros petroglifos, jeroglíficos, pictogramas e ideogramas. Los procesos técnicos van desde el empleo de técnicas de dibujo y de pintura (que de hecho en ciertas zonas de las ciudades todavía conservan esta tradición) pasando por la imprenta de tipos móviles, la litografía, serigrafía, flexografía, offset y los sistemas de impresión digital.

Hablando en específico respecto a los rótulos a mano, en este capítulo hago referencia a la gráfica funcional y a los sensacionales de diseño, por el simple hecho de verlos en las calles de nuestro país ya que conviven con las pintas y los graffitis en los muros. La tipografía que se usa para referirnos a los servicios que se ofrecen en dicho local suele estar acompañados con imágenes figurativas y logotipos copiados de los originales de las compañías multinacionales.

Lo que vemos realmente entre el análisis y la opinión de expertos en el diseño y en las artes visuales en ellas es un arte ingenuo, desinhibido, despreocupado, de primera

intención que expresa el imaginario colectivo, el albur, el humor y la cachondería, en el que sólo se basan en el gusto personal entre el rotulista y el cliente, a simple vista se puede ver un arte malhecho, imperfecto, feo, desproporcionado etc. y la razón es de que muchos de estas personas que se dedican a este oficio, fueron a las grandes escuelas pero lo abandonaron en poco tiempo, hay otros que ni siquiera en su vida, tuvieron estudios superiores en arte y diseño, sino que lo aprendieron por su propia cuenta, ya que ellos no saben respecto a reglas, teorías, estilos ni tendencias artísticas del momento que se les enseñan a quienes aspiran a convertirse en artistas o en diseñadores, por lo que esta actividad en cuanto a su contenido que ofrece empieza a ser reconocido gracias al libro publicado y actualizado en 2010 titulado *Sensacional de Diseño Mexicano* del autor Juan Carlos Mena:

Entre los dibujos o pinturas mal ejecutados hay claras afinidades estilísticas con el trabajo de Jean Dubuffet y otros seguidores del art brut. Muchos dibujos malhechos trascienden los límites de la fealdad y permiten observar sus burdos trazos desde un punto de vista estético. Unos derivan su encanto de una delicadeza inesperada, otros de una brutal desproporción. (17)

Diversos autores, diseñadores, artistas quienes participan en este libro, reconocen el trabajo artístico de estos artistas anónimos, como un arte auténtico, ajeno a las reglas y a las tendencias artísticas, a pesar de que haya ciertos defectos a primera vista entre las mentes educadas visualmente, pero esos simples defectos como lo feo, lo desproporcionado forman parte de la estética como lo planteaban los antiguos griegos en el que no solamente tiene que ser bello y agradable, sino que esa misma imperfección según los autores es parte de la cualidad y esencia humana.

Su principal función de estos rótulos es similar al del diseño, sirven para comunicar y anunciar oficios y servicios en los locales ubicados en las colonias populares de la ciudad, también sirven como medio propagandístico para anunciar alguna festividad, eventos, conciertos y campañas políticas por lo que estos están hechos en superficies de gran dimensión. También encontramos ejemplos de esta gráfica (que incluye texto e imagen con ese estilo mencionados anteriormente) en otros soportes como la madera, cartón, láminas de metal, botellas de plástico que anuncian productos de consumo y papel por lo que este último se acerca más al cartel común.

17-Mena, Juan Carlos. *Sensacional de Diseño Mexicano Plus mejorado*. 3ra. Edición, México D.F. Trilce ediciones, 2010. p. 22

1.3.2 Graffiti



El medio más común al que recurren los jóvenes para expresarse, es una práctica tan antigua que se ha hecho desde que el hombre se expresó en las cavernas, y en las primeras inscripciones encontradas en los espacios públicos en la antigua Roma. Respecto a los antecedentes del movimiento graffiti tal como lo conocemos actualmente, en Estados Unidos en la década de los años treinta hallamos anécdotas de niños lustrabotas, quienes escribían con betún en las paredes de las calles sus nombres y el número a donde estaban, de manera de que los clientes los pudieran localizar, también hallamos otra anécdota como un antecedente de los tags o firmas que data en la Segunda Guerra mundial respecto a escritos en los barcos hechos con tiza que supuestamente fue obra de un inspector de la armada estadounidense llamado James J. Kilroy con su inscripción *Kilroy was here* (Kilroy estuvo aquí). (18)

18-Cfr. Kozak, Claudia. *op cit.* p. 58

Prácticas relacionadas con el arte de firmar en las calles, se dio dentro del movimiento chicano que se manifestaba contra el gobierno estadounidense, por lo que sería la vieja escuela del “graffiti chicano”* con un estilo denominado *Cholo style*** creado por los artistas visuales que entre ellos destaca Chaz Bojorquez. También respecto a las pandillas chicanas establecían esa práctica para marcar territorios y consistían en escribir “placas” e inscripciones diseñadas en letra de imprenta negra mayúscula a la antigua (Old English) con el nombre de la calle, el nombre de la pandilla y el “escritor” o sea el autor de la pinta. Este ejemplo fue una influencia directa en el surgimiento del graffiti en nuestro país, a través del movimiento fronterizo.



Chaz Bojorquez (1949)
Pionero del graffiti chicano originario de Los
Ángeles, sobresale con su estilo denominado
Cholo style.

En la década de finales de los sesenta, ciudades como Filadelfia y Nueva York daría origen al graffiti hip hop, misma que dio la vuelta en todo el mundo y que ha sido el más popular de todos los tiempos, por lo que a diferencia de otros estilos como el Cholo style, se distingue por el uso de letras distorsionadas, entrelazadas y garigoleadas entre sí. Hizo presencia principalmente en las estaciones del tren subterráneo y en las calles con pequeñas firmas escrito miles de veces con su seudónimo que el autor quiso ponerse como identidad, al ver que miles de adolescentes seguían los mismos pasos obligó tanto a pioneros como experimentados a hacerlos de mayor dimensión y a buscar nuevos estilos aplicadas a nuevas superficies como los murales y vagones de tren.

* **Graffiti chicano** – Estilo de graffiti asociados a las pandillas mexico-americanas originarias de los estados de la frontera (California, Arizona, Texas), en el que sus firmas o como ellos lo denominan “placas” consisten en inscripciones diseñadas en letra de imprenta negra mayúscula a la antigua (tipografía Old English), con el nombre de la calle, los nombres de los miembros de la pandilla y al final el *tag* de quien lo había pintado. Era usado comúnmente para fines territoriales.

** **Cholo style**- Estilo derivado del graffiti chicano creado por el graffitero y artista visual Chaz Bojorquez en el que emplea el uso de la tipografía occidental y la caligrafía china.

En este capítulo me refiero al graffiti respecto a las letras y es lo que vemos cuando caminamos en las calles, podemos ver desde las pequeñas firmas hasta las letras de mayor dimensión plasmadas sobre un gran mural, de ahí encontramos varios estilos como es el *Wild style* * o estilo salvaje que consiste en distorsionar las letras en el que para leer lo que se dice es difícil descifrarlo, otro estilo es el *Bubble* o *Throw ups* ** que se traduce como “vomitados” que son letras de mayor tamaño con dos colores, uno para el delineado y el otro para el relleno y son de fácil lectura, el tridimensional o 3D en el que vemos las letras con volumen y profundidad se acerca más a un graffiti artístico, todos estos ejemplos se les reciben con el nombre de piece (pieza en español) que sería el apocope de masterpiece (obra maestra).

También otro elemento que surgió ahí mismo son los caracteres o personajes que no son más que imágenes figurativas tomadas e inspiradas en los cómics y en las caricaturas y sirven para acompañar a la firma en el que más adelante ese mismo elemento se separó para forjar por sí mismo su propio lenguaje relacionándose directamente con la pintura callejera o mural. En cuanto al estilo mencionado antes respecto a las pintas muestran un ejemplo de transgresión, ilegalidad como su esencia principal pero del otro lado podemos ver obras artísticas que llama la atención de los transeúntes.

Las técnicas que se emplean en este ejemplo van desde los pedazos de carbón usados en la antigüedad, los plumones, tizas, para las firmas pequeñas, pero un instrumento considerado como un ícono relacionado en la elaboración de graffiti de menor y mayor tamaño es el aerosol inventado en 1926 por el ingeniero noruego Eric Rotheim quien patentó la lata de aerosol con válvula, siendo el precursor del aerosol que conocemos actualmente, también se les recibe otros nombres como pulverizador o spray. Otra técnica usada en México en los graffiti de protesta durante las revueltas sociales fueron los nitratos de plata en la oscuridad que cuando quedaban expuestos al sol durante el amanecer, se volvían negras y el aceite quemado, además de pintura y brochas gordas. Actualmente podemos ver graffiti hecho sobre pintura vinílica, acrílico y aerografía.

* **Wild style**- Estilo de letras de graffiti, sumamente garigoleadas y entrelazadas; poco legibles. En inglés significa estilo (style) salvaje (wild).

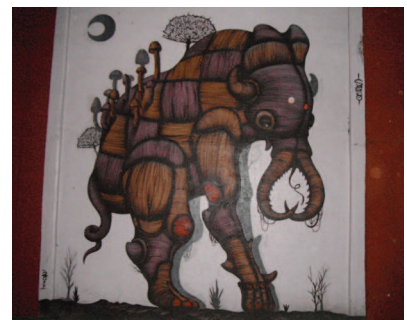
FUENTE: Anaya Cortes, Ricardo. *op cit.* p.216

** **Throw ups**- En inglés significa “vomitar”. Se emplea como sinónimo de bomba.

FUENTE: Anaya Cortes, Ricardo. *op cit.* p.216

Los usos que se le ha dado al graffiti en otros medios, ha sido un fenómeno del que todos podíamos esperar debido a que es una herramienta visual, comúnmente ha sido aplicado en el diseño editorial y portada de las revistas especializadas en graffiti, también encontramos otras aplicaciones en la publicidad patrocinadas por grandes marcas, además de encontrar diversas aplicaciones en otros soportes y materiales como son gorras, playeras, cuadernos incluso en la escenografía para videos musicales, series, documentales y películas.

1.3.3 Pintura callejera y/o mural



Esta práctica ha tenido varios ejemplos que implica desde el arte antiguo, el arte moderno y el arte popular, estableciendo el contexto a inicios del siglo XX encontramos influencias como el art nouveau, el art deco, el muralismo mexicano, y el graffiti hip hop en cuanto a los murales, paredes y bardas donde fueron aplicados.

Fue a raíz del graffiti hip hop que daría paso a lo que fue el post-graffiti o street art en el que no sólo vemos las firmas y letras estilizadas y garigoleadas, sino que a través de los caracteres o personajes tomados e inspirados en los cómics y en las caricaturas aplicados a gran formato, se da el comienzo de ver imágenes más figurativas con una propuesta y estilo personal de parte del autor.

Ha sido un crisol de muchos estilos retomados de todos los movimientos artísticos dentro de la historia del arte. Entre estas tendencias que se retoman dentro del arte callejero, podemos encontrar elementos del Art Nouveau, el Surrealismo, Expresionismo, Arte Fantástico, Arte Pop, Matericismo, Low brow o Surrealismo pop, Arte Kawaii, Abstraccionismo, Realismo, Hiperrealismo incluyendo el cómic, las caricaturas, el manga y el anime entre otros.

En este ejemplo es donde podemos ver un conjunto de imágenes hechas de diversos materiales, desde las técnicas tradicionales de pintura como vinílica, acrílico, aerosol, aerógrafo, frescos, óleos, tempera, las técnicas secas como grafito, carboncillo, tiza, pastel hasta las técnicas experimentales como residuos de basura, papel, cartón, madera, metal, etc. que prácticamente es hacer un dibujo o una pintura sobre papel, lienzo o en la pantalla de la computadora, sólo lo único que cambia es simplemente el soporte.



Intervención hecha sobre un trolebus. Autor Seher One

Entre las personas que ejercen esta actividad muchos de ellos han sido principalmente estudiantes de arte, diseño, ilustradores, artistas plásticos, autodidactas, también encontramos gente que no estudiaron una carrera relacionado a las artes visuales o al diseño sino que estudiaron carreras como arquitectura, filosofía y letras, ingeniería o publicidad entre otras.

Todos los que ejercen esta actividad le han dado un enfoque más actualizado y han hecho que este ejemplo sea parte de una nueva escena dentro del arte contemporáneo, por lo que su uso y aplicación ha generado un intercambio entre varias áreas y disciplinas mediante “colaboraciones”. Muchos de ellos, además de que tuvieron formación académica o un aprendizaje de forma autodidacta ponen en práctica sus conocimientos interviniendo en espacios públicos, ya sea en las calles de una colonia popular o transitada o en eventos culturales donde se les patrocinan mamparas y muros incluso hasta “trolebuses”,* por lo que además de que comunican ideas y conceptos tiene una fun-

* **Trolebuses**- Se refiere al único espacio donde hay un trolebús en el que varios artistas tanto nacionales como internacionales han intervenido. El lugar se llama Trolebus “el Foro” y se encuentra ubicado en Guanajuato esquina con Orizaba en la Plaza Luis Cabrera col. Roma en la ciudad de México.

ción netamente decorativa, que adorna una fachada o establecimientos, hay ocasiones en que las grandes marcas comerciales se acercan a ellos y les ofrecen patrocinios a cambio de que intervengan pintando imágenes para una campaña publicitaria, para la presentación o en la customización o personalización de uno de sus productos.

Los medios como las revistas, sitios de internet o canales de televisión también se acercan a ellos con el fin de que hagan ilustraciones para artículos relacionados a un determinado tema, para portadas de discos, revistas, carteles y anuncios publicitarios, ahí es donde podemos ver el ejemplo el trabajo del ilustrador y diseñador, en el que no sólo se enfoca a pintar sobre grandes dimensiones sino que también se presta para hacer imágenes en formato menor, incluso se ve el ejemplo de cómo su arte que se creó y se dio a conocer en las calles ha tenido aplicaciones que van desde ropa, zapatos, tenis, relojes, juguetes, aplicaciones para celular, hasta memorias USB, también ha sido usado en las reproducciones de su arte impresas sobre digital y en serigrafía para la venta de arte directo al público.

1.3.4 Esténcil

El término esténcil viene del francés *estenceler* que significa decorar con colores brillantes en la cual está derivado del latín *scintilla* que significa provocar, echar chispas (19), en México se le conoce por el término plantilla, aunque la castellanización del término original han adoptado a que se llame esténcil (como está escrito). Este arte es una de las formas más antiguas de impresión, dicha técnica fue usada por el hombre primitivo cuando se grababan en las paredes con huesos y piedras, “anticipando las técnicas de la plantilla y el spray, al crear siluetas soplando polvo de color en sus manos mediante huesos huecos”. (20).



19-Ver en su versión en inglés del autor McPhee, Josh. **Stencil pirates**. Soft skull press, Brooklyn New York, USA.

20-Ganz Nicholas. **Graffiti**. España, Editorial Gustavo Gili, 2004.p.8

Después fue usado por los egipcios en tiempos de las pirámides, al igual que los pueblos indígenas de Norte y Sudamérica, en China se dan muestras de ese uso en tiempos de la gran muralla en la que después los japoneses aprendieron de ellos respecto a su uso y desarrollaron un arte muy preciso en su ejecución. Los diseños decorativos en el esténcil se pueden encontrar en artefactos de origen romano, etrusco, griego y budista que data miles de años. A comienzos del siglo XX después de la revolución rusa en los años veinte, el ruso Ivan Maliutin (1889-1932) creó al menos una docena de carteles políticos hecho con esténcil y gouache por encargo del departamento de educación soviética. Vladimir Mayakovsky (1893-1930) se le reconoce por diseñar carteles hechas a esténcil para ROSTA la agencia soviética de telégrafos. En la década de los cuarenta y cincuenta, la propaganda política hizo uso del esténcil para marcar su territorio, por lo que cuarenta años después el esténcil tomó otra postura como lo conocemos actualmente, un medio, una manera de hacer gráfica para la protesta y la expresión.

Blek le rat (1952) uno de los pioneros del esténcil comenzó a hacer presencia en las calles a principios de los años ochenta:

1981 to 1983 the beginning of the stencil graffiti art. I had the idea to use stencils to make graffiti for one reason. I did not want to imitate de American graffiti that I had seen in NYC in 1971 during a journey I had one over there. I wanted to have my own style in the street....I began to spray some small rats in the streets of paris because rats are the only wild living animals in cities and only rats will survive when the human race will have disappeared and died out. (21)

1981 a 1983, es el comienzo del arte del esténcil. Tenía la idea de usar el esténcil para pintar por una razón. No quería imitar el graffiti estadounidense que había visto en Nueva York en 1971 durante un viaje que tuve por ahí. Quería tener mi propio estilo en la calle.... Comencé a pintar algunas ratas pequeñas sobre las calles de París porque las ratas son los únicos animales salvajes que viven en las ciudades y sobrevivirán cuando la especie humana desaparezca por completo.

Para realizar un esténcil se requiere de una hoja de papel rígido o cartón, también se pueden usar láminas de plástico, acetato, metal, madera o radiografías. Después con ese mismo material se recortan las formas, números y letras, ya que se terminan de recortar la idea que se quiera plasmar, se coloca la plantilla sobre una superficie lisa o rugosa y se rellena con el uso de pigmentos y pincel. Ya con el surgimiento de los aero-

soles, la aplicación se vuelve fácil y rápida además de ser práctica y versátil. Lo que se ve como resultado es la imagen impresa sobre el muro a partir de la plantilla original en el que se aprecia los altos contrastes cuando se utiliza un solo color, pero esta técnica no sólo se limita al uso monocromático, sino que también pueden generar luces, sombras y medios tonos pero en plastas, por lo que si se quiere hacer una imagen tomada de una fotografía, consiste en diseñar varias plantillas, una para las luces, otra para las sombras y una más para los medios tonos, y como resultado ves esa imagen con los tonos fragmentados pero unidos entre sí. La mayoría de las imágenes que se hacen mediante estencil son figuras tomadas de la fotografía sintetizadas en altos contrastes.

Otra técnica muy poco común en su práctica pero que se me hace innovador y que contribuye al cuidado de la ecología es el estencil hecho a base de lodo conocido como *mud stencil*,* hecho por estencileros europeos quienes creen que la pintura en aerosol daña el medio ambiente:

"I began stenciling with mud to put environmentally conscious message in public spaces. I use mud or earth because it is a fundamental life-giving substance, logical for my messages. Mud stencils are an evolving medium, intended for art and social justice. I am an artist and marker based in Milwaukee Wisconsin. I can be reached at www.jessegraves@gmail.com".(22)

"Empecé a hacer estencil de lodo para dar al público un mensaje sobre el cuidado del medio ambiente en espacios públicos. Usé el lodo pues viene de la tierra que es una sustancia fundamental para la vida; en mis mensajes era algo lógico. El lodo es un medio para hacer arte y mostrar lo que es justicia social, soy un artista y creador, que trabaja en Milwaukee Wisconsin".

Además de que es un medio para la expresión gráfica, se destaca mucho por el carácter combativo, rebelde, crítico y contestatario mostrándonos también por el otro lado la sátira, lo irónico, lo cómico y la nostalgia. Ha sido un instrumento muy utilizado para la protesta, los movimientos sociales contra la globalización y el consumo representado por el capitalismo, se reconoce



Estencil hecho a base de lodo conocido como *Mud Stencil*

22-<http://mudstencils.com/category/about-the-artist/>

* **Mud stencil**- Otra de las maneras de realizar un estencil, en vez de usar aerosoles utilizan pigmentos a base de lodo para recubrir la pieza.

también por los logotipos y retratos en alto contraste que se les hacen a los íconos de la cultura pop, como políticos, músicos, artistas, celebridades del espectáculo, luchadores sociales y personajes de la historia, el uso de la tipografía forma parte también en la expresión y comunicación mediante pequeñas frases y oraciones que permite reflexionar al transeúnte y a la concientización sobre los problemas mundiales, algunos suelen ir acompañados con imágenes que completan la obra.

Por el lado comercial jamás ha pasado desapercibido cuando esta técnica se hace presente en la publicidad, por lo que las grandes marcas se han aprovechado para anunciar eventos, espectáculos y lanzamientos de nuevos productos por lo que requieren el servicio de aquellos artistas a que intervengan sobre mamparas durante tal presentación o sobre las mismas calles. También ha tenido presencia en la aplicación para libros, revistas, ilustración, exposiciones, cine, video y animación.

1.3.5 Calcomanía o sticker

Es una invención del siglo XX, algunos autores mencionan como una especie de tag o firma semi-industrializada, que consiste en el diseño de letras o imágenes hechas sobre papel adhesivo y se encuentran pegadas en cualquier parte de la ciudad como son las cabinas de teléfono, los señalamientos de tránsito, paradas de autobuses, postes de luz, semáforos, buzones de correo y hasta en productos de uso personal como los cuadernos, carpetas, computadoras y estantes escolares.

Su aplicación es la más rápida y la más discreta por lo cual se evita el peligro de una aprehensión por parte de los policías, despegarlos es muy difícil ya que su proceso es lento y costoso por los solventes que se utilizan para quitarlos. En cuanto a su difusión es una de las más accesibles ya que por medio de contactos que se tienen con una persona de otro país, se envían los diseños vía correo electrónico, después esa persona descarga los archivos y se imprimen desde la computadora en papeles adhesivos, por lo que una fotografía de una calcomanía con su diseño creado pegada en las calles de otro país, es una prueba de que se cumplió dicha misión y una manera de hacer presencia internacional, comúnmente están ligados con los grupos de acción que apoyan los fenómenos comunicativos de la globalización al exportar contenidos de carácter social, político y cultural. Como es una imagen impresa sobre un soporte, sería como un arte que solamente se usa para exhibición, por lo que el contenido es similar a un dibujo o a una pintura con los estilos antes mencionados.



1.3.6 Posters y carteles

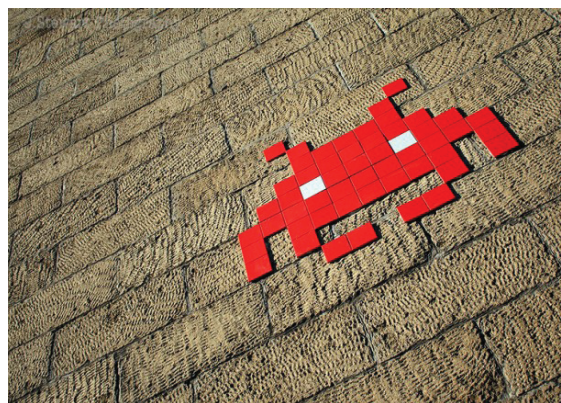


Las primeras muestras de cartel se dio a finales del siglo XIX y principios del siglo XX en el que cumplían varias funciones como la publicidad anunciando productos, eventos y espectáculos y la propaganda política a través del cartelismo, en el que el papel del diseño del cartel ha jugado un papel importante. Dentro de la escena del arte callejero, la intención de pegar carteles en las calles tiene la misma cualidad e intención que los demás ejemplos que es el de la expresión a través de la sátira y la crítica hacia las costumbres de la sociedad, por lo que estamos hablando de un cartel con un diseño más libre y creativo que comunica y expresa ideas. Sería como la variante de un sticker o una calcomanía pero en grande ya que como la base del cartel está hecho sobre un soporte de papel, se presta para otras técnicas en su aplicación como el estencil, el offset, la impresión digital y la serigrafía.

Los formatos que se usan para este ejemplo suelen ser variados, los hay de una simple forma conforme a las medidas oficiales de un cartel hasta dimensiones en gran formato que se asemejan a un mural. Para colocar estos carteles durante la intervención se produce un pegamento llamado engrudo, el cual está preparado con agua y harina de trigo, su término en inglés es conocido como *wheatpaste*. El proceso de pegado es tardado y laborioso dependiendo del tamaño a pegar, porque si se pega un cartel de mayor tamaño es necesario cargar una cubeta con engrudo, escobas, cepillos y brochas para pegarlos y al contrario si se va a pegar uno de un tamaño mediano o pequeño con sólo llevar un frasco lleno de pegamento preparado y una brocha mediana el trabajo se vuelve fácil y rápido, sin embargo para ambos tamaños es necesario meterle varias capas de pegamento hasta que quede bien pegado por lo que se llevará un poco más de tiempo, se recomienda que se plasme sobre una pared lisa para que no se doble ni se arrugue.

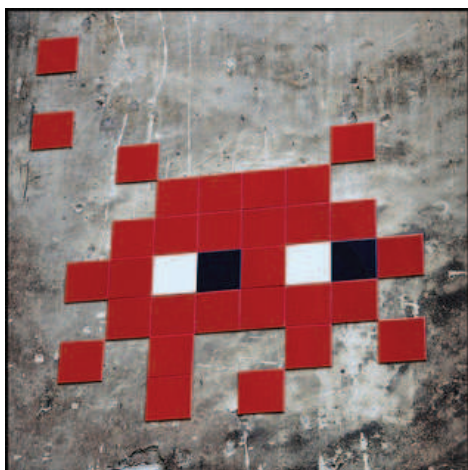
1.3.7 Mosaicos

Este ejemplo está retomado del *pixel art*^{*} a través del surgimiento de las computadoras como si fuera una imagen de 8 bits vista desde una pantalla de la computadora o de un videojuego. Los materiales que se usan son mosaicos partidos en formas cuadradas que en conjunto logran formar una imagen real idéntica al de los videojuegos pegadas sobre el muro.



Mural hecho a base de pedazos cuadrados que le dan la forma pixelada, del típico juego de 8 bits *the space invaders*. Autor Invader (Francia 1969)

El tema que a la mayoría recurren a este modo son los personajes de los juegos de video que salieron para el atari y de las maquinas de juegos como *the space invaders*, *mario bros*, *pacman*, *megaman* entre muchos otros como una manera de mostrar nostalgia por ese gusto que marco su niñez durante esa década, también encontramos aplicaciones de estos mosaicos hechos sobre mural que aunque está hecho con técnica de spray y vinílica logran rescatar la parte pixelada de la forma definida.



Autor: Invader

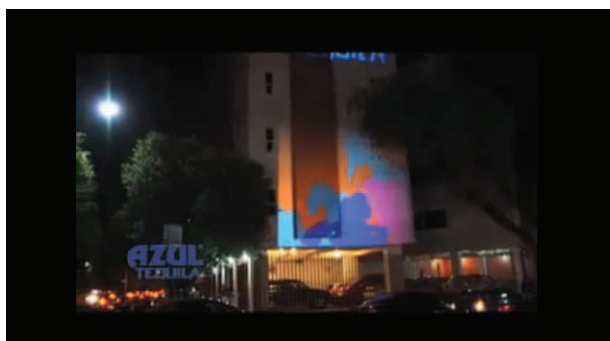


Autor: Eltono Francia (1975)

* **Pixel art**- Es una forma de arte digital, creada a través de una computadora mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel. Las imágenes de la mayor parte de los antiguos videojuegos para PC, videoconsolas y muchos juegos para teléfonos móviles son consideradas obras de pixel art. Posee similitudes con el puntillismo, difiriendo principalmente en las herramientas para la creación de las imágenes: computadoras y programas en lugar de pinceles y lienzos.

1.3.8 Video y proyecciones

Esto sería como otra alternativa más contemporánea que se le ha dado al graffiti en los últimos años. Consiste principalmente en ya no llevar latas de aerosol por lo que ya no es necesario el uso de los materiales tradicionales sino ya todo se hace desde una computadora o laptop, un cañón y un rayo láser. El láser* sería como el “último grito del graffiti” (23) en el que los costos para la producción de este tipo de material son bastante caros, que ni siquiera los propios graffiteros y artistas lo pueden costear. La dinámica que se presenta consiste en un simulacro, en una realidad virtual en el que no es permanente y termina al momento en que se apaga el laser, por lo que se reconoce su cualidad como un trabajo limpio que no afecta fachadas ni muros y a su vez demuestra ser bastante efímero que sólo queda en la memoria del espectador, por lo tanto termina siendo una exhibición o performance como parte de un show nocturno. Los sitios en la Ciudad de México donde se dan este tipo de exhibiciones son en las áreas de cierto poder adquisitivo como las colonias: Polanco, Condesa, Roma, Palmas y Santa Fé, entre el público espectador quien presencia este tipo de performance son gente de clase social alta y ha recibido patrocinios como ejemplo la marca de Tequila Azul Centenario quien patrocinó un evento en el que se proyectaron graffiti fluorescentes sobre las fachadas de la colonia Condesa en la ciudad de México. (24)



Imágenes tomadas del video Tequila Azul Graffiti Laser Tag exhibición en la colonia Condesa (24)

* **Láser** - De la sigla inglesa *light amplification by stimulated emission of radiation*, (amplificación de luz por emisión estimulada de radiación) Es un dispositivo que utiliza un efecto de la mecánica cuántica, la emisión inducida o estimulada, para generar un haz de luz coherente de un medio adecuado y con el tamaño, la forma y la pureza controlados. Produce rayos coincidentes de enorme intensidad, los cuales presentan ondas de igual frecuencia que siempre están en fase. Como este rayo producido es coincidente, puede ser utilizado para llevar cualquier tipo de señal, ya sea música (como en los discos compactos), voz humana, una imagen de televisión, etc

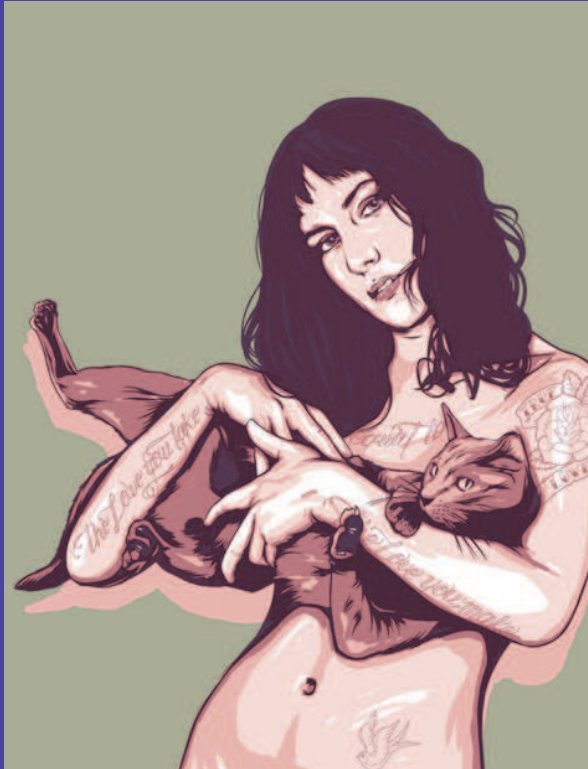
FUENTE: <http://blog.ciencias-medicas.com/archives/77> Consultado el 26 de enero de 2013

23-García Robles Eugenia. *op cit.* p.69

24-Ver video <http://www.youtube.com/watch?v=cjZ-W5ER6Rg>

CAPÍTULO 2

LA ILUSTRACIÓN



2.1 Definición, características y funciones

Ilustración viene de la raíz latina *illustrare* que significa iluminar, alumbrar, adornar o embellecer, “dar luz al entendimiento”. Conforme a la definición tomada y consultada en el Diccionario de la Real Academia Española es la acción de aclarar, embellecer y adornar mediante dibujos, grabados, pinturas, collages un texto, una palabra, un mensaje, concepto o significado. El nombre se le denominó artísticamente a las imágenes que acompañan a los manuscritos como iluminaciones o manuscritos iluminados, por lo tanto su función es de dar luz al entendimiento con referencias visuales haciendo más inteligible y claras las ideas expuestas.

Partiendo de los lenguajes del dibujo y de la pintura como elementos básicos para la producción de imágenes, a simple vista podríamos decir que la ilustración en sus diversos aspectos se hermana con las artes plásticas, pero hay una diferencia que logra distinguir esas disciplinas de la ilustración.

Mientras los artistas plásticos sean pintores, escultores, grabadores, trabajan sin limitantes mediante una demanda personal que le permite desarrollar su propio concepto y gusto estético sin que un cliente les dé parámetros y limitantes previos a su realización, el ilustrador tiene el compromiso de producir imágenes por encargo de parte de un cliente o empresa en particular por lo que tiene que cumplir una demanda social, en ese caso tiene que producir imágenes con el fin de que cumpla varias funciones ya sea para educar, instruir, señalar, decorar, informar, entretener, comunicar y lo esencial aclarar un mensaje, un texto, una información o una idea. “Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración” (25).

Viendo el papel que caracteriza al ilustrador como una persona que tiene alta calidad en su trabajo, con un gran dominio del dibujo y de las técnicas en general y que a diferencia del pintor tiene que ser rápido y ágil en su labor siendo demasiadas las exigencias, ajustándose a las indicaciones editoriales o de las empresas que a la larga terminan atados a los encargos, con el paso del tiempo, el uso de la imagen ha cambiado

adecuándose a las nuevas realidades culturales, artísticas, sociales, ideológicas y tecnológicas, además de que tiene la función que es comunicar, se hallan otras funciones alternativas como el de la expresión, interpretación, representación y narración ya sea de ideas, sentimientos, historias o vivencias, por lo que esto ya se acerca más a la ilustración independiente y/o de autor en el que hablaremos de eso más adelante y eso es común ya que “en épocas recientes la ilustración se ha utilizado para decorar, explicar y documentar”. (26)



Una de sus características que se ha visto a lo largo de los siglos es la enorme versatilidad que ofrece dicha actividad, no sólo por la variedad de estilos y tendencias visuales sino en las múltiples aplicaciones que se le ha dado a lo largo de la historia, desde los manuscritos antiguos, códices, jeroglíficos, los primeros libros impresos, folletines, naipes, mapas pasando por los periódicos, revistas, libros, cuentos, cómics, diseño de modas, diseño industrial, diseño de personajes, caricaturas, monografías, publicaciones científicas, médicas y botánicas, diseño de patrones decorativos, campañas publicitarias, vallas publicitarias, portadas de CD, tarjetas de presentación, invitaciones de bodas, carteles, calendarios, posters, diagramas, juegos de mesa, novelas gráficas, animación y escenografía para cine, televisión y teatro, vestuario, ropa, tarjetas de teléfono, calzado, storyboards, Internet, medios interactivos, videojuegos, muñecos coleccionables, juguetes, tatuajes, parques temáticos, “mosaicos, murales artísticos comunitarios, diseño de interiores de clubs, bares y restaurantes y espectáculos de pintura en vivo” (27).

26-Colyer, Martin. **Cómo encargar ilustraciones**. Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 1994. p.8

27-Wigam, Mark. **Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el Ilustrador**. Barcelona, Edit. Gustavo Gili, 2007. p.172

2.2 Historia de la Ilustración

Los primeros antecedentes de la ilustración se encuentran en las pinturas rupestres siendo el inicio de las artes visuales y de la comunicación visual, por su cualidad narrativa encontramos ejemplos en los antiguos pergaminos ilustrados como el Libro de los muertos y el *Papyrus Ramessun* que datan aproximadamente del año 1900 a. de C. La ilustración tal y como lo conocemos cuando la imagen acompaña un texto teniendo la función de aclarar e iluminar una historia o una idea, tuvo sus comienzos en la etapa clásica con la obra de Virgilio Vaticano creado a finales del siglo IV, la *Eneida*, narrativa épica de Eneas en el que podemos apreciar las ilustraciones en secuencia en una sola imagen las dos escenas que representan la muerte de Laocoonte.

En la Edad media a través de los manuscritos iluminados, se les llamaron así por la luminosidad vibrante de las láminas de oro, que al momento de reflejar la luz desde las páginas de los libros manuscritos, producían la impresión de que la página estaba “iluminada”, literalmente tras ese efecto que deslumbraba se le daría origen al término “manuscrito iluminado” a todo libro ilustrado producido desde el final del imperio romano hasta el desarrollo de la tipografía en Europa con el surgimiento de la imprenta. Su colección abarca los libros litúrgicos como Biblias, Evangelios y Salterios, obras como el *Duce Apocalypse* que es un conjunto de doce libros ilustrados que dieron parámetros para el diseño de página en los libros xilografiados a finales del siglo XV, contiene cien páginas ilustradas sobre dos columnas en una elaborada estructura. También encontramos los manuscritos islámicos en la representación misma del Corán, Mahoma obligaba a que sus seguidores aprendieran a leer y a escribir convirtiendo a la caligrafía en un instrumento importante para la religión y el gobierno. En cada manuscrito se dibujaban ornamentos geométricos, arabescos y orgánicos rítmicos como las formas vegetales hasta arabescos abstractos, no obstante la religión puso el principio del aniconismo por lo que el uso de ilustraciones figurativas estaba prohibido debido al argumento religioso de que Dios es el único que puede crear vida y el ser humano no tiene la necesidad de crear cosas vivas, ni imágenes que se puedan usar para la idolatría. Las pinturas en miniatura también tuvo presencia en los libros persas generando un aspecto importante en la iluminación del material, los artistas desarrollaron los atributos que caracterizaron

a los manuscritos islámicos, sus gobernantes auspiciaron la creación de obras de arte detallados, patrones exactos y colorido vibrante. La influencia de los artistas persas se extendió hasta el imperio otomano y mogol. Los emperadores mogoles como el indio Shah Jahan uno de los que impulsaron la construcción del Taj Mahal, se narra e ilustra en páginas completas y en páginas dobles el proceso de la edificación.

Durante el siglo XV, surgió uno de los libros ilustrados más populares de Europa titulado *Las tres ricas horas* (*Les tres riches heures*) de los hermanos Limbourg. Dicha obra muestra en su técnica un realismo convincente, el empleo de la perspectiva atmosférica donde se aprecia la profundidad, el volumen y la perspectiva lineal empleando el uso de colores brillantes al temple y oro; todas estas características se representan en un calendario en el que las ilustraciones predominan en el diseño de las páginas, se aprecian las iniciales decoradas con hojas de acanto acompañadas de ángeles, animales o flores aplicados sobre los márgenes.

La aparición de los sistemas de impresión de bloques de madera tuvo sus primeras manifestaciones en los naipes y las estampas religiosas, algunos eran diseños pictóricos estampados sobre tela, otros fueron tablillas de marfil con imágenes pintadas, láminas de plata y papel basto. Los naipes fueron las primeras obras impresas que tuvo impacto sobre la población analfabeta, convirtiendo a la xilografía en un medio democratizador accesible para la nobleza y el pueblo. Las primeras xilografías que cumplieron con el papel de comunicar fueron las estampas de los santos, con imágenes y letras talladas sobre bloques de madera. El tema que era muy habitual a representar era el Apocalipsis, la advertencia sobre el juicio final y el fin del mundo en el que podemos encontrar ejemplos de textos como el *Ars Moriendi* (manuales sobre el arte de morir) que aconsejaba al lector sobre la manera de prepararse para la muerte y tener un buen morir, el libro contiene once ilustraciones en el que tocan conceptos como la tentación del demonio, el consuelo del ángel, la fe, la impaciencia, la vanagloria, y la muerte en su día último.

Otro texto que se presenta es el de la *Biblia Pauperum* (Biblia de los pobres) que es un compendio de los acontecimientos de la vida de Jesucristo e incluye el testimonio de cómo se cumplía la profecía del Antiguo Testamento. El *Ars memorandi per figuras evangelistarum* demuestra la capacidad gráfica de pintar sobre acuarela avivando la imaginería simbólica de una xilografía.

El libro de los oficios *Ständebuch* de Jost Amman de 1568, aparecen xilografías ilustradas de más de un centenar de ocupaciones, desde el papa hasta el afilador de tijeras acompañado de versos descriptivos del prolífico poeta Hans Sachs. En una sección se muestra las ocupaciones relacionadas con las artes gráficas como el fabricante de pergaminos, el fabricante de papel, el fundidor de tipos, el impresor retirando una hoja impresa, el diseñador dibujando una imagen, el grabador, el iluminador y el encuadernador.

En el período de auge que tuvo la imprenta se imprimieron muchos libros en el que la mayoría abarcaba mucho texto y pocas ilustraciones lo que provocó que muchos xilógrafos y los tallistas de madera temieran por perder ese empleo. El rescate se dio por un impresor de Bamberg llamado Albrecht Pfister que comenzó a ilustrar sus libros con xilografías. A medida que fueron pasando las décadas, los impresores aumentaron de forma significativa el uso de las ilustraciones xilografiadas, entre las obras que se encuentran están la de El Campesino de Bohemia, El espejo de la vida, Las mujeres ilustres de Bocaccio de 1473 ilustradas por Johann Zainer en el que sobresale la ilustración ornamental formadas por aves, serpientes y plantas, también encontramos Vida y Fables de Esopo ilustradas por el mismo en el que 175 xilografías son los que complementan el texto.

Uno de los ilustradores identificados en el libro fue Erhard Reuwich por su trabajo Viajes al monte Sión impresos con los tipos diseñados por Pedro Schoffer en 1486, en el que narra el primer libro de viajes hecho por Bernardus de Breindenbach, que tras su regreso de Jerusalen, empieza a escribir su historia, el libro contiene xilografías hechas por Reuwich en el que incluían mapas regionales, edificios significativos y vistas de las ciudades principales, además encontramos una aportación como el primer libro con ilustraciones desplegadas con una vista panorámica formada por cuatro páginas y una xilografía de Venecia de casi un metro y medio de largo.

Textos que reúnen la obra de varios dibujantes y numerosos escribas es la Crónica de Nuremberg en el que contiene retratos de papas, reyes y personajes históricos además de ilustraciones de ciudades importantes del mundo. Los ilustradores recurrieron a su imaginación para crear seres nunca antes vistos, ciudades no visitadas y torturas espantosas para expresar la historia de la creación mediante símbolos gráficos; tras esa pub-

licación aparece Alberto Durero (1471-1528) que colaboraba en la maquetación y en la ilustración; él publicó ediciones de El Apocalipsis en latín y en alemán, ilustradas con su serie monumental de quince xilografías; cada una de sus ilustraciones tienen una fuerza emocional y una expresividad gráfica sin precedentes, hay volumen, profundidad, luces, sombras, texturas y superficies hechos con tinta negra sobre papel blanco.

En 1511, Durero publicó una nueva edición de El Apocalipsis y otros dos volúmenes en gran formato: La Gran Pasión y la Vida de la Virgen, en 1515, otro ejemplar es El Rinoceronte en el que vemos una ilustración xilografiada a partir de un boceto y una descripción, que narra la llegada a Europa del primer rinoceronte hace más de mil años. Otras publicaciones con xilografías de Durero son Introducción sobre la medida de 1525 y *De Symmetria partium humanorum corporum* (Tratado sobre las proporciones humanas) que se publicó poco después de su muerte en 1528, donde él propone un dispositivo “para mirar a través de una cuadrícula” que facilita el dibujo. Otro ilustrador que fue testigo y sobresalió en el período en el que surgieron nuevos avances en los libros ilustrados fue el artista Lucas Cranach el Viejo (1472-1553), sus obras salieron publicadas en el *Passional Christi und Antichristi* (La pasión de Cristo y el Anticristo) impreso por Grunenberg en 1521, en el que se convierte en un libro satírico donde se comparan escenas de la vida de Cristo y la vida ostentosa del Papa. Otros títulos donde el ilustrador fue su hijo Lucas Cranach el Joven (1515-1586) fue El arte de la lucha (*Ringer-kunst*) de Auerswald en 1539 que se convierte en uno de los libros didácticos en el que las ochenta y siete xilografías tienen la función de instruir al lector acerca de los movimientos ejecutados en la lucha.

En el período renacentista, el renacimiento de la literatura clásica y la obra de los humanistas italianos marcaron pautas hacia un innovador diseño de libros; se replantearon el diseño en cuanto a la tipografía, la maquetación, la ornamentación y las ilustraciones. Encontramos ejemplos de cómo la ilustración tiene una función ornamental formando parte del diseño de la portada y de las páginas que contienen, ejemplos los encontramos en el *Calendarium de Regiomontanus* de Ratdolt de 1476 en el que su diseño servía para identificar el libro, lo interesante fue el uso de los marcos xilografiados y las iniciales al comienzo de un texto. Entre los elementos decorativos figuraban las formas naturalistas inspiradas en la antigüedad occidental y las formas con motivos retomadas de las culturas islámicas orientales, las ilustraciones que se muestran es un ejemplo de cómo la imagen se puede usar para la divulgación científica.

El libro titulado *De re militari* (De lo militar) impreso en 1472, habla de un manual que habla acerca de la guerra, se muestran ilustraciones hechas a mano con pluma y tinta sepiá, con una composición básica donde nos enseña las técnicas y los dispositivos (reales o imaginarios) para escalar murallas, catapultar proyectiles, atacar fortificaciones y torturar enemigos, con un diseño compuesto con amplios márgenes exteriores e imágenes de formas libres extendiéndose en las páginas proporcionando un ritmo visual veloz. Otra edición de 1499 es la de *Hypnerotomachia Poliphili* (El sueño de Polífilo) en el que a través de 168 ilustraciones de manera narrativa, nos cuenta la historia del joven Polífilo dando vueltas en busca de su amada conduciendo su viaje a través de paisajes clásicos y ambientes arquitectónicos. Durante el renacimiento francés encontramos ejemplos de ilustraciones aplicados para las portadas, uno de ellos fue Simon de Colines, famoso por sus portadas ilustradas, la distribución de la tipografía, los ornamentos, los marcos en una excelente impresión. Otra obra importante es de Hans Holbein (1497-1543) en el que ilustró 41 xilografías fue la de *Imagines Mortis* (La danza de la muerte) en el que nos narra una procesión de esqueletos o cadáveres que acompañan a los vivos hasta la tumba a manera de recordatorio para los infieles tras la peste que azotó Europa en el siglo XIV, en esa obra se muestran ilustraciones anatómicas de esqueletos y músculos con posturas naturales que representa la procesión de esqueletos o cadáveres que acompañan a los vivos hasta la tumba convirtiéndose en un tema importante para las artes visuales.

Conforme fueron cambiando los procesos técnicos para elaborar ilustraciones la xilografía o el grabado sobre bloques de madera fue sustituida por el grabado en planchas de cobre convirtiéndose en la técnica principal para la producción de imágenes durante el siglo XVI. Su popularidad fue aumentando a medida de que empezaron a mejorar las técnicas ofreciendo en cada imagen variedades de tonos, texturas y detalles ya que su verdadera naturaleza es rayar un metal con líneas finas por lo que sus ilustraciones se aprecian detalles minuciosos siguiendo el estilo realista. Todas esas características lo podemos encontrar en un libro llamado *Los Oficios* creado por N. de Lamerssin en 1690, en el que vemos figuras con las herramientas y los productos de cada oficio. Charles Eisen (1720-1778) otro ilustrador quien trabajó para el impresor Pierre Simon Fournier (1712-1768) haciendo ilustraciones de elegante complejidad y sensual intimi-

dad, coincidiendo con la moda apreciada entre la realeza y los ricos. El grabado en cobre seguía siendo el medio por excelencia después de la Revolución Francesa adoptando el estilo neoclasicista, se ve aún más una técnica impecable con mucho más contraste de valores tonales, igual el mismo estilo es de imitar la naturaleza en su forma más perfecta, creando figuras ideales como estatuas griegas en ilustraciones enmarcadas con poca profundidad, alcanzan una perfección pocas veces igualada pero precaria.

En los últimos años del siglo XVIII surge la impresión iluminada del poeta y artista visionario inglés William Blake (1757-1827) con una propuesta basada en la fantasía en lo místico y en lo espiritual empleando el uso de colores brillantes y sus formas orgánicas en espiral; comenzó a imprimir sus poemas e ilustraciones como grabados en relieve monocromáticos sin tipografía, también pintaba a mano cada página con acuarelas además de encuadernar a mano ejemplares con tapas de papel para venderse después. Dicha obra artesanal se ejemplifica con la *Portada de los Cantos de la Inocencia* de 1789 en el que integra texto e ilustración, los remates de las letras se transforman en hojas de árbol y pequeñas figuras retozan entre las letras contra el cielo radiante. A pesar de que no tuvo ningún reconocimiento por su reacción contra la razón y el intelecto que imperaba con el neoclasicismo, sumada a su interés por la imaginación, la introspección y las emociones como fuente de su trabajo, convierte a Blake en el precursor del romanticismo, expresionismo, modernismo y el abstraccionismo.

El surgimiento de la litografía como el medio principal que marcó durante todo el siglo XIX para la producción y reproducción de imágenes se consolidó como una técnica ideal para la ilustración y el diseño gráfico aplicado en los periódicos, pasquines, gacetas, revistas, viñetas y retratos. La era victoriana llamado así por la reina Victoria que gobernó de 1837 a 1901 fue el modelo a seguir teniendo presencia en diversas disciplinas como la arquitectura, literatura, ingeniería, moda e ilustración no sólo en su país de origen Inglaterra, sino en los países industrializados y en vías de desarrollo. Este estilo es conocido técnicamente por el empleo de la escala de grises, el color, el uso de la tinta para ilustraciones en blanco y negro simulando a un grabado hecho en metal o a una xilografía, se toma el estilo realista y caricaturista, en su diseño sobresalió la ilustración ornamental y la visible exageración y la saturación de elementos, como una respuesta a la sociedad industrializada.

Los géneros comunes donde se ve mucho ese estilo se encuentran en los géneros de la fantasía, el realismo y la sátira política y social en la que ésta tuvo mucha repercusión por el surgimiento de la libertad de imprenta a través de los periódicos y revistas ya que era un medio para la crítica dirigida hacia sus gobernantes y a las costumbres de la sociedad. Entre diversos autores que podemos mencionar se encuentra Honoré Daumier, Tony Johannot, John Tenniel ilustrador del célebre cuento de Alicia en el país de las maravillas, J.J. Grandville autor de varias ilustraciones de un artículo titulado *Scènes de la Vie Privée et Publique des Animaux* (Escenas de la vida privada y pública de los animales), en el que emplea el uso del antropomorfismo comparando la actitud del ser humano con la de los animales como una crítica social de lo que acontecía en ese tiempo, otros como Thomas Nast padre de la caricatura política estadounidense creador del elefante republicano, el burro democrático y el personaje de Santa Claus, además de Charles Dana Gibson, Joseph Keppler, André Gill entre otros.

La ilustración se vería influenciada después por el movimiento de las Artes y Oficios (*Arts and crafts*) que emergió en Inglaterra como un antecedente del Art Nouveau con importantes innovaciones en la arquitectura, ingeniería, cerámica y joyería. Con un estilo a manera de los libros iluminados de la Edad Media y los grabados japoneses, las imágenes que se representan se emplean el manejo de la curvilínea, la figura femenina, las formas naturales y orgánicas y los temas eróticos y fantásticos. Entre uno de sus exponentes se encuentran Eric Gill y Aubrey Vincent Beardsley conocido como “El padre de los grotesco” por sus excesivos manejos del estilo curvilíneo y el claroscuro así como los temas eróticos y fantásticos aplicado a sus carteles. A inicios de 1890 el estilo realista originario de la academia volvió a estar presente a través de un movimiento que tuvo presencia en toda Europa, Estados Unidos incluyendo México denominado Art Nouveau en que la ilustración ornamental tuvo un papel importante y la ilustración aplicada al cartel publicitario marcó una revolución principalmente en su diseño a través de los carteles de Jules Cheret, Henri de Toulouse-Lautrec y Alfons Mucha. Con influencias de los grabados japoneses de Hokusai, Utamaro y Kuniyoshi, el arte bizantino y los Pre-rafaelitas contribuyeron al desarrollo de la ilustración de estilo modernista. El empleo de la figura femenina, los motivos orgánicos, los arcos florales, las líneas onduladas y la tipografía

trazado en líneas curvas es considerado como “el primer estilo decididamente comercial que se aplicó y mejoró el atractivo de los productos industriales por medio de sus carteles animados e ilustrativos que adornaban las vallas y las etiquetas de los productos”. (28) Entre sus exponentes además de los pioneros que mencionamos anteriormente se encuentran George Auriol, Eugene Grasset, Walter Crane, Los hermanos Beggarstaff, Kolo Moser, Otto Eckmann, Thomas Theodore Heine y Rudolph Wilke entre otros.

Una de las tendencias que no podemos dejar pasar es el cartel objeto conocido por el término en alemán “*Sachplakat*” (29) surgido en Alemania. Aunque no fue un movimiento para la Ilustración tiene sus raíces en el arte gráfico que ilustra y representa objetos y cosas convirtiéndose en algo narrativo, teniendo gran aportación al diseño gráfico.

Los carteles se hacían sobre lienzos grandes llenos de figuras fantásticas, metáforas alegres y colores cromáticos, todo integrado por letras ingeniosas, los impresores y artesanos quienes producían estos carteles atraían la atención mediante el uso estridente de letras. Este estilo fue aplicado principalmente en el anuncio de productos de consumo como cigarrillos, medicamentos y campañas políticas. Entre sus exponentes se encuentran Peter Behrens, F.G. Cooper, C.B. Falls, Louis Oppenheim, Lucian Bernhard y Hans Rudi Erdt.

El expresionismo alemán como una de las vanguardias surgió con las intenciones ideológicas de repudio hacia el arte academicista y los métodos convencionales de hacer arte manifestado por los pintores y los artistas gráficos. Una de las técnicas que fue consistente para la ilustración fueron las xilografías junto con otros materiales como el lápiz litográfico y las brochas en el que se ven las formas distorsionadas, sutiles, los trazos toscos, rígidos y cortantes, en el que el color negro asume el papel protagónico que caracteriza a este movimiento. Fue usado principalmente para la propaganda política socialista como digno representante de la lucha de las clases trabajadoras y en la caricatura política, también se destaca por el uso de la tipografía propuesta por medio de las

28-Ver en su versión en inglés Heller, Steven, Chwast, Seymour. *Illustration a visual history*. New York, USA, Edit. Abrams, 2008. p.34

29- *Ibidem* pag.37

líneas que se dan naturalmente en el grabado dándole una identidad propia. Podemos encontrar trabajos de Kathe Kollwitz quien trabajó durante el período de entre guerras en Alemania en el que cada trazo captura la ansiedad profunda de la época, otro ejemplo es el de Max Pechstein en el que plasma la desesperación humana a través de las brochas; algunos fueron más tradicionales como el artista Franz Masereel y sus narraciones pictóricas sin palabras considerado como el precursor de la novela gráfica en el que cada imagen captura el tormento del hombre, los horrores y la monumentalidad de la guerra. El caricaturista alemán Karl Arnold por ejemplo hizo dibujos con líneas precisionistas que fueron expresivas, la mezcla del estilo primitivo y precisionista fue lo que le dio el estilo a su trabajo.

El Art Deco surgió como una nueva estrategia buscando combinar la elegancia con la locura excéntrica del Art Nouveau en una fusión impresionante que era a su vez moderno y futurista. Este estilo se introdujo en el *Paris Exposition des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* como una propuesta basado en “un enfoque decididamente decorativo a la forma humana en el que todos los objetos físicos eran simplificados y estilizados inyectándoles un aura de elegancia aerodinámica” (30). Tuvo aplicaciones desde el cartel, mueblería, diseño de empaques al igual que en la arquitectura e ilustración.

Una de las herramientas que más se usó en el diseño de carteles y en la ilustración fue el aerógrafo acompañado también del dibujo y la pintura permitiendo a los artistas crear texturas a partir de la línea, la masa y las sombras; evocando una sensación de movimiento, dichas características fueron aplicadas en la ilustración de automóviles, ferrocarriles, carros, motores, aviones, muebles, electrodomésticos, licores y por supuesto en la moda; tuvo aplicación en los diversos empaques ilustrados, cosméticos en la cual los elementos deco eran pilares en droguerías y farmacias convirtiéndolo en “el primer estilo de diseño comercial que surge simultáneamente en todas las naciones industrializadas” (31)

30-*Ibidem* p.53

31-*Ibidem* p.55

También no solo muestra lo aerodinámico sino que además muestra varios motivos gráficos como son los zigurats, los relámpagos, los rayos de sol y las ondulaciones estilizadas, aparte podemos apreciar la imagen del hombre y la mujer en su estado pulcro de manera estilizada, las formas minimalistas y la caricatura. El medio editorial tuvo a su alcance diversos ilustradores como Adolph Mouron Cassandre con sus carteles para *Au Bucheron*, *Dubonnet* y *Nord Express*; Rockwell Kent con sus imágenes estilizadas hechos con pluma y tinta en el que muestra viñetas de la figura masculina y femenina en poses heroicas.

Cada movimiento dentro de las vanguardias artísticas giran en torno a una interpretación en base a lo que existe en la realidad, sin duda uno de los movimientos que ha estado vigente en la actualidad y que ha sido usado como modelo principal para hacer ilustraciones es el Surrealismo. Todos sabemos que inició en 1924 por Andre Bretón a través del manifiesto surrealista como una reacción al Expresionismo y Dadaísmo, por lo que ese movimiento consistía en el estudio de los sueños y del subconsciente humano, sin embargo desde siglos atrás ya existían ilustraciones que manejaban ese estilo antes de verse como un movimiento artístico, desde las ilustraciones macabras y de pesadilla de J.J. Grandville, su arte proporciona un vehículo único para la crítica política y social durante el período de censura que surgió en Francia; él no era el único que trabajaba mediante ese estilo ya que otros ilustradores y caricaturistas mostraron interés en la fantasía participando en la imaginería onírica y dislocada, cosa que permitió el desarrollo del lenguaje surrealista. La obra de Rene Magritte es considerada como una de las más influyentes en la ilustración, sus obras narrativas y simbólicas independientes de la interpretación de los sueños freudianos se destaca por sus yuxtaposiciones incongruentes siendo un medio perfecto para expresar visualmente las ideas políticas, sociales y psicológicas convirtiéndolo en una solución rápida y fácil que despiertan el interés visual.

Este movimiento proporcionó al ilustrador una oportunidad para expresar cosas de una manera lógica-ilógica, sin seguir las reglas de proporción y composición, en última instancia se convirtió en un arte sublime en base a la invención y a las derivaciones horribles además de basarse en ideas semi-abstractas para expresar visualmente las ideas complejas a veces de una manera simplista.

Dentro del contexto literario, la ilustración contribuyó al desarrollo del género literario *Pulp** (Pulpa), siendo antecedente en el desarrollo de la novela de la ciencia ficción. Este término se debe a la producción de revistas a bajo costo, impresas en papel barato de baja calidad confeccionado con la pulpa de la madera, cada ejemplar contenía cien páginas, con llamativas cubiertas de color a un costo que oscilaba entre los diez y los veinticinco centavos. Los antecedentes de este género lo podemos encontrar con la primera publicación en serie titulada *Argosy* fundada en 1882 como revista juvenil. Antes de que existiera los cómics y las películas clasificación B, este género marcó el surgimiento de la industria del entretenimiento escapista por lo que el contenido tenía que ser excitante y evocativo, esto se manifestó a través de las historias policiacas, terror, fantasía, ficción, amor, aventuras, western, guerra y hazañas deportivas. En las portadas se maneja el estilo realista en el que representa la historia con tal de despertar interés en el lector: desde los hombres musculosos, valientes y audaces, mujeres bonitas y sensuales pasando por los villanos y los monstruos. Algunas de las historias fueron escritas por gente desconocida y escritores de fama y reconocimiento.

Los artistas que proliferaron crearon un arte auténtico estadounidense que excitaba lo más profundo de la imaginación; influenciado por ilustradores y pintores como Winslow Homer, Howard Pyle, Norman Rockwell y Edward Hopper, destacan los maestros de este género como Rafael de Soto, Virgil Finlay, Norman Saunders y Walter Baumhofer junto con otros artistas desconocidos practicaron el encanto hipnótico de la verosimilitud. Varios trabajos eran a menudo pictórico-impresionista en lugar de foto-realismo, sin embargo se puede apreciar el verdadero trabajo visto en los detalles. Cada composición propone cualidades cinéticas en las escenas donde los personajes se encuentran listos para la acción.

* **Pulp**- En inglés significa pulpa haciendo referencia a un tipo de pulpa de madera con la que se fabricaba un papel amarillento, astroso y de muy mala calidad. Ese papel barato era el que se utilizaba a principios del siglo XX para las publicaciones de la época, las llamadas revistas *pulp*.

FUENTE: <http://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>
Consultado el 26 de enero de 2013

El estilo *Push-Pin** se creó en 1955 en la cual tuvo un impacto directo en la ilustración y en el diseño gráfico de los años sesenta y setentas. Este estilo provocó cambios en el arte comercial distinguiéndose del racionalismo del movimiento moderno tardío por un lado y las convenciones sobrias de la práctica comercial común. Fue uno de los estudios de diseño que destacó por la cantidad y la eficacia de los trabajos cuyos fundadores eran Milton Glasier, Seymour Chwast, Edward Sorel y Reynold Ruffins. La mayoría de sus trabajos se basaba en el uso de ilustraciones para las campañas publicitarias, retomando un área de la publicidad que permaneció en el olvido, el cartelismo y uno de sus trabajos más famosos fue el poster de Bob Dylan de 1966, que llegó a alcanzar la cifra de seis millones de ejemplares.. Durante el tiempo que dominaba el racionalismo de la Escuela Suiza, el Push Pin marcaría un estilo ecléctico y excéntrico de notable originalidad, además de que trajo de nuevo el aire renacentista del que Milton Glasier era devoto convirtiendo sus trabajos en obras de arte unificando perfectamente con el arte psicodélico y el arte pop.

Polonia siendo un país valiente que resistió ante la ocupación nazi sólo para ser subsumidos por los socialistas soviéticos adoptando su doctrina artística del realismo soviético. A pesar de que su gobierno fue obligado a adoptar esa ideología cumpliendo una serie de restricciones, produjo un estilo gráfico que era a la vez moderno y libre. El estilo del cartel polaco era de tan alta calidad y la integridad estética basada en la individualidad, se destacó incluso entre las naciones democráticas por su ingenuidad conceptual y lúdica. El cartel polaco era el símbolo de la libertad expresiva y estilística sin restricciones por las agendas del Estado o del comercio. Entre los artistas destacan gente como Tomaszewski, Cieslewicz, Lenica, Starowieyski entre otros

El minimalismo en la ilustración fue la búsqueda de formas alternativas de creación que rechazaban los estilos más convencionales de reproducción de forma academicistas. El origen de los movimientos modernistas como la Bauhaus, *De Stijl* (Constructivismo holandés), Constructivismo se les atribuye el haber revolucionado la comunicación

* **Push-Pin**- El nombre surge con una publicación trimestral llamado "Push-Pin Graphic" Uno de los estudios de diseño que se mantiene vigente hasta la fecha desde su fundación en los años cincuentas. Ofrece servicios de diseño de alfabetos, cubiertas de discos, libros, posters, anuncios, folletos, marcas, carteles, ilustraciones, empaque e identidad gráfica. Entre los colaboradores que formaron se encuentra Heinz Edelmann autor de los dibujos de Yellow Submarine de Los Beattles, el diseño de la firma discográfica Apple, diseñado por Alna Aldridge. Su sistema de trabajo recuerda el espíritu de las escuelas renacentistas partiendo de una motivación cultural y un taller emisor. Pueden visitar su sitio web <http://www.pushpininc.com>

FUENTE: <http://www.a16-01.com/pdfs/CAU/1970/CAU700901018.pdf>

gráfica y la reducción de formas complejas. El concepto de reducción pictórica comenzó a finales de 1890 cuando los dibujantes e ilustradores comenzaron dejando marcas a través del dibujo rayado, cepillado y extraído. Theodore Thomas Heine, artista y editor de la revista alemana *Simplicissimus* abrió el camino con una marca en el que el diseño de la revista es la de un perro bulldog reducida a la forma gráfica más elemental. Mediante la simplificación haciendo a un lado los detalles innecesarios, Heine dio licencia a los dibujantes e ilustradores en agilizar adecuadamente el procedimiento y esto se vio en la cubierta de la revista *Fortune* hecha por Walter Allner en el que vemos un avión básicamente en forma abstracta.

Durante la década de 1960, Estados Unidos se convirtió en el exponente de la contracultura, los hippies aparecieron en la vida pública nacional denunciando las crueldades del sistema capitalista, luchando a favor de la paz, el respeto a la naturaleza y la convivencia pacífica y en armonía con los seres humanos; comenzó el consumo de drogas alucinógenas y la música rock llegaba a su máxima expresión. Todas esas características entre los movimientos políticos y sociales se convertiría en una vanguardia en el diseño típicamente estadounidense denominado Arte Psicodélico, caracterizado por tener letras ilegibles, colores vibrantes, el uso de ilustraciones clásicas o *vintage*, el receptor debía traducir el mensaje como si estuviera formado por capas sobrepuestas de símbolos acudiendo a la letrografía de la secesión austriaca, ornamentos nouveau, símbolos hindúes y tipografía victoriana; el color se caracterizó por los contrastes y altos niveles de brillantez y saturación, y su iconografía se apropió de elementos del lenguaje de la historieta, todas esas cualidades fue la manifestación de rebeldía de la juventud estadounidense, sin embargo la mercadotecnia adoptó el concepto y lo introdujo en los círculos comerciales llegando a convertirse en una moda. El estilo fue aplicado en el diseño gráfico editorial y en los carteles extendiéndose hacia el diseño textil, industrial y de moda. Para 1967 un grupo de diseñadores, artistas encabezarían el arte psicodélico por medio de sus carteles de conciertos de rock de aquella época, entre ellos se encuentran Victor Moscoso, Rick Griffin, Gerald Holton, Stanley Mouse, Alton Kelly, Wes Wilson y John van Hamersveld.

2.3 La Ilustración en México

Las primeras creaciones con formas gráficas, datan de la última etapa que comprenden los años (2300-1500 a.C.), con el surgimiento de la cerámica ornamentada con tramas y sencillos patrones geométricos aplicados a la creación de objetos ornamentales como los trastos para comida, juguetes, máscaras, joyería y piezas para identidad entre los que destacan los sellos que servía como medio para la impresión en relieve utilizadas en alfarería y para la identidad social.

Otro objeto de comunicación visual eran los glifos cuyo tamaño, continuidad, color, proximidad y superposición integran elementos gráficos que comunicaban fechas, lugares, cargos, actividades bélicas o como registro de los testimonios y acontecimientos históricos.

Un modelo prehispánico considerado como un antecedente del diseño gráfico y también de la ilustración, son los códices y esto es porque cada obra ofrece muchas características gráficas, el uso de códigos morfológicos, cromáticos, diagramación y estructura de lectura. Las personas encargadas de pintar los códices y murales se les llamaban *tlacuilos* quienes dominaban a la perfección las diversas formas de escritura, así como su conocimiento que tenía que adquirir en el campo de la simbología, la mitología y las tradiciones.

En los códices comunicaban topónimos (nombres de pueblos o lugares), símbolos, signos calendáricos y representaciones de personajes, elementos de la naturaleza e ideogramas, en el caso de los glifos mayas utilizaban logogramas con base en analogías, es decir “ideas universales cuya representación e interpretación pueden dar lugar sentidos diferentes” (32).

32-Cfr. Louis-Jean Calvet, **Historia de la escritura**. Barcelona, Editorial Paidós, 2008. p.175-192 Apud. Vilchis Esquivel, Luz María del Carmen. **Historia del diseño gráfico en México 1910-2010**. México, CONACULTA, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2010. p.32

Tras la conquista continuaron con la tradición de los códices utilizando otros códigos simbólicos, otra gama de colores e incluso otros soportes y diferentes materiales elaborados en los siglos XVI y XVII cuya narración era didáctica y su función era para la evangelización, uno de los códices que destaca es el *Códice Tlatelolco* en el que se conjuntan pictogramas, ideogramas y elementos fonéticos, reconocido como el intento más metódico de fusión de ambas culturas.

Durante la época colonial surgen varios tipos de publicaciones derivados de la imprenta que eran utilizados en un principio como documentos para la evangelización y los documentos oficiales de aquella época como decretos, mapas, traslados, legados etc. Impresores como Juan Pablos de origen italiano y Antonio de Espinosa establecieron los primeros talleres de impresión para la publicación de sus trabajos. Muchas de las ilustraciones o viñetas aparecieron en varios libros, entre ellos está el libro *Vocabulario en lengua mexicana y castellana* de 1555 considerado como el primer diccionario de América, otro trabajo que se reconoce está el *Missale Romanum* de 1561, el *Graduale Dominicale* de 1576 y el *Confesionario mayor en lengua mexicana y castellana* de 1565.

Lo más importante de estas publicaciones en relación con el diseño gráfico es el seguimiento irrestricto de los lineamientos europeos –cuyo sistema iconográfico se basaba en el desarrollo de letras capitulares, marcas de identificación, viñetas o ilustraciones que determinaban la estructura del texto, el uso del color y el tamaño de la tipografía. (33)

En 1558 se instaura mediante un decreto otorgado por el rey Felipe II quien obliga a todos los impresores a poner en la primera hoja los nombres del autor y el impresor junto con el título, lugar y año de impresión. Las portadas que se hacían eran de tipo renacentistas debido al manejo de la ornamentación a través del uso de orlas con motivos florales o un grabado en xilografía centrado acompañado por el título y los datos del autor.

Las temáticas que se publicaron durante el siglo XVI, abarcaron textos para la evangelización, diccionarios, crónicas y textos de historia, disciplinas como la geografía, ciencias, proclamaciones, juras reales y folletines de noticias como un antecedente del periodismo. También tuvo una etapa de alcance la ilustración aplicado tanto para las

33-Cfr. Carreño Velázquez Elvia, *El sistema iconográfico de los incunables*. México, ADABI, 2006. www.adabi-ac.org Apud. Vilchis Esquivel Luz María del Carmen, *op. cit* p.40

portadas, como en los interiores dedicadas a asuntos sociales, religiosos y políticos, la técnica más común para las ilustraciones era el grabado en madera o xilografía que más tarde fue sustituido por el de cobre, como un ejemplo de que en esa época la ilustración cumplía con la función siguiendo un lineamiento editorial.

Las portadas abarcaban elementos iconográficos, el uso de la tipográfica, heráldica, arquitectónica y de invocación. Las ilustraciones dependían del tipo de texto ya fueran de tipo narrativo, científico, gráfico y musical.

Entre los ilustradores se reconocen los nombres de José Mariano Navarro, Francisco Gutiérrez, Cayetano de Sigüenza, Francisco Sylverio, primero en emplear los términos *fecit* y *sculpsit* para indicar en sus láminas que él las había diseñado, Manuel de Villavicencio añadiría la palabra *invenit* para destacar su creatividad, además de José Benito Ortuño (único poseedor del tratado español *El arte de gravar en cobre*) y Antonio Moreno.

En la época de la independencia se instauraron talleres independientes de grabado impulsado por disidentes de la Academia de San Carlos como Manuel López, José María Montes de Oca y José Navarro quienes desarrollaron las posibilidades del grabado calcográfico para el detalle y elaboración de pequeños dibujos acompañados de textos. La influencia neoclásica presente en el diseño editorial tuvo auge tanto en la composición como en las ilustraciones, su materialización fue modificada a principios del siglo XIX con las nuevas prensas importadas de Inglaterra y Francia y la introducción de la litografía por Claudio Linati en 1826 convirtiéndose en el medio accesible para la producción y reproducción de imágenes.

Entre muchas obras que se produjeron se encuentran *Las Flores animadas* del dibujante J.J. Grandville incluidas en *El álbum mexicano* de 1849 por el autor Ignacio Cumplido; *Los mexicanos pintados por sí mismos. Tipos y Costumbres* nacionales con litografías de Iriarte y Campillo de 1853 que describe las costumbres típicas nacionales; México y sus alrededores de Casimiro Castro. Durante el auge de las publicaciones periódicas desde los primeros periódicos al servicio de los insurgentes destacan publicaciones como *El despertar americano* (1810-1811); *El ilustrador nacional* (1812); El semanario patriótico americano (1812); *El Correo americano del Sur* (1813). A partir de la década de 1840 proliferan los talleres litográficos y se publicaron revistas, boletines con textos breves y viñetas siendo un medio importante para la comunicación gráfica con títulos como *El telégrafo de Guadalajara* (1812-1813); *El ilustrador nacional* de 1812, *El correo del sur* (1813) etc.

La ilustración tuvo aplicación en el diseño gráfico del juego, uno de los ejemplos están en los juegos de tablero del siglo XVIII teniendo gran éxito por su arraigo popular en el que su diseño representa las costumbres mexicanas. Entre los antecedentes y las influencias encontramos desde el juego tradicional prehispánico llamado *Patolli* con grandes connotaciones religiosas y adivinatorias, la lotería de origen europeo en el que se introducen representaciones gráficas como el gallo, el valiente, el catrín, la calavera, el cantarito etc. El juego de la oca de origen griego, las serpientes y escaleras, con carácter simbólico-religioso, proveniente de la India y los naipes cuyos diseños eran copiados de los modelos alegóricos europeos, igual en la forma y en el color.

Dentro de la narrativa, la ilustración dentro de la historieta fue una de las estrategias publicitarias más importantes en el siglo XIX, comenzando con la industria tabacalera desde que “El Buen Tono” ilustró sus cajetillas con la serie *Historia de una mujer* de 1880, en el que 102 litografías fueron realizadas por el artista catalán Eusebio Planas. Las viñetas presentaban una narración fragmentada acompañada de texto, por lo que el lector recibía la entrega de un capítulo en cada cajetilla, se utilizó referentes como mujeres fumadoras, niños o personajes típicos y excedentes de sentido como la sensualidad o las cualidades curativas del cigarro. Su éxito comercial fue evidente que la misma tabacalera publicó después la historieta *Ranilla*, obra del dibujante Juan Bautista Urrutia cuyo personaje resolvía todos sus problemas fumando un cigarro; *Covadonga* salió a la venta con un desplegado que contenía viñetas con personajes de la época, de diferentes estratos sociales. Esa idea de anunciarse mediante ilustraciones cómicas llegó a utilizarse por diferentes marcas. Se distinguió por recurrir a diversas clases de conceptos publicitarios en el desarrollo de diversos medios como los publrreportajes ilustrados basados en anclajes gráficos, espectaculares, luminosos, anuncios murales, historietas, juegos y calendarios.

La ilustración también tuvo importancia en los temas satíricos políticos de estilo victoriano por medio de viñetas y caricaturas narrativas que cumplían funciones como la crónica y la crítica social. Con autores catalogados como “estridentes, irrespetuosos y exasperantes” hicieron de la risa un arma de combate y de la representación grotesca como forma de concientización. Antecedentes a ese género lo encontramos en la persecución a Claudio Linatti, Galli y José María Heredia por su trabajo *El Iris*. La prensa

política hizo que surgiera periódicos satíricos como *El Palo de Ciego* (1862); *Don Simplicio* (1846-1847) fundado por Ignacio Ramírez “El Nigromante”; *La Orquesta* (1862-1877) en el que autores como Alejandro Casarín, Melchor Chávez, Santiago Hernández, H. Méndez, Constantino Escalante entre otros agudizaron aún más la crítica dirigida a sus dirigentes y la disidencia tuvo lugar en las causas del pueblo.

De ahí surgieron periódicos como *El ahuirote. Semanario feroz*, aunque de buenos instintos, publicado por Vicente Riva Palacio de 1874 a 1876 con caricaturas de José María Villasana y Jesús T. Alamilla; posteriormente siguió con *El hijo del Ahuirote* (1885-1914) impreso por Litográfica Catalana con ilustraciones hechas por Daniel Cabrera “Fígaro”, Jesús Martínez Carrión y Álvaro Carrillo en el que mezclan la literatura con la caricatura satírica, mostrando a los protagonistas de la política en metáforas gráficas rodeados de simbolismos y analogías en situaciones ridículas enfatizando cada acontecimiento; *El Padre Cobos* (1869-1914) de Ireneo Paz con sus personajes Fray Machete, Fray Mochila, Fray Chipote etc. Surgieron además publicaciones periódicas efímeras como *El Bullebulle* de 1847, *La burla* y *El gallo pitagórico*, ambas de 1857, el primero trascendió por las viñetas irónicas de Gabriel Vicente Gahona, que en sus grabados se le reconoce por su técnica fina y singular en el que retrataba tipos populares creando un modelo de ilustración caricaturesco constituyendo como una influencia determinante en la segunda mitad del siglo XIX.

Manuel Manilla: dibujante y grabador que a pesar de que fue uno de los que no tuvieron estudios académicos se especializó en las publicaciones infantiles, en la producción periódica de calaveras y en la ilustración de cancioneros populares, con base en el grabado de buril, también representó personajes, costumbres, imágenes religiosas y escenas de la vida cotidiana del siglo XIX, en los ornamentos delimitaba los márgenes con elementos curvilíneos o grecas mostrando directamente la influencia victoriana de aquella época. También diseñó portadas de libros de encuadernación en rústica además de producir grabados para carteles de espectáculos e ilustró para textos escolares y anuncios publicitarios.

Manejando un estilo victoriano en la ilustración, con más de quinientos grabados, diseñó e ilustró los juegos en el folleto *El birján mexicano* de 1884 impreso en los talleres de Antonio Vanegas Arroyo, al igual que los volantes como *El Gran Juicio Universal, A morir, sin más ni más* entre otros.

Después seguiría el sucesor de Manilla: José Guadalupe Posada, con sus interpretaciones gráficas como todo ilustrador, “sabía plantear un problema gráfico y resolverlo” (34), su trabajo compila una imaginería compleja y única, primero por la agudeza de su percepción, después por su dominio de las técnicas del grabado y la litografía y por la diversidad de sus representaciones en viñetas aisladas o en secuencias narrativas. La temática en el que más sobresalió fue en la caricatura política transmitiendo el mensaje para la población analfabeta, por lo que la narrativa visual sostuvo una lucha gráfica contra la opresión, vinculados al pueblo reflejando su condición social. Su trabajo abarcó también volantes, con temas políticos, religiosos y ensayos; en el cartel adquirió el carácter dramático en la sátira y en la ironía, ejemplos los podemos ver en sus famosos ilustraciones de calaveras entre ellas *La catrina*, además de otros trabajos como *La terrible noche de 1890* y los *Últimos recuerdos del sargento segundo Zeferino Martínez*, las portadas que ilustró para los cuadernillos titulado *Biblioteca del niño mexicano*, *Los Cuadernillos de Posada* y su participación en el semanario *El Colmillo Público*.

Tanto la obra de Manuel Manilla como de su sucesor José Guadalupe Posada cultivaron una peculiar conjunción de imagen y letra que fue provechosamente utilizada en el diseño y en la ilustración post-revolucionario.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, la ilustración mexicana se veía influenciada por el movimiento *Arts and Crafts* y el *Art Nouveau*, teniendo aplicaciones en el cartel, en la publicidad, en los libros, en las revistas y en los cuadernillos. Hay una activa participación de pintores, grabadores y dibujantes egresados de la Academia de San Carlos quienes aprendieron a hacer ornamentación para proyectos editoriales. Sucedió lo mismo con la narrativa gráfica, manteniendo la continuidad en su trabajo con un sentido crítico expresando y narrando los acontecimientos populares de esa época. Entre varios proyectos que podemos mencionar se encuentran los seis tomos titulados *Iglesias de México*, ilustrado y diseñado por Gerardo Murillo (Dr. Atl) con fotografías de Guillermo Kahlo, también diseñó y publicó *Acción Mundial*, *Semanario Ilustrado*, *Acción mundial contra los abusos* y *Diario de la tarde*. Las portadas del pintor Saturnino Herrán en los libros *La muerte del cisne* y *Jardines de Francia* del escritor Enrique González Martínez

34-Troconi, Giovanni. *Diseño Gráfico en México 100 años*. Artes de la Mirada. México, Artes de México. FONCA/CONACULTA, 2010. p.23

para la editorial de los Hermanos Porrúa, así como obras literarias con ilustraciones retomadas del movimiento simbolista como el libro *Jardines Interiores* (1904) del escritor Amado Nervo con ilustraciones de Julio Ruelas y Roberto Montenegro en el que recurren a la figura femenina, el dominio de los trazos ondulantes, figuras sensuales, los altos contrastes y ambientes ornamentados.

En el rubro de las publicaciones periódicas, el modernismo tuvo una función dominante que se vio durante la publicación de la *Revista Moderna*, con contenidos relacionados al ámbito cultural, con una tipografía original e ilustraciones de Julio Ruelas, Leandro Izaguirre, Roberto Montenegro entre otros.

Las publicaciones relacionadas con el arte se vio reflejada en la revista mensual *Savia Moderna* de 1906, con diseños e ilustraciones estilo *Art Nouveau* hechos por Saturnino Herrán, Gerardo Murillo, Diego Rivera, Roberto Montenegro con fotografías de Casasola, Lupercio y Kampfner. *Revista de Revistas* de 1910 que incluía crónicas teatrales, variedades, vida social y artística, caricatura y anuncios, las portadas diseñadas corrían a cargo por artistas visuales de la talla de Roberto Montenegro y Ernesto García Cabral.

Rafael Reyes Spíndola fundó y dirigió periódicos y revistas contando con diversos colaboradores entre ellos escritores e ilustradores., entre ellos está *El Mundo Ilustrado* (1896-1914) dirigida a lectores intelectuales de alto nivel económico, entre sus colaboradores en las portadas y en las viñetas contaban con el fotógrafo Juan Manuel Ramos y los artistas plásticos Saturnino Herrán, Julio Ruelas, José Clemente Orozco y José María Villasana.

El semanario llamado *Revista Pegaso* de 1917 en el que contaron con escritores de la talla de Amado Nervo, Alfonso Reyes, entre los dibujantes estaban Saturnino Herrán, autor de la identidad de la revista, Leandro Izaguirre, Carlos Neve y Roberto Montenegro y en la fotografía Antonio Garduño, Gustavo F. Silva y Alfonso Sosa. Otros títulos que mencionamos son *El Universal Ilustrado*. Semanario artístico popular de 1917, impresas en litografía offset, el diseño de las portadas estaban hechas en color o blanco y negro realizados por Gabriel Fernández Ledesma, Saturnino Herrán y Alfonso Garduño.

Las revistas de caricaturas de carácter político contenían profusas sátiras verbales o gráficas contra el presidente y los miembros del gabinete. Algunos títulos que surgían, se ocultaban o desaparecían conforme sus directivos y colaboradores ya que eran perseguidos por las autoridades o clausuradas sus imprentas. Los editores de estas revistas toman el modelo de las publicaciones europeas con caricaturas de esa época de Toulouse Lautrec, Jules Pascin, Jaques Villon, Juan Gris, Kees van Dongen y George Grosz, en los estilos vanguardistas desde el art nouveau hasta el cubismo.

Revistas y semanarios como *El Colmillo Público*, *El hijo del Ahuizote*, *El ahuizote jacobino* (1904-1905), *El Colmillo* (1903-1906), *El Diablito Rojo* (1906-1910), *El nieto del ahuizote*, *La Tarántula*, *Multicolor*, *La Risa*, *El Ipiranga*, *Don Panchito y el Ahuizote*, *Semanario político de caricaturas*, en el que sobresale las viñetas de José Clemente Orozco quien caricaturizó a Madero, Bernardo Reyes, Pascual Orozco y a Pino Suárez; sus viñetas sin cuidado, tiras cómicas y caricaturas aniquiladoras, representaban al pueblo, desde las vendedoras callejeras y policías hasta la sombra de los tugurios e indios enredados en su cobija que mostraban la denominada “estética de lo mexicano” con inquietante mordacidad. De todos los autores de ilustraciones satíricas de corte político, destaca el trabajo de Ernesto García Cabral quien además colaboró en la revista *Multicolor*, *Revista de Revistas* y otras publicaciones; teniendo contacto con las vanguardias europeas, con una calidad gráfica, fina y depurada supo capturar la esencia gestual de los seres humanos, con un agudo sentido de observación y una educación visual por lo que se ganó el mérito como el gran cronista irónico de su tiempo. También sobresale en las ilustraciones para los carteles cinematográficos, mostrando una fuerza formal y cromática, caricaturizando a los actores y a los personajes; entre sus trabajos se encuentran los carteles de las películas *El rey del barrio* de 1949, *Dicen que soy comunista* de 1951, *Tal para cual* de 1952, *El mariachi desconocido* y *Las Cariñosas* ambas de 1953.

En los diseños de empaques y etiquetas siguieron retomando el diseño victoriano, sus viñetas eran representaciones de modelos nacionales como ejemplo tenemos a las mujeres vestidas con el traje típico de china poblana. En la línea de las etiquetas, las más importantes fueron las de las marcas cerveceras, empleando ilustraciones, como dibujos de cebada, mujeres con trajes regionales, águilas con actitudes diversas, leones, cabras de monte, mapas mexicanos y alegorías estadounidenses como los indígenas, reyes y campesinos europeos.

Las imágenes nacionalistas tuvieron su demanda en la primera década del siglo XX. Se aplicaban esquemas cromáticos con saturación y brillantez en las viñetas representando personajes y ambientes de la época.

A partir de 1920 y los años venideros, marcó un gran impulso al diseño gráfico a raíz de la creación de la Secretaría de Educación Pública, a cargo de José Vasconcelos que propuso un programa con intención nacionalista que en las artes plásticas halló a su primer representante, Saturnino Herrán, quien propició el surgimiento de la Escuela Mexicana de Pintura y con ello el muralismo mexicano iniciado de manera incipiente por Roberto Montenegro.

El movimiento muralista mexicano, encabezado por Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros, vinculó las artes con las tradiciones para reconstruir el tejido social, dicho propósito suponía cambios radicales en la forma de ver y representar a México.

Los muralistas mexicanos fueron artistas preparados para participar en todo tipo de manifestaciones gráficas y gracias a su dominio del grabado incursionaron en el diseño de carteles, libros, programas, volantes e ilustraciones. (35)

La xilografía, una técnica antigua con gran arraigo y tradición en nuestro país, se volvió a retomar con el trabajo de Jean Charlot, cuando llegó a México en 1921, su trabajo llamó la atención de Fernando Leal, Francisco Díaz de León y Gabriel Fernández Ledesma; la gráfica y la plástica post-revolucionaria dio prioridad a la obra pública hacia los tipos humanos, los sucesos, el paisaje y los temas de carácter social. Incursionaron sobre todo en la ilustración de libros y en el diseño de portadas y carteles, periódicos como *El Machete*, utilizaron la estampa como medio de expresión política; “lo importante era llegar a la gran masa, educarla y orientarla políticamente”. (36)

El estridentismo en la ilustración tuvo las mismas cualidades como lo propuso en 1921, Manuel Maples Arce en su primer *Manifiesto del movimiento estridentista*, influido por el futurismo. Los estridentistas admiraban las vanguardias que proponían el dina-

35-Vilchis Esquivel Luz María del Carmen, *op. cit* p.139

36-Musacchio, Humberto. *El Taller de Gráfica Popular*. México, Fondo de Cultura Económica, 2007. p.14

mismo en contra del academicismo tradicional. Su producción abarcó desde el diseño de portadas, viñetas e ilustraciones, interiores de los libros y revistas del movimiento a través de imágenes de ciudades iluminadas, rascacielos, espectaculares, la estela de un aeroplano al despegar, y las vías encendidas del tren. Una de sus publicaciones es la revista *Irradiador* a cargo de Fermín Revueltas, Manuel Maples Arce y Jean Charlot. Durante los años de 1920 a 1940 el mercado de las revistas llegó a contar con diversos títulos donde colaboraron Andrés Baudouin, Roberto Martínez Ernesto García Cabral, Fermín Revueltas, Miguel Covarrubias, Gerardo Murillo, Leopoldo Méndez, Ramón Alva del Canal y Diego Rivera. Una de las más reconocidas fue la revista *Forma* dirigida por Salvador Novo, Gabriel Fernández Ledesma era el encargado en el diseño, tipografía y curador. Esta revista se publicaron sólo siete números distribuidos irregularmente de 1926 a 1928, propuso integrar las manifestaciones artísticas nacionales con un sentido pedagógico, ofreciéndoles un espacio abierto a las artes plásticas en general, entre dibujos, grabados, xilografías, fotografías, artículos y otras manifestaciones.

En 1937 surge el Taller de Gráfica Popular, creado por la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios. Entre sus integrantes estaban Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins, Luis Arenal, Raúl Anguiano, José Chávez Morado, Ángel Bracho, Mariana Yamploski, Everardo Ramírez, Alberto Beltrán y Alfredo Zalce. Este Taller utilizó sus técnicas y estilo para el diseño de publicaciones, volantes, carteles, telones para mítines y manifiestos. Pusieron énfasis a las tendencias realistas, reconociendo las influencias de Posada, Daumier y Maseerel. Entre sus trabajos se encuentran las ilustraciones de la *Revista Lux* del Sindicato Mexicano de Electricistas, incursionó en el diseño de carteles para la Confederación de Trabajadores de México (CTM), los carteles anti-fascistas de Luis Arenal, Antonio Pujol, Isidoro Ocampo y José Chávez Morado, los carteles mostrando el apoyo a Lázaro Cardenas de Leopoldo Méndez de 1940 entre otros trabajos; incursiona en el medio periodístico con títulos como *Calaca*, *Lectura para todos* y *Cuadernos educativos* publicados por la SEP.

En los inicios del cine sonoro, el cartel tuvo una amplia repercusión con los carteles de la película *Más fuerte que el deber* de 1930 y *Santa* de 1931, diseñados por Antonio Vargas Ocampo, logrando el auge de la industria cinematográfica con el diseño de cartel de película, cartelera de escenas mediante ilustraciones. Se utilizaron diversas soluciones visuales como la diagramación derivada del futurismo, composición de cuadro de historieta e ilustración metonímica en planos sobrepuestos y el estilo *art deco*. Entre los

diseños sobresalientes están los carteles de Rocha Grab: impresa en dos tintas en estilo deco; los carteles de Juan Antonio Vargas Ocampo usando la diagramación de cuadro de historieta y tipografía tridimensional en perspectiva percibiendo una serie de planos sobrepuestos; los carteles de Jorge Aguilar y su uso de tricromías con vestigios victorianos; los carteles de las películas como *Ahí está el detalle* de 1940, *Allá en el rancho grande* (1948), *Los tres huastecos* (1948), *Inmaculada* (1950) entre otros, todas hechas por Josep Renau Berenguer, quien usó un estilo aerodinámico, impreso en tricromía con ilustraciones figurativas metonímicas, cuyo trabajo se ve el dominio del aerógrafo con un estilo figurativo con referencias del *streamline* (aerodinamismo), *plakatstil* (estilo poster) y el modernismo alemán. Entre los diseñadores del cartel cinematográfico destacaron: Heriberto Andrade, Juanino Renau Berenguer hermano de Josep, Antonio Arias Bernal, Andrés Audiffred, Héctor D. Falcón, Ernesto García Cabral, Ernesto Guasp, José y Leopoldo Mendoza, Francisco Rivero Gil, Roberto Ruíz, Eduardo Urzáiz, Juan Antonio Vargas Ocampo, José Spert y Armando Vargas Briones. Cada cartel estaba compuesto por tres partes: Tipografía alterada y de gran tamaño que anuncia el título de la película y el elenco principal, ilustraciones a colores donde se dramatizan los gestos, las figuras y los ambientes y la fotografía de alguna escena donde invariablemente aparecen los protagonistas.

En el contexto publicitario de los años treinta, aparecieron los cuadernillos especiales como otro recurso publicitario, mediante caricaturas y dibujos de García Cabral que exhibía anuncios de productos farmacéuticos. Canciones, recetas y pasatiempos variables, según el producto y el consumidor. En las revistas comerciales tuvo secciones enfocadas al vínculo social y las relaciones culturales usando ilustraciones alegóricas con temáticas diversas, mostrando un esquematismo definido, en el que la sencillez del diseño y el recurso geométrico inequívoco engloba múltiples influencias desde el art decó, el modernismo, aunada a temas alegóricos de estilo academicista y simbolista, como parte del lenguaje publicitario.

La empresa Galas de México, fundada por Santiago Galas Arce, se consolidó en el diseño de etiquetas, empaques e impresos diversos, entre una de ellas fueron los calendarios con pequeños cuadernillos con hojas que marcaban los meses. La elaboración de los cromos parte de la elaboración de óleos originales de gran formato. El tema más representado fue el nacionalismo, las escenas donde exaltan los valores folklóricos y las

costumbres vinculadas al patriotismo y los símbolos de la mexicanidad, también representaban otros temas como la religiosidad, el tradicionalismo, sensualidad, humorismo, retratos etc.. Entre los artistas que realizaron obra para Galas de México fueron Luis Améndolla, José Bribiesca, Eduardo Cataño, Chávez Marión, Jesús de la Helguera, Armando Dreschler, García Arévalo, Aurora Gil, Xavier Gómez, Jorge González Camarena, Humberto Limón, Josep Renau entre otros. Sus clientes abarcaban cervecerías, tabacaleras, chocolaterías, periódicos, perfumes, sindicatos, asociaciones, compañía de discos, tequileras y la lotería nacional.

Por último no podemos olvidar que la ilustración a lo largo de la historia ha estado presente en el género de la historieta, desde que las viñetas hicieron sus apariciones en los periódicos, revistas, gacetas, carteles, folletos, cuadernillos, donde predominaban las escenas de la vida cotidiana, las caricaturas de sátira política, hasta las pequeñas historias ilustradas para la marca El Buen Tono, manejando diversos estilos como el realismo, el victoriano, el art nouveau, el art deco etc. La viñeta, se enfoca directo con la publicidad reconociendo el valor artístico como en la repercusión política a pesar de que era considerado un acto cómico. En la década de 1920, el semanario *Zig-Zag* se publicó viñetas e historietas donde colaboraron Andrés Audiffred y Ernesto García Cabral. En 1921, los periódicos *El Herald de México* y *El Universal* ofreció espacios a la historieta mexicana, entre varios títulos que se publicaron se encuentra *Don Catarino* de Salvador Pruneda; *Mamerto y sus conocencias* de Hugo Tilghman entre otros. En los años treinta, aparecieron historietas sobre cuadernillos con personajes como el *Dr. Benton* de José Guadalupe Cruz, en *Paquín la revista de historietas más antigua de México para niños de 100 meses a 100 años* de la Editorial Saylor. Otros espacios que le dieron espacio a la caricatura fueron Revista de Revistas con *Pipo y Espadachín* de Ontiveros con viñetas hechas por Dante Quintero; *la Revista de caricaturas*, Jueves de Excelsior, con *El caballero rojo*, *Virola y Piolita* de Gabriel Vargas y *El Machete* de 1924, de parte del Partido Comunista Mexicano donde colaboraron Siqueiros, Rivera, Orozco, Alva del Canal, Revueltas, Charlot, Montenegro y la fotógrafa Tina Modotti. Los subgéneros de la historieta se diversificaron, como ejemplo tenemos a *Los supersabios* de 1936 de German Butze, publicada en la tira semanal del periódico Novedades convertido después en revista, los contenidos abarcaban desde historias de aventuras, románticas, melodramáticas, terror y ciencia ficción. En los años cuarentas aparecen las historietas con montajes, entre ellos se encuentran Ramón Valdíos era con *Pókar de ases* de 1943 y José Gómez Cruz

con *la Revancha* de 1944 quien abordó las historietas en serie con *Ventarrón* de 1943, empleando la técnica de montaje dando origen a la fotonovela, que en 1951 lanzó *Santo, el Enmascarado de Plata* con el uso de la técnica del montaje realizado por José Trinidad Romero. Muchas historietas que surgieron en los cuadernillos fueron adaptadas al cine, como el caso de *Doña Bárbara* con María Félix de 1944 y *Lagrimas de antaño* con Betty Davis de 1943. En 1948 aparece la *Familia Burrón* creada por Gabriel Vargas, cuya historia retrata el modo de vida en las vecindades de ciertos barrios de la ciudad de México. Durante esa época surgen las editoriales especializadas como Ediciones Cruz, Editorial Argumentos; Publicaciones Herrerías y Editorial Novaro en el que se desprenden títulos como *Santo, Juan sin miedo, Lagrimas, risas y amor, Memín Pinguín* de 1945, *Mexicolor, Chanoc, Alma Grande, Tesoro de cuentos clásicos y Fantomas*. Los periódicos formaron parte de la dinámica de la narrativa visual, publicando páginas o suplementos nacionales o extranjeras traducidas al español con publicaciones de Manuel Morán Granados, Rafael Freyre y Miguel Covarrubias.

La asociación IBBY de México tuvo una importancia en el desarrollo de la ilustración como lenguaje propio del diseño, que ha sido sustentado como fundamento para la literatura infantil y juvenil integrando la narrativa visual como un subgénero. Fundado en 1979 con la intención de desarrollar y promover los libros dirigidos al público infantil y juvenil. Dicha asociación creó el premio “Antoniorrobes” en honor al autor español Antonio Robles Soler (1895-1983), con el propósito de motivar a escritores e ilustradores a la creación e innovación del género. Crearon la publicación anual de la Guía de libros recomendados para niños y la creación de pequeñas bibliotecas comunitarias en zonas marginadas de la República mexicana. Destacan también títulos importantes considerados como “clásicos” de la historieta mexicana; entre ellos están *Cantinflas show, Burbujas* y *El chavo* por medio de Provenemex propietaria de Televisa; *Memín Pinguín*, con dibujos de Sixto Valencia Burgos; en 1962, Eduardo del Rio conocido como Rius publicó su historieta *Los Supermachos* y *Los Agachados*; en 1963 se crea *Kalimán*, obra de Cutberto Navarro y Modesto Vázquez; en 1965 salió *Hermelinda Linda* con dibujos de Oscar González Guerrero, José Cabezas y Fausto Buendía. Aparte la historieta también sirvió como medio educativo, por parte del Estado patrocinó la serie *Compendios del saber. Historia del pueblo mexicano* de 1968 y *Ángeles del barrio, en defensa de los niños de la calle*. Entre 1967 y 1973, Jodorowsky publicó sus *Fábulas pánicas* en El Heraldo, más tarde compiladas en un libro y produjo en 1966 *Aníbal 5* con dibujos de Manuel Moro.

Entre organizaciones que se encargaron de reunir al mayor número posible de historietistas buscando revalorar la narrativa visual, entre estos se encuentra el Círculo de Tlacuilos creado en 1970, quienes editaron la revista *Dibujantes* dedicado a los clásicos y maestros del género, teniendo difusión y acceso sólo entre los profesionales del medio. El gremio de los caricaturistas llamados “moneros” generaron una aguda ironía con fuerte carga de crítica política y social, los autores de estas viñetas son: Abel Quezada, Rius, Freyre, Alberto Huici, Davis Carrillo, Eduardo “El nené”, Gómez, Jesús Castruita “Castrux”, Rogelio Naranjo, Helioflores entre otros. En la década de los ochenta, la Dirección de Publicaciones de la Secretaría de Educación Pública, cuyo secretario fue Javier Barros Valero, emprendió un programa de edición de historietas y fotonovelas como una alternativa visual paralela a la lectura. Series como *México, historia de un pueblo*, *Novelas mexicanas ilustradas* y *Episodios mexicanos*. En agosto de 1981, la SEP organiza el Encuentro Internacional de la Historieta, con presencia de autores españoles como Giménez y De la Fuente; argentinos como Sampayo y Fontanarrosa y los mexicanos que trabajaban para las publicaciones dentro del proyecto creado por la SEP, como Rius y Sergio Aragonés. En 1984, se edita la colección *Colibrí*: primeros cuentos con ilustraciones de Myriam Caballero Mabarak y Javier Padilla. La revista *SNIF*, sale de 1985 a 1987 con la colaboración de dibujantes mexicanos y extranjeros. Las revistas de tiras cómicas, sátira política como *Rayas* de 1980, *A todo mecate* de 1984, *Rhumor* de 1988, *La Piztola* de 1993, *El Chahuistle* de 1994, *El papá del Ahuizote* de 1994, *Al tiro* de 1995, *El Chamuco* de 1996 al 2000: los moneros involucrados en esas publicaciones se encuentran: Alfredo Guasp, Abel Quezada, Luis Carreño, Garcí, Apebas, Rius, Eko, Luis Fernando, Castre, Trizas, Flacón, Calderón, Ulises, El Fisgón, José Hernández, Patricio, Jis, Trino, Ahumada, Rocha y Helguera.

Las nuevas generaciones de historietistas hacen su aparición en los noventa y en la década del 2000 con autores como Bernardo Fernández, Luis “El Cartún” Pérez, Edgar Delgado con *Ultrapato* (1994) Edgar Clement con *Operación Bolívar* (1995) Jorge Break autor de *Meteorix 5.9* (2000-2007), Oscar González Loyo dueño de Ka-Boom Estudio creador de *Karmatron* y *los Transformables* (1986) contando con las publicaciones como Pulpo Comics que es una antología dedicada a la historieta mexicana de ciencia ficción publicado en 2003; Caligrama que es un catálogo relacionado con la historieta mexicana contemporánea, así como el apoyo total al gremio de los ilustradores de todos los géneros existentes donde muestra un directorio de ilustradores en sitios como www.ilustracionmexico.org, www.colectivobicicleta.com y www.elilustradero.com.

2.4 La Ilustración contemporánea

En este capítulo abordaré respecto a lo que acontece en el ámbito contemporáneo, con cambios que estamos presenciando constantemente y los grandes avances tecnológicos, se han encontrado nuevas técnicas y formas de comunicar, “los ilustradores hoy en día se expresan en medios más variados, y su trabajo incluye una gran variedad de estilos” (37)

En estos tiempos somos testigos de la gran diversidad de lenguajes visuales que evolucionan de manera rápida, con el avance de la globalización podemos enterarnos de lo que está sucediendo en otros países, así como recabar información visual de lo que están haciendo otros autores alrededor del mundo, como resultado presenciamos un crisol de muchos estilos basados en los movimientos que han surgido a través de los siglos como el realismo, el barroco, el romanticismo, el surrealismo, el simbolismo, el realismo mágico y el arte fantástico, el arte pop, el modernismo, el cómic, el manga japonés etc., por esa razón cada artista muestra en base a lo que conoce una propuesta diferente y original que distingue de los demás y que comparte con otros colegas esa gran variedad, por lo tanto “hoy en día los lenguajes no tienen la necesidad de fagocitarse como sucedía con las vanguardias, sino que se entrelazan y se retroalimentan en sus ramificaciones para convivir en armonía”. (38)

Esto indica que en el momento en que empezaron a surgir las vanguardias artísticas y los nuevos estilos de arte, los artistas, ilustradores y diseñadores de cada época, tenían que ajustarse a las reglas en base a dicha propuesta artística, es por esa razón que cuando surgía un nuevo estilo artístico, la mayoría de los creadores tenían que hacer obra basada en esa tendencia y no en otra hasta que surgiera otro y así sucesivamente. Actualmente ya no es así, lo que podemos apreciar es una enorme variedad basado en la recopilación visual que permiten a los nuevos ilustradores crear nuevas propuestas visuales que los hacen distinguir tanto en su técnica como en el concepto que presentan, con tal de que haya diversas opciones de comunicación visual que les interesen a las personas, empresas, agencias e instituciones.

37-Colyer, Martin. *op. cit.* p.9

38-Yaiza, Nicolas, Zanchetta Alessandro, González Fernández Andrés, *Atlas de Ilustración contemporánea*. Barcelona, Edit. MAO MAO Producciones, 2009. p.11

Nuevas generaciones de ilustradores han surgido en todos los discursos del diseño, adoptando todos los estilos, desde el hiperrealismo hasta la figuración libre. La demanda de ilustradores ha crecido en los ámbitos publicitario, editorial y cinematográfico. Este resurgimiento de la ilustración es síntoma de una visión diferente de la comunicación. (39)

Las publicaciones recientes que se le ha dado a la ilustración está enfocado a nuevos temas como el graffiti, el arte callejero, el movimiento “underground” en el que toman como referencias a los principales pioneros de ese movimiento como Fab 5 Freddy, Lady Pink, Taki 183, Julio 204, Jean Michel Basquiat, Keith Haring y varios más. Los autores mencionan aparte movimientos referentes como el arte popular, el arte marginal, el dadá, el movimiento fluxus. Contextualizando que estamos viviendo en un mundo dominado por las multinacionales y los grandes corporativos, las estrategias de publicidad y la mercadotecnia viral, muchos artistas gráficos emprendedores adoptan estos métodos para promocionar sus propias marcas y dejan su sello distintivo en todos los rincones del mercado global.



Diversos libros donde se recopilan trabajos de diversos ilustradores alrededor del mundo, se puede apreciar la variedad de estilos que se retoman de los movimientos anteriores que marcaron una época (Abajo) Interior del libro *Atlas de Ilustración contemporánea*



Podemos encontrar elementos derivados del surrealismo y del arte fantástico como uno de los estilos que más se ha explotado y que más ha sido usado como método de creación de conceptos; criaturas híbridas, cruzadas, distorsionadas y bizarras totalmente oníricas y apartada de la realidad han permitido establecer un significado en particular visto de otra manera que nos narra una historia o nos muestra un significado mediante el uso de la imaginación. Así como ejemplo podemos encontrar en esto como antecedente las obras de El Bosco, Giuseppe Arsimboldo, Goya y los bestiarios ilus-

trados de criaturas mitológicas e imaginarias; las transformaciones, visiones, e híbridos animales antropomórficos de J.J. Grandville en la que su trabajo es un emblema posterior al surgimiento del surrealismo pasando por las ilustraciones de sir John Tenniel en los cuentos de *Alicia en el país de las maravillas* y *A través del espejo* escritas por Lewis Carroll, hasta las imágenes de gatos con hocicos fálicos del autor Gary Baseman y las esperpénticas criaturas mitológicas de Klauss Haapaniemi.

Una tendencia que ha sido muy consistente y que ha tenido mayor repercusión en la gráfica en el siglo XXI teniendo bastantes seguidores entre el público juvenil y adulto y por su versatilidad que se le ha dado en la aplicación en varios soportes es el *Low brow* o Surrealismo pop. El concepto mismo como lo conocemos actualmente tiene antecedentes en las caricaturas de los años cincuenta y sesenta, con influencias



Gary Baseman (Los Angeles 1960)
exponente de la tendencia artística
Low brow

de la cultura popular estadounidense, los cómics, los pin-up y las revistas pulp. Por lo tanto las obras que podemos visualizar nos muestra un resurgimiento o amalgama de la imaginería de los años cincuenta y sesenta combinado con elementos propios de la cultura actual como el graffiti hip hop, el movimiento punk, las series animadas del momento, mostrándonos un arte figurativo influenciado estéticamente por los prerrafaelitas, surrealistas, simbolistas, futuristas, expresionistas y el diseño gráfico publicitario de los años sesenta, sin embargo ya podemos apreciar esas imágenes con un estilo no tan realista sino más bien estilizados al gusto del autor. Algo muy especial es el uso de los personajes de la imaginería infantil pero acompañados de atmósferas y temáticas oscuras, diabólicas, sarcásticas e irónicas, también hay otras que tienden mucho a lo tétrico y macabro que sólo lo comprenden los jóvenes y adultos y a su vez sería espantoso para los niños ya que la parte surrealista no está ligada a los sueños sino más bien con las pesadillas, por lo que representa la pérdida de la ingenuidad ante las cosas, la inocencia desterrada por la corrupción y perversión, personajes mostrando desencanto, de mirada triste y melancólica que deambulan sin rumbo.

De carácter subterráneo o “underground” alejado de la corriente principal (*mainstream*)* del arte, fue ignorado desde su aparición en los años setenta hasta los años noventa en que las galerías prestaron atención al trabajo hecho por ilustradores, taturadores, diseñadores, artistas de cómic y artistas callejeros, por lo que han conseguido su propio espacio para la difusión de la obra de esa corriente en la Revista Juxtapoz creado en 1994 por Robert Williams principal exponente del lowbrow junto con otros ilustradores como Eric Swenson entre otros, y que sigue hasta nuestros días encargándose de la difusión de distintas obras hecho por artistas e ilustradores de todo el mundo.



Mark Ryden (Oregon 1963) al igual que Gary Baseman definieron el estilo low brow usando las formas de la ilustración infantil pero con temáticas adultas.



Desde el primer número que salió en 1994, la revista Juxtapoz creado por el ilustrador Robert Williams (Nuevo México 1943) se ha convertido en una de las publicaciones encargadas de difundir el trabajo de diversos artistas alrededor del mundo.

Otra característica común en nuestros tiempos tiene que ver con los elementos decorativos que acompañan a las ilustraciones ya sea con formas orgánicas, geométricas y abstractas, la carga en los detalles, la saturación de elementos dentro de la imagen, las composiciones simétricas y estructurales, las formas bizarras que podemos encontrar en el arte fantástico y en el surrealismo, las distorsiones y alucinaciones, todo lo que abarca la complejidad sin dejar a un lado la simplicidad y la síntesis de las formas, mostrándonos un enorme abanico de posibilidades visuales

* **Mainstream** – Del inglés *main* (principal) y *stream* (corriente) corriente principal. Ese término se utiliza para designar los pensamientos, gustos o preferencias aceptados mayoritariamente en una sociedad. En el medio de las artes y de la música se refiere a los trabajos que cuentan con grandes medios para su producción y comercialización, y que llegan con gran facilidad al público en general.

FUENTE: <http://es.wikipedia.org/wiki/Mainstream> Consultado el 26 de enero de 2013

Encontramos también las posibilidades que se le ha dado a la imagen sobre las múltiples aplicaciones montado en diferentes soportes, ¿qué quiero decir con eso? Sencillamente quiero decir que si una imagen surgió del cuaderno de bocetos, no solamente se puede pasar sobre un gran lienzo o en la pantalla de la computadora sino también se puede trasladar directamente a un mural o en varios casos suele tener aplicaciones como tarjetas, carteles, videojuegos, historietas, viñetas, anuncios publicitarios, cine, animación, botones, juguetes, playeras hasta en los tatuajes. Muchos de los ilustradores en ese caso de autor comenzaron a crear sus propias propuestas a partir de un boceto, lo que le da en ese caso una muestra de las ideas claras para después plasmarlo hacia los diferentes soportes, por lo que eso demuestra que ya es factible que los que se dedican profesionalmente a la ilustración y a los estudiantes se incursionen en diferentes disciplinas, que les permite incrementar su acervo visual poniendo en práctica sus conocimientos y sin duda pueden generar su propia marca con tal de ofrecer sus diseños aplicado a diversos productos para su venta y consumo, además de las reproducciones de sus obras hechos en serigrafía para la venta directa al público:

Los ilustradores también están entrando en el diseño gráfico, el diseño de tipografía, la dirección de arte de las revistas, la dirección de videos musicales, los anuncios de televisión y el cine. A veces se convierten en agentes de artistas, galeristas y ojeadores de las editoriales. Muchos acceden al sistema educativo y trabajan como profesores de escuela y universidad o dentro del campo de la comunidad de las artes. Con la desaparición de los límites tradicionales entre las disciplinas, los ilustradores también se están posicionando dentro del mercado de las bellas artes contemporáneas, con representación en galerías de todo el mundo. (40)



También mencionar las diversas galerías, casas de cultura, cafés, bares, tiendas y centros culturales que ofrecen espacio para diseñadores e ilustradores a que expongan su trabajo en base a su propuesta creado por ellos mismos, algunos son organizados por una revista o por el mismo centro cultural, otras exposiciones son organizados por los mismos participantes de la exposición quienes buscan el espacio elaborando ellos mismos la publicidad para su difusión, otros son a nivel privado, apartado de los grandes museos enfocados solamente al arte contemporáneo. También algo recurrente son los continuos talleres, cursos, congresos y concursos donde invitan a gente destacada en el ámbito del diseño a impartir pláticas y conferencias para el público presente donde nos cuenta acerca de su experiencia y su trayectoria profesional, además de enseñar y compartir sus conocimientos a estudiantes o gente que quiere aprender sobre esta profesión; ejemplos, es el Congreso Ideando Diseño organizado por el estudio Carambola, la de Vive Diseño que se realiza desde 2010 en el estado de Guanajuato, en el que en su segunda edición realizado en 2011 contó con la participación de Seher One, Watchavato y de ilustradores como Cecy Meade, Cesar Nández y Arturo Negrete entre otros .



Diversos congresos donde se imparten talleres y conferencias directas al público cuentan con la invitación de diversas personalidades del diseño y de la ilustración en la que nos comparten sus experiencias y sus conocimientos. El congreso Ideando Diseño (Ver foto a la izquierda) contó con la participación de ilustradores de renombre como Alejandro Magallanes, Anibal Pantoja y Seher One uno de los exponentes del arte callejero. El Congreso Vive Diseño (Foto a la derecha) que se realiza año con año en el estado de Guanajuato en su edición 2011 contó con la participación de César Nández, Cecy Meade y Seher One.

2.5 Tipos de Ilustración

2.5.1 Ilustración conceptual y/o editorial

Son ilustraciones aplicadas a los medios editoriales como son libros, periódicos, revistas. Su principal función es proporcionar conceptos o significados de manera visual que esclarezca, desafíe, entretenga y llame la atención del lector/espectador. En ocasiones no necesariamente debe ceñirse a los datos proporcionados por el texto, un argumento literario o una información, sino en base a ideas personales nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar representa en su totalidad ideas generales y no hechos en particular.

2.5.2 Ilustración narrativa

Son aquellas que muestran un suceso o secuencia de sucesos conforme a un guión literario, por lo que debe ajustarse a los contenidos y detalles del texto manteniendo el equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector. Su función es narrar historias ya sea de un modo imaginativo o real, podemos



encontrarlo de dos maneras, unas que sirven de apoyo referente a un texto y otras que son parte de una narración que de una manera visual las palabras ocupan un papel secundario. “En estos casos se puede decir sin faltar a la verdad que las narraciones cobran vida gracias a las ilustraciones” (41).

Ejemplos de estos se encuentran en los cuentos infantiles y juveniles, en los poemas, novelas, obras de teatro, fábulas, novelas de ciencia ficción, los relatos fantásticos, los cómics donde se maneja un ejemplo claro a través de las viñetas siguiendo una secuencia visual.

2.5.3 Ilustración decorativa

Antecedentes a este género los encontramos desde los manuscritos iluminados, el diseño renacentista, el libro ilustrado alemán pasando por el movimiento Art and Crafts de finales del siglo XIX, inspirado en las obras de los artistas William Morris, Owen Jones y Aubrey Beardsley junto con influencias de estilos como el victoriano, el rococó, el art nouveau, el surrealismo y los trabajos de artistas como Dulac, Alphonse Mucha y Toulouse-Lautrec. En el siglo XX, en los años sesentas el auge del arte psicodélico tuvo mucha aplicación para diversos carteles hecho para grupos musicales como The Beattles, The Grateful Dead y The Butterfly Ball.



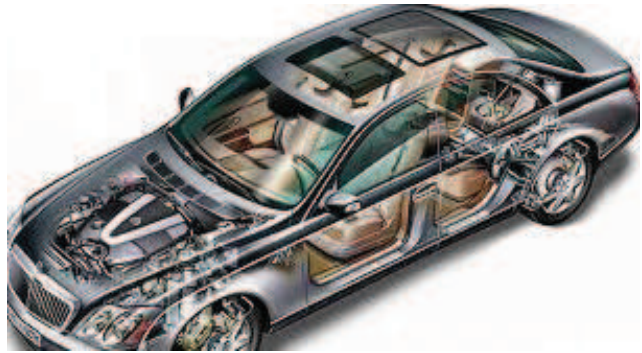
Es una ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página, suelen ser ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones, compuestas generalmente por motivos geométricos, orgánicos y abstractos.

Consiste principalmente en el empleo sinuoso y elegante de la línea, patrones ornamentales entrelazados, líneas fluidas y elementos de la caligrafía fluida propia de los siglos XVII y XVIII y del arte japonés que inspiró las obras del art nouveau.

El ornamento ha sido siempre un elemento integrante para la ilustración, desde los códices en miniatura abstractos, los diseños arabescos realizados con vectores digitales, los elementos orgánicos tomados de la naturaleza, hasta la creación personalizada de motivos gráficos abstractos que denotan explosión y dinamismo con tal de decorar un diseño o una página con texto integrado.

2.5.4 Ilustración técnica

Este género se remonta en los dibujos de diversos objetos mecánicos realizados por Leonardo Da Vinci. A finales del siglo XVIII comenzó el incremento de esas ilustraciones para transmitir información y características usadas en la arquitectura y en la construcción naval que se mantuvo durante el siglo XIX habiendo un gran avance tanto en la técnica como en la precisión conforme a las demandas en la Revolución Industrial. Ya en la Segunda Guerra Mundial aparece la producción masiva a través de la preparación de manuales ilustrados para los mecánicos ya fuera para la instalación, el mantenimiento o las reparaciones.

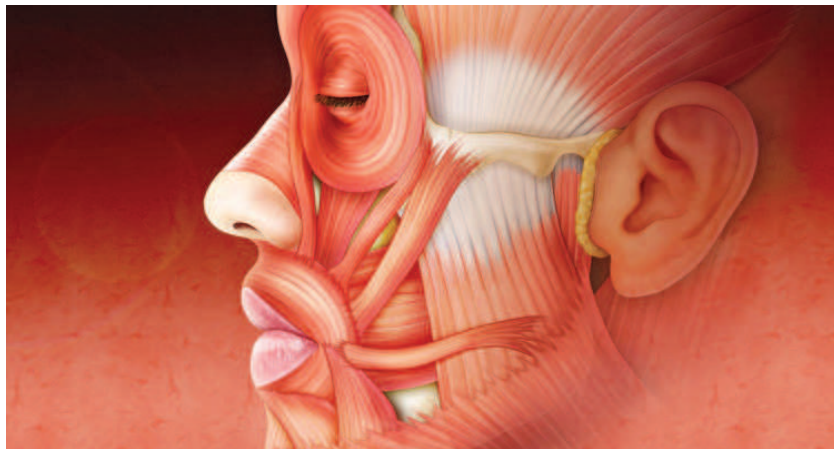


Consiste principalmente en una proyección de un objeto en el que se muestra el producto entero en su parte externa u otra en el que se muestran las partes internas que lo integran. Una de las condiciones que debe tener el ilustrador es la capacidad de observar, comprender, registrar e interpretar el material de referencia con mayor precisión mediante un dibujo bidimensional para después convertirlo en una imagen tridimensional por lo que debe contar con el conocimiento de la perspectiva y los métodos de proyección. Ejemplos de estas ilustraciones los encontramos en los libros de mecánica, ingeniería, diseño industrial, arquitectura etc.

2.5.5 Ilustración científica

Una actividad tan antigua que ha ido de la mano con el desarrollo de la ciencia y que data sus orígenes con los naturalistas de los siglos XVIII y XIX, es la ilustración científica. A final de cuentas como todos los géneros de la ilustración es una obra plástica en el que su principal función es propiciar información indispensable para el conocimiento científico mediante imágenes que cumplan con un cierto grado de autenticidad y convencionalismo basado en la investigación concreta y precisa.

Un requerimiento que debe contar el ilustrador es la capacidad de interpretar correctamente todos los datos científicos además de asimilar los conocimientos elementales de la ciencia con tal de traducir con veracidad la información de parte del investigador. Una característica común en este tipo de ilustraciones son las imágenes realistas de animales, plantas, fósiles y microorganismos aparte de cosas que la fotografía no puede registrar por completo como son los virus, los átomos, el magnetismo y los procesos biológicos y fisiológicos por lo que la gran ventaja que tiene la ilustración ante la cámara es de que propone visualmente hecho o cosas que no se han fotografiado o que nunca se fotografiaron (como los dinosaurios) haciendo que las imágenes tengan la función de propiciar un acercamiento real de las ideas, experiencias y conclusiones acerca de uno u otro tema. Ejemplos de esto los podemos encontrar en las revistas de divulgación científica como en los libros de ciencias como biología, paleontología, anatomía, taxonomía, botánica, zoología, etc.



2.5.6 Ilustración de autor

Se habla de un nuevo género de ilustración que en años atrás tuvo muy poca repercusión sin embargo los tiempos han cambiado y ahora existe un mayor auge debido a que muchos de ellos deciden abrir nuevos caminos con tal de proponer nuevos estilos e ideas sin estar atados o sujetos a las indicaciones de parte de los clientes. Es normal que los ilustradores en su campo profesional colaboren con directores de arte, empresas, estudios, despachos o editoriales, en su parte serán beneficiados porque reciben ingresos pero a la larga suele convertirse en una carga o en una atadura, los trabajos que suelen hacerse frecuentemente para ellos suelen ser muy repetitivos, monótonos e intrascendentes.

Abarcando el tema de la ilustración contemporánea o sea de lo que sucede en este momento ha surgido un tema que muy poco se ha hablado y es la ilustración independiente o de autor, como algunos dirán es el que más satisface a los propios autores pero es uno de los que no deja ningún ingreso o remuneración económica. Diversos autores argumentan y es cierto debido que soy uno de los que lo ejercen que muchos ilustradores buscan invertir su tiempo libre para documentarse, ver trabajos de otros autores, visitar museos, galerías o tomar cursos y talleres, también lo básico que pueden hacer es seguir practicando en dibujar al aire libre o en hacer trabajo personal en el que comparte la misma característica con el artista plástico, como lo podemos recordar en el primer capítulo de que el ilustrador trabaja mediante una demanda social, el artista plástico trabaja mediante una demanda personal.

Todas esas actividades los menciono ya que nos ayuda a enriquecer y a retroalimentar nuestros conocimientos, nos permite desarrollarnos como profesionistas y como personas, nos da una ventaja de hacer las cosas lo más profesional debido a que nosotros también buscamos generar nuestro propio discurso, mostrar nuevas ideas a través de nuevas propuestas visuales conseguidas mediante la experimentación, el contacto con otros autores, en aprender a usar otras técnicas y de actividades que permitan desarrollar nuestra creatividad. Los ilustradores no hacemos imágenes a partir de la nada, los estudiantes de esa área no sólo nos limitamos a estudiar y a cumplir con lo que nos dice el profesor, donde verdaderamente aprendemos es a través de nuestro trabajo que hacemos por nuestra cuenta, ahí es donde pones a prueba tus conocimientos y el interés si realmente quieren ejercer esta actividad como lo menciona Mark Wigam:

Para comunicar, dilucidar, profundizar e iluminar, el ilustrador debe estar interesado en las humanidades y en la literatura. La curiosidad intelectual, el trabajo duro, la ambición y la pasión son tan esenciales como el juego y la experimentación. (42)

Muchos profesionistas que ya reciben ingresos por su trabajo para clientes buscan ese tiempo libre para hacer trabajo personal, porque también sienten esa necesidad de mostrar algo diferente que le permita salir del estilo ya demasiado visto, ha habido casos de diversas maneras en el que siendo estudiantes o egresados se dieron ese tiempo

42-Wigam, Mark. *op. cit.* p.12

para experimentar y de crear un estilo que fuera original y único, para llegar a eso hubo una investigación, se revisó el trabajo de otros autores que les sirve como fuente de inspiración y recogen lo más interesante, lo más esencial, se basan también en lo que ven a su alrededor sirviendo también como otra referencia en la creación de su nuevo discurso artístico.

¿Cuántos artistas y/o ilustradores tuvieron éxito por medio de su propia propuesta y reciben ingresos por su trabajo? ¿Acaso un cliente o una empresa le tuvo que dar indicaciones a Dhear de que desarrollara un estilo basado en los microorganismos para una publicación? ¿O a un director de arte le tuvo que pedir a Segobval de que desarrollara un estilo basado en los hongos y de que cada personaje le pusiera texturas dando la apariencia a algo textil? ¿O a un cliente le tuvo que indicar a Seher de que su estilo fuera basado en el anime, en la naturaleza y que representara el dinamismo a través de efectos de mancha con figuras surrealistas y bizarras? Pues no, incluso los que quieren saber acerca de su trabajo les preguntan cuál es su fuente de inspiración, en qué se basa su obra qué autores suelen ser un referente en su trabajo, todo eso se basa en la sensibilidad, en las vivencias y en los conocimientos adquiridos puestos en práctica y lo demuestran con su propio trabajo; hasta sus propios compañeros que ven lo que están haciendo les llama la atención por la originalidad de su propuesta y les preguntan que para qué cliente es y ellos sólo responden, es para mí, es personal, por lo tanto llega a tener cierto aprecio de parte de sus colegas.

¿Entonces dirán que la ilustración de autor tiene una contribución en el desarrollo del arte callejero en ese caso del post-graffiti?, en un aspecto sí, ya que muchos de las pintas, estencils, posters y calcomanías que se ven afuera partió de la ilustración de autor, como parte de su propia propuesta, incluyendo los mensajes y conceptos que se muestran ya que es una versión de sus visiones a través de lo que le rodea en el que los jóvenes además de buscar una identidad que los defina en su actitud y en su personalidad también sienten la necesidad de expresarlo por diversos medios, ya sea en la música, en el teatro, en el performance y en las artes gráficas y plásticas.

¿Cuántos artistas e ilustradores se dieron a conocer mediante sus propuestas personales plasmadas a través del papel, lienzo o muro llegando a convertirse en proyectos comerciales o sea en marcas con muchas aplicaciones de su obra? Hasta la creación

del graffiti que surgió mediante escritos espontáneos, en su desarrollo partió de un boceto hecho en el papel mostrando un ejemplo de una creación tipográfica lo que permitió después proyectarlo en los grandes murales aplicando volumen, texturas y efectos entrando a la categoría de obra artística y en el diseño editorial con la creación de tipografías basadas en las firmas rápidas (tags).

Ventajas que podemos encontrar con la ilustración de autor es de que además de que están haciendo dibujo, grabado o pintura de forma personal como otra manera de dar a conocer su trabajo artístico y de que los clientes estén informados y se mantengan aún interesados es mediante las exposiciones por lo que es común que muchos ilustradores se contacten con gente de las galerías para presentar su trabajo y así establecer algún futuro encargo o venta de obra. También otra práctica común es la reproducción ya sea en serigrafía o en impresión digital; que se les hacen a sus trabajos para la venta a un precio accesible como lo han hecho varios autores en la cual también es otra fuente de ingresos.

Otras alternativas que parte de la misma ilustración de autor es en la creación de su propia marca ofreciendo varios productos como playeras, calcomanías, botones, juguetes, muñecos de peluche, llaveros y pulseras. Algunas tiendas que existen aquí en el país suelen aceptar una línea de camisetas de este tipo con el compromiso de venta o devolución del material y esta experiencia puede ser muy útil cuando se afrontan encargos freelance para empresas y marcas de moda (43) también incursiona en el diseño e intervención de juguetes coleccionables para adultos que nacen a menudo mediante el boceto en 2D para después convertirlos en una pieza 3D, además de proyectos audiovisuales de animación para cine, televisión y anuncios publicitarios.



Muchos artistas y diseñadores reproducen sus obras para la venta directa al público, de ahí obtienen otra fuente de ingresos.

43-Lawrence Zeegen/ Crush. *Principios de Ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. 3ra. Edición, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2009. p.114

2.5.7 Ilustración de modas

Tuvo sus primeras muestras durante el siglo XVI mediante las colecciones de grabados, xilografías, aguafuertes que contenían ilustraciones de figuras vestidas con ropas distintivas de su país a través de los viajes y descubrimientos encontrando en ellos una fascinación por el vestido y los trajes de todas las naciones del mundo. Esta práctica continuó durante el siglo XVII en el que vemos las primeras revistas de moda sobre todo en Francia durante el reinado de Luis XIV, de ahí este país se convierte en el máximo exponente fijando los cánones para



el diseño e ilustración de modas. En los comienzos del siglo XX con el surgimiento de la fotografía comienza a tener mayor presencia en las revistas por lo que se disminuye el uso de la ilustración pero no desaparece por completo ya que como todo diseño parte de una idea que se tiene en mente para hacerlo en un boceto surgieron varios ilustradores destacados como Charles Dana Gibson, Paul Poiret, Leon Baskt, Coco Chanel, Christian Dior, Alfredo Bouret, Antonio López, Wibaut Constanza, René Gruau, incluso hasta el mismo Andy Warhol entre otros.

En su aspecto técnico son representaciones de la figura humana o figurines (como se aplica ese término para esa área) en el que el ilustrador debe entender el movimiento y la caída de la tela, los pliegues a través de las proporciones correctas y los detalles de las prendas, todas esas características son indispensables al momento de confeccionar la prenda basada en el dibujo ya que es como una guía en el que se debe seguir y entre más detallado está el boceto o figurín más fácil será sacar los patrones para su confección.

2.5.8 Ilustración publicitaria

Con el surgimiento de la Revolución Industrial y la producción masiva, la publicidad siempre ha estado presente con el predominio de la litografía y después con la cromolitografía inventado en 1851 en el que el medio que ha tenido mayor aplicación ha sido en el cartel, entre los exponentes se encuentran Jules Cheret (1836-1932) Henri de Toulouse Lautrec (1864-1901) quien creó la técnica y el arte aplicado al cartel moderno, pasando por el modernismo en el que tuvo mayor auge la ilustración publicitaria y el cartel ilustrado con exponentes como Alphonse Mucha, Charles

Mackintosh y el trabajo del ilustrador Norman Rockwell en el que se aprecia la influencia de la fotografía sobre la ilustración. Consiste principalmente en transmitir información entre el productor y el consumidor, el cliente establece los requisitos para la promoción del producto, después el director de arte colabora con los redactores en el desarrollo del concepto luego el ilustrador tiene el objetivo de interpretar el anteproyecto y traducir las ideas del director de arte en imágenes por lo que requiere el entendimiento completo del proyecto, en algunas ocasiones son fundamentales las concepciones realistas y confiables con un enfoque imaginativo e ingenioso, se encuentra al alcance la auto-expresión al momento de la interpretación, a menudo el manejo de la imagen y los efectos visuales se relacionan con el trabajo del redactor para producir los trabajos conforme fueron planeados. La imagen que la ilustración proporciona, sirve para llamar la atención sobre el producto al anunciar su existencia enfatizando sus características.

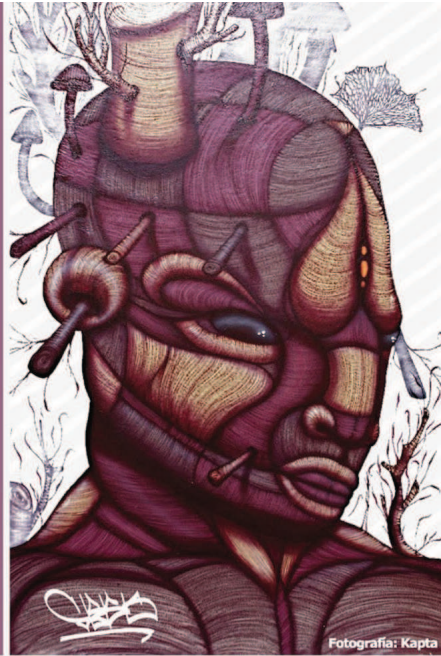
Para la publicidad, la ilustración constituye una poderosa llamada de atención hacia el producto, todo eso el resultado de la planeación y la discusión entre el cliente, el director de arte quien decide cómo se debe verse el anuncio y el ilustrador lo único que hace es interpretar este concepto en imagen. La fuerza de las imágenes poco realistas consiste en su capacidad de llamar la atención por medio de la incongruencia, presentar el producto fuera de contexto o en alguna situación rara, llama la atención, pueden causar sorpresa, entretenimiento intriga o despertar la imaginación.



Ejemplo de ilustración publicitaria aplicada a los envases de Coca-Cola durante la promoción Coca-Cola Bicentenario en el que representa mediante la mariposa monarca el estado de Michoacán. Autor Cesar Nández

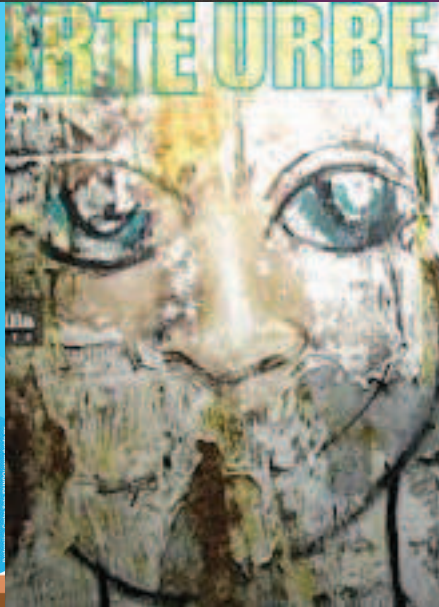


ÚNICO MIEDO A LA IGNORANCIA



Fotografía: Kaptá

3ER CONCURSO ESTATAL DE
Lograffiti
 CIENTÍFICO 2010
 La otra escritura de la ciencia



C
A
P
Í
T
U
L
O

3

USOS DEL STREET ART

3.1 Medios Impresos

3.1.1 Revistas

Muchas de las imágenes que nos identifican demasiado porque fueron vistas primero en las calles, han sido útiles específicamente dentro de la ilustración, ya sea para un artículo, un reportaje, un cuento, una crónica, portadas y cubiertas de un tema en específico, realizados mediante encargos directos, y para llegar a eso, dichos autores ya tienen cierto reconocimiento, amplia trayectoria por lo que los grupos editoriales reconocen directamente su propuesta, el estilo, la técnica, la calidad y el tiempo rápido en su entrega, hay ocasiones en ese caso quienes están empezando que les llegan la “oportunidad” de publicar su trabajo en una de esas publicaciones.



En revistas especializadas en arte, cultura y sociedad es común ver reportajes sobre dicho artista o diseñador en el que usan sus propias obras como ilustraciones permitiéndonos conocer su trabajo junto con una reseña acerca de su trayectoria acompañada de una entrevista. En estos tiempos esta corriente ha hecho presencia en publicaciones que se eligen ya sea por concurso o por convocatoria en el que diseñadores, artistas e ilustradores envían sus propuestas, luego los del equipo editorial sin duda marcan criterios para su selección, por lo que se basan en elegir la imagen más innovadora y la que cumple tanto nivel estético y conceptual, por lo que al final quienes fueron seleccionados

salen en la publicación impresa en los interiores de la revista o en la portada. También vemos en el uso de la tipografía basado en lo retro debido a que denota suavidad y organicidad en su trazo retomando los tags del graffiti y en la escritura gótica.

Por el otro lado las revistas comerciales han aprovechado la tendencia referente a lo urbano como un recurso gráfico dentro del diseño editorial en publicaciones dirigidos al público juvenil (entre 16 y 25 años aprox.) en el que el diseño de páginas y algunas ilustraciones encajan con la estética que se está usando actualmente, personajes sintéticos y simples, colores planos, formas básicas y orgánicas que representa dinamismo, frescura, la imaginación, el movimiento y la rebeldía. Ejemplos de estas publicaciones están: *Revista Eres, Tú, De 15 a 20, Eres Niños* etc.

Algunas de las revistas que publican y sacan secciones acerca del arte callejero, ilustración contemporánea, exponentes y su trabajo, los podemos presenciar en revistas como *Indie-Rocks, Marvin, El Fanzine, Picnic, Chakota, EnTribu, Revista Massiva Perfil, Iboga, Migala, Tongue magazine, Illegal Squad, Virus, Rayarte* y *Canvas La cultura del tenis* e internacionales como *Vice* y *Juxtapoz* de Estados Unidos y *Belio* de España entre otros.

3.1.2 Postales, Tarjetas

Mucho de lo que tiene en común el street art con la ilustración es en la aplicación que se le da en estos diseños como una estrategia para promocionarse, de dar a conocer su propuesta en el que como en todos los casos viene con su nombre o su seudónimo, su número de celular y la profesión que ejerce, con el fin de conseguir y contactar clientes. Es una forma de hacer producto en base a nuestros conocimientos y como en estos tiempos está el auge de los artistas y diseñadores independientes muchos comienzan por producir postales y tarjetas con sus diseños creados en base a las tendencias de la actualidad, algunos son acompañados con un tema en específico como son las festividades (Día de San Valentín, Día de Muertos, Día de la Independencia, Navidad), hay otros que sacan en base a frases populares, humor ácido y conceptos con una ilustración incluida que resalta lo irónico como si fuera al pie de la letra causando gracia a cualquier público, por lo que a raíz de eso surgen las oportunidades para colaborar en otros proyectos como son tiendas de ropa, galerías, medios impresos etc.

3.1.3 Libros

Otro ejemplo en el que el diseño ha sido útil es en la publicación de libros relacionados al graffiti y al arte callejero, en el que las pintas realizadas en las calles son hechas por los máximos exponentes de este movimiento en los últimos diez años. Ediciones internacionales han hecho un largo recorrido por todo el mundo para recopilar los mejores trabajos no sólo de lo que se hace en la calle, sino también en el diseño, ilustración, arte, escultura dentro del ámbito contemporáneo. El contenido

de estos libros sería como ver un álbum fotográfico de puras imágenes de pintas en las calles acompañados de su ficha técnica, al inicio del libro se cuenta con una reseña de lo que se trata dicho material y de lo que verá a continuación, en el título viene acompañado con una tipografía basado en los tags del graffiti o en las plantillas del estencil por lo que complementan en su integración dentro del diseño.

También apreciamos las páginas referentes a un artista en específico en el que nos muestra de qué trata su obra, en qué movimientos artísticos está inspirado y qué conceptos expresa o nos quieren comunicar, además de los proyectos comerciales o de empresas en las que han colaborado.

La ilustración contribuye dentro del diseño editorial en la presentación y en el contenido, todo eso dependiendo del tema que se quiere presentar por ejemplo: Si es un libro acerca de graffiti, lo ideal es de que se acompañe con imágenes donde se vea graffiti ya que invita al espectador a adentrarse en ese tema, por lo que los elementos gráficos (bombas, tags, wild style) son los recursos ideales que cumplen esa función, lo mismo puede suceder si es un libro que habla de estencil, mural, calcomanías etc. así que las imágenes sirven como ilustraciones en el que no solo acompaña al texto sino que vienen por si solas para darnos una idea de lo que el material nos quiere mostrar.



Arte Urbe (México 2009) Autores Flavio Montessoro y Edgar Vargas *Dr. Rabias*

Hay casos en que presenta una excepción en cuanto al diseño editorial y me refiero cuando se trata de un libro donde reúnen trabajos de ilustradores contemporáneos de todo el mundo, pero al momento de abrir las páginas podemos coincidir abiertamente que en estos tiempos la influencia del arte callejero y el graffiti está presente que nunca y lo podemos ver en cada propuesta que ofrece dicho artista, otros libros acerca de ilustración en la actualidad abordan temas presentes como el arte marginal, el arte callejero, arte underground, mundos fantásticos y la ilustración decorativa.

3.1.4 Carteles, Volantes

En lo particular tiene la función qué es comunicar un evento que está relacionado con el graffiti y el arte callejero, en ese caso suele ser desde exposiciones, conferencias, cursos, talleres, venta de obra, concursos y lo más reciente en esta actualidad, eventos donde se realizan pintas en vivo (conocidos en su término en inglés como *live painting*) en el que vemos a uno solo o varios artistas haciendo nueva obra en frente de los espectadores con música de fondo para amenizar el ambiente efectuados en bares y antros e incluso en tiendas.

En cuanto al diseño, es común ver junto con la información específica imágenes de graffiti o de la obra del artista en específico si se trata de una exposición para darnos una idea de qué va a ser el evento, pero independientemente de que el diseño se use para di-

fundir una exposición en una galería o en un centro cultural, también se usa para eventos musicales en las presentaciones de grupos de rock, rockabilly, punk, hip hop, dub y drum and bass. en el que se usan diseños e ilustraciones de personajes como un complemento para adentrarnos a la tendencia de hoy y lo más importante viene acompañado junto con la información específica (lugar, dirección, costo de entrada o si es entrada libre etc.



También no olvidamos el uso que se le ha dado en el diseño del cartel para la protesta, la crítica social, la sátira política y la nostalgia a través de la iconografía que ha dejado huella dentro de la cultura popular mexicana, por ejemplo son los carteles de Mr. Fly, Dr. Rabias, Dr. Alderete, que retoman el estilo retro, la estética de los años sesenta y setentas tomado de las caricaturas, las historietas, la lucha libre, las celebridades de la época de oro del cine nacional y las tradiciones mexicanas.



3.1.4 Anuncios publicitarios

La tendencia del arte callejero ha llamado la atención de las marcas comerciales y ocurre de dos maneras:

Una, es de que dichas marcas (en ese caso ponemos de ejemplo, *Nike*, *Puma*, *Reebok*, *Adidas*, *Ecko*, *Coca-Cola*, *Pepsi*, *Sprite*, *Burger King*, *Fanta*, *Gamesa*, *Tequila José Cuervo*, *Tequila Sauza*, canales de televisión como *Telehit* y *MTV* aprovechan esta tendencia como estrategia de venta y promoción dirigida principalmente a los jóvenes, “su fuerza no ha pasado desapercibida a las grandes empresas que se apropian de ellas porque conectan a la perfección con los intereses de un público joven que quiere sentirse alternativo” (44).

Esta justificación abarca aspectos en el comportamiento que tiene los jóvenes de hoy, desde los cambios de la niñez a la adolescencia, la búsqueda de una identidad que le permita expresarse libremente, interactuar y compartir experiencias e inquietudes, la

44-Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)* Barcelona, Edit. Paidós, 2004. p.114

rebelión que algunos ejercen contra sus padres en la manera en que fueron educados, por lo que buscan romper con los patrones inculcados durante su niñez y al momento en que entran a la adolescencia los condicionan para afrontar responsabilidades al igual que los adultos, se vive un momento de desencanto con su todo no solo contra sus padres, sino con la autoridad de la política, las instituciones, la moralidad, la crisis tanto económica como de valores. (45)

Los jóvenes se sienten identificados al ver imágenes y diseños basados en la saturación de elementos, en el dinamismo, en la sexualidad, el movimiento, incluso en lo retro, en lo infantil, lo gracioso, lo ácido e irónico, lo absurdo, lo crítico y combativo, por lo que en conjunto muestra un carácter total de rebeldía y a su vez estos diseños, le dan un aspecto fresco y juvenil además de que en estos tiempos el auge hacia la moda retro está presente, por lo que en general llama la atención por el estilo en particular, único, que distingue de un diseño aplicado a un anuncio común.

Los jóvenes y adolescentes son un público muy importante para el consumo de cualquier producto que exista en base a este movimiento. “Es sin duda, un modo de llegar a quienes están cansados de la homogeneidad y el graffiti ofrece la personalidad y la libertad de la que carecen los anuncios y vallas que empapan las calles de nuestras ciudades” (46)



Las marcas comerciales han aprovechado el uso de elementos ornamentales y dinámicos para sus anuncios con tal de dar la sensación de frescura, actitud y movimiento dirigido en especial al público joven.

45-Para más información respecto a la situación que presentan los jóvenes a partir de que dejan la niñez pasando por la adolescencia y cómo se desenvuelven dentro del entorno urbano ver el capítulo 2 de la tesis titulada **La ilustración juvenil contemporánea en el arte urbano** de Arturo Cejudo Limón.

46-Pelta, Raquel. *op. cit* p.114

La siguiente circunstancia que se presenta, como lo había mencionado en el capítulo anterior respecto a la pintura callejera y mural, sucede cuando esas mismas marcas comerciales se acercan directamente con los artistas y/o graffiteros a que les pinten para ellos en el anuncio o presentación de un nuevo producto en el que son invitados para que intervengan en algún espacio en específico, las mismas empresas les patrocinan botes de aerosol, pintura, bardas y mamparas para que pinten por lo que en cuanto al pago o a la remuneración acuerdan en una negociación entre el autor con el cliente, Algunos llegan a ser contratados directamente por las marcas de diversos productos a que les hagan diseños o arte de carácter “rebelde” dirigida a su venta para las clases medias y en algunas ocasiones para la clase alta, según los sociólogos canadienses Joseph Heath y Andrew Potter “rebelarse vende”. (47).

¿A qué se debe ese fenómeno en la relación de los artistas con las marcas comerciales?, en primera se debe a que los clientes reconocen el trabajo de ellos y los eligen por que tienen una propuesta original, aparte del talento que llevan al representar o expresar algo, es único e irrepetible por lo que ninguna persona lo puede hacer más que ellos, o sea que no se puede igualar. “Un ilustrador o ilustradora, por el contrario puede ser escogido porque su estilo se percibe como el adecuado al del producto” (48)



Anuncio de la marca de relojes G-Shock de Casio en el que colaboró Seher One



Intervención para la marca de perfumes Kenzo Flower Tag. Autor: News

47-http://proyecto-oxido.wikispaces.com/IU_graffitiroma consultado el 31 de enero de 2012

48-Wigam, Mark. *op cit.* p.22

Ejemplos de esto fue uno de los anuncios de Seher para Cerveza indio con la campaña “la cosa es buscarle” exhibida en espectaculares sobre calles y avenidas en el anuncio viene una leyenda que dice: “la expresión no se limita a una pared”, las intervenciones de News para la tienda de Adidas ubicado en la Condesa y para *Kenzo Flower tag*, la intervención para la marca *Ecko* en el que participaron los artistas mexicanos Karas urbanas y Farid Rueda, la presentación del nuevo modelo de relojes G-Shock de la marca Casio en el que participaron Seher, News y Saner, una pinta destruida o recubierta por la marca Converse para anunciar el lanzamiento de su nueva campaña *add color* que intervinieron sin ningún permiso sobre un mural pintado anteriormente por el colectivo M city (ver las primeras dos fotos abajo) y el recurso que le da al esténcil y el cartel en su diseño para anunciar eventos deportivos como maratones, torneos de futbol patrocinados por *Nike* en los muros de las avenidas.



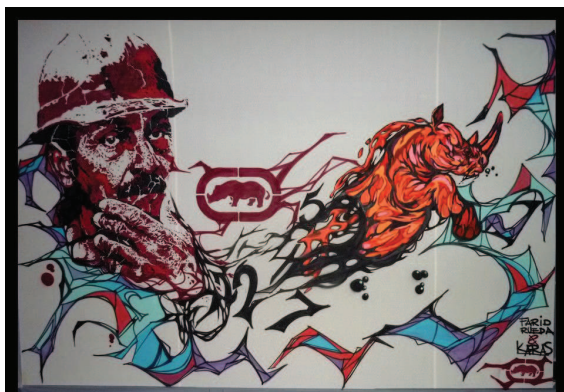
Pinta finalizada de M-City, Agosto 2011

Fuente: <http://www.doble-h.com/2012/02/noticia-muro-de-m-city-destruido-por-converse-y-su-campana-add-color/>



Campaña de *Converse Add color* en el mismo lugar Febrero 2012

Fuente: <http://www.doble-h.com/2012/02/noticia-muro-de-m-city-destruido-por-converse-y-su-campana-add-color/>



Intervención para la marca *Ecko*. Autor: Karas Urbanas y Farid Rueda



En diferentes comercios han aprovechado el uso del graffiti para el anuncio de tenis deportivos en diferentes locales y negocios.

3.2 Medios digitales

3.2.1 Sitios web

En esta era digital, el diseño basado en el arte callejero no se queda atrás, más bien se actualiza y se adapta a las nuevas formas tecnológicas, por lo que podemos apreciar la presencia de sitios de internet de música (en especial de Rap y Hip Hop) algunas organizaciones no gubernamentales que publican y difunden todo lo relacionado al arte callejero y al graffiti, las publicaciones impresas mencionadas anteriormente tienen su propio sitio web con enlaces a las redes sociales, otros solo cuentan con perfil en sitios como *Facebook, Twitter, Blogspot, Wordpress, FlickrR, Myspace, Fotolog, Metroflog* etc. todo con el fin de cumplir el mismo objetivo, presentar, ofrecer y difundir todo lo que está aconteciendo en estos últimos momentos a través de reportajes, reseñas, crónicas directas desde la pantalla de la computadora o del celular a través de sus aplicaciones.

Nuevas revistas y sitios que no tienen versión impresa se han dado a conocer principalmente por Internet, por lo que los costos para sacar y distribuir una publicación impresa son demasiado costosas dependiendo del tipo de papel, el color y los acabados, por lo que se recurre a una estrategia para financiamiento, la oferta de espacios publicitarios para que anuncien su propio negocio dirigida a sus propietarios y otra es que reciben patrocinios de empresas grandes que les permite cubrir los gastos de su producción.

La ventaja que tienen es que financian su dominio para tener cobertura en la red, algunos reciben patrocinios ofreciendo publicidad por internet, otros solo cuentan con su perfil en las redes sociales, por lo que es un primer paso para cualquier publicación que quieran ejercer como proyecto anterior a una revista impresa, dependiendo aparte de la oferta y el interés en el público que deseen anunciarse para que se mantengan presentes en la red.

También apreciamos los sitios web de los artistas en general en el que por secciones podemos ver su biografía, su trayectoria, las colaboraciones que han hecho para clientes y de toda su producción o su trabajo en general a través de su galería virtual y las noticias de última hora, cuentan con enlaces que los dirigen a las redes sociales, blogs y wordpress.

Algunas revistas digitales y sitios web que publican en torno al arte callejero

Revista Mitote (México)

Neuroblasto sitio de facebook (México)

Revista Apolorama sitio de facebook (México)

Revista Complot (México)

www.coolhuntermx.com

www.rundontwalk.com.ar

www.mudstencils.com

www.graffiti.org

www.doble-h.com

www.graphiclust.com

www.arteycallejero.blogspot.com

www.blog.groundswellcollective.com

www.graphotism.com/home.asp

www.vinyleschiles.com/

www.nfgraphics.com/

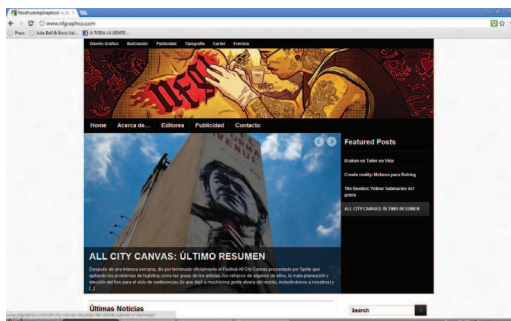
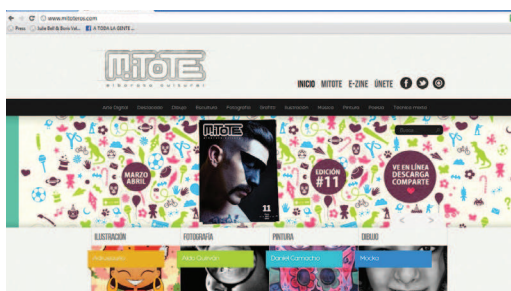
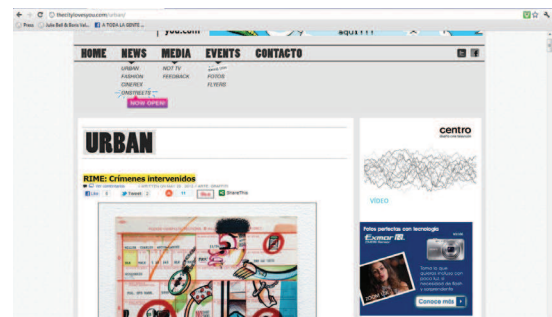
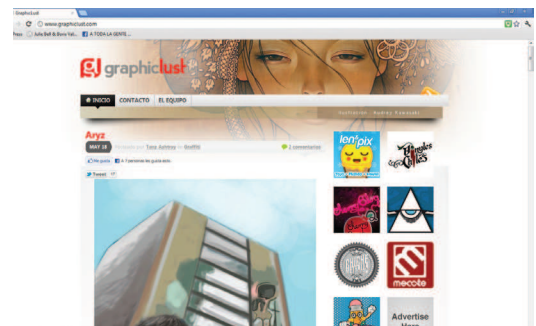
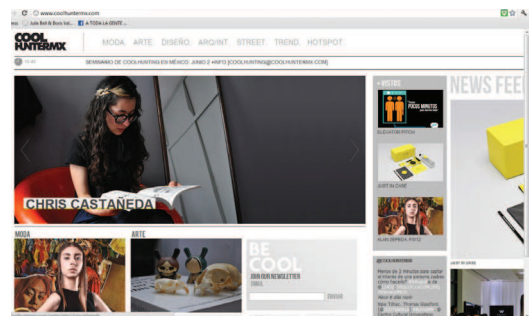
www.inkultmagazine.com/

www.cherrybomb.com.mx/

www.graffitimundo.com

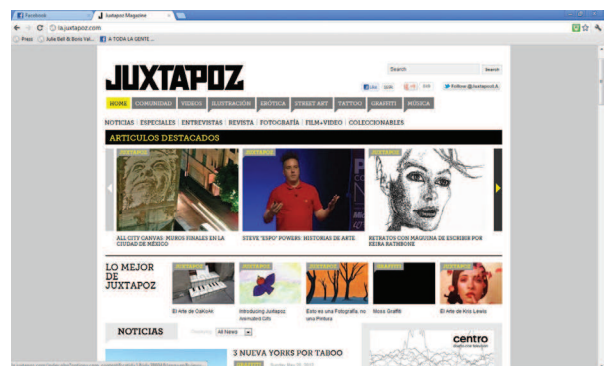
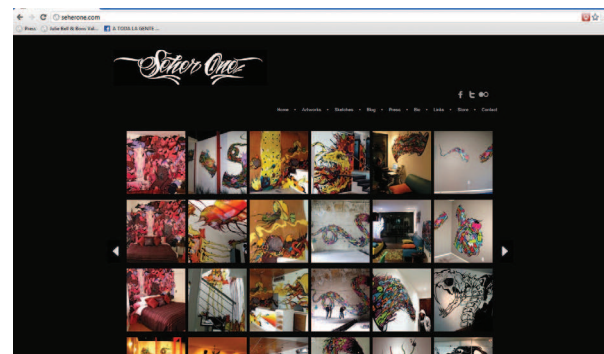
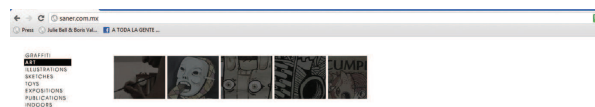
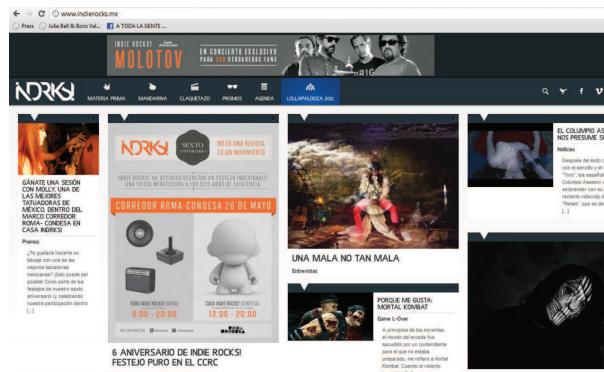
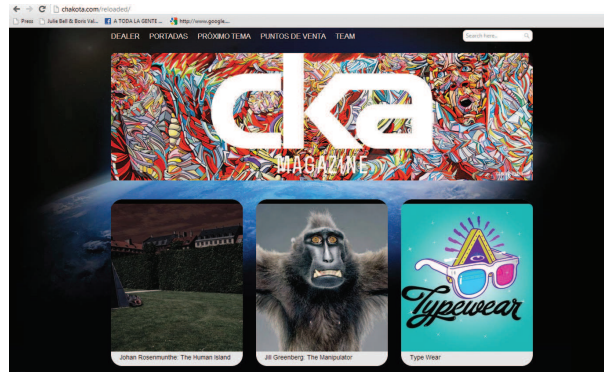
www.thecitylovesyou.com/

www.urbanstar.com



Sitios web de medios impresos
(todas tienen enlace con las redes sociales como facebook).

- <http://www.revistamigala.com/>
- <http://www.revistaiboga.com/>
- <http://la.juxtapoz.com/>
- <http://www.tonguemag.com/>
- http://www.vice.com/es_mx
- <http://www.elfanzine.tv/>
- <http://www.entribu.com/>
- <http://www.marvin.com.mx/>
- <http://www.indierocks.mx/>
- <http://www.picnic-mag.com/>
- <http://chakota.com/beta/>



3.3 Medios audiovisuales

3.3.1 Comerciales de televisión

Hay varios tipos de publicidad que se transmiten en televisión, una es elaborada sobre animación 3D y lo que podemos apreciar ahí es en la en la creación de personajes basados en la simplicidad, el uso de colores planos, plastas, paisajes y atmósferas fantásticos y surrealistas, lleno de colores vivos adaptadas a la temática pop de estos tiempos, que representan la onda dinámica, juvenil, contemporánea y urbana, todo con el fin de anunciar un producto o promocionar un canal de televisión. Ejemplos son los comerciales de Coca-Cola, Fanta “sabores irresistibles”, los personajes de la serie Funky punky en la promoción de Sabritas y Gamesa y las animaciones del canal MTV y Cartoon Network.

Otra presencia que se le da al arte callejero sería para la escenografía de un comercial en el que invitan a un artista o graffitero a pintar un personaje de su imaginación o de lo que el cliente diga específicamente y lo montan ya sea dentro de una habitación o afuera en las calles, mientras que el resto es ver a los protagonistas interpretando la historia conforme el guión técnico y storyboard elaborado que después será transmitido en la televisión. (49)

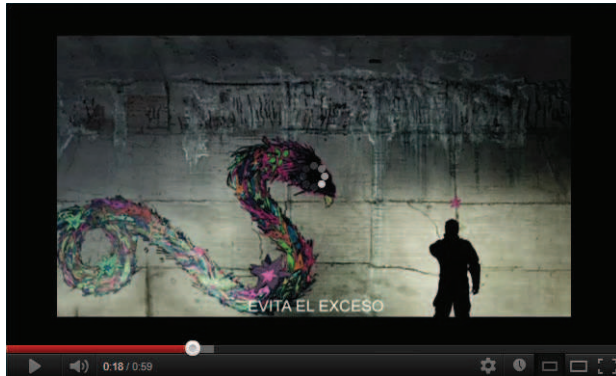


La gran oportunidad que se presenta en especial para los artistas callejeros es en el uso de su obra para el anuncio y promoción de un producto o referente a una festividad (como el día de muertos) algunas son versiones animadas de su arte, otro sigue la secuencia de una intervención sobre un edificio, todo esto transmitido por

televisión. Por ejemplo el anuncio de Cerveza Indio donde aparece Seher en persona portando una máscara anti-gas corriendo hacía un muro de ladrillos y lo traspasa, enseguida lo ves corriendo sobre botes de pintura que estallan sobre las vías de tren ya que en el fondo se pueden ver los vagones, después vemos a él sentado sobre un edificio y debajo

49-Ver video en <http://www.youtube.com/watch?v=nyRRdxStKVw&feature=autoplay&list=UL4gk96SQyb4I&playnext=1> STARGUM CHAVORUCO BATERIA Barcel Marca Lamasney Angel Films Bateria 30 seg. 9 de Febrero de 2012

está el autorretrato animado hablando, al final podemos apreciar la animación del animal fantástico que apareció en un principio en el muro que él pintó y al momento de llegar a la parte alta del edificio aparece un avión (50).



Escenas del comercial de Cerveza Indio y su campaña “La cosa es buscarle” donde contó con la participación de Seher

Otro es el de Saner en colaboración con Televisa titulado “ellos ya están listos celebremos el día de muertos Catrina” realizado en 2009 (51), el corto se trata de que en la calle, hay una panadería y en uno de sus cristales, tiene pintada una Catrina que baja rápidamente hacia una bicicleta que tiene una canasta llena de pan de muerto, después se ve a un Tameme con la máscara de muerto, que anda entre las frutas de un mercado o tianguis, después él se acerca a una montaña de naranjas y se roba una. Al final salen dos ancianos enmascarados colocando el retrato de una foto realista de ellos mismos adentro en el panteón, luego aparecen los músicos que acompañan el fondo durante todo el comercial, junto con el velador y dos niños enmascarados y la Catrina que apareció al principio, al final sale el logo de Televisa y el texto desvanecido diciendo Día de muertos.

50-<http://www.youtube.com/watch?v=vO2YsireDt8>

51-http://www.youtube.com/watch?v=o_YVnZ5ACyA&feature=player_embedded

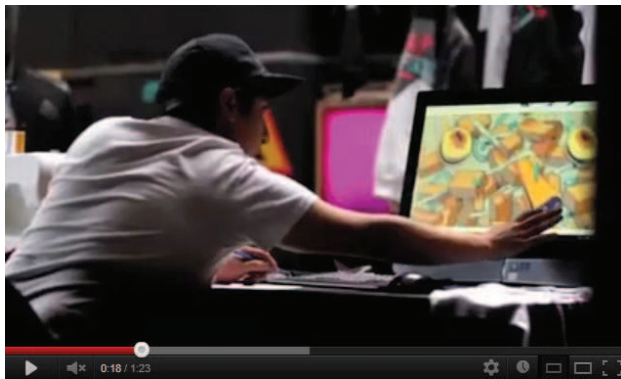
El segundo corto (52) se trata de que en la calle, hay una pared con un graffiti, de donde está dibujado Juliancito, una calavera que toma vida y camina sobre la calle, luego se ve a una banda musical de muertos que sale de una coladera, al igual que a un muerto comprando cempazúchitl, y al final todos los muertos se dirigen al cementerio llevando música.



Escenas del promocional de Televisa, "ellos ya están listos, celebremos el día de muertos, Catrina" con ilustraciones animadas de Saner.

52-<http://www.youtube.com/watch?v=5idQJo9lpc4&feature=relmfu>

Por último el anuncio en colaboración entre la marca Tony Delfino creado por el artista e ilustrador mexicano Smithe con Lenovo, ahí vemos la silueta de él parado en lo alto de un edificio con vista a la ciudad de México, luego en la siguiente escena vemos su silueta de espaldas dirigiéndose al lugar donde va a pintar, contempla el edificio por un rato, en otra escena vemos a él de nuevo estando en su estudio sentado sobre la mesa, su computadora visualizando sus trabajos, la mayor parte del comercial se la lleva cuando está en pleno acción metiéndole color a su pinta, checando su boceto desde la computadora portátil e imprimiendo una de sus serigrafías y mostrando su línea de ropa, se ve una toma de un puesto de tortas, al final vemos el trabajo terminado con el logo de “Lenovo for those who do” y el rostro de él de frente. (53)



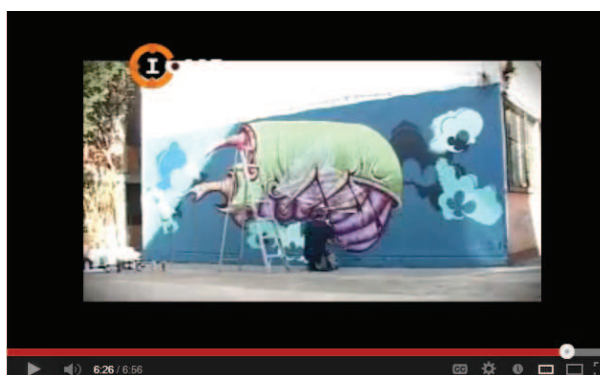
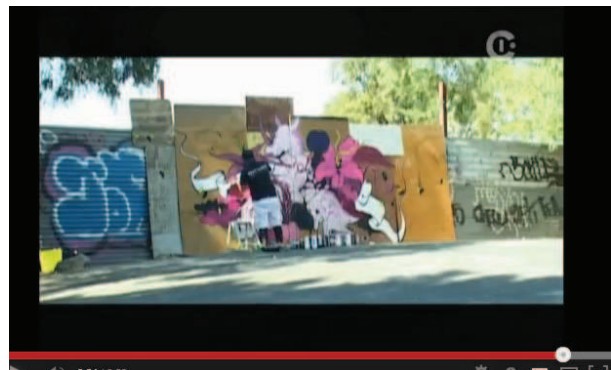
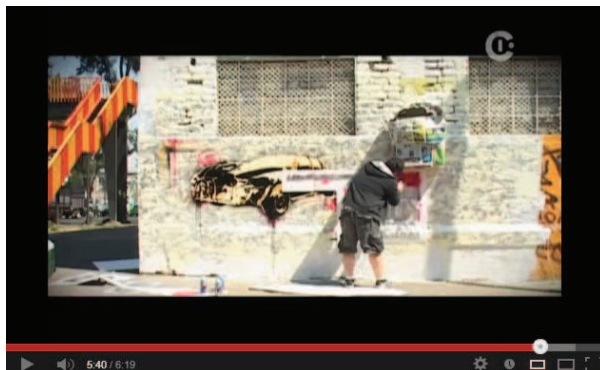
Escenas del comercial Lenovo en colaboración con Smithe/ Tony Delfino en el que vemos paso a paso el proceso de la intervención.

53-http://www.youtube.com/watch?v=n4glJf_qtfg

3.3.2 Documentales

La escena del arte contemporáneo de hoy en cuanto al crecimiento que está teniendo el post-graffiti ha llamado la atención de la gente, además de los periódicos, revistas, marcas comerciales incluso hasta de los documentalistas quienes se acercan a ellos invitando a los artistas a que nos hablen acerca de su obra y de su estilo de vida que ellos llevan, como ejemplo de donde vienen y en qué se basan para hacer sus obras. Canales como I-sat de televisión de paga transmiten en un intermedio de seis minutos antes y después de cada programa o película el programa titulado “Paredes que hablan” cuyo eslogan es:

Pintar paredes es algo que está de moda desde los tiempos de las cavernas, pero muchas cosas cambiaron desde el arte rupestre hasta el estencil. Esta producción original de I.Sat pone el foco en el histórico, único y hasta sagrado mundo de las pintadas callejeras en Sao Paulo, Buenos Aires y México DF. Una serie de fillers con estilo reality cuyo escenario serán las calles de las grandes ciudades de Latinoamérica. Trece episodios, cada uno dedicado a un autor, entre ellos verdaderas estrellas mundiales. (54)



Escenas de la capsula “Las Paredes hablan”transmitido por I -sat en el que presentan el trabajo de cuatro exponentes: Watchavato, Seher, Segovbal y Neuzz

54- Se pueden ver los videos de esas capsulas desde el sitio en youtube del canal I-sat

Cada episodio con su equipo de filmación recorren varios países de América latina, filmando cada detalle acerca del arte callejero y de sus principales exponentes, podemos apreciar a ellos interviniendo en las calles, captando el proceso que inicia desde la pared en blanco hasta ver la pieza ya terminada y la presentación dada por ellos mismos en la elaboración de una obra artística. Artistas que han aparecido en estos cortos se encuentran Seher, Segovbal, Neuzz, Watchavato (México), artistas internacionales como Nerf, Pum Pum, Jaz, Gualicho (Argentina), Minhau, Boleta, Speto, Alexander Orion (Brasil).

Sitios de internet como Youtube abundan una gran variedad de videos relacionados al arte callejero en sus diversas prácticas y manifestaciones, comúnmente son grabados entre usuarios aficionados, colectivos u organizaciones independientes ya establecidos, algunos artistas tienen sus cuentas individuales en ese sitio.

Podemos encontrar entrevistas a artistas como Dr. Befá, Trash Aeme, la entrevista que realizó canal 22 a Dr. Rabias y a Mr. Fly como ejemplo, hasta pequeños documentales subidos por un usuario común en el que vemos una reseña acerca de los artistas ya mencionados anteriormente. Hay un sitio considerado alternativo a Youtube como Vimeo, Dailymotion llamado Bliptv contando con un canal titulado "Colores en el asfalto" (55) en el que podemos apreciar pequeños documentales que se les hacen a artistas de la calle y de los tatuajes que no son muy reconocidos internacionalmente pero han ocupado un lugar dentro de la escena urbana de nuestro país, entre ellos podemos apreciar al reconocido artista del estencil Karas Urbanas, al colectivo 2.50 y a la joven promesa del arte callejero Argeo Mondragón.

Uno de los primeros documentales que habla respecto a la difusión del graffiti y de la cultura hip hop en México es la de Otros nosotros: México, ciudad hip-hop, nuevo y bravo graffiti, realizado en 2004 por el cineasta Alberto Cortés destacado por sus trabajos como Amor a la vuelta de la esquina y Ciudad de Ciegos junto con el músico e investigador Rolando Ortega conocido en la escena del rock nacional como Roco, vocalista de la Maldita vecindad y los hijos del quinto patio.

55-Visitar <http://blip.tv/colores-del-asfalto/>

Dicho documental fue transmitido por el canal 22, durante una hora podemos apreciar cómo ha crecido este movimiento en nuestro país a través de sus manifestaciones como el break-dance, el rap, el tornamesismo y el graffiti. Contiene entrevistas de varios exponentes como News y Humo en el graffiti o raperos de la escena subterránea como Dj Aztek, Aser, Youalli G, Gogo Ras, Mibe y Big B (ahora Big metra) en el que nos comparten sus experiencias, su trayectoria y cómo comenzaron a involucrarse en dicha actividad. Contiene escenas de un recorrido por la avenida Zaragoza inundado de graffiti al igual como se pueden apreciar en zonas como Nezahualcoyotl, Iztapalapa, Xochimilco, Tlalpan y el Centro de la Ciudad.



Otro documental es acerca de Saner en una de sus capsulas llamada Central Once en el que participó en un proyecto llamado Efímero, como parte de una colaboración que realizó para Once TV (IPN TV), quienes realizaron varias cápsulas documentales que presentan diferentes visiones de algunos pintores de la ciudad de México. Este proyecto está dirigido por Tomas Cancho-la y su equipo. Entre los pintores que participaron se encuentran Basic, Ego Crew y Coco&Dronz.

Y el más reciente trabajo de escenografía que representa mediante esténcil plasmado sobre yute a los niños integrantes de una orquesta como parte del programa llamado “Opera Prima” transmitido por el canal 22 en el que entrevistaron a Farid Rueda y a Karas Urbanas integrantes del No Colectivo quienes nos platican acerca de su trabajo y de sus experiencias que implicó todo el proceso creativo. (56)



56-Ver video en <http://www.youtube.com/watch?v=WhXJ8TDerFw>

3.3.3 Videos musicales

El arte callejero a través del graffiti y la pintura sobre muros se ha prestado también en el diseño audiovisual y en la escenografía real para videos musicales que van desde el rock, ska, pop y hip hop.

Grupos de la escena musical del hip hop subterráneo junto con los directores han buscado locaciones donde hay muros pintados, ya sean murales o graffiti mismo usados como fondo principal, ya sea como una representación del ámbito callejero de las ciudades en donde se desenvuelven independientemente del contenido que expresan en sus líricas, o simplemente para representar visualmente el contenido mismo cuando se habla de temas en el que usan términos que refieren a la acción de pintar como “pintas”, “vandalismo”, “ilegal”, “clandestinos” o de identidad nacional (57).



Esto no ha pasado desapercibido en el ámbito comercial, en el que han aprovechado estos elementos gráficos de forma audiovisual sólo con el fin de aparentar la imagen de una persona rebelde y contestataria que se rodea de jóvenes que buscan una identidad expresando mediante diversas manifestaciones juveniles que denotan “actitud” y “rebeldía”. Entre esas manifestaciones podemos encontrar como parte de los videoclips, jóvenes en la calle haciendo bailes de break-dance, graffitis pintados en las bardas junto con otras personas practicando el skateboard y las bicicletas como parte de las expresiones en el ámbito urbano.

57-<http://www.youtube.com/watch?v=3jI05RqXFLM>

Tijuana No & Kidfrost-Stolen at Gunpoint by Leonardo Pointani

En la canción “Amar te duele” interpretado por la cantante Natalia Lafourcade como parte de la película que lleva el mismo nombre dirigido por Fernando Sariñana, podemos apreciar el “esténcil animado” de la interprete y de los protagonistas que aparecen en el film plasmados sobre los muros de concreto además de tomas de algunas paredes llenas de tags. Videos como “Hit me” y “Frijolero” interpretados por el grupo de rock mexicano Molotov vemos la animación con personajes hechos sobre plastas de color, figuras sintetizadas, elementos de la gráfica popular, los altos contrastes tomados del esténcil y de la gráfica de los años sesenta. En el video de “Hit me” podemos ver escenas en vivo de los integrantes en plena madrugada llevando sus botes de engrudo pegando carteles de protesta sobre las calles.



Videoclip Belinda-Lo siento



Videoclip Natalia Lafourcade-Amar te duele



Videoclip Molotov-Hit me

3.3.4 Películas y series animadas

Muchas películas que hablan de temas referentes al street art, se exhiben a manera de documentales cuando se habla acerca del movimiento o cuando se enfocan en uno de los exponentes a manera de biografía, pero en cuanto a la aplicación al igual que los comerciales de televisión y de los videos musicales observamos esas pintas en tomas realizados en la calles de la ciudad como parte de la escena de la película.



Coincidiendo con la tendencia en estos tiempos derivado del surrealismo pop o *low brow*, el manga, los cómics y el arte pop, en cuanto a los contenidos muestran temáticas presentes en estos tiempos comprendidos por los adultos como son la perversión, el sarcasmo, la ironía, el humor negro y ácido. La estética que se maneja en cuanto a la dirección de arte van desde las figuras simples y estilizadas, colores planos y un estilo caricaturesco e infantil.

Ejemplos de las series animadas de estos tiempos que sobresalen con estas características mencionadas anteriormente son:

Hora de Aventura (*Adventure time*) creado por Pendleton Ward estrenado en 2010 y transmitido en el canal de televisión de paga Cartoon Network

El asombroso mundo de Gumball (*The amazing world of Gumball*) estrenado en 2011 co-producción entre Reino Unido y Estados Unidos.

Happy tree friends (*Los amigos felices del árbol*) estrenado en Internet desde 1999, tuvo muy poca participación en televisión con duración de tres meses desde 2006

3.4 Vestimenta

Los jóvenes en estos tiempos han apreciado la estética del arte callejero dentro del entorno urbano, por lo que llegan a tener gusto y preferencia en la vestimenta, algunos artistas que comenzaron su carrera pintando en las calles, a través de los seguidores que en su trayectoria han ido generando con el paso del tiempo y el patrocinio de algunas marcas, comienzan luego a emprender sus propios negocios, en específico líneas de ropa en base a sus diseños y a sus creaciones, por lo que aprovechan el seudónimo que se pusieron para darse a conocer como marca propia (en el que abarcan impresiones, ilustraciones, sitios web, playeras, gorras, juguetes y consiste en poner su seudónimo como sello de marca.)

Otros deciden ponerle un nombre diferente para distinguirse en cuanto a los productos, que ofrecen; existen colectivos en el que hacen diseño gráfico, fotografía, diseño de ropa, impresiones en serigrafía, sublimación, bordados etc. además de empresas que se dedican al patrocinio y distribución de ropa quienes apoyan a los artistas en la promoción del lanzamiento de una nueva línea de ropa.

Lo que apreciamos en cuanto a la vestimenta son los graffitis pintados sobre las gorras y playeras en diferentes tamaños y colores, pero también podemos ver diferentes propuestas hecha por diseñadores y artistas en el que abarca un universo enorme de estilos y tendencias en el que podemos apreciar en primer lugar el low brow, el arte pop, la estética de los años sesenta y setenta u onda retro, los íconos y tradiciones de la cultura popular mexicana y chicana, la cultura hip hop, los cómics, el manga, el movimiento afroamericano a través de los exponentes y géneros musicales como el soul y el funk, hay diseños que vienen acompañados de elementos orgánicos, grecas, cráneos con fines de ornamento y de representación y la sobresaturación de elementos tanto orgánicos, geométricos, abstractos así como el uso de animales y de la figura humana sin olvidar el diseño tipográfico.

Algunas marcas exponentes en el diseño basado en la cultura, moda urbana y del arte callejero son:

Ecko Unlimited (Estados Unidos con filiales en México)

Catka Wear (México)

Yonerone Clothing (México)

Mission Brand (México)

Tony Delfino (México)

Urban Instinct (México)

Reyes Street Wear (México)



3.5 Juguetes

Una de las nuevas corrientes que parten del arte callejero y que ha sido adaptado a un nuevo formato para intervenir y customizar (personalizar) son los juguetes de vinil, conocidos en su término en inglés como *toy art* o *vinyl toy*. Un antecedente de este nuevo arte data desde los tiempos antiguos en el que el hombre creó figuras ancestrales que tenían sobre ellas formas y pinturas, en el siglo XX tuvo sus primeras muestras entre la década de los 70 y 80, aunque de manera formal como lo conocemos actualmente se da en Hong Kong en la década de los 90 con los artistas Michel Lau y Eric So, quienes empezaron a crear las primeras versiones de juguetes decorativos que no estaban dirigidos al público infantil.

Los primeros diseños que empezaron a surgir estaban basados en los personajes de Walt Disney, pero poco a poco fue tomando un estilo personal y único. Su introducción hacia el mundo de la “cultura urbana” lo daría Michel Lau, un ferviente admirador del Hip Hop, las patinetas y el graffiti, llevando de esta manera el toy art a un terreno con influencias totalmente callejeras, ganando un número adecuado de adeptos dedicados a pintar con técnicas cercanas al aerosol.



Michel Lau (Hong Kong 1970) (izq.) y Eric So (Hong Kong 1968) (der.)
pioneros de los primeros juguetes de diseñador

Lau comenzó creando juguetes de vinil como un hobby, con el paso del tiempo se fue posicionando inicialmente con una beca que le diera la fundación Phillippe Charriol a la par de trabajar como ilustrador y dibujante de un comic para la revista *East Touch*, recordado como “Gardener” en la que aparecen algunos personajes que había creado en vinil. En 1999 Sony descubre su trabajo y le da la oportunidad de hacer esto a una



Autor: Michel Lau

escala mayor, para después consolidarse en definitiva, creando las figuras del grupo de hip hop de Hong Kong, LMF. Actualmente Michel Lau, es un artista reconocido internacionalmente y ha expuesto en galerías de todo el mundo, teniendo residencias entre Hong Kong y Nueva York.

A raíz de eso, esta práctica se ha expandido por todo el mundo y han surgido compañías que se dedican a la elaboración de muñecos de vinil, por lo que recién salido lo vemos de un color liso blanco, siendo preparado para que artistas, ilustradores y diseñadores lo intervengan, o sea que en base a su propuesta gráfica personal plasmen su estilo sobre la pieza de vinil, esta fase es conocido como juguete de diseñador, ya que lo que vemos al final son varias piezas con estilos de cada uno en particular, de diferente color, diferentes personajes que provienen de los artistas y lo que ofrece especialmente es su arte plasmado sobre la pieza.



Autor: Eric So

Hay variedad en cuanto al diseño de los personajes, algunos van desde los osos, ratones, monstruos y figuras con un diseño más personal, lo podemos ver incluso de varios tamaños por lo que los costos en su adquisición son bastante elevados, vienen con empaque y presentación del producto. El producto final del juguete llega a cotizarse a costos elevados dependiendo de la trayectoria del artista y de la producción que ha hecho. Otra de las variantes son los *paper toys* (juguetes de papel) y los juguetes-con memoria USB adentro.



Juguete con memoria USB incluida.



Una de las variante de los juguetes de vinil (*vinyl toys*) son los juguetes de papel (*paper toys*).

Empresas y tiendas especializadas en la producción y venta de juguetes de vinil y de diseñador, algunas cuentan con filiales en otros países.

Vinyles chiles (México) -Tienda especializada en la venta de juguetes de diseñador recién elaborados por diversos autores, con una variedad en cuanto a tamaños, estilos, colores etc. Se encuentra en la calle de Regina 87 Local E col. Centro a dos calles de Pino Suarez

Deego Toys (España)- Basa su producción en crear juguetes de diseñador y tiene la peculiaridad de albergar en su interior tecnología USB y un Disco Duro.

Veneno Toys (México) – Sus raíces se basan en el dibujo, el diseño y el arte gráfico como medio de expresión. Se dedica a la producción que van desde las piezas prediseñadas hasta las piezas creadas por cada una de ellos, entre ellos destacan no sólo los juguetes tradicionales de vinil, sino también abarca en su línea de producción, los peluches, los *paper toys* (juguetes de papel) alcancías y figuras de luchadores.

Kidrobot (Estados Unidos) – Es una compañía estadounidense fundada en 2002 por Paul Budnitz además de que se dedican en la producción de juguetes de vinil agrupa a diversos artistas multidisciplinarios originarios de América, Asia y Europa. Cuenta con tiendas en Los Ángeles, Nueva York, Toronto, Miami y San Francisco. Es propietaria de los conocidos Dunnys y Munnys, los cuales son muñecos de vinil, que en diferentes colores son ideales para hacer lo que se quiera en ellos, sin importar si eres principiante o avanzado.

Medicom Toys (Japón) - Originario del lejano oriente su línea de producción más conocida son los Bearbricks, los cuales son una especie de osos. El set de bearbricks consta de 2 piezas una de 400 % (28 cm) y otra de 100 % (7 cm).

Toy2r (Hong Kong) – Fundado en 1995 por el diseñador Raymond Choy el nombre está basado en Toy R (de Toy Raymond), una de sus mascotas más conocidas es de “The Toyer”. En 2001 lanzó una figura en forma de cráneo junto con una línea de llaveros de la marca Qee (pronunciación similar a Key que en español significa llave). Ha recibido numerosos premios y reconocimientos internacionales como el juguete de vinyl del año en 2007, ha ganado seis veces consecutivas desde 2002 el premio AFT (Action Figures Times) como el premio a la mejor pieza, el mejor juguete de vinyl en 2006, el premio a la compañía más innovadora en 2004 entre otras.

Ledy Ledy (México)-Formado desde 2006 el equipo se encuentra integrados por gente reconocida en el ámbito del diseño en México entre ellos se encuentra Cesar Evangelista conocido como Mr. Kone, Juan Carlos Arenas conocido como Robot Soda y Julio Carrasco “El valiente”, miembro fundador del estudio Zoveck.



3.6 Otros espacios (Museos, Centros Culturales, Eventos)

En este capítulo podemos comprender de cómo el arte callejero ha tenido presencia y aceptación en las galerías, museos, centros e instituciones culturales llegando a alcanzar el estatus de obra de arte, y se debe eso a que principalmente consiste en ver la propuesta plasmada en diversos soportes como lienzos, papel, cartón, metal, madera, como se ha dicho anteriormente se puede expresar y comunicar a través de la imagen, lo único que cambia es el soporte, por lo cual se ve lo factible que es ver una pinta en una pared y sobre un lienzo. En nuestra ciudad existen diversas galerías que han sido sede de diversas exposiciones de artistas nacionales como internacionales en el que además de ver la muestra de arte a través de su propuesta personal, hemos sido testigos de exposiciones referentes al graffiti, al estencil, cartel, calcomanías, pinturas y de técnicas distintas como el collage, grabado, instalación, escultura, maquetas, tatuajes, impresiones y aerografía sobre playeras y diversos materiales sólidos además de existir las tiendas donde se puede encontrar desde ropa, chamarras, gorras, revistas, tarjetas, postales, tazas, juguetes, calcomanías, botes de aerosol, discos, por lo que se prestan también para montar exposiciones y lanzamientos de líneas de ropa.



Interior de la exposición :”Las calles están diciendo cosas”de 2008 en el Museo de la ciudad de México

Algunas de las exposiciones recientes en los últimos tiempos fue la de 2008 en el museo de la ciudad de México cuyo nombre de la exposición se llamó “Las calles están diciendo cosas”. En esta muestra de trabajos participaron los más respetados y reconocidos productores de quince ciudades y veinticinco colectivos activos hasta el día de

hoy. Dicha exposición fue organizada por el colectivo Komal y patrocinada por la marca de tenis y zapatos Vans.

Otra exposición se llevó a cabo en “Casa de Iago” en el Bosque de Chapultepec en 2009 en el que se presentaron artistas de gran relevancia como Nydia Cisneros, Bryan Fisher, Itxaso Larrañaga, Diego Padilla y Pablo Romo, quienes se mostraron trabajos de artistas internacionales como Shephard Fairey (reconocido como Obey Giant (André el gigante),

Blek Le Rat, Andy Jenkins, Russ, Pope, Andy Mueller, Michael Coleman, Teddy Kelly, Michael Sieben, Cody Hudson, Nat Swope, Evan Hecox y Michael Leon.



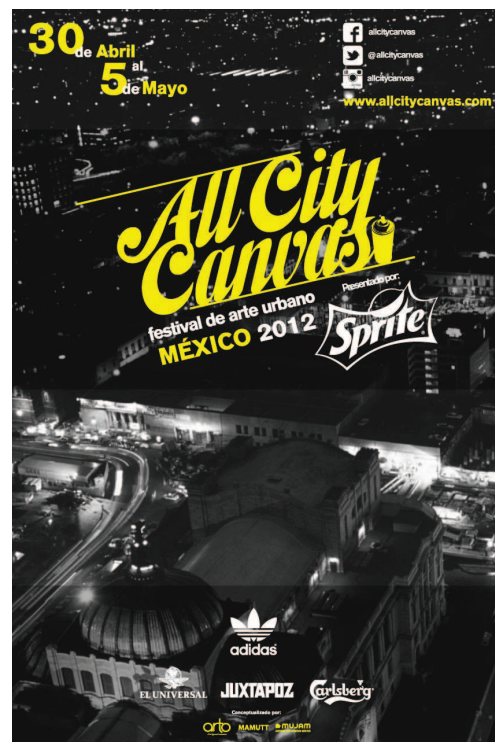
En 2011 se realizó una exposición titulada “Intersticios Urbanos” en el centro cultural España, en la que participaron no sólo artistas mexicanos como Saner, Seher, Yescka, Smek del colectivo Arte jaguar y el colectivo Lapiztola, sino también artistas de Estados Unidos como Chaz Bojorquez, Susso 33 y Spy de España, Alexandre Orión de Brasil entre otros, la curaduría estuvo a cargo de Said Dokins y Laura García. En esta exposición abarco muestras de pintura, gráfica, performance, intervenciones, música, con el fin de crear una constelación de diversas posiciones en torno a las manifestaciones urbanas.

A finales de ese año se realizó en el Centro Cultural Aliac allá en el Centro, la exposición “Graffiti is a classic” organizado por la marca de botes de aerosol Illegal Squad y Reyes Street Wear, que consistía en una muestra de trabajos hecho por graffiteros y artistas mexicanos, tuvo su primera muestra en varias ciudades de Francia logrando reconocer la creatividad, originalidad y la calidad de los trabajos de los participantes, por lo que además hubo muestra de playeras, aerografía, maquetas y música de acompañamiento conformado por grupos de hip hop.

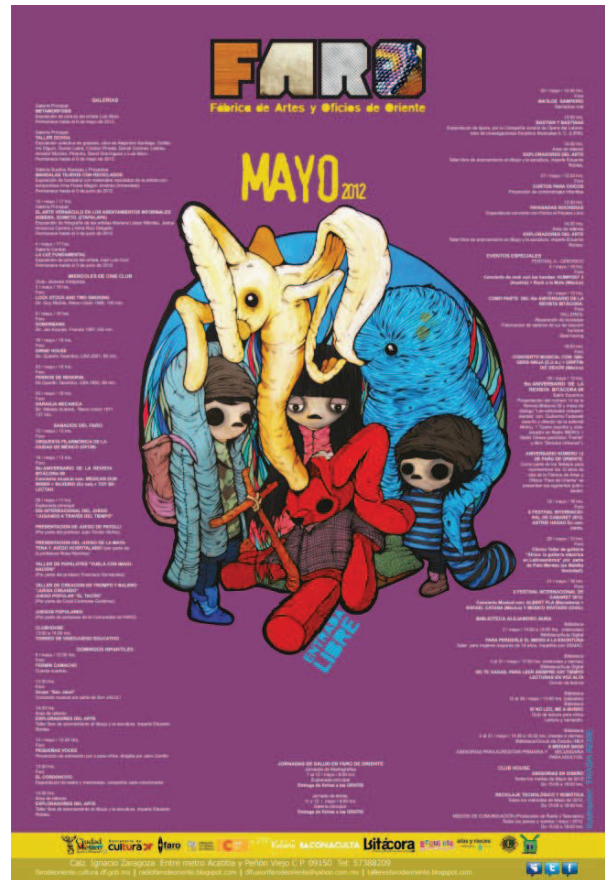
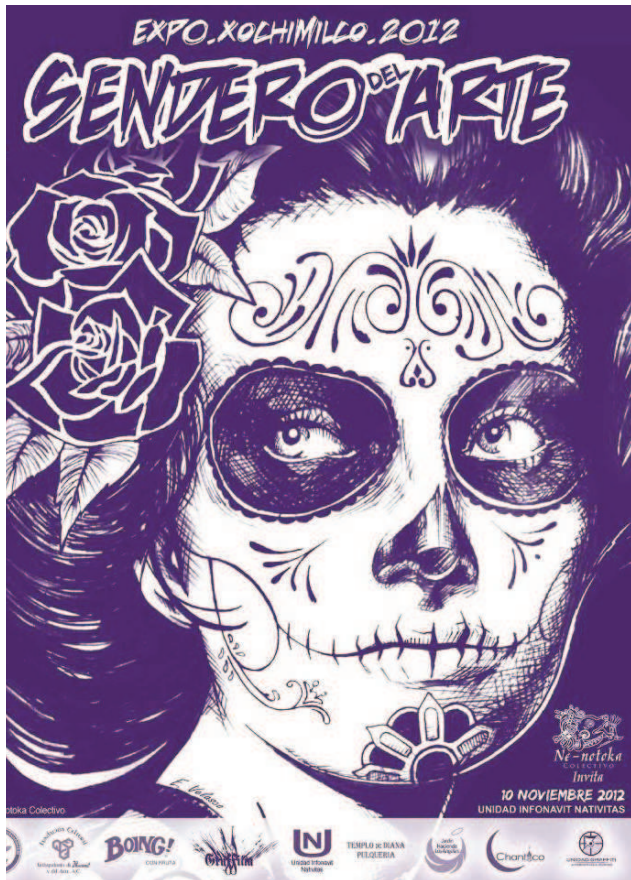
Sin olvidar las más recientes exposiciones individuales como el de los artistas mexicanos Neuzz y Trash Aeme ambos en el centro cultural Border, la de Seher en la galería Vice titulado Ensoñaciones y la de Farid Rueda en la Galería Fractal (ubicado dentro del centro cultural Bosco ubicado al sur de la ciudad) el que ya no solo los vemos como artistas que pintan en las calles, sino de artistas que pintan y producen obra para las galerías.

También dichas exhibiciones no necesariamente se han montado sobre lugares cerrados, encontramos ejemplos de exhibiciones al aire libre como el festival All city canvas que se realizó a mediados de 2012 en el que nueve artistas de talla internacional fueron los participantes de dicho evento, tales como Rhoa de Bélgica, Herakut de Alemania, Interesni Kaszki de Ucrania, Escif y Ariz de España, Vhils de Portugal, El Mac de Estados Unidos y los artistas mexicanos Segó y Saner, quienes fueron asignados a realizar intervenciones sobre diversos edificios de la capital. También hubo conferencias realizados en el Museo Nacional de Arte (MUNAL) en el que diversa gente del mundo editorial, de la arquitectura, del diseño y del arte expusieron sus puntos de vista sobre la situación actual entre las manifestaciones artísticas realizados en los espacios arquitectónicos y de las transiciones que ha habido tras el surgimiento del graffiti hacia al arte callejero.

Además de una exposición colectiva con obra de los artistas participantes en la galería Fifty24mx en la colonia Roma y la presentación del documental titulado "Exit Through the Gift Shop" dirigida y protagonizada por el artista incognito originario del Reino Unido, Banksy exhibida en diversos cines de la capital.



Por último las exposiciones de murales al aire libre realizados en la Unidad de Nativitas y en la Deportiva ubicadas en la delegación Xochimilco organizadas por el colectivo Ne-Notoka (en náhuatl significa Mi nombre es) en el que participaron tanto grafiteros locales, artistas emergentes y reconocidos quienes dieron una muestra de su talento y de su creatividad dejando su sello personal sobre las diferentes bardas montadas sobre la avenida.



Algunos centros culturales donde se han montado exposiciones, intervenciones y muestras de arte callejero:

Centro Cultural Border- Zacatecas 43 col. Roma

Centro Cultural España – República de Guatemala 18 col. Centro

Centro Cultural Aliac – República de El salvador No. 60 col. Centro

Faro de Oriente – Calzada Ignacio Zaragoza s/n entre las estaciones del metro Peñon Viejo y Acatitla Delegación Iztapalapa

Faro Indios Verdes – Av. Huitzilihuitl No.57 Col. Santa Isabel Tola Delegación Gustavo A. Madero

Faro Tlahuac – Av. La turba s/n (interior del bosque de Tlahuac Col. Miguel Hidalgo Delegación Tlahuac

Centro Cultural Bosco –Cda. San Juan Bosco No.24 Col. Huipulco Delegación Tlalpan

Casa Talavera-República del Salvador 187, 189, 191 esquina con Talavera no.20 col. Centro

Tienda-galerías:

Vértigo – Colima 23 Local A Col. Roma Norte

Gurú – Colima 143 Col. Roma

Lavamp Store (antes Monster) – Insurgentes sur 257 Col. Roma

Rojo Bermelo (antes Upper Playground y Laboratorio) – Amatlán 105 entre Campeche y Michoacán col. Condesa

Vinyles Chiles- Regina 87 Local E col. Centro a 2 calles de Pino Suarez

Vice – Mérida 109 col. Roma

Irracional –Calzada del Hueso 160 int. 7-B, col. Ex – Hacienda Coapa,

Galeria Fifty24MX-Colima 159 col. Roma Norte



3.7-Ilustradores mexicanos en el arte callejero

En este capítulo presentamos a los viejos exponentes y a los artistas reconocidos quienes se destacan por el manejo tanto de la técnica como del concepto que representan dentro del arte callejero. Aquellos quienes comenzaron en este medio durante sus inicios y que todavía se mantienen activos hasta este momento. Se basa principalmente en que ellos dieron a conocer primero su propuesta artística en las calles y ya después incursionaron en las galerías mediante las exposiciones y han llegado algunos a colaborar con las marcas comerciales mediante intervenciones, en el medio editorial como las revistas y los medios de comunicación.

-Dhear

Influenciado por el graffiti, la ciencia ficción y la ilustración europea, su propuesta se basa principalmente en los organismos biológicos a través de personajes misteriosos pero encantadores, mundos coloridos, surrealistas y dinámicos en más de sus múltiples composiciones. Con una gran habilidad en el manejo de diversas técnicas que van desde la acuarela, acrílico, óleo y aerosol, su obra abarca pintura, escultura, animación, ilustración, murales e intervenciones. Ha expuesto en galerías de México y en todo el mundo, su trabajo ha sido usado como portada en revistas como Migala y Picnic, además de salir en varios libros relacionados al arte callejero.



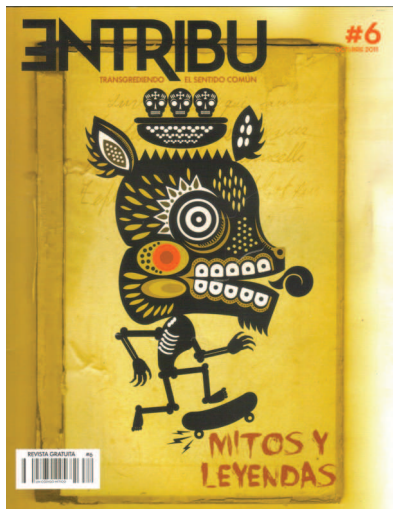
-Saner

Su obra representa el misticismo, el folklore y las tradiciones prehispánicas a través de la narrativa, la sátira, la crítica social y política representada en diversos personajes, el uso consistente en cada obra son sus mascararas de cráneos y animales. Con reconocimiento nacional e internacional ante un mundo totalmente globalizado se ha convertido en un digno representante de la cultura de nuestro país y su obra ha sido calidad de exportación, misma que lo ha llevado a colaborar para varias revistas, libros, tiendas y marcas comerciales, además de exponer en galerías y museos en todo México, Europa, Miami y San Francisco. Una de sus ilustraciones fue usada como promocional para el lanzamiento del sitio web de la revista Juxtapoz para Latinoamérica.



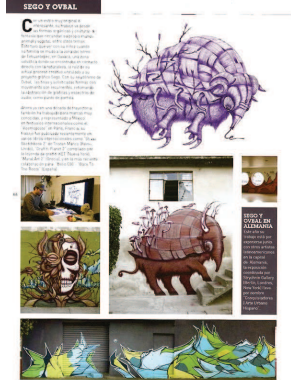
-Neuzz

Siguiendo la temática relacionado con el folklore nacional, retoma la iconografía prehispánica y los sintetiza a su manera generando un estilo en particular, personajes que van desde las típicas calaveras, personas enmascaradas, figuras de animales y humanas, con ornamentos agregados en cada rostro en la que propone texturas y detalles que le dan forma a la pieza completa. Su trabajo lo ha llevado a colaborar desde medios impresos y televisivos, también su arte ha sido usado para apoyar diversas causas sociales como el de Ayuda Sierra en apoyo a las comunidades tarahumaras, además de participar en diversas exhibiciones de arte y diseño en México, Alemania, Estados Unidos, España e Inglaterra.



-Sego y Ovbai

Nacido en el Distrito Federal, pasó su infancia en Oaxaca, en el Istmo de Tehuantepec donde vivió rodeado de la selva entrando en contacto con la naturaleza. Su trabajo va desde las formas orgánicas y criaturas de fantasía que deambulan en su propio mundo a través de las formas animales y vegetales con un uso específico de colores y texturas dando la sensación como si fuera un textil. Con su otro seudónimo Ovbai su obra abarca las formas con movimiento en el que retoma la abstracción de gráficas, la geometría y espectros de audio. Su trabajo ha hecho presencia no sólo en la república mexicana sino fuera del país en ciudades como Miami, Barcelona, París, Buenos Aires y La Habana Cuba, contando con su participación en diversos festivales nacionales e internacionales como el más reciente que fue *All City Canvas* realizado en la capital en la que participo junto con Saner y siete artistas extranjeros. Ha aparecido en diversas publicaciones y libros internacionales como *Street Sketchbook*, *Graffiti Planet*, *Belio*, *30 Back to the Roots* entre otros.



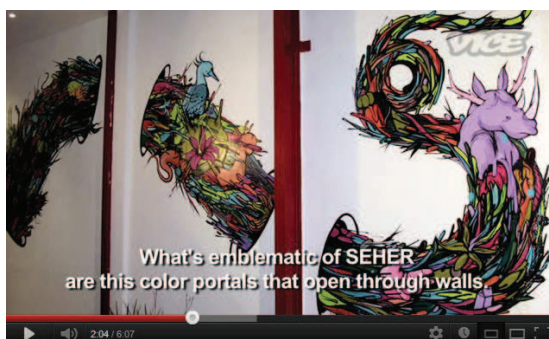
-News

Artista, diseñadora, graffitera, egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Su trabajo se basa en la síntesis, la simplicidad y la estilización de sus personajes ya sean femeninos o animales compuesto por colores planos, en el que dicha sencillez despierta en el espectador una alegría por lo dulce e ingenuo que son sus pintas como si se viera a manera de cuentos infantiles. Su trabajo lo ha llevado a colaborar para varias marcas como *BabyG*, *Adidas*, *Flower tag* de *Kenzo*, *Nike*, *Bacardí* entre otros, además del lanzamiento de memorias USB de tiempo limitado con el diseño de uno de sus personajes a manera de art toy.



-Seher

Otro egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas su obra está inspirado en el surrealismo, los mundos fantásticos, las formas bizarras, el manga y el trabajo del artista visual japonés Takashi Murakami, su trabajo es un conjunto de elementos que existen en nuestro entorno ya sean formas animales, orgánicas, abstractas y geométricas interactuados entre sí, también su obra representa conceptos como son el dinamismo, el movimiento, el ciclo de vida y muerte, el desgaste físico, la explosión y las ilusiones ópticas a través del uso de colores planos y contornos negros. Uno de los artistas que en poco tiempo ha sobresalido por la originalidad en su trabajo y que gracias a ello lo ha llevado a colaborar en revistas, medios digitales, canales de televisión, marcas comerciales hasta la participación en un comercial transmitido en televisión nacional de parte de Cerveza Indio y su campaña “La cosa es buscarle”.



-Smithe

Artista plástico e ilustrador comienza a estar en el medio desde los trece años con un estilo en particular que con el tiempo ha ido perfeccionando en cuanto a su técnica y concepto, con un manejo versátil en sus técnicas y en sus soportes con una muy buena calidad, su trabajo refleja el mundo contemporáneo en el que estamos viviendo a través de la amalgama o mezcla ente objetos y seres humanos, una de sus constantes que siempre nos muestra en sus obras es la desintegración de los elementos presentes ya sea mediante pedazos, por separación o por expansiones, en el que representa emociones que van desde la tristeza, lo alegre, lo ácido, lo humorístico incluso hasta en lo político, tema que actualmente está trabajando. Dueño de su línea de ropa llamado Tony Delfino ha contado con la participación y presencia en diversos medios como *El Fanzine*, *Illegal Squad* entre otros y ha sido publicado en varios libros como *Street Sketchbook Journeys* y *Nuevo Mundo: Latin American Street Art*, también ha expuesto en lugares como Casa del Lago, Muca/Roma, y el POW en Londres, Inglaterra, además de participar en el comercial transmitido en televisión nacional la colaboración que hizo para la marca de laptops *Lenovo*.



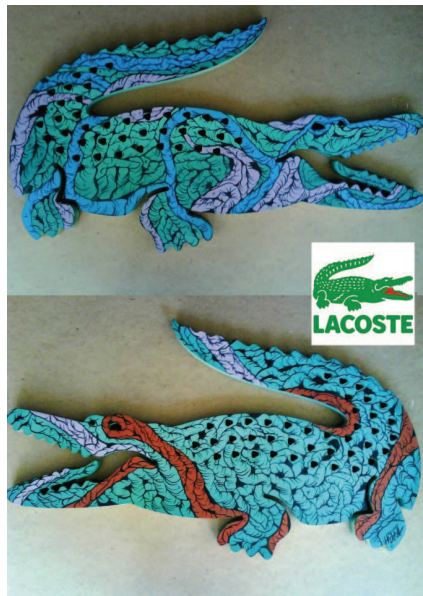
-Mr. Fly

Artista y diseñador gráfico con una larga trayectoria dentro de la escena del arte callejero, es conocido por sus stickers con el ícono de la mosca haciéndole honor a su nombre artístico con el que ha dejado huella en cualquier lugar donde se hace presente no sólo en nuestro país sino alrededor del mundo junto con otros diseños creados por él. Su trabajo a través de las calcomanías, el estencil y el cartel nos muestra un claro ejemplo del arte de intervenir sobre cualquier espacio y mobiliario público, vallas publicitarias, señalamientos, semáforos incluso hasta esculturas, mostrando la crítica tanto política como moral y social así como el humor, la picardía y la ironía frente a todo lo que nos rodea en ese caso contra la cultura de masas y el consumo. Ha expuesto en galerías y museos en toda la república y ha sido publicado en libros donde recopilan imágenes de arte callejero entre ellos está la de *México Estencil Propa*, *Calcomanías*, *Black Book*, *Mextencil* y *Arte urbe* y revistas como *Cut Magazine* entre otros además de colaborar en los contenidos en revistas de graffiti como *Illegal Squad*.



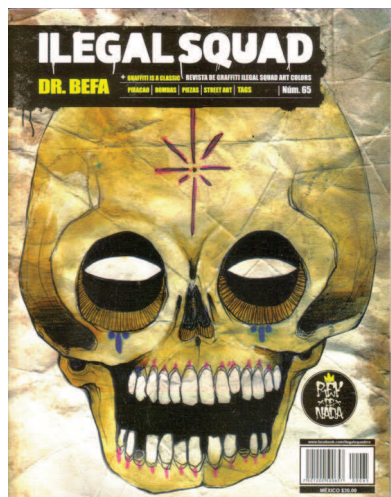
-Trash Aeme

Temáticas como las disfunciones familiares y sociales, la desilusión, así como sus influencias directas del surrealismo pop es una de las constantes que nos muestra en su trabajo a través de los murales lleno de formas y colores, uno de los elementos que lo caracterizan es el uso de muñecos de peluche principalmente los osos, los cadáveres y personajes sin vida como consecuencia del desencanto que se presenta en nuestra realidad y lo expresa a través del dibujo y de la pintura. Ha intervenido para marcas como Lacoste, Nike y Adidas, además de contar con exposiciones individuales entre ellas está la de *The End of innocence* (El fin de la inocencia) presentado en el Club Atlántico ubicado en el centro histórico de nuestra ciudad y la de Multiverso presentado en el Centro Cultural Border en la colonia Roma.



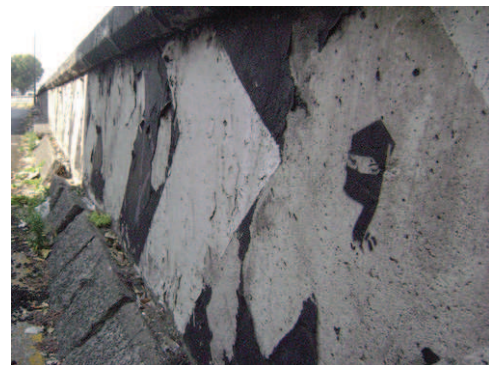
-Dr. Befa

Exponente de las intervenciones en la calle, el graffiti y el toy art es un artista reconocido dentro de este movimiento, en el que la actitud que refleja en sus personajes es el punto clave que todo artista que se dedica a intervenir en las calles debe tener. Conocido por el uso de animales como las aves y los peces como dos especies distintas con una personalidad diferente en la cual son libres y humanos entre sí y las calaveras que reflejan por un lado la ofrenda hacia los muertos y el respeto hacia la muerte ya que según el autor es una especie de catarsis y liberación rindiéndole tributo a esta gran tradición. Su trabajo ha sido aplicado desde playeras, gorras, posters, esculturas y juguetes haciendo presencia en exposiciones en museos y galerías, además de participar en eventos haciendo intervención en diversos lugares e impartiendo talleres, cursos y conferencias en México y en Latinoamérica.



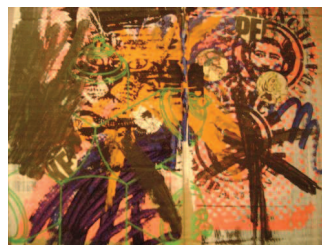
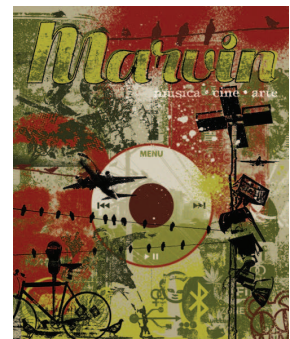
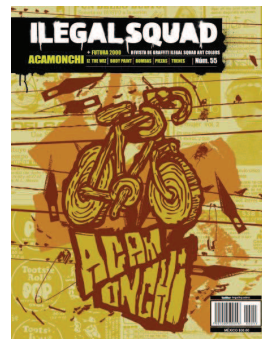
-Dr. Rabias

Artista callejero, diseñador e ilustrador es conocido no solo por las calcomanías, los estenciles y carteles que pega en la calle sino que también se ha destacado dentro de la ilustración editorial colaborando en revistas como *Gorila*, *Mosca*, *FHM*, *Tatuarte*, *Switch* (desaparecida), *Revista MAX* entre otras publicaciones, saliendo además en libros de arte callejero. Con una gráfica basada en la estilización de sus personajes se ha dado a conocer en el medio a través del ícono de ninja en el que usa un eslogan que dice “ataque ninja” en el que dicho personaje ha tenido aplicaciones que van desde los llaveros, playeras hasta productos inflables junto con otros trabajos con un estilo grotesco, caricaturesco y satírico muy en particular en el que el humor ácido y negro se hace presente en sus piezas y sus anti-comerciales ilustrados en el que hace una parodia de las marcas comerciales y los productos de consumo a manera de crítica.



-Acamonchi

Uno de los exponentes y pioneros del arte callejero con reconocimiento dentro y fuera de nuestro país es Gerardo Yepiz conocido como Acamonchi. Originario de Tijuana, su trabajo se encuentra ligado al movimiento fronterizo mostrándonos una propuesta múltiple de texturas visuales hechos con desperdicios de basura, revistas, periódicos, cartel y esténcil intervenidas e instaladas en cualquier espacio. Desde imágenes experimentales y abstractas hasta retratos de distintas personalidades haciendo uso del esténcil y de la gráfica nos muestra la cotidianidad, los acontecimientos que han sucedido en el norte de nuestro país, la crítica al sistema de consumo, la sátira y el humor hacia ciertas personalidades del medio del espectáculo y de la política. Gracias a sus múltiples trabajos y a la variedad que nos muestra en cada obra ha aparecido en revistas como *Illegal Squad*, *Marvin*, *Común magazine*, *Canvas* y *Riviera magazine* libros especializados en esténcil y diseño gráfico mexicano entre otros, más aparte sus diseños han sido usados para carteles publicitarios de eventos musicales y documentales, posters, portadas de discos y la aplicación de uno de sus diseños para las latas de la marca Pepsi de edición limitada en 2006.



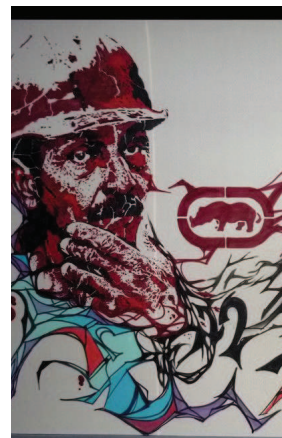
-Watchavato

Originario de Sinaloa, estudió en Bellas Artes en la Ciudad de México para más adelante dedicarse al diseño gráfico y a intervenir en las calles a través del estencil y las calcomanías basado en la iconografía relacionado con la cultura del norte del país como los narcos, la marihuana, los carros, “las ranflas” las ametralladoras, las pandillas de cholos o “clicas” y lo más representativo el ícono de Jesús Malverde el patrono de los narcos acompañados con un texto o leyendas en cada pieza que realiza. Ha expuesto en galerías a nivel nacional e internacional y ha colaborado para clientes como *Nike*, *Vans*, *Red Bull* entre otros.



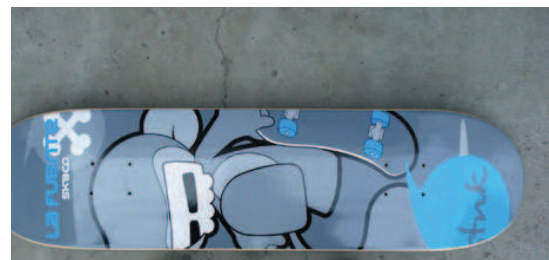
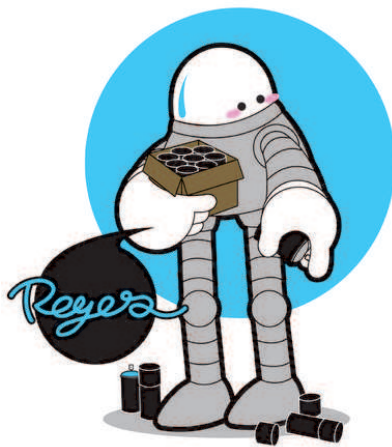
-Karas Urbanas

Joven egresado de la facultad de arquitectura de la UNAM, se incursionó en el arte callejero por medio del esténcil, su trabajo está basado en el realismo a través de retratos, paisajes, animales, personajes de la cultura popular e íconos de la música, lo interesante de sus piezas es la aplicación no sólo de altos contrastes que ofrece el esténcil como es, sino la aplicación de varias plantillas que se hacen aparte para darle variaciones tonales y contrastes por color dando como resultado un acabado similar a una imagen hecho con pura brocha y pincel, por otra parte podemos apreciar el uso de la geometría y de la gráfica abstracta ya sea con motivos de ornamentación. Sus pintas se han dejado ver en lugares y sitios como El Circo Volador, Ex Teresa Actual, Cecrea Coyoacán, Central del pueblo, La casa de la Esquina, Ciudad Universitaria, en bares de la ciudad como Michas Bar ubicado en Azcapotzalco y Drakma bar en la Condesa y contando con su participación en la presentación del nuevo Suzuki 2012 y para la marca Ecco Unltd.



-Stnk

Diseñador e Ilustrador mexicano, su estilo se caracteriza por la influencia en las caricaturas y en los videojuegos en el que por medio de formas sencillas y colores planos busca transmitir en el espectador alegría y ternura a través de sus personajes. Su trabajo se distingue por su buena calidad por lo que se ha visto en publicaciones tanto nacionales como internacionales, también ha participado en pintas tanto aquí como en el extranjero colaborando con diversos artistas además de participar en diversas exposiciones, talleres y conferencias.



-Play nasty

Es un colectivo surgido en 2009 integrado por tres jóvenes artistas, Yosh, Chiklebomba y Nosebailar, dispuestos a plasmar sobre cualquier superficie sus personajes llenos de humor y buena vibra ante los espectadores. Con el uso del dibujo, la pintura, la ilustración e instalación tiene influencias artísticas directas del surrealismo pop, el cute art además de la música de su preferencia y la moda. Presente tanto en el ámbito callejero como en las colaboraciones en diversos proyectos de diseño sus obras se han visto desde los extensibles de la marca G-Shock de Casio, entre otras marcas como Reebok, Deegotoy urbano, Reyes Street Wear etc.



-Mother monkey collective

Colectivo integrado entre artistas, diseñadores e ilustradores por medio de la pintura, el estencil y las calcomanías nos muestra de que estas manifestaciones conforme pasa el tiempo seguirá dándonos de que hablar, desde la gráfica de las revistas sensacionalistas hasta los tiempos actuales, su trabajo ha hecho presencia tanto en espacios públicos como en



los espacios cerrados presentando su propuesta a manera de colaboraciones. Bastante rico en sus conceptos e ideas y en la variedad que nos ofrece en sus imágenes por el número de integrantes seguirá dándonos de qué hablar conforme pase el tiempo.



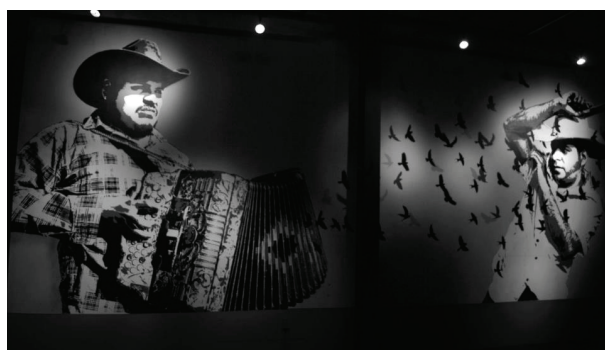
-Arte Jaguar

Colectivo originario de Oaxaca integrados por Smeck, Aler, Nancy e Ita entre otros, se dieron a conocer por su trabajos en el que representa las revueltas populares ocurridas durante 2007 dando un ejemplo de cómo el estencil ante los problemas sociales y políticos contribuye a ser un medio para la protesta y la expresión. Con un manejo diverso que va desde el estencil, la pintura, el cartel y las calcomanías sus imágenes representa no sólo la crítica social y política, las desigualdades sociales, la pobreza, la marginación sino también les rinde homenaje a los héroes dignos representantes de nuestra historia y de nuestra cultura popular mexicana sin olvidar la sátira y el humor que se les hace a ciertas personalidades presentes en nuestro imaginario colectivo. Participó en la exposición de 2008 titulado “Las calles están diciendo cosas” presentado en el Museo de la Ciudad de México entre otros lugares.



-Colectivo Lapiztola

Al igual que el colectivo Arte Jaguar son originarios de Oaxaca, surgiendo a raíz de los movimientos políticos ocurridos en esa entidad en 2006. Con un trabajo que comparte las mismas características con otros artistas del estencil en cuanto a la técnica, concepto y contenido manejando también la pintura y la serigrafía muestran el compromiso que tiene con los espectadores que pasan alrededor transmitiendo el mensaje de concientización respecto a nuestra realidad social por medio de la protesta gráfica. Han expuesto en galerías de México y Estados Unidos y otros espacios como el Museo Nacional de la Estampa, el Museo de Arte Popular, el Centro Cultural España en la ciudad de México además de participar en la Bienal de la Habana, en Cuba y el Festival Entjuanarte en Baja California y la exposición fotográfica Laberinto de miradas realizado en Valparaíso, Chile.

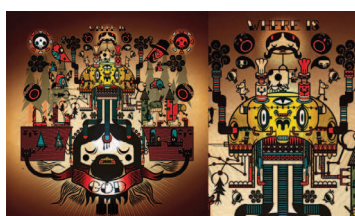


3.8 Algunos ilustradores mexicanos. Influencia e inspirados

En este apartado presentamos a los exponentes del diseño y de la ilustración quienes comparten la misma estética presente tanto en la ilustración contemporánea como en el arte callejero, aún sin haber intervenido o hecho presencia en las calles, algunos han tenido la oportunidad de hacerlo aunque no de manera frecuente, otros han destacado en la intervención de juguetes de diseñador y lo más común, las relaciones que se dan con los artistas callejeros en la participación en talleres, conferencias, exposiciones, congresos etc.

-Mr. Kone

Ilustrador, diseñador gráfico y director de arte con una larga trayectoria, su trabajo está inspirado en las caricaturas clásicas de los años sesentas, mejor conocido como retro cartoon y el anime. Desde la estilización de sus personajes y la simplificación de los elementos y motivos, genera imágenes en el que apreciamos la composición estructural, la saturación de elementos y el dinamismo a través de la picardía, el humor y la ternura en sus múltiples composiciones en el que suelen ir acompañados de tipografía que él mismo diseña. Ha trabajado para diversas marcas y revistas como *MTV*, *Coca-Cola*, *Sony-BMG*, *Universal Music*, *Canal 11*, *Telcel*, *Philip Morris*, *Sears*, *Cartoon Network*, *Lipton*, *Nickelodeon*, *Adidas*, *Mini Cooper*, *Nike México* y *Nike USA*. Ha impartido numerosas conferencias y talleres en diferentes eventos y su trabajo se ha publicado en varios libros nacionales e internacionales con referencia a logotipos, diseño gráfico, cartel e ilustración.



-Omar Mijangos

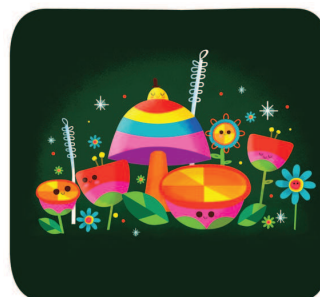
Conocido como *1000 changos* e influenciado por la tendencia low brow, su trabajo está lleno de seres imaginarios de aspecto tierno e infantil similar al de las caricaturas pero con temas que van desde lo perverso, lo alburero, el humor escatológico y la pornografía. Su trabajo ha aparecido en diversas publicaciones nacionales y extranjeras tales como la revista *Complot*, *A Diseño*, *Enser magazine*, *DX*, *Typo*, *Zigzag*, *Originia* y en libros como *Tres Logos*, *On Barcelona*, *Cube Collections* y *Play Loud!* Miembro del colectivo Fakir se desempeña como director de arte de la revista infantil “*Big Bang*”.



-Cecy Meade

Ilustradora *freelance* originaria de Monterrey Nuevo León, coleccionadora de la gráfica retro, sus ilustraciones sobresalen por su esencia infantil, sin caer en lo grotesco y en lo insípido reflejándolo a través de sus propios personajes y en la estilización que les hace a íconos de las caricaturas de los años ochenta, los cómics y las series de anime. Junto con su esposo el ilustrador David Gamez colaboran juntos en varios proyectos bajo el nombre de Team-O.

Ha participado en numerosos proyectos independientes de ilustración y diseño, además de impartir cursos, talleres, conferencias en toda la república entre ellos está la del evento *30 day drawing* y exposiciones tanto aquí como en el extranjero como Piñatarama proyecto de colaboración entre artistas de la talla de Dr. Alderete, Clarisa Moura, Saner, Dhear entre otros.



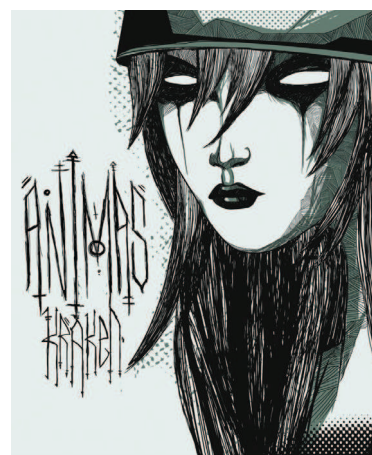
-Anibal Pantoja

Ilustrador mexicano que destaca por su versatilidad llevando la estética y el concepto al más alto nivel, desde el realismo que maneja en varias obras en el que se ve el dominio de la figura humana y animal pasando por la estilización y síntesis en varios de sus diseños aplicados a carteles y tarjetas de presentación, incluso desde relacionarse profesional y amistosamente con artistas callejeros como Seher, News, Saner, Dhear e ilustradores y diseñadores como Mr. Kone y Dr. Alderete. Dueño de su propia tienda de tatuajes llamado "Estudio Paraíso" en el que destaca como excelente tatuador, ha colaborado para diversas marcas y revistas como *Persigna Store*, *Picnic*, *Nike*, *Adidas* y clientes personales, también ha participado en talleres conferencias, cursos y eventos como *Sketch or Die*, Taller en vida e Ideando Diseño realizado en 2011.



-Kraken

Artista gráfico e ilustrador con fuertes influencias del comic estadounidense, comenzó haciendo ilustración comercial trabajando como publicista. Su incursión dentro de la ilustración comenzó cuando entró a un concurso para diseñar Dunny's en la que ganó el primer lugar, por lo que su diseño formó parte de la serie "Aztec", a partir de ahí se han usado sus ilustraciones para carteles de conciertos de bandas de rock, playeras, posters, murales entre otros. Una de la constante que muestra en sus obras es la representación de los estados anímicos de la humanidad y los sentimientos desoladores como el orgullo, la soledad, la desesperación y el antagonismo a través del realismo que hay en sus personajes oscuros y su gusto por los animales. El año pasado presentó la exposición titulada "Animas y Fantasmas" en la tienda de *Upper Playground* (ahora *Rojo Bermelo*) en la Condesa y la más reciente la exposición "Mercadorama" en la galería Gurú en la Roma que desde 2009 se encarga de comisionar artistas gráficos nacionales para la creación de carteles de rock de edición limitada para actos musicales nacionales en presentaciones especiales e internacionales en sus más recientes visitas al país.



Upper Playground presenta:

ÁNIMAS

by Kraken

Sábado 26 de noviembre
A partir de la 1 pm
Amatitlán 105, Condesa
5256 1444
ffty24ms.com
arte@loshappypeople.com

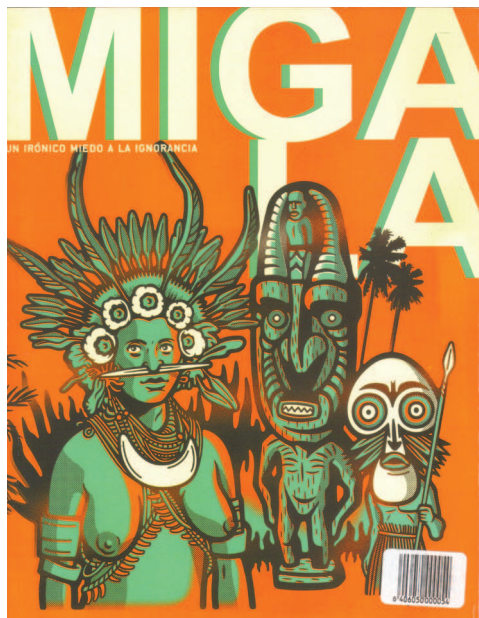


-Jorge Alderete (Dr. Alderete)

Nacido en Argentina y radicado en la ciudad de México desde hace quince años, es un ilustrador y diseñador gráfico que se ha dado a conocer tanto en su país natal como aquí en nuestro país a través de sus ilustraciones. Con influencia principal en la cultura popular como la lucha libre, la música surf y las antiguas películas de ciencia ficción, con un estilo propio en cuanto al manejo del trazo, el manejo de colores planos y efectos de medios tonos que da las tonalidades cercanos al comic estadounidense de los años cuarenta, es uno de los ilustradores en que su trabajo se ha prestado para muchas



aplicaciones, desde ilustraciones para libros, revistas, periódicos hasta carteles, posters, portadas de disco y animación, presentes en los medios de comunicación y en las galerías en nuestro país y en el extranjero.



-Raul Urias

Una de los ilustradores y diseñadores jóvenes que a su corta edad ha hecho presencia colaborando para revistas, marcas y haciendo presencia en cursos y conferencias, su trabajo va desde el uso de la gráfica del *retro cartoon*, hasta la representación del dinamismo y movimiento bastante colorido con la saturación de elementos que a simple nos vista nos puede recordar a los primeros trabajos de Seher. Ha participado en varios concursos convocados por revistas y marcas comerciales como el concurso "Ilustracional" organizado por la revista *Picnic* de la edición de Diciembre

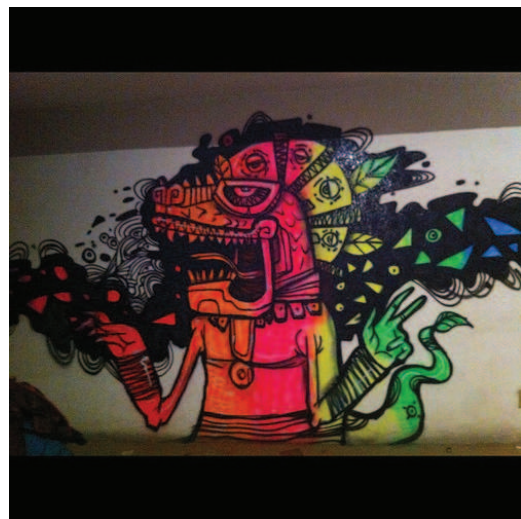


2011 Enero 2012 en la que fue portada ganadora del número 43 representando el tema "Hedonistas", a raíz de eso continua en el desarrollo constante en su trabajo en el que retoma el estilo del cómic estadounidense hasta su gráfica personal.



-Frank Mysterio

Rafael Pantoja conocido como Frank Mysterio es un ilustrador y exponente en la intervención de juguetes de diseñador o art toy, por lo que es de los pocos artistas que más piezas ha intervenido en México misma que lo ha llevado a participar en diferentes eventos a nivel nacional e internacional, además de colaborar para varias empresas especializadas en la fabricación de juguetes de vinil. Sus piezas están basadas desde los luchadores enmascarados, los personajes basados en la cultura prehispánica, los seres fantásticos, monstruos, zombies por lo que es común verlo en las intervenciones que hace en las calles.



CAPÍTULO 4



PROYECTO GRÁFICO

4.1 Revista Iboga "Contra la cruda realidad"

Es un nuevo proyecto de revista independiente creado por dos egresados de la Facultad de Filosofía y Letras, Eric Ángeles Juárez y Susana Figueroa León quienes desempeñan el cargo de directores de contenidos. La revista abarca diversos temas de interés común como arte, música, literatura, sexo, política, videojuegos, cine, teatro, viajes, lugares, tecnología, libros, museos y reportajes especiales que incluyen entrevistas a diversas personalidades del medio de la cultura acompañada de secciones originales enfocados a lo que sucede en la sociedad mexicana de hoy. Dicha publicación reúne tanto talento nacional como internacional quienes le dan forma a la revista con un diseño novedoso con ilustraciones hechos por artistas mexicanos.



Iboga No. 1



Iboga No. 2



Logo oficial

4.1.1 ¿Por qué el nombre de Iboga y qué significa?

Iboga es una especie de arbusto nativo de África ecuatorial, nace en el Valle del Río Muni dentro de los bosques tropicales de Gabón y el Congo dentro del territorio ecuatorial-oeste del continente africano, su nombre científico es Tabernanthe Iboga. Contiene una sustancia activa llamada ibogaína que se concentra en la raíz y tiene muchas funciones, algunos los usan como afrodisiaco, como un estimulante del sistema nervioso central además de combatir diversos padecimientos como el cansancio, se ha comprobado que interrumpe las adicciones como el alcohol, la heroína y la nicotina por lo que algunas tribus lo usan para fines rituales como un medio que purifica la mente y desintoxica el cuerpo. A pesar de que es una planta que trae beneficios a la salud, en algunos países prohíben su consumo y su distribución por lo que el gobierno junto con la comunidad científica que muy poco ha estudiado respecto a las propiedades curativas que tiene esta especie, aún lo consideran ilegal por su contenido alucinógeno.

Dicha descripción como se menciona anteriormente fue el punto de partida para la creación de este nuevo proyecto, hacer una publicación bimestral con tal de entretener al lector mostrando contenidos nuevos como un medio que permitiera en bien decir “evadir”, “liberar”, “escapar” de todos los problemas que aquejan en nuestra realidad que vivimos diariamente, por eso el eslogan de “contra la cruda realidad”, como una manera de distraernos con contenidos que informan, entretienen y echan a volar nuestra imaginación, junto con secciones enfocados en la realidad nacional de una manera crítica.

4.1.2-Temática de la sección a ilustrar

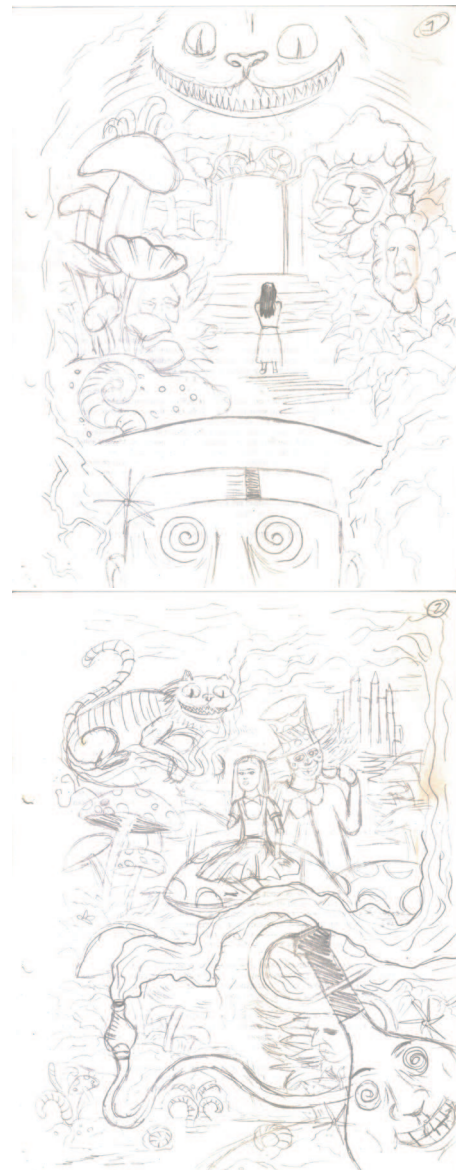
Una de las secciones que suele llamar la atención de los lectores de la revista es una sección titulada “esquizo” escrito por Hugo López Araíza Bravo. Esta sección viene de la palabra esquizofrenia, lo digo no sólo por la propuesta literaria que nos presenta el autor si no por la propuesta de la ilustración que lo acompaña, por lo que la imagen y el texto se complementan en dos páginas en el que aborda por la parte literaria una narración partiendo de un famoso cuento popular, en ese caso fue el cuento de Alicia en el País de las Maravillas, la dinámica en cuanto a la ilustración era hacer una imagen con una visión mía pero que cumpliera con la esencia esquizofrénica.

4.2 Proceso creativo

Conforme a la manera de narrar historias en primera persona tomadas a partir de cuentos y novelas clásicas pero agregándole un toque esquizofrénico (debido a que en el inicio, la persona que narra la sección “Esquizo” padece de esquizofrenia) me causó al principio una confusión porque durante la lectura encontraba cosas incoherentes que al proyectarlas en imágenes se veía ridículo o sin sentido, por lo cual le comentaba al director de arte mi duda respecto a cómo llevaría a cabo dicha ilustración. La dinámica en general consistía en crear una reinención del popular cuento, que en sus cualidades fuera una ilustración innovadora, “viajada” con el uso ilimitado de mi imaginación y que fuera divertido durante el proceso, como si “padeciera de esquizofrenia”.

Teniendo esta gran oportunidad de ilustrar conforme al estilo que quisiera en base al cuento de Alicia, en un principio me vi obligado a buscar referencias en cuanto a los personajes y el ambiente donde se desarrolla, desde las primeras ilustraciones del autor británico John Tenniel hasta la más reciente película de 2010 dirigida por Tim Burton.

Realicé bocetos en formato carta a lápiz tomando elementos que venían directamente de la versión fílmica de Tim Burton dentro de una composición estructural y narrativa usado en el cómic. Los elementos que use fueron las escenas del bosque encantado, las flores parlantes, el personaje de Alicia y el gato invisible, el castillo de la reina de corazones; de mi parte agregué a un personaje normal teniendo alucinaciones y el otro en forma de botella (ver fotos a la derecha).



Al mostrar estos bocetos al director de arte de la revista, el comentario fue que puedo ir más allá de la película que hizo Tim Burton por lo que me sugirió reinventar la historia a mi manera el popular cuento de Lewis Carroll.

Entendiendo las indicaciones del director de arte, me pareció simple reinventar la historia a través de una composición estructural que se usa mucho en el cómic, la intención era mostrar a todos los personajes en una sola imagen con mi estilo personalizado soltando toda la imaginación a niveles ya “esquizofrénicos” recurriendo al surrealismo en esencia para cumplir dicho propósito, que fuera de la mano con la parte literaria y con la sección. Después de hacer el tercer boceto y con la aprobación del director de arte, les narro cómo fue este proceso.

-En una hoja opalina tamaño carta comencé a trazar con lápiz al personaje de la oruga que fuma ubicado en la parte central de la imagen a una posición vertical como si se levantara mostrando sus patas, su abdomen y sus ojos.

- Dibujé un cerebro arriba del rostro, además de poner varias pipas a los lados de manera simétrica, dos cercanos a la nariz debajo de los ojos y una en la boca con la que está sosteniendo el artefacto, unidas por una manguera que conecta de una pipa con otra simétricamente y con la que se encuentra en medio junto a la boca.

- Siguiendo la composición, en la parte superior dentro del cerebro le coloqué los ojos, la nariz, el hocico y las orejas que representan al gato invisible en ese caso apareciéndose dentro de lo que sería la masa cerebral.

-Teniendo al personaje central de la imagen en la parte superior izquierda dibuje a quien sería el personaje del sombrero loco que sostiene un vaso con té caliente y su sombrero en forma de dos botas con sus respectivas espuelas. El personaje está inspirado en los charros y en los hombres del pantano en el que le agregue texturas al cuerpo completo dando la sensación de que es un ser que emerge de la naturaleza.

-Identificando al personaje de Alicia que se encuentra en la parte central derecha, dibuje a una chica muy adecuada en estos tiempos vistiendo una playera tipo ombliguera, el cabello rubio, además de poner texturas en su cuerpo y en el rostro dando la sensación a algo líquido que va fluyendo haciendo un gesto de silencio.

-Uno de los personajes centrales del cuento es el conejo que carga su reloj. Ubicado en la parte superior derecha representé su rostro con un reloj digital marcando las doce con sus opciones de uso como cambiar la fecha y el botón que se enciende y apaga a la vez. Dibuje sus orejas para que se pareciera a un conejo con sus dientes, su pelo y su cola acompañado de sus patas y puse despertadores en los hombros postrado sobre una hoja.

-Teniendo a los personajes centrales de la historia, en la parte superior le dibuje nubes, la entrada al castillo de la reina de corazones con colchones a manera de murallas que representa el cuarto del manicomio donde duermen los pacientes. Después para completar el fondo le coloque a los personajes del bosque encantado y a la reina de corazones dentro del paisaje ubicado en la parte de atrás donde se encuentra el conejo y el sombrero loco.

-Más abajo dibuje a unos ninjas que representan a los guardias de la reina de corazones con sus lanzas en el lado izquierda, luego en el lado derecho representé a los flamencos usados en el juego de cricket estilizados a mi manera (como aparecen en el cuento). Debajo de ellos represente a los gemelos Tweedledum y Tweedledee como un par de emos con su fleco, sus sudaderas y bermudas. Y ya al final completé la imagen con los personajes del bosque fantástico como las flores parlantes, los hongos, las flores etc.

-Después de tener a los personajes trazados a lápiz, prosigue lo que es el entintado con color negro.

-Al tener la imagen ya entintada de negro, se escanea (en ese caso usé mi escáner personal Lexmark 3000 configurada a mi PC). En las opciones elegí en el formato de color a blanco y negro a trescientos de resolución, esta opción permite que el escáner reconozca los colores blancos y negros solamente (en ese caso del entintado).



-Con el programa de Photoshop, se abre la imagen ya escaneada. En la opción que dice imagen, me fui a la opción de modo y en vez de que salga por defecto el formato RGB, lo cambié a escala de grises, esto permite intensificar más los blancos y negros sin dejar rastro de otro color.

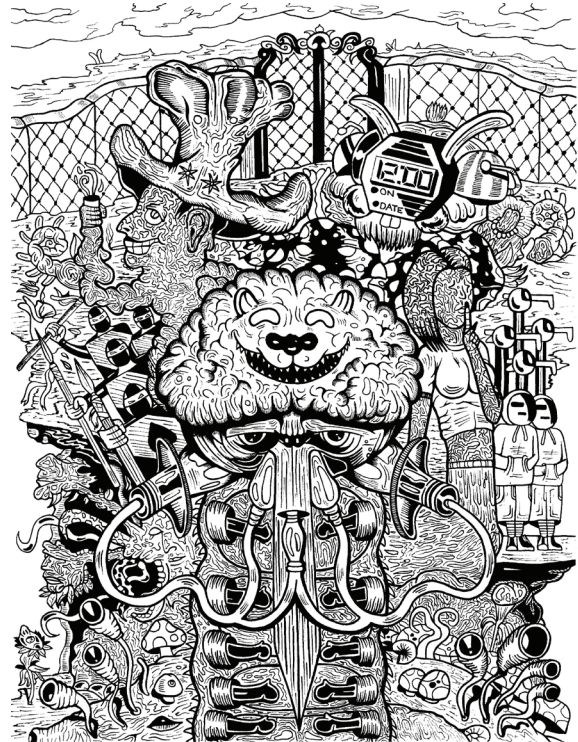
-Teniendo la imagen convertida a escala de grises, con la herramienta de varita mágica se selecciona el trazo entintado de negro, para que se marquen todos los trazos completamente nos vamos a la herramienta "Selección" y ponemos la opción de similar, esto permite que todos los trazos negros estén seleccionados.

- Vemos que el trazo está seleccionado, nos vamos a la opción de Edición y ponemos cortar (Ctrl + X) y automáticamente desaparece el trazo.

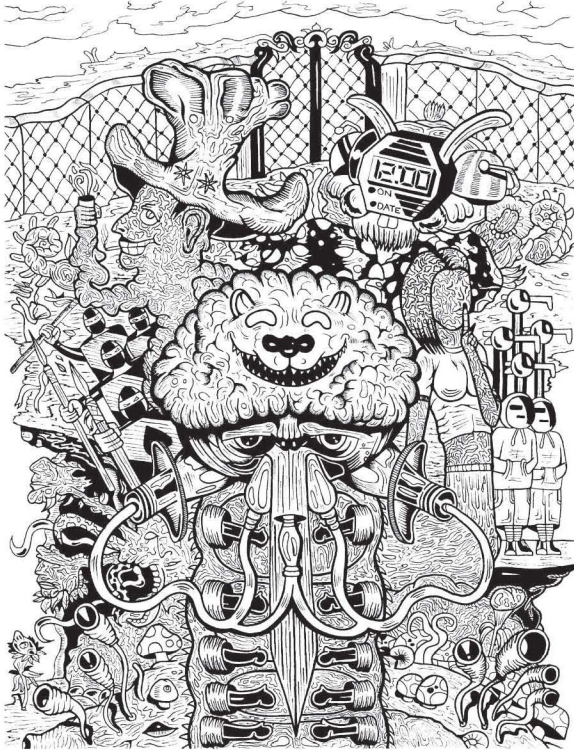
-Abrimos una nueva capa y presionamos Ctrl + V para pegar (o pueden ir a la opción de Edición y después ir a la opción pegar). El trazo seleccionado que estaba en la capa anterior se traspasa a la nueva capa que se acaba de crear. El fondo que se crea al eliminar la capa anterior con el que abrimos la imagen debe estar transparente.

-Se guarda la imagen en formato PNG, debido a que es uno de los formatos que comprime la imagen sin pérdida y permite almacenar transparencias conservando su fidelidad.

-En el programa de Illustrator (cualquier versión es válida) se abre un formato nuevo de preferencia tamaño carta, en la barra donde dice "archivo" eligen la opción de colocar. Seleccionamos la imagen que se guardó en formato PNG y enseguida tenemos la imagen entintada con el fondo transparente.



-Finalmente como la obra es a selección a color y con el formato PNG colocado sobre el archivo, abrimos una capa nueva y bloqueamos la imagen entintada con el fondo transparente para aplicar el color con la herramienta de plumilla, también usamos la herramienta de “malla” para meterle volumen a las figuras trazadas, hasta que se llene por completo la imagen.



CONCLUSIONES

Este proyecto de investigación me llenó de mucha satisfacción, en primera por la manera en que realice esta tesis. El haber pocas referencias bibliográficas que hablan sobre el arte callejero, tuve que recurrir desde fotografías, revistas, fanzines, exposiciones y el Internet para documentarme; la elaboración de mis propias pintas sobre los muros y el estar en la calle como espectador viendo toda esa saturación visual al que estamos acostumbrados a ver todos los días, me hizo comprender más a fondo hacia donde se dirige el arte callejero y la ilustración con todas las múltiples propuestas gráficas que presentan diseñadores, artistas plásticos, grafiteros, ilustradores, arquitectos, tatuadores etc. y de las posibilidades en la que se les puede dar uso de su arte en diferentes soportes.

Lo que me llamo más la atención sobre el arte callejero fue cómo las imágenes con una propuesta, libre, creativa e innovadora creado por los mismos autores de forma independiente partió de la ilustración de autor y cómo ese mismo arte creado por ellos ha tenido aplicación dentro del diseño en diversos soportes como revistas, carteles, volantes, tarjetas, juguetes, libros, ropa, calzado, objetos de consumo, tecnología, vallas publicitarias llegando a tener presencia también en comerciales de televisión, películas, documentales y videos musicales teniendo presencia en las galerías de arte.

Durante mi formación profesional estaba convencido de ser ilustrador y me inspiraba mucho los cómics y el arte fantástico (Boris Vallejo y Racrufi como una de mis influencias) además de los movimientos artísticos desde el Renacimiento hasta el Surrealismo pasando por la iconografía prehispánica y el Muralismo, pero seguía aún sin saber en qué medio me iba a desenvolver profesionalmente, qué tipo de ilustraciones tenía que hacer para que encajara con las editoriales o agencias de publicidad, ya que las ilustraciones enfocadas al público infantil hasta la fecha son las que le dan más difusión y cobertura en los medios comerciales y en las instituciones gubernamentales a través de sus concursos, catálogos y publicaciones, lo mismo pasa con la ilustración comercial y publicitaria en el que tienes que estar a la orden de los clientes y de los directores de arte.

Lo que me inspiró totalmente y cambió el rumbo de mi profesión y de mis futuras creaciones fueron los dibujos de Seher One, (les presumo ya que fue uno de mis compañeros que tuve en la clase de dibujo dentro de la orientación) al momento de ver su gráfica lleno de figuras y mundos bizarros, con un dinamismo sublime y una excelente calidad en sus entintados, me sorprendió como ese mismo arte lo llevo a pintar no sólo a distintas partes de la república sino al extranjero y más cuando me enteré que había hecho murales para diferentes marcas comerciales, lo que me dio a entender que sí somos diseñadores y comunicadores visuales estamos formados para proponer cosas nuevas y de innovar con tal de que los clientes muestren un interés y termine reconociendo ese trabajo incurriendo en otros campos. Fue muy adecuado que haya dado a conocer ese arte en las calles por lo que es factible verlo en otros medios y en las galerías por lo tanto ya no deberían estar existiendo esos tabús, ni prejuicios que si uno es eso y el otro es esto, ya cualquier estudiante, aficionado o profesionalista se puede desenvolver haciendo ilustración desde el papel y en las paredes como lo expliqué, lo único que cambia es el soporte, así que ya no hay impedimentos, cualquier espacio alternativo es apto para hacer imágenes, por lo tanto sigue cumpliendo la misma función como se menciona en la siguiente cita:

“Además de ser un método de persuasión y de enseñanza, las imágenes pueden utilizarse para otros propósitos, como guiar al lector, contar historias o explicar conceptos, ilustrar un texto o expresar una emoción o acción”. (59)

Ahora si fuera lo contrario, entonces por qué los libros actuales de ilustración mencionan el tema del arte callejero (o en ese caso arte underground, arte marginal o erróneamente arte urbano) como otro medio posible en el que los ilustradores pueden incursionar, eso demuestra que la ilustración se está abriendo a nuevos espacios que nadie se imaginaba el impacto que iba a generar, por lo que la aceptación de ver esas pintas (comenzando con los graffitis y los murales) fue de inmediata y se abrió la posibilidad de intervenir en otros formatos.

59-Marshall Lindsey, Meachem Lester. *Cómo usar imágenes en diseño gráfico*. Traducción de Marta Arnada, Barcelona, P.A.D. Parramón Arquitectura y Diseño, 2010. p11

Por el momento tanto los artistas callejeros e ilustradores seguirán dando de que hablar más adelante, las revistas seguirán hablando de ellos mediante reportajes y entrevistas, actualizarán sus blogs, seguirán interviniendo las calles ya sea de manera legal o ilegal y las exposiciones en las galerías permanecerán siempre cuando haya actividad creativa. Yo de mi parte me deleitaré viendo cada dibujo, cada pintura, cada intervención como fuente de inspiración para mis creaciones con tal de llegar a ser como ellos un día, viviendo económicamente de su profesión, así que no queda más remedio que seguir trabajando y retroalimentando todo lo que aprendimos eso es lo que nos ayudará a crecer y a triunfar en la vida.

-Bibliografía

Anaya Cortes, Ricardo. *El graffiti en México ¿arte o desastre?* México, Ediciones UAQ, 2002. 228pp.

Bello Salmerón Mabel. *El graffiti como recurso alternativo para el diseño gráfico. Estudio formal.* 2001. Tesis de licenciatura. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. 120 pp.

Bou, Louis. *Street art.* 2da. Edición. España, Editorial Monsa, 2006. 192 pp.

Bou, Louis. *Ultimate street art. A celebration of Graffiti and Urban art.* España. (Traducción por Baby! Traducciones) Editorial Monsa, 2009. 477 pp.

Castleman, Craig. *Los graffiti.* España, Blume editorial, 1987. 190 pp.

Cejudo Limón, Arturo. *La Ilustración juvenil contemporánea en el arte urbano.* 2011. Tesis de Licenciatura. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. 95 pp.

Colyer, Martin. *Cómo encargar ilustraciones.* Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 1994. 144pp

Cooper Martha y Sciorra Joseph. *R.I.P. New York spray can memorials.* London UK, Edit. Thames and Hudson, 1994. 96 pp.

Donis A. Dondis. *La sintaxis de la imagen.* 5ta. Edición, Barcelona España, Editorial Gustavo Gili, 1984. 210 pp.

Ganz Nicholas. *Graffiti.* España, Editorial Gustavo Gili, 2004. 375 pp.

García Robles Eugenia. *Street art. Elementos gráficos de la calle como influencia para la pintura mural y de caballete.* 2010, Tesis de maestría, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Posgrado en Artes Visuales, UNAM. 235 pp.

Heller, Steven, Chwast, Seymour. **Illustration a visual history**. New York, USA, Edit. Abrams, 2008. 271 pp.

Kozak, Claudia. **Contra la pared. Sobre graffitis, pintadas y otras intervenciones urbanas**. Argentina, Libros del Rojas Universidad de Buenos Aires, 2004. 259 pp.

Lawrence Zeegen/ Crush. **Principios de Ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital**. 3ra. Edición, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2009. 176 pp.

Loomis Andrew. **Ilustración Creativa**. 7ma. Edición, Buenos Aires, Edit. Hachette Librería, 1980.300pp.

López Jimenez Esteban. **Ilustraciones infantiles para la colección musical (Melody kids)**. 2009 Tesina de Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM. 320pp.

Marshall Lindsey, Meachem Lester. **Cómo usar imágenes en diseño gráfico**. Traducción de Marta Arnada, Barcelona, P.A.D. Parramón Arquitectura y Diseño, 2010. 192 pp.

Martínez Moro Juan. **La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento**. España, Ediciones TREA, 2004. 246 pp.

McPhee, Josh. Stencil pirates. Soft skull press, Brooklyn New York, USA.

Meggs, B. Philip, Purvis W. Alston. **La historia del diseño gráfico**. (Traducción de la cuarta edición original), México, Editorial RM, 2009. 574 pp.

Mena, Juan Carlos. **Sensacional de Diseño Mexicano Plus mejorado**. 3ra. Edición, México D.F. Trilce ediciones, 2010. 447 pp.

Meneguzzo, Marco. **Los siglos del arte. El siglo XX Arte contemporáneo**. Traducción de María José Furió. Mondadori Electa, Milán, Italia, 2005. 383 pp.

Montessoro, Flavio y Vargas, Edgar (Dr. Rabias). **Arte urbe**. México, La gunilla editores, 2009. 120 pp.

Musacchio, Humberto. **El Taller de Gráfica Popular. México**, Fondo de Cultura Económica, 2007. 214 pp.

Pelta, Raquel. **Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)** Barcelona, Edit. Paidós, 2004. 201 pp.

Sánchez Ventura, Noé Martín. **La apreciación simbólica en el entorno material urbano**. 2011, Tesis de Maestría, Escuela Nacional de Artes Plásticas Posgrado en Artes Visuales. UNAM. 227 pp.

Sánchez Villaseñor Aracely. **Los libros ilustrados para la Enseñanza “Caso práctico: Ilustración de un libro para el nivel medio**. 2009, Tesina de Licenciatura Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM. 101 pp.

Simpson, Ian. **La nueva guía de la ilustración**. Barcelona, Blume Editorial, 1994. 192pp.

Terrence Dalley, Tursen Hermann .**Guía completa de Ilustración y Diseño Técnicas y materiales**. Madrid España, Blume Ediciones, 1992. 224 pp.

Troconi, Giovanni. **Diseño Gráfico en México 100 años. Artes de la Mirada**. México, Artes de México. FONCA/CONACULTA, 2010. 463 pp.

Vilchis Esquivel, Luz María del Carmen. **Historia del diseño gráfico en México 1910-2010**, México, CONACULTA, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2010. 525 pp.

Wigam, Mark. **Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el Ilustrador**. Barcelona, Edit. Gustavo Gili, 2007. 173 pp.

Yaiza, Nicolas, Zanchetta Alessandro, González Fernández Andrés, **Atlas de Ilustración contemporánea**. Barcelona, Edit. MAO MAO Producciones, 2009. 599pp.

-Hemerografía

Dj concept México año 9 no.87 Mayo 2011

Revista Ilegal Squad año 6 No. 64 Octubre 2011 p. 5-7

-Ciberografía

<http://urbanario.es/i3> Consultado el 16 de noviembre de 2011

<http://urbanario.es/i4>

<http://urbanario.es/i2>

BASQUIAT DOCUMENTAL PARTE 2/3

<http://www.youtube.com/watch?v=RSULmj5NSS0&feature=related>

BASQUIAT DOCUMENTAL PARTE 1/3

<http://www.youtube.com/watch?v=cpEOaQ3hEuY&feature=related>

<http://cendoc.imjuventud.gob.mx/clr/docs/pdfli/0410009.swf>

<http://mx.globedia.com/daniel-manrique-tepito-arte> Consultado el 12 de marzo de 2012

<http://www.ucol.mx/boletines/noticia.php?id=6615>

<http://www.jornada.unam.mx/2003/10/05/mas-jesus.html> Consulta 12 de marzo 2012

<http://bleklerat.free.fr/stencil%20graffiti.html>

<http://mudstencils.com/category/about-the-artist/>

AZUL TEQUILA GRAFFITI LÁSER TAG

<http://www.youtube.com/watch?v=cjZ-W5ER6Rg>

http://proyecto-oxido.wikispaces.com/IU_graffitiroma

<http://www.doble-h.com/2012/02/noticia-muro-de-m-city-destruido-por-converse-y-su-campana-add-color/>

STARGUM CHAVORUCO BATERIA

<http://www.youtube.com/watch?v=nyRRdxStKVw&feature=autoplay&list=UL4gk96SQyb4I&playnext=1> Barcel Marca Lamasney Angel Films Bateria 30 seg. 9 de Febrero de 2012

SEHER CERVEZA INDIO

<http://www.youtube.com/watch?v=vO2YsireDt8>

ELLOS YA ESTÁN LISTOS SANER CORTO 1

http://www.youtube.com/watch?v=o_YVnZ5ACyA&feature=player_embedded

ELLOS YA ESTÁN LISTOS SANER CORTO 2

<http://www.youtube.com/watch?v=5idQJo9lpc4&feature=relmfu>

SMITHE/TONY DELFINO LENOVO

http://www.youtube.com/watch?v=n4glJf_qtfg

COLORES EN EL ASFALTO TV

<http://blip.tv/colores-del-asfalto/>

KARAS URBANAS Y FARID RUEDA ESCENOGRAFÍA OPERA PRIMA

<http://www.youtube.com/watch?v=WhXJ8TDerFw>

TIJUANA NO & KID FROST -STOLEN AT GUNPOINT BY LEONARDO POINTANI

<http://www.youtube.com/watch?v=3jlO5RqXFLM>

www.intersticiosubanos.com

<http://www.graffitigarage.com/graffiti-urbano/arte-callejero.php>

<http://www.blog.groundswellcollective.com>

<http://www.monografias.com/trabajos55/movimientos-artisticos/movimientos-artisticos2.shtml>

http://www.septimovicio.com/tendencias/el_surrealismo_pop_26032008/

http://proyecto-oxido.wikispaces.com/IU_graffitiroma

<http://arteycallejero.blogspot.com/2008/05/instalacin-callejera-en-la-lagunilla.html>

<http://www.kolores.blogspot.com/2007/05/>

http://www.haring.com/cgi-bin/art_lrg.cgi?date=1990&genre=Painting&start=0&id=00218

<http://raptitlan.com/el-graffiti-en-mexico-y-sus-origenes/>

<http://cendoc.imjuventud.gob.mx/clr/libros/libros.php?libro=024>

<http://www.jornada.unam.mx/2003/10/05/mas-jesus.html>

<http://nezaartenelaxotl.galeon.com/>

<http://www.eluniversaledomex.mx/nezahualcoyo/nota12423.html>

<http://www.oem.com.mx/eloccidental/notas/n1620297.htm>

<http://www.graffitigarage.com/graffiti-urbano/arte-callejero.php>

<http://mx.globedia.com/daniel-manrique-tepito-arte>

<http://dfenlinea.blogspot.mx/2009/09/grafiteando-el-bicentenario.html>

<http://www.publimetro.com.mx/noticias/preparan-grafiti-rumbo-al-bicentenario/piij!EUdht93p9av2JhDbZbA7tA/>

MÉXICO CIUDAD HIP HOP

<http://www.jornada.unam.mx/2004/10/27/08an1esp.php?origen=espectaculos.php&fly=1>

ESCENA DE LA PELICULA AMAR TE DUELE 2002 EN EL QUE ULISES COMIENZA A PINTAR

<http://www.youtube.com/watch?v=T5KIJ9fcQMY>

VIDEOCLIP FLUYE SAKUSHIKA TEOKALLI

<http://www.youtube.com/watch?v=VE5qxJnXHgQ>

VIDEOCLIP TANKE FEAT. AMENAZA PURO VANDALISMO

<http://www.youtube.com/watch?v=7EqjHyPH5D4>

VIDEOCLIP LO SIENTO-BELINDA

<http://www.youtube.com/watch?v=PV0OUrOEq3o>

VIDEO AMAR TE DUELE INTERPRETADO POR NATALIA LAFOURCADE

http://www.youtube.com/watch?v=uX4aO_cs2QE&feature=fvwrel

VIDEOCLIP MOLOTOV HIT ME

<http://www.youtube.com/watch?v=BoKx7BTb0II>

ARTE-INTERSTICIOS URBANOS Central Once

<http://www.youtube.com/watch?v=jVaG4NbpJbU&feature=plcp>

INTERSTICIOS URBANOS Muestra Internacional de arte urbano

<http://www.youtube.com/watch?v=z6P7rRzh1nI&feature=related>

ENTREVISTA DR. RABIAS Y MR. FLY CANAL 22

<http://www.youtube.com/watch?v=i73OVdNno40>

<http://marimenvas.wordpress.com/2011/06/26/definicion-de-ilustracion/>

http://www.ipicyt.edu.mx/actividades_resumen.php?evento=415

<http://www.infotipos.com/2011/06/tips-metodo-ilustracion-cientifica/>

<http://www.losandes.com.ar/notas/2001/7/11/sociedad-16934.asp>

<http://www.ilustracioncientifica.com/>

<http://www.trestres.com/ilustrac.html>

<http://reyniramirez.blogspot.mx/2010/04/introduccion-la-ilustracion-de-modas.html>
<http://reyniramirez.blogspot.mx/2010/08/tecnicas-de-ilustracion-basicas-para-el.html>
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-De-La-Ilustraci%C3%B3n-De-Moda/3955493.html>
<http://flmagazine.net/-leidos/item/209-la-ilustraci%C3%B3n-de-modas.html>
http://noticias999.com/a/943438/breve_historia_de_la_ilustraci%C3%B3n_de_moda
<http://suite101.net/article/la-ilustracion-en-la-publicidad-a29156>
<http://ifahto.wordpress.com/2010/11/08/la-ilustracion-publicitaria-del-lapiz-a-su-tienda-mas-cercana/>
<http://ilustrandoenmexico.blogspot.mx/2009/09/breve-historia-de-la-ilustracion.html>
<http://www.trestres.com/ilustrac.htm>
<http://www.drplanta.com/iboga/>
<http://www.infojardin.net/fichas/plantas-medicinales/tabernanthe-iboga.html>
http://www.visionchamanica.com/yage_EMCIboga.htm
<http://www.slideshare.net/leg/qu-es-ilustrar-incluye-imgenes>
<http://www.slideshare.net/leg/qu-es-ilustrar-incluye-imgenes>
<http://www.jornada.unam.mx/2008/01/25/index.php?section=cultura&article=a07n3cul>
<http://gruposuma1.blogspot.mx/>
<http://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/640173.grupo-suma-a-35-anos-de-trayectoria.html>
<http://www.ucol.mx/boletines/noticia.php?id=6615> -GRUPO SUMA
<http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi99/interolimpicos/transito/espaniol/via-publ.htm>
Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.thefreedictionary.com/aerosol> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://www.nervion.com.mx/web/literatura/vinilica.php> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.thefreedictionary.com/aer%C3%B3grafo> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.wikihow.com/hacer-engrudo> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.wikipedia.org/wiki/WordPress> Consultado el 26 de enero de 2013
<http://es.wikipedia.org/wiki/Flickr> Consultado el 26 de enero de 2013

<http://es.wikipedia.org/wiki/MetroFLOG> Consultado el 26 de enero de 2013

http://es.wikipedia.org/wiki/Fotolog.com#cite_note-Catmull-6 Consultado el 26 de enero de 2013

<http://blog.ciencias-medicas.com/archives/77> Consultado el 26 de enero de 2013

<http://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>
Consultado el 26 de enero de 2013

<http://www.pushpininc.com>

<http://www.a16-01.com/pdfs/CAU/1970/CAU700901018.pdf>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Mainstream>

<http://upperplayground.com/wordpress/?p=9212>

<http://www.nfgraphics.com/tienda-vinyles-chiles/>

<http://www.venenotoys.com/>

<http://www.deegotoys.com/es/>
<http://vinyleschiles.com/>

<http://www.toy2r.com/>

http://www.toy2r.com/about_us/aboutus_index.html

<http://www.ledyledy.com/>

http://www.ledyledy.com/?page_id=2

<http://centroculturalaliac.blogspot.mx/>

<http://www.cultura.df.gob.mx/index.php/oriente>

<http://blog.benetton.com/mexico/los-graffitis-de-news/>

<http://www.elfanzine.tv/?p=34924>

<http://www.revistaiboga.com>

<http://www.acamonchi-art.com/>

<http://thecitylovesyou.com/urban/tag/play-nasty/>

<http://www.guiat.net/cms/lo-ultimo/en-guia-t/especiales-gu-a-t/entrevista-play-nasty-parte-1/>

<http://666ismocritico.wordpress.com/2009/03/14/598/> -Colectivo arte jaguar

<http://puerta29.com/arte-urbano/34-lapiztola>

<http://www.mrkone.com.mx/info.html>

<http://www.nfgraphics.com/omar-mijangos-1000changos/>

<http://blog.mecate.mx/las-animas-del-kraken/> -Kraken

<http://www.neopixel.com.mx/interviews/213-dr-alderete-entrevista.html> -Dr. Alderete

<http://vinyeschiles.com/2012/01/taller-de-pintura-frank-mysterio-bugs-and-plush/> -Frank Mysterio

<http://yosoyelrepartidor.blogspot.mx/2010/09/galeria-dr-rabias.html>

-Banco de imágenes

*Todas las imágenes que aparecen en esta tesis son cortesía del autor excepto:

GRAFFITI ANTIGUO

<http://ve-oei47graffitis.blogspot.mx/2011/11/mas-sobre-la-historia-del-graffiti.html>

JEAN MICHEL BASQUIAT

<http://pulposenelparque.com/jean-michel-basquiat/>

KEITH HARING INTERVENCIÓN BMW

http://www.haring.com/cgi-bin/art_lrg.cgi?date=1990&genre=Painting&start=0&id=00218

DANIEL MANRIQUE

<http://www.artelista.com/obra/3482910899825397-recordandoatepitosiemprepasadosiempresente.html>

GRUPO SUMA

<http://maranas.com.mx/?p=73>

<http://www.flickr.com/photos/yorch-the-mute/1377560654/>

NEZA ARTE NEL

<http://www.eluniversaledomex.mx/nezahualcoyo/nota12423.html>

<http://www.flickr.com/photos/zerosoga/205483384/>

YAHOO MURAL AMLO Consultado el 16 de mayo de 2012 8:22pm
<http://l.yimg.com/dh/ap/ap/default/120516/amlomuralyahoo.jpg>

EL GRAFFITI QUE PROYECTA A LOPEZ OBRADOR
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=-lsDq4Wn74M

YAHOO EL GRAFFITI QUE PROYECTA A LOPEZ OBRADOR Consultado el 16 de mayo de 2012 8:22pm
<http://mx.noticias.yahoo.com/blogs/caldero-electoral/el-graffiti-que-proyecta-a-l%C3%B3pez-obrador.html>

ROTULACIÓN SENSACIONAL DE DISEÑO MEXICANO
<http://cerdomorado.com/popcul/sensacional-de-diseno-mexicano/>

CHAZ BOJORQUEZ
<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/chaz-bojorquez-graf-since-69>

<http://jtellezdrum.tumblr.com/>

ESTENCIL PEDRO INFANTE
<http://www.arteycallejero.com/category/galeria-3/stencil-galeria-3/page/8/>

ESTENCIL ELBA ESTHER
<http://caicaz.blogspot.mx/2009/02/la-imagen-como-herramienta.html>

MUD STENCIL
<http://madstreetart.blogspot.mx/2011/06/wiunion-mud-stencils.html>

POSTERS MR FLY
<http://arteycallejero.blogspot.mx/2009/02/lo-mas-fino-de-arte-y-callejero-parte-1.html>

CARTELES FORO ALICIA
<http://www.nfgraphics.com/los-carteles-del-alicia/>

<http://www.manodepapel.com/blog/?tag=multiforo-alicia>

SPACE INVADERS MOSAICOS
<http://lamonomagazine.com/invader-la-invasion-de-la-ciudad/>

<http://www.artofthestate.co.uk/graffiti/invader-tile-2009-2.htm>

ELTONO
<http://bevelandboss.blogspot.mx/2007/11/el-tono.html>

AZUL TEQUILA GRAFFITI LÁSER TAG
<http://www.youtube.com/watch?v=cjZ-W5ER6Rg>

MANUSCRITO ILUMINADO

<http://medioevoyrenacimiento.blogspot.mx/2011/07/manuscritos-iluminados.html>

CROMOLITOGRAFÍA ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

http://terrassacat.blogspot.mx/2009_10_01_archive.html

ILUSTRACIÓN MÉDICA EJEMPLO

http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/ilustradores_pro/Fercho_Torres.html

ATLÁS DE ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA (PORTADA)

<http://www.libroslaceiba.com/products/atlas-de-ilustracion-contemporanea>

ATLÁS DE ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA (INTERIOR DEL LIBRO)

<http://www.amlibros.com/libros/ilustracion/atlas-de-la-ilustracion-contemporanea.html>

GARY BASEMAN

<http://www.bordobello.com/2011artists/modern-day-renaissance-man-gary-baseman/>

MARK RYDEN

<http://www.markryden.com/paintings/meat/snow.html>

JUXTAPOZ ROBERT WILLIAMS COVER

<http://www.dailyartfixx.com/2011/03/02/robert-williams-juxtapoz/robert-williams-juxtapoz-cover/>

TALLER INTENSIVO PRODUCCIÓN MURAL (FLYER)

<http://centroculturalaliac.blogspot.mx/p/talleres.html>

TALLER DE ILUSTRACIÓN RAUL URIAS

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=433990396619078&set=a.187713571246763.46101.100000243646257&type=1&theater> Bajado el 12 de marzo de 2012

EVENTO THE CUSTOMIZER 2012 (FLYER)

<http://bigcitylife.tv/component/k2/item/360-the-customizers-mr-mitote>

CONGRESO IDEANDO DISEÑO

<http://www.bonvoyagezine.com/2011/11/1er-congreso-ideando-diseno.html>

CONGRESO VIVE DISEÑO

<http://www.chichemetralla.com/?p=10702>

ILUSTRACIÓN NARRATIVA

<http://www.lezard3.blogspot.mx/>

ILUSTRACIÓN DECORATIVA ART NOUVEAU

<http://www.neworleanspast.com/art/id119.html>

ILUSTRACIÓN TÉCNICA

<http://www.criteriondg.info/wordpress/ilustracion-tecnica-superdetallada/>

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

<http://www.pinturayartistas.com/ilustraciones-medicas-arte-y-medicina-unidos/>

ILUSTRACIÓN DE MODA

<http://ilustracion-moda.blogspot.mx/>

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

<http://cesarnandez.blogspot.mx/2010/09/coca-cola-bicentenario-michoacan.html>

REVISTA MIGALA (Invierno 2009-2010-Portada por Poyou)

<http://www.myspace.com/revistamigala/photos/31429232#%7B%22ImageId%22%3A31429232%7D>

REVISTA ILEGAL SQUAD No.59

<http://mx.fotolog.com/ilegalsquad/30965039/>

REVISTA PICNIC (Portada autor Jilipollo)

<http://jilipollo.blogspot.mx/2010/04/picnic-cover.html>

LIBRO ARTE URBE (Portada)

<http://oceano.com.mx/ficha-libro.aspx?id=8825>

POR QUE MUERTO, YA PARA QUÉ?? (EVENTO KARAS URBANAS)

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=335589286452321&set=t.1845974693&type=3&theater>

CROMATOFILIA (EXPOSICIÓN)

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=470660356282517&set=a.390606974287856.121984.375148065833747&type=1&theater>

EL TIEMPO DE UN COLOR (EVENTO FLYER)

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2781575109241&set=t.1845974693&type=3&theater>

AUTOPOIESIS (PINTA EN VIVO FLYER)

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2641958988654&set=t.1845974693&type=3&theater>

IPHONE PUBLICIDAD

<http://www.roastbrief.com.mx/2011/11/como-aprovechar-la-publicidad-en-el-movil/>

FANTA PUBLICIDAD

<http://informatica4esomiranda.blogspot.mx/2012/11/colores-en-la-publicidad.html>

SEHER X G-SHOCK IMAGEN

<http://seherone.blogspot.mx/2010/02/seher-one-x-hqtr-x-g-shock.html>

INTERVENCIÓN NEWS X KENZO FLOWER TAG

<http://www.planetaellas.com/2011/06/27/flower-tag-la-nueva-fragancia-femenina-de-kenzo-invadir-las-paredes-de-la-ciudad-en-septiembre/>

MURAL M CITY CONVERSE ADD COLOR

<http://www.doble-h.com/2012/02/noticia-muro-de-m-city-destruido-por-converse-y-su-campana-add-color/>

INTERVENCIÓN FARID KARAS ECKO

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=1861561679209&set=t.1845974693&type=3&theater>

STARGUM CHAVORUCO BATERIA

<http://www.youtube.com/watch?v=nyRRdxStKVw&feature=autoplay&list=UL4gk96SQyb4I&playnext=1> Barcel Marca Lamasney Angel Films Bateria 30 seg. 9 de Febrero de 2012

SEHER CERVEZA INDIO

<http://www.youtube.com/watch?v=vO2YsireDt8>

ELLOS YA ESTÁN LISTOS SANER CORTO 1

http://www.youtube.com/watch?v=o_YVnZ5ACyA&feature=player_embedded

ELLOS YA ESTÁN LISTOS SANER CORTO 2

<http://www.youtube.com/watch?v=5idQJo9lpc4&feature=relmfu>

SMITHE/TONY DELFINO LENOVO

http://www.youtube.com/watch?v=n4glJf_qtfg

PAREDES QUE HABLAN: WATCHAVATO X ISAT

<http://www.youtube.com/watch?v=faztJV-AYXc>

PAREDES QUE HABLAN: SEHER X ISAT

<http://www.youtube.com/watch?v=H6iXbH0dfCA>

PAREDES QUE HABLAN: SEGO Y OVBAL X ISAT

<http://www.youtube.com/watch?v=7TZWOB9l-c0>

PAREDES QUE HABLAN: NEUZZ X ISAT

http://www.youtube.com/watch?v=Eovs4Ti_dus

DOCUMENTAL OTROS NOSOTROS MÉXICO CIUDAD HIP HOP Part. 1

<http://www.youtube.com/watch?v=1Jg0d1wW9xM>

SANER DSR CENTRAL ONCE TV IPN

<http://www.youtube.com/watch?v=oXTcqFhkVhA&feature=related>

VIDEOCLIP FLUYE SAKUSHIKA TEOKALLI

<http://www.youtube.com/watch?v=VE5qxJnXHgQ>

VIDEOCLIP TANKE FEAT. AMENAZA PURO VANDALISMO

<http://www.youtube.com/watch?v=7EqjHyPH5D4>

VIDEOCLIP LO SIENTO-BELINDA

<http://www.youtube.com/watch?v=PV0OUrOEq3o>

VIDEO AMAR TE DUELE INTERPRETADO POR NATALIA LAFOURCADE

http://www.youtube.com/watch?v=uX4aO_cs2QE&feature=fvwrel

VIDEOCLIP MOLOTOV HIT ME

<http://www.youtube.com/watch?v=BoKx7BTb0II>

HAPPY TREE FRIENDS

<http://www.watchcartoononline.com/happy-tree-friends-season-1-episode-7-seventh-heaven>

REYES STREET WEAR LOGO

<http://nostemstudio.blogspot.mx/2012/02/irracional-reyes-graffiti-streetwear.html>

MISSION BRAND LOGO

<http://gritaradio.com/gana-playeras-de-mission-brand/>

MISSION BRAND PLAYERA HOMBRE

<http://bitlab.com.mx/clientes/mission/playera-hombre-mission-brand-amarilla>

MISSION BRAND JESUS LEE

<http://missionbrand.com/playera-hombre-jesus-lee-cuello-redondo-azul-jaspe>

TONY DELFINO

<http://thecitylovesyou.com/urban/jalar-parejo-por-monserrat-cruz-pinto-delaescuelaa-laciudad/>

CATALOGO YONERONE 2011

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=238202802862475&set=a.238199979529424.83442.234824156533673&type=3&theater>

PROMO REYES STREET WEAR T_SHIRT

<http://mx.fotolog.com/reyeswear/35109028/>

YONER ONE LOGO

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=562982040384548&set=pb.234824156533673.-2207520000.1361659143&type=3&theater>

ZAPATOS MARCA TONY DELFINO

<http://www.nfgraphics.com/tony-delfino-lenovo/>

ECKO

http://bloggercoolpics.blogspot.mx/2012/07/blog-post_9323.html

ERIC SO Y MICHEL LAU JUNTOS

<http://www.flickr.com/photos/67896537@N00/408782513/>

MICHEL LAU TOYS

http://urbanix.co.il/urbanix/index.php?option=com_content&view=article&id=49:michael-lau-hk&catid=34:artists&Itemid=53

ERIC SO TOYS

<http://postarica.blogspot.mx/2007/04/eric-so.html>

JUGUETE CON MEMORIA USB ADENTRO

<http://www.tiggres.com.pe/prod/memoria-usb-4gb-wolverine-155058.html>

PAPER TOYS

<http://www.t-shirtmagazineonline.com/paper-toys/>

VENENO TOYS LOGO

http://nostemstudio.blogspot.mx/2012/02/irracional_09.html

LOGO VINYLES CHILES

http://chakota.com/beta/?page_id=4927

KIDROBOT LOGO

<http://www.ahoodie.com/2009/11/19/wallpapers-kid-robot-desktop-background-wallpaper/>

LAS CALLES ESTÁN DICRIENDO COSAS EXPOSICIÓN

<http://unas-fotos.blogspot.mx/2008/08/las-calles-estn-diciendo-cosas.html>

LOGO INTERSTICIOS URBANOS

<http://www.intersticiosurbanos.com/>

GRAFFITI IS A CLASSIC (EXPO FLYER)

<http://www.doble-h.com/2011/09/graffiti-ilegal-squad-graffiti-is-a-classic-francia-2011/>

ALL CITY CANVAS (FESTIVAL FLYER)

<http://thecitylovesyou.com/urban/flyer-all-city-canvas-sego-herakut/>

SENDERO DEL ARTE

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=500832636607567&set=pb.458671547490343.-2207520000.1361241555&type=3&theater>

CARTEL FARO DE ORIENTE TRASH

<http://trasher-trash.blogspot.mx/>

GALERÍA GURÚ

<http://gutenver.tv/2009/10/10/guru-galeria-fiesta-de-inauguracion-opening-party/>

CENTRO CULTURAL BORDER LOGO

<http://border.com.mx/>

EXPO NEUZZ CENTRO CULTURAL BORDER

<http://www.elfanzine.tv/2011/11/fotoblog-neuzz/>

LOGO GALERÍA FIFTY 24 MX

<http://www.fifty24mx.com/anterior/TheLostOnes.html>

LOGO VERTIGO GALERÍA

<http://www.coc4ine.com/2012/10/vertigo-galeria.html>

DHEAR

<http://www.colectivobicicleta.com/2011/06/arte-urbano-e-ilustracion-de-dhear-one.html>

<http://vakterya.blogspot.mx/2012/02/taller-de-iniciacion-en-tecnicas-de-la.html>

http://vakterya.blogspot.mx/2011/12/blog-post_1529.html http://vakterya.blogspot.mx/2011/12/blog-post_18.html

Revista Picnic. Año 7 No. 40 Junio-Julio 2011 (Portada "Dhear")

Revista Migala Año 2 No. 7 Febrero-Marzo 2011 (Portada Dhear)

SANER

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2012/11/the-economist-ideas-economy-mexico-2012.html>

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2012/06/aryz-saner.html>

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2012/11/el-arbol-de-la-sabiduria-cali-colombia.html>

<http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/07/tejedores-de-suenos.html>

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2011/12/mural-1-saner-sego-wynwood-walls.html>

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2011/08/hecq-x-saner-by-ant-zen.html>

<http://saner-dsr.blogspot.mx/2012/01/theboneyard-project-la-paz.html>

NEUZZ

<http://www.neuzz.blogspot.mx/2012/03/wixaritari-de-carne-y-hueso.html>
<http://www.elfanzine.tv/2011/11/fotoblog-neuzz/>
<http://www.neuzz.blogspot.mx/2011/04/blog-post.html>
<http://www.neuzz.blogspot.mx/2011/01/nahual-ihuiteco.html>
<http://www.neuzz.blogspot.mx/2012/12/ramiro.html>
<http://www.neuzz.blogspot.mx/2010/01/ayuda.html>
Revista EnTribu Transgrediendo el sentido común Año 1 No. 6 Octubre 2011 (Portada Miguel Mejia Neuzz)

SEGO Y OVBAL

<http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/11/taller-en-vida-sego-poske1.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/10/semana-nacional-de-ciencia-y-tecnologia.html>
http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/03/el-marques_29.html
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/02/sego-y-ovbal-revista-canvas-la-cultura.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2010/01/el-prado-de-los-suenos-en-niebla.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2009/11/ovbal-shelter-corredor-cultural-roma.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2012/11/es-un-gusto-poder-invitarlos-despues-de.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2012/07/proteo-ascalapha-monterrey-mexico.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2011/12/proteo-la-puerta-un-regalo-miami.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2011/07/ovbal-tablas-ufield-vans.html>
<http://segoyovbal.blogspot.mx/2011/07/ovbal-tablas-ufield-vans.html>

NEWS

<http://thecitylovesyou.com/urban/news-interviniendo-la-tienda-de-adidas-condesa/>
http://www.flickr.com/photos/la_news/8472326814/in/photostream
http://www.flickr.com/photos/la_news/8472340130/in/photostream
http://www.flickr.com/photos/la_news/7646701118/in/photostream
http://www.flickr.com/photos/la_news/6872895863/in/photostream
http://www.flickr.com/photos/la_news/4388693420/in/photostream
<http://www.tonguemag.com/digital/>

SEHER (Las fotos fueron propiciadas por el mismo para esta tesis excepto:)

<http://www.tonguemag.com/digital/>
COMEX PRESENTA SEHER ARTISTA URBANO
<http://www.youtube.com/watch?v=5FemBhleB4g>
<http://lewadesign.wordpress.com/2012/04/12/seher-one-ensonacion-dreaminess-exhibicion-en-vice-gallery/>

SMITHE

<http://thecitylovesyou.com/urban/alloriginalsmx-de-adidas-arte-en-la-ciudad-de-mexico/>
<http://www.ekosystem.org/photo/930827>
<http://isopixel.net/archivo/2012/06/edicion-%E2%80%A9%E2%80%A9magnificos-de-la-revista-picnic/>
<http://www.elfanzine.tv/2012/05/el-fanzine-no-34/>

MR. FLY

<http://www.mrfly.org>

TRASH AEME

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=444022612606&set=a.10150365732367607.351894.542067606&type=3&theater>
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150398487827607&set=a.10150365732367607.351894.542067606&type=3&theater>
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150395120887607&set=a.10150365732367607.351894.542067606&type=3&theater>
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150904854202607&set=a.402125712606.179269.542067606&type=3&theater>
<http://thecitylovesyou.com/urban/multiverso-de-trash-border/>

DR. BEFA

<http://drbefa.blogspot.mx/2011/12/noviembre-dia-de-muertos-viviendolo-del.html>
<http://drbefa.blogspot.mx/2011/04/pantibronx-2011.html>
<http://drbefa.blogspot.mx/2011/08/angelito.html>
<http://drbefa.blogspot.mx/2011/03/vidas-perdidas-dr-befa-presenta-1-serie.html>
Revista Illegal Squad año 6 No. 64 Octubre 2011 (Portada Dr. Befá)

DR. RABIAS

http://mx.fotolog.com/dr_rabias/19402983/
http://mx.fotolog.com/dr_rabias/61869395/
http://mx.fotolog.com/dr_rabias/61869395/
<http://yosoyelrepartidor.blogspot.mx/2010/09/galeria-dr-rabias.html>
http://mx.fotolog.com/dr_rabias/56868217/
http://www.flickr.com/photos/dr_rabias/3840557168/in/photostream
<http://cultivaarte.es.tl/Dr.--Rabias.htm>

ACAMONCHI

<http://comermoralarte.blogspot.mx/2009/03/textocuratorial.html>
http://danielhernandez.typepad.com/daniel_hernandez/2009/06/acamonchi-in-mexico-city-1.html
<http://www.graffiti.org/acamonchi/index.html>
http://www.graffiti.org/tj/tijuana_3.html
<http://www.acamonchi-art.com/>

WATCHAVATO

<http://urbantstar.com/blog/?p=1079>
<http://mx.fotolog.com/watchavato/8005328/>
<http://mx.fotolog.com/watchavato/7998670/>
<http://www.flickr.com/photos/desfasesegundoasalto/324249494/>
<http://www.myspace.com/tiypo/photos/44367746#%7B%22Imageld%22%3A44367746%7D>
http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/specials/2008/narcomexico/newsid_7619000/7619861.stm
http://arteycallejero.blogspot.mx/2008_02_01_archive.html

KARAS URBANAS

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=1861561679209&set=t.1845974693&type=3&theater>
<http://vinyeschiles.com/2011/08/taller-de-estencil-y-edicion-digital-karas-urbanas-c-u-unam/>
<http://karas-urbanas.blogspot.mx/2012/05/pizzeria-malasana-en-regina-col-centro.html>
<http://karas-urbanas.blogspot.mx/2012/05/circo-volador-2012.html>

STNK

<http://mx.fotolog.com/stnk/86544020/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/85790438/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/85755514/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/85547662/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/84704854/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/84678176/>
<http://mx.fotolog.com/stnk/85839071/>

PLAY NASTY

<http://playnasty.blogspot.mx/2011/03/troplikal-bikes-play-nasty.html>
<http://flickeflu.com/tags/playnasty>
<http://www.zona57.com/graffiti-10-shots-chikle-bomba-play-nasty/>
<http://playnasty.blogspot.mx/2010/03/muy-buen-evento-sta-bien-interesante-el.html>
<http://thecitylovesyou.com/urban/tag/play-nasty/>
<http://playnasty.blogspot.mx/2011/07/deego-play-nasty.html>

<http://playnasty.blogspot.mx/2011/11/nocturnio-xico-x-play-nasty.html>
<http://www.elnierika.com/2010/02/play-nasty.html>

MOTHER MONKEY COLLECTIVE

http://mothermonkeycollective.blogspot.mx/2009/04/mothermonkey-collective-2009-bocetos_03.html
<http://societeperrier.com/mexico-city/articles/mother-monkey-collective-el-nombre-del-arte-urbano/mmc2-2/>
<http://mothermonkeycollective.blogspot.mx/>
<http://mothermonkeycollective.blogspot.mx/2009/03/mothermonkey-collective-david.html>
<http://mothermonkeycollective.blogspot.mx/2009/08/mothermonkey-collective-frida.html>
<http://www.flickr.com/photos/mothermonkeycollective/2857839912/in/photostream>

ARTE JAGUAR

<http://www.wokitoki.org/wk/464/perro-negro>
<http://666ismocritico.wordpress.com/2009/03/14/598/>
<http://arteycallejero.blogspot.mx/2007/02/seguimos-recibiendo-contribuciones.html>
<http://www.flickr.com/photos/soupshow/2644397038/>
<http://c-monster.net/2010/03/24/the-digest-03-24-10/>
http://www.stencilarchive.org/archives/index.php/The_Americas/Mexico/MX-Oaxaca-_vain-colectivo-arte-jaguar

COLECTIVO LAPIZTOLA

<http://lapiztola.blogspot.mx/2012/10/narco-corrido.html>
<http://lapiztola.blogspot.mx/2012/07/wirikuta-por-el-respeto-lo-sagrado.html>
<http://lapiztola.blogspot.mx/2012/10/sanezlapiztola.html>
<http://lapiztola.blogspot.mx/2012/03/laberinto-de-miradas.html>

MR. KONE

http://rubiko.mx/wp-content/uploads/2012/04/tumblr_lmudxmVGTt1qe394ho1_500.jpeg
<http://www.behance.net/gallery/Nike-CTR-360Mr-Kone/376593>
<http://thecitylovesyou.com/urban/mr-kone-estrena-sitio-de-internet/>
<http://www.mrkone.com.mx/work.html>
Revista Migala Año 1 No. 3 20 Junio-Julio 2010 (Portada Mr. Kone)

OMAR MIJANGOS

<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/10/mezcal-gusano-briago-75-boce-to.html>
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/09/the-mouse-turbacion.html>
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/07/nunca-seras-mi-presidente.html>
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/05/union-universitaria.html>
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/04/nfk-by-1000changos.html>
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2012/03/chancro.html>

<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.mx/2011/10/tzompantli-grafico-behind-scenes.html>

CECY MEADE

<http://www.cecymeade.com/blog/2012/07/30/1292/>
<http://www.cecymeade.com/blog/2012/02/04/%E2%80%8E30-day-drawing-challenge-4/>
<http://www.cecymeade.com/blog/2012/02/02/30-day-drawing-challenge-5/>
<http://www.cecymeade.com/blog/2012/01/29/%E2%80%8E30-day-drawing-challenge/>
<http://www.cecymeade.com/blog/2011/08/06/plataforma-myt/>
<http://www.cecymeade.com/blog/2012/08/29/yarn-hair/>

ANIBAL PANTOJA

<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2012/01/diversia-enap-unam-2011.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2011/10/taller-en-vida-anibal-pantoja-x-ideando.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2011/06/san-cosme-x-anibal-pantoja.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2011/05/mas-alla-de-lo-evidente.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2010/11/no-la-super-via.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2010/03/nunca-es-suficiente.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2009/10/mas-anibal-en-nsw-1902.html>
<http://anibalpantoja.blogspot.mx/2009/09/la-vida-trata-sobre-ser-fuerte.html>

KRAKEN

<http://kraken-e3.blogspot.mx/2012/12/ely-guerra-lunario-gigposter.html>
<http://kraken-e3.blogspot.mx/2012/09/kiss-motley-crue-mexico-2012-gig-poster.html>
<http://kraken-e3.blogspot.mx/2012/02/dejenme-llorar-for-mercadorama-carla.html>
<http://kraken-e3.blogspot.mx/2011/11/animas.html>
<http://kraken-e3.blogspot.mx/2011/04/fotos-by-david-franco.html>
<http://kraken-e3.blogspot.mx/2011/04/galeria-urbana.html>

JORGE ALDERETE

<http://www.jorgealderete.com/>
<http://sornosni.wordpress.com/2008/09/03/jorge-alderete/>
http://www.myspace.com/dr_alderete/photos/68317307#%7B%22Imageld%22%3A68317307%7D
Revista Migala "Un irónico miedo a la ignorancia" Año 1 No. 5 Octubre-Noviembre 2010 (Portada Dr. Alderete)

RAUL URIAS

<http://www.behance.net/gallery/POP-1989/2172217>
Revista Picnic. Año 8 No. 43 Diciembre 2011-Enero 2012 (Portada Raúl Urias)

FRANK MYSTERIO

<http://frankmysterio.blogspot.mx/2013/02/tshirt-outsamrtfrank.html>

<http://frankmysterio.blogspot.mx/2013/02/cascarita-apc.html>

<http://frankmysterio.blogspot.mx/2013/02/fommi-azteekoides.html>

<http://frankmysterio.blogspot.mx/2012/12/quetzal-colors.html>

<http://frankmysterio.blogspot.mx/2012/12/jade-bub.html>

REVISTA IBOGA “CONTRA LA CRUDA REALIDAD” (Portada Artyfox)

Año 1 No. 1 2011

REVISTA IBOGA “CONTRA LA CRUDA REALIDAD” (Portada Izhy Sam)

Año 1 No. 2 2012