



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

LA ILUSTRACIÓN JUVENIL CONTEMPORÁNEA EN EL ARTE URBANO

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA: ARTURO CEJUDO LIMÓN

DIRECTOR DE TESIS: MAESTRO JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA

MÉXICO, D.F., 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Índice

Introducción	5
Capítulo I.- Ilustración	
1.1 Definición	7
1.2 Tipología	8
1.2.1 Origen	8
1.2.2 Función	8
1.2.3 Contenidos	8
1.2.4 Destinatario o público	8
1.2.5 Producción y Distribución	9
1.2.5.1 Técnicas análogas y digitales	9
1.2.6 Estilo	10
Capítulo II.- La voz de la juventud a través de la cultura urbana	
2.1 El adolescente y su entorno	11
2.1.1 La época de crisis	11
2.1.2 La llamada pérdida de la ingenuidad	11
2.1.3 El desencanto con su todo	12
2.1.4 Identidad	13
2.2 Principales preocupaciones de los adolescentes	14
2.2.1 Sexualidad	15
2.2.2 El paso a la adultez	15
2.3 Culturas o tribus urbanas	16
2.3.1 Breve contexto y origen de las tribus urbanas	16
2.3.2 Autoafirmación y sentido de pertenencia	16
2.3.3 La etapa de rebeldía	17
2.4 Pérdida de valores	18
2.4.1 Antivalores	18
2.4.2 Desilusión con respecto a los valores	19
2.5 Colectivos	19



Capítulo III: Street Art y la Ilustración Contemporánea

3.1 Historia del Arte Callejero	21
3.1.1 Antecedentes directos	21
3.1.2 Graffiti	25
3.1.3 Post- Graffiti: El Arte callejero actual	25
3.2 Definición de Street Art	26
3.3 Principales representantes a nivel mundial	26
3.3.1 Artistas Mexicanos	34
3.4 La llamada brecha con la Ilustración Contemporánea	37
3.4.1 Estilos y recursos gráficos empleados en la Ilustración	37
3.4.2 Ilustradores incursionando en el ámbito callejero.	38
3.4.3 Ilustradores mexicanos influenciados por el Street Art	39
3.5 Propuestas visuales e iconográficas de la juventud	42
3.5.1 Temáticas	42
3.5.1.1 La sexualidad	42
3.5.1.2 Lo inmoral	44
3.5.1.3 Lo absurdo	45
3.5.1.4 Protesta y crítica social	46
3.5.2 Personajes	48
3.5.3 Logos	48
3.6 Nuevas prácticas en el arte callejero	51
3.6.1 Graffiti	51
3.6.2 Stencil	51
3.6.3 Stickers	51
3.6.4 Playeras	51
3.6.5 Pixel Art	51
3.6.6 Juguetes	56
3.6.7 Pintura Mural	56
3.6.8 Influencia de la tendencia en el diseño gráfico y la Ilustración	56
3.7 Surrealismo Pop	68
3.8 Artistas e Ilustradores más representativos del Surrealismo Pop	69
Conclusiones	83
Páginas Electrónicas	84
Bibliografía	85
Banco de imágenes	86



Introducción

La juventud ha sido el principal motor de cambio a lo largo de las décadas del siglo pasado y de la primera década del presente; la aparente rebeldía que se ha manifestado a través de protesta, libre expresión, propuestas artísticas e innovaciones creativas ha generado importantes transformaciones a nivel social que han permitido que la cultura se enriquezca y que la sociedad como tal avance ideológicamente. Y es por ello que una vez más, la bandera de los jóvenes de la actualidad ha sido el arte y todas aquellas propuestas que salen de lo convencional y que rompen múltiples esquemas, estereotipos y paradigmas.

Por otro lado, la ilustración como disciplina se ha transformado en los últimos años, resultando en fenómenos como la ilustración de autor, los art toys y otros productos, etc. Se ha visto inmersa en las tendencias gráficas más recientes, dando lugar a nuevas propuestas que han resultado sumamente eficaces en cuestión de entretenimiento y difusión en el diseño gráfico y en el arte; es por ello que la ilustración dirigida a la juventud ha cobrado un significado más concreto y ha ganado mayor fuerza debido al impacto que genera y al grado de identificación con su público.

Sin embargo, hasta el día de hoy muchas personas aún desconocen las funciones del ilustrador, su campo de trabajo y las posibilidades que ofrece en el ya tan saturado ámbito visual. Es de suma importancia dar una definición de la ilustración enriquecida con diversos enfoques y puntos de vista, explicar sus funciones y clasificación con el fin de que los lectores obtengan un panorama más amplio y completo sobre la disciplina como tal, y que de algún modo le otorguen el valor tan merecido que tiene pero que en múltiples ocasiones se le ha negado al no ser considerada como una profesión seria.

Así que la mejor manera de comenzar con este trabajo de investigación es dedicándole a la ilustración todo un capítulo donde no sólo se expone una variada definición de la misma, sino que se desarrolla de manera concisa con el objetivo de reivindicar nuestra labor como ilustradores en el ámbito del diseño y la comunicación

gráfica. El amor por la ilustración es, entre muchas otras razones, lo que me movió a realizar este trabajo de investigación en dónde no sólo le doy la importancia que merece, sino que desarrollo su continua retroalimentación con el arte callejero, el Low Brow Art, los juguetes y los medios audiovisuales en la actualidad.

Para poder comprender mucho mejor el trasfondo que se halla detrás de toda la producción gráfica de los últimos años es de vital importancia hondar en la psicología del adolescente por que de ahí deriva el porqué ciertos temas resultan recurrentes, el tipo de personajes que se han vuelto populares entre los jóvenes y la identificación con la cultura urbana. Es por ello que, apoyándome en el trabajo de un psicoanalista, rescato los aspectos más determinantes sobre las inquietudes del adolescente actual, sus aspiraciones, frustraciones y desencanto con la sociedad y su realidad; de este modo se puede entender como muchos de ellos se valen de cuestiones creativas como el arte callejero, los colectivos y otras manifestaciones para expresar su sentir, sus temores o a modo de crítica y protesta.

De modo complementario se brinda un breve contexto sobre el surgimiento de grupos o tribus urbanas y cuales fueron las más importantes del siglo pasado y de los últimos años, todo esto con el fin de explicar el proceso que los jóvenes atraviesan en la búsqueda y definición de su propia identidad. Por que si bien es cierto, cada generación se enfrenta a distintas problemáticas sociales y a una constante desilusión con respecto a la pérdida de valores que en muchas ocasiones pueden generarles indiferencia o una reacción que puede ser canalizada de manera positiva; como puede ser el caso de los previamente mencionados colectivos, en dónde los jóvenes autodidactas o estudiantes de carreras como diseño y arte suman habilidades para generar obra plástica que mayormente está concentrada en arte urbano y diseño (ropa, juguetes, accesorios, etc.)

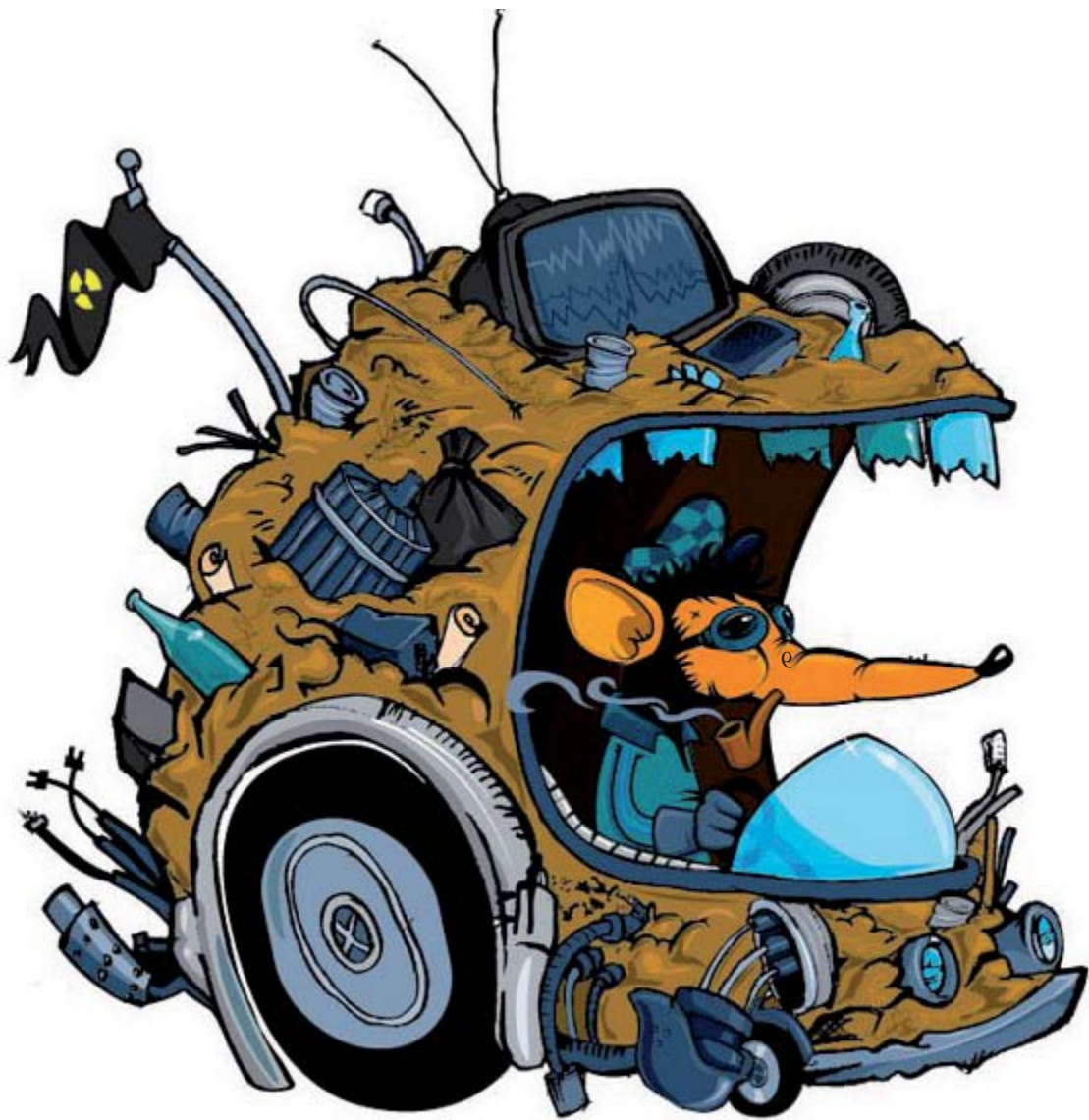
Y es precisamente cuando entramos de lleno al fenómeno del arte callejero que ha trascendido a nivel mundial y que ha provocado un gran impacto en distintas sociedades en las últimas décadas, al grado de influir e inspirar a diseñadores, empresas e ilustradores. Es vital conocer sus antecedentes a nivel artístico, su definición como tal y las diversas manifestaciones del movimiento al que muchos otros conocen con el nombre de Post Graffiti.

No hay que dejar de lado a los talentosos representantes de esta forma de arte tan innovadora, ya que ellos han sido los que han conseguido que esta tendencia cobre suma importancia y que imponga su presencia en calles y galerías internacionalmente; así que de forma breve son presentados algunos de los más famosos artistas callejeros acompañados, a grandes rasgos, de su trabajo y estilo a modo de enriquecer todo cuanto se va abarcando dentro de este trabajo de investigación. Y claro está, entre ellos se encuentran también los más famosos a nivel nacional quienes han puesto en alto el nombre de nuestro país a través de sus fabulosas propuestas gráficas.

Llegamos a un punto crucial en donde se explica y sólidamente se fundamenta la conexión y continua retroalimentación entre el arte callejero, la ilustración actual, el diseño gráfico y la publicidad. Todo cuanto se expresa es verificable al regresar a los artistas callejeros más representativos o al adelantarnos a los máximos exponentes de una corriente artística que está íntima -mente relacionada con el arte callejero: El Low Brow Art o Surrealismo Pop. Y es que al leer las breves biografías de cada artista se puede comprobar que ellos mismos han desempeñado su labor tanto de artistas callejeros como de diseñadores gráficos, diseñadores de moda, ilustradores y expositores en galerías y museos.

Retomando al arte urbano, se ponen de manifiesto las temáticas más recurrentes dentro de la tendencia y el impacto social que éstas han generado hasta nuestros días debido a que son provocativas, controversiales y escandalizantes para las sociedades de tipo conservador o de poca apertura ideológica y cultural.

Finalmente es turno del Surrealismo Pop para ser definido y desglosado como lo amerita, y es que éste movimiento irónicamente aún permanece desconocido o vagamente ignorado en varios estados del país que lo vio nacer: Estados Unidos. A través del trabajo de los máximos exponentes de esta corriente es posible identificar los temas, técnicas y personajes que forman parte de esta propuesta plástica que va de lo lúdico a lo más perturbador, ácido y oscuro. De ese modo se cierra la conexión entre todos los aspectos tratados a lo largo de este trabajo, proponiendo a artistas e ilustradores a apostar por estas tendencias y a desarrollar más alternativas en la disciplina dirigidas a la juventud.



Capítulo I: Ilustración

1.1 Definición

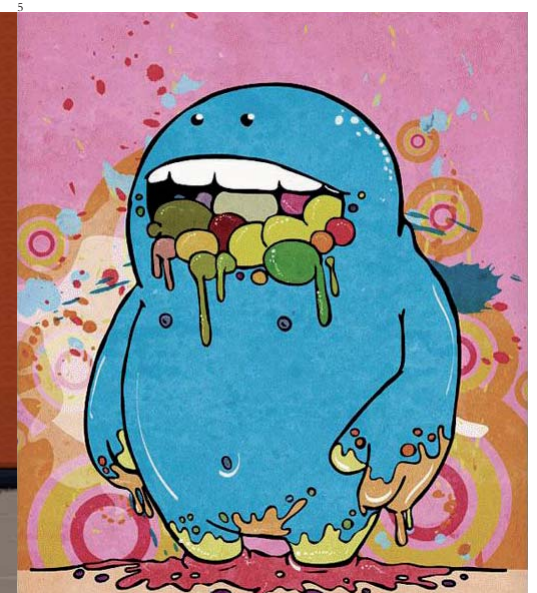
La ilustración consiste en una disciplina del diseño y la comunicación visual que tiene como objetivo interpretar el todo a través de códigos visuales, así como el aportar recursos estéticos cuyo fin será el de ampliar el conocimiento del receptor o espectador sobre alguna información determinada. En la obra *Texto e imagen*, en *Imaginación y técnica* su autora María Rius define a la ilustración a partir ¹⁴del latín *illustrare*, derivado de *illustis-illustre*, significa valorar, iluminar, aclarar, dar luz, lo que desde el punto de vista intelectual y literario valdría por explicar, completar y describir una idea a través del complemento del dibujo¹⁵. Aunque se sabe que las ilustraciones son comúnmente utilizadas para acompañar y complementar textos, artículos o cualquier tipo de escrito, la ilustración no sólo se limita a ello y al alejarse de un texto se le considera como una obra plástica en sí, y la misma Rius afirma que la ilustración posee su propio lenguaje de carácter narrativo que la pueden hacer independiente.

A modo de enriquecer las funciones que la ilustración puede tener en el marco de la comunicación visual es necesario tomar en cuenta a Nuria Obiols, quién a partir del estudio de varios autores determinó que las más importantes son:

- Mostrar lo que no expresan las palabras
- Redundar el contenido del texto.
- Decorar y embellecer el texto.
- Captar y mostrar parcelas del mundo que nos rodea.
- Enriquecer a quien la observa.

La labor de un ilustrador puede llegar a ser más compleja que la del diseñador gráfico, ya que el ilustrador no solo se encarga de generar

¹⁴ Rius María. *Texto e imagen*, en *Imaginación y técnica*, Ponencias del primer Simposio. Premio internacional Cataluña de ilustración. Octubre 1990. Barcelona.



imágenes, sino que es capaz de crear distintas realidades e historias a través de sus habilidades como artista gráfico, diseñador y comunicador. En el libro *Pensar visualmente* de Mark Wigam destaca una interesante observación con respecto a la ilustración:²“La educación de un ilustrador comienza en la escuela de artes o en la facultad de Bellas Artes, donde se introducen las especializaciones. A menudo, la ilustración es considerada como un área intermedia entre las bellas artes y el diseño y como una rama en la esfera de la comunicación visual.” Esto claramente reafirma la estrecha relación que la ilustración tiene con el arte y que la hace una disciplina dinámica y enriquecedora visualmente hablando; por ello es bastante recomendable que el ilustrador posea un estilo muy característico y que preferentemente sea lo suficientemente versátil al trabajar para desenvolverse de forma adecuada en el medio.

Posteriormente en la misma obra se menciona:³“A lo largo de la historia, los ilustradores han sido considerados artistas marginales; en la jerga contemporánea diríamos que, a menudo, ‘han ido a su rollo’. Muchas de nuestras imágenes icónicas han sido creadas por ilustradores que han sabido reflexionar con pasión política, humor y sátira, han educado, instruido, decorado o entretenido. El respeto por la habilidad y el oficio del trabajo manual, al visión personal y la originalidad no han decrecido. El mercado global cambia a toda velocidad y la ilustración, una de las formas artísticas más populares del planeta, está en continua evolución. Nunca ha existido un mejor momento que el presente para ser ilustrador.”

1.2 Tipología

Pese a que puede resultar algo tajante, es necesario hacer una clasificación de los tipos de ilustración que pueden presentarse; para ello se toman en cuenta su función, público al que va dirigido, soporte, etc. Cabe mencionar que esta clasificación no es rígida y por lo tanto muchas ilustraciones pueden quedar clasificadas en distintas categorías al mismo tiempo.

1.2.1 Origen

Se toma en cuenta a través de que medio se puede generar una ilustración, y ésta puede ser análoga o digital.

Análoga.- creada a partir de técnicas tradicionales. Puede ser bidimensional (sobre un soporte plano) o tridimensional (con carácter de volumen físico).

Digital.- es generada a partir de un ordenador con la ayuda de paquetería especializada.

1.2.2 Función

Una imagen puede ser creada con distintos fines; en la mayoría de las veces llegan a tener diversas funciones simultáneas. Por función una ilustración puede ser:

- Estética o decorativa.- se valora su calidad plástica y estética, por ello sirve como un ornamento.
- Didáctica o educativa.- se pretende cambiar la conducta o dejar alguna enseñanza a través de ella.
- Lúdica o recreativa.- básicamente está dirigida al entretenimiento.
- Publicitaria o informativa.- divulga algún tipo de información dirigido a un público en específico.
- Documental
- Alternativa

1.2.3 Contenidos

La clasificación por contenido suele ser la más mencionada y discutida al momento de hablar sobre los diversos tipos de ilustración que pueden existir. A continuación se mencionan algunos tipos de contenido que resultan comunes; sin embargo cabe señalar que dentro de algunas pueden presentarse muchas más variantes como el caso de la ilustración científica que puede contener a la ilustración botánica y

anatómica, por ejemplo.

- Científica
- Fantástica
- Editorial
- Infantil
- Ciencia ficción
- Etc.

1.2.4 Destinatario o público

Se enfoca esencialmente hacia las personas a las que irá dirigida la ilustración. Suele abarcar una extensa gama de posibilidades debido a que engloba las distintas edades del público, su condición económica, su género, su nivel sociocultural, etc. Al crear una ilustración es muy importante tomar en cuenta hacia quién se que engloba las distintas edades del público, su condición económica, su género, su nivel sociocultural, etc. Al crear una ilustración es muy importante tomar en cuenta hacia quién se desea dirigir ese trabajo, ya que no deben dejarse fuera la posibilidad de ofender o herir las susceptibilidades del público al recibir el impacto visual de la ilustración (aspecto que queda fuera de lugar en la ilustración de autor y la obra personal en general de cada ilustrador); asimismo se debe considerar si la temática, técnica y estilo son adecuados para el grupo social escogido. Por destinatario una ilustración debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Edad
- Nivel socioeconómico
- Nivel sociocultural
- Actividad
- Sexo

1.2.5 Producción y Distribución

1.2.5.1 Técnicas análogas y digitales

Cómo se había hecho mención en la clasificación por origen, existen dos formas principalmente para generar ilustraciones. Al hablar en concreto sobre el proceso nos topamos con las diversas técnicas de representación gráfica en las que el ilustrador puede apoyarse para crear su obra.

En el caso de las técnicas análogas encontramos una amplia gama de posibilidades para resolver una ilustración de manera tradicional. Tenemos pues técnicas como la acuarela, los lápices de color, tinta china, grafito, pasteles, bolígrafo, collage, pinturas acrílicas, lápices de cera, óleos, chapopote, scratch, rotuladores, carboncillo, aerografía, etc. Asimismo se cuenta con la riqueza que ofrecen las técnicas mixtas que permiten la conjunción de dos o más técnicas compatibles en un solo trabajo, obteniendo como resultado una obra con valores plásticos y técnicos sumamente interesantes. Existen además técnicas experimentales que surgen de la inquietud de la experimentación con soportes que suelen salir de lo común o con materiales que no se llegan a considerar como tradicionalmente utilizados para crear ilustraciones, y que al final suelen darnos efectos y texturas que arrojan nuevas propuestas gráficas que podrán ser aplicadas en la ilustración.

Al hablar de la ilustración tridimensional, se habla de distintas técnicas que se han acoplado a la creación de ilustración y que la enriquecen gracias al trabajo de volumen real que se puede obtener a través de ellas; lo ideal es crear la obra y a través de un registro fotográfico y una posterior labor de digitalización aplicarlo a algún soporte gráfico bidimensional. Algunas técnicas tridimensionales son: repujado, talla en madera, modelado, bajorrelieve, escultura en papel, etc.

En el caso de la ilustración digital, los distintos programas que han sido creados para PC y Mac son los que dan la apertura para generar propuestas gráficas creativas e interesantes de forma práctica. Se



puede trabajar la técnica de cellshading con programas como Photoshop, el de imágenes vectoriales con Illustrator, o el modelado en 3D con Maya o 3DStudio MAX por ejemplo, sin embargo las posibilidades son siempre infinitas. Es usual pintar de forma digital con programas como Corel Painter o el mismo Photoshop que ofrecen una enorme cantidad de herramientas, filtros y efectos que permiten experimentar y conseguir diferentes resultados gráficos con el afán de imitar e igualar las texturas y calidades que pueden ser conseguidos a través de técnicas tradicionales. La ventaja de las técnicas digitales es la de poder corregir una falla de forma instantánea y la de modificar continuamente una obra; no obstante los medios digitales son una herramienta más como un lápiz o unas acuarelas, por lo tanto las técnicas análogas no deben ser menospreciadas ante los acelerados avances tecnológicos y computacionales.

1.2.6 Estilo

Una vez tomado en cuenta el tipo de público al que irá dirigida una ilustración y su función o funciones en específico, el ilustrador determinará un tratamiento gráfico que se adecue de forma efectiva a lo anteriormente mencionado; todo ello con el fin de reforzar exitosamente aquello que se desea comunicar a través del trabajo plástico. Para ello hará uso de alguno de los estilos que existen con el fin de que la imagen o imágenes cumplan con su objetivo. Algunos de estos recursos estilísticos son: el fin de que la imagen o imágenes cumplan con su objetivo. Algunos de estos recursos estilísticos son:

- Realista
- Hiperrealista
- Figurativa
- Abstracta
- Matérica

Como complemento a lo ya descrito previamente, incluyo las dimensiones de la ilustración extraídas directamente de una ponencia del Ilustrador Guillermo Ángel De Gante H. y propuestas por él mismo en base a su experiencia y desempeño como ilustrador:

a).- Dimensión Temática, determinada por la función que tendrá la imagen (informativa, didáctica, recreativa, promocional, de divulgación etc): dicha función nos permite hacer un esbozo de lo que pudieran consi-

derarse Géneros, podemos reconocer entonces una ilustración científica, infantil, de ciencia ficción y fantasía, de producto, etc. Este eje o dimensión es el origen o punto de partida y contiene toda una serie de trabajo conceptual, derivado de cada tema en si.

b).- Dimensión Icónica.- Corresponde al plano de la representación gráfica y se refiere al amplio espectro de posibilidades en el termómetro icónico del realismo minucioso a la síntesis gráfica más extrema. En este momento entra a consideración una posible dimensión estilística, derivada de toda una serie de complejidades a nivel cultural y técnico.

c).- Dimensión Compositiva.-El contexto (libro, revista, cartel, etc.) son el punto de partida para este abordaje, no hay que olvidar que la ilustración va relacionada con otros elementos gráficos y que deben existir relaciones formales apoyadas en decisiones de diseño. Me parece aquí que existen dos puntos importantes: el formato, las dimensiones y los demás elementos (texto por ejemplo) a considerarse.

d).-Dimensión Técnica.- La técnica obedece a varios objetivos, el más primario consiste en materializar o hacer visible una idea, obtener un resultado gráfico resulta de la interacción de un instrumento (pluma, lápiz o pincel o tableta digital) en un soporte o superficie determinado (papel, tabla, pantalla, etc.) En ilustración, eso no es suficiente, es necesario considerar otra necesidad de la técnica según el contexto (periódico, revista, libro, etc.), esto es que se pueda reproducir en las mejores condiciones, ello determinará la elección adecuada de la técnica. Una tercera vía para abordar la técnica es quizá la más compleja, elegir una técnica para reforzar significados, un tema puede encontrar mayor refuerzo con una técnica gráfica que con otra.

e).-Dimensión cromática que casi por lo regular se encuentra muy ligada a la anterior y que necesariamente se relaciona de manera obligada con los aspectos de producción (blanco y negro o color) y que también es un aspecto expresivo para refuerzo de sentido.

El eje temático determinará en mucho los alcances de cada una de las dimensiones presentadas y al diseñador-ilustrador corresponde realizar una serie de toma de decisiones apoyadas en el conocimiento y la práctica.

Finalmente, es de suma importancia hacer énfasis en que la labor del ilustrador requiere de muchas otras habilidades en diversas disciplinas complementarias a su formación que le permitan plasmar gráficamente ideas concretas y soluciones visuales altamente efectivas; en el libro previamente citado de Mark Wigam se menciona al respecto:⁴“Para comunicar, dilucidar, profundizar e iluminar, el ilustrador debe estar interesado en las humanidades y la literatura. La curiosidad intelectual, el trabajo duro, la ambición y la pasión son tan esenciales como el juego y la experimentación”.

Capítulo II: La voz de la juventud a través de la cultura urbana

Si bien el primer capítulo estuvo dedicado a desarrollar a la ilustración como una disciplina del diseño y la comunicación visual, explicando a detalle el papel importante que juega dentro de la sociedad y sus características y tipología en sí ahora es el momento de comenzar a vincularla en específico al público elegido para este trabajo: el juvenil. Para ello he considerado esencial agregar algo de información útil desprendida del campo de la psicología con el único fin de brindar un eje a modo de introducción que explique algo del comportamiento de la juventud con respecto a sí misma, la manera en la que percibe a la sociedad y su necesidad básica de expresión que casualmente se vuelca a los medios gráficos en la gran mayoría de los casos.

La idea de complementar este trabajo de investigación y análisis se basa en tomar un referente de orden psicológico que apoyará directamente en el hecho de que el ilustrador es implícitamente un comunicador y como tal debe poseer un amplio criterio y conocimiento de las necesidades visuales del público receptor; así pues las cuestiones gráficas no se encuentran deslindadas de la psicología y el comportamiento humano ya que la comunicación visual surge y se retroalimenta de ellas todo el tiempo. Es claro que la información de la disciplina de la psicología no será demasiado extensa ni desviará en lo absoluto al lector de las temáticas originales que son la ilustración y el arte urbano, y que fungirá como complemento perfecto para comprender el porqué los jóvenes han encontrado en las culturas urbanas un medio de identificación, expresión y desarrollo personal.

Para comenzar a adentrarnos en el comportamiento de los jóvenes se hablará con detalle sobre el sentir del ser humano al pasar de la infancia a la adolescencia, y para ello se utilizó como apoyo una obra del psicoanalista Luis Kancyper. Comprender esta etapa de transición es trascendental debido a que se puede observar como

surge en el adolescente la necesidad de expresar y satisfacer todas sus inquietudes, el pertenecer a un grupo o colectivo y a consolidar su identidad propia posiblemente impregnada de diversas influencias de su medio que le rodea. Así pues, el adolescente comienza a experimentar situaciones de crisis con sus progenitores, su medio, la sociedad, las figuras de autoridad y claro está, consigo mismo; todo lo previamente dicho lo llevará a buscar apoyo en amistades o adultos a los que admire y a llegar en ocasiones a manifestarse de distintas formas de índole creativa a modo de expresión y catarsis como son la música, la poesía y el arte a través de círculos de expresión artística (en la escuela, las casas de cultura, espacios públicos, etc.) o de colectivos.

2.1 El adolescente y su entorno

2.1.1 La época de crisis

La preadolescencia es, como su nombre lo indica, una pequeña etapa previa a la adolescencia como tal. Se dice que oscila entre los 9 y los 11 años de edad, y representa un periodo sumamente ambivalente a los niños debido a que se encuentran en un periodo de transición. Los preadolescentes se consideran muy grandes para los juegos de niños, sin embargo aún muy pequeños para integrarse a los grupos de adolescentes de 15 a 19 años; y de este modo comienzan a entrar en conflicto muchos aspectos que encontraban cierta estabilidad dentro de la infancia.

Debido a que los preadolescentes se sitúan atrapados entre una y otra etapa de su vida, es común que las dudas e inquietudes que comienzan a surgir en ellos se desencadenarán en un constante avance y retroceso que resultará en inestabilidad para ellos; por ejemplo, querrán más independencia a diferencia de cuando eran niños, pero buscarán

la protección de sus padres cuando se sientan amenazados o muy desprotegidos. Es en este periodo también donde pueden ser algo extremistas en su comportamiento: pueden ser bastante obedientes con sus padres y mayores, pero repentinamente se muestran rebeldes hacia todo lo que se les pida.

Al igual que los preadolescentes, los padres pueden comenzar a sentirse afectados al no poder comprender como quisieran lo que está ocurriendo con sus hijos. Sufren al observar como se sienten sus hijos y desconocen la manera de ayudarlos a mitigar su dolor. Si bien es cierto que este periodo junto con la adolescencia es una etapa sumamente compleja a distintos niveles para los hijos, los padres sí pueden apoyarlos de algunas maneras; por ejemplo, el mantener una buena comunicación y estar dispuesto a escucharlos abiertamente y con interés permite a los adolescentes sentirse más confiados a buscar apoyo emocional en sus padres. Sin embargo, es necesario que los padres no den un enfoque demasiado informal al hablar con sus hijos en torno a distintos temas, ya que esto genera que el hijo los perciba como compañeros de su edad y no como padres adultos.

2.1.2 La llamada pérdida de la ingenuidad

¿Y por que llamarle a la adolescencia la etapa de la pérdida de la ingenuidad? En palabras del médico psicoanalista Luis Kancyper⁵ “la adolescencia es una de las etapas más importantes del ciclo vital humano; representa un momento trágico en la vida, el fin de la ingenuidad”. En su obra *Adolescencia: el fin de la ingenuidad*, Kancyper nos explica que el ser humano es forzado a sacrificar la ingenuidad ligada a la inocencia de su sexualidad infantil y a revalorar la identificación impuesta por otros en espera de ser suplantada por una identidad propia. El adolescente por lo tanto debe de tomar en cuenta aquello que aprendió en su infancia para incorporarlo al nuevo conocimiento que irá adquiriendo para finalmente construir su propia identidad, que una vez asumida estructurará su vida emocional, su sexualidad y su vocación.

No obstante, no sólo es el adolescente quien debe atravesar por esta turbulenta situación mientras hijo atraviesa por esta etapa. El

⁵ Luis Kancyper. *Adolescencia: el fin de la ingenuidad*, p. 22



adolescente representa para el adulto una espejo del que éste último no puede escapar, y que le devuelve realidades abrumadoras e inevitables. El adolescente sin quererlo, provoca que el adulto se enfrente consigo mismo, muchas veces poniendo en duda que tan válidas son sus creencias y pensamientos; además se genera una actitud de oposición en el padre que se debe en su totalidad a que éste cae en cuenta del fracaso ante los sueños e ideales que tuvo cuando era adolescente y que jamás pudo ver cumplidos, trayendo como consecuencia sentimientos de culpa, cobardía y frustración.

2.1.3 El desencanto con su todo

Teniendo en cuenta la obra de Kancyer citada previamente, se ha hecho una reflexión que está enriquecida por múltiples datos de sumo interés que hablan desde el porqué la adolescencia se manifiesta como tal y el como los padres y la sociedad en la que vive el adolescente influyen directamente en él. Se habló de la adolescencia como un periodo crucial y decisivo para la humanidad que trae consigo todo tipo de cambios, sin embargo no se ha explicado que sucede previamente a ella, y de que manera varios de los acontecimientos que se dan durante la infancia se manifiestan años después.

A través del trabajo de psicoanálisis, se ha llegado a concluir que los padres ven en sus hijos una figura de inmortalidad; es decir, los adultos idealizan en sus hijos su propia persona y los consideran una extensión de sí mismos que los perpetuarán. Kancyer nos dice al respecto:⁶“Porque el hijo representa para la realidad psíquica de los padres tanto lo que uno mismo es, lo que uno mismo fue, lo que uno querría ser y la persona que fue una parte del sí-mismo propio.” Al darnos cuenta de nuestra propia realidad y la de otros, podemos comprobar que esto es efectivamente cierto en una gran cantidad de casos. Es aquí en donde se gesta uno de los principales problemas de los hijos adolescentes que se explicará a continuación. Tomemos como ejemplo a un padre que quiere bastante a su pequeño hijo, con quien pasa mucho tiempo y es su orgullo. El padre en su ensoñación imagina a su hijo practicando los mismos deportes que él o realizando las mismas actividades; desea muy en el fondo que su hijo estudie la profesión que estudió o

que llegue a hacer todo aquello que jamás pudo ver cumplido. Sí, ciertamente lo antes dicho resulta bastante familiar y se debe a que es bastante común que esto ocurra en nuestras sociedades, aunque muy pocos lo ven con un ojo crítico y con motivo de análisis y reflexiones más concisas y elaboradas. Surge pues la imagen sagrada e idealizada del niño que será muy parecido y afín a su padre, y que perpetuará a éste durante una vida más. El niño durante la infancia mantendrá una identificación muy sólida con sus padres, y los obedecerá y cumplirá con sus expectativas debido a que ellos le dan cariño y amor si es un buen hijo y se comporta adecuadamente. El infante pasa años viviendo bajo este condicionamiento ya que quiere evitar a toda costa la frustración y dolor de ser privado de afecto por parte de sus progenitores y por lo tanto es dependiente de ellos y su identificación impuesta.

La problemática se desata cuando inicia la adolescencia, debido a que el hijo empieza a atravesar diversos cambios que lo mantendrán inestable y desconcertado. El adolescente demanda libertad en su búsqueda de independencia de los padres y es aquí el punto clave donde surge el conflicto. Los jóvenes quieren despegarse de sus padres y podemos afirmar que es aquí donde muere la relación dependiente entre ambos que se presentaba durante la infancia. Los padres tristes presencian la muerte del niño sagrado idealizado.

Los jóvenes comienzan a ver todo lo que les rodea con otros ojos, juzgan a los adultos y se sienten profundamente decepcionados al dejar de idealizar a sus padres y verlos tal y como son. Ante este fenómeno es usual que existan padres que se despeguen de sus hijos al grado de que quieran tratarlos como adultos, y para ello es necesario según ellos privar las manifestaciones de afecto y cariño hacia sus hijos. Por si fuera poco, se presentan con bastante frecuencia los problemas de comunicación del adolescente con sus padres, ya que el hijo puede no tener confianza hacia sus padres o ellos se han distanciado de sus hijos de modo que hay una barrera entre ambas partes que impide una convivencia más sana y una relación adecuada.

Regresando un poco a la niñez, vienen a la mente algunos ejemplos donde los niños sufren una decepción y desencanto al descubrir la verdad de muchas cosas. Por ejemplo, cuando un niño se entera que Santa Claus, los Reyes Magos o el ratón de los dientes

no son reales se sienten decepcionados y la ilusión muere cruelmente. Quizás no se había dado este enfoque tan serio a este hecho e incluso parece risible a primera vista, pero efectivamente los niños sufren cuando sus ilusiones son bateadas con una dosis inevitable de realidad. Los años pasan y el niño que ahora es adolescente continuará sufriendo decepciones ante la verdad que crudamente se le presenta: espera demasiado de los demás y de su entorno, de modo que al no cumplirse sus expectativas ni recibir una buena respuesta dejará de creer en muchas cosas. Los jóvenes se sentirán decepcionados de la autoridad, de la política, la crisis del país, de las instituciones, de la moralidad, de los valores que alguna vez les fueron inculcados y de la forma en la que la sociedad se ha ido deteriorando. El adolescente se siente incomprendido y solo, y durante esta etapa sentirá que no encaja del todo en su entorno. Le molesta la sola idea de tener que cumplir con las expectativas de sus padres cumplir con las expectativas de sus padres y continuamente pone en tela de juicio el como le han tratado de educar, sus creencias y formas de ver la realidad. A menudo se preguntan que sucede con sus padres y el porque no pueden llevarse mejor; es evidente que los jóvenes se enfrentan a una larga serie de conflictos emocionales estrechamente relacionados con su propia persona, con todo en lo que había creído antes y en las figuras maternal y paternal. Mucho de lo que se mencionó inicialmente en este párrafo será abarcado con más detalle posteriormente.

2.1.4 Identidad

En los inicios de este capítulo se hizo mención en varias ocasiones sobre el proceso de formación de la propia identidad del adolescente, y es sin duda uno de los aspectos más importantes ya que muchas de las inquietudes y problemáticas del joven están íntimamente asociadas con la búsqueda de su identidad. Retomando un poco de lo explicado en párrafos anteriores, se habló acerca de la muerte de la figura del niño que arduamente habían construido los padres. El problema radica en cómo ven los adultos la paternidad y la crianza de un hijo. Por un instante me atrevería a decir que los padres tienen hijos por el hecho de verse perpetuados a sí mismos logrando su aparente inmortalidad en el tiempo y para contar con cuidado y apoyo cuando lleguen a la vejez.

Pese a que es una afirmación anterior podría ser un tanto descabe-

llada, es una conclusión formulada a partir de varias afirmaciones del texto de Kancyper que hacen mención a la frustración de los padres que presentan conflictos al observar a su hijo tomando sus propias decisiones o manifestando su forma de pensar que puede distar del criterio de sus progenitores. La actitud de un padre tierno es en realidad la proyección del narcisismo propio reflejado en los hijos. De algún modo los padres no deben considerar a sus hijos como extensiones de su ser o como el hijo ideal que logrará todo aquello cuanto no pudo hacer antes, sino como seres vivos independientes y distintos de ellos que poseen sus propias ideas, sueños, anhelos, objetivos a realizar en la vida y forma de ser.

El adolescente comienza a rebelarse ante las figuras de autoridad (padres, maestros), a separarse del mundo de los adultos que para él nunca lo entienden, a expresar su propio punto de vista, a construir su propio criterio e identidad. No es gratuito que el adolescente rechace la identificación previa que tenía, se ve forzado a rechazar cierto tipo de filiaciones si desea lograr su independencia a través de otro nivel de reconocimiento. En cuestión psicológica, el joven rechaza el ideal de sus padres para efectuar un proceso de separación interna que lo divide de ellos con el fin de fortalecer y darle forma a su propia identidad. Pese a que es un proceso doloroso para ambas partes, la confrontación es totalmente indispensable y el evitarla sólo perjudicaría al adolescente; por lo tanto es normal que existan conflictos, discusiones y desacuerdos entre el hijo adolescente y sus padres.

En la búsqueda de definir su propia identidad, los adolescentes buscarán referentes que les ayuden a reforzar la estructuración de su propia persona, es por ello que suelen apoyarse en sus grupos regulares de amistades, en algún adulto con el que simpaticen y admiren demasiado, y en ciertos modelos masculinos o femeninos de gran popularidad que suelen ser cantantes, artistas, actores y actrices, etc. No obstante en la actualidad parece haber una crisis de modelos a seguir, ya que los valores y las llamadas buenas costumbres han sufrido un declive, y las influencias negativas surten efecto directo sobre el pensamiento de los adolescentes que suelen dejarse llevar con mucha facilidad por modas, tendencias o el clásico espíritu de rebeldía.

Curiosamente se manifiesta un fenómeno dentro del proceso que

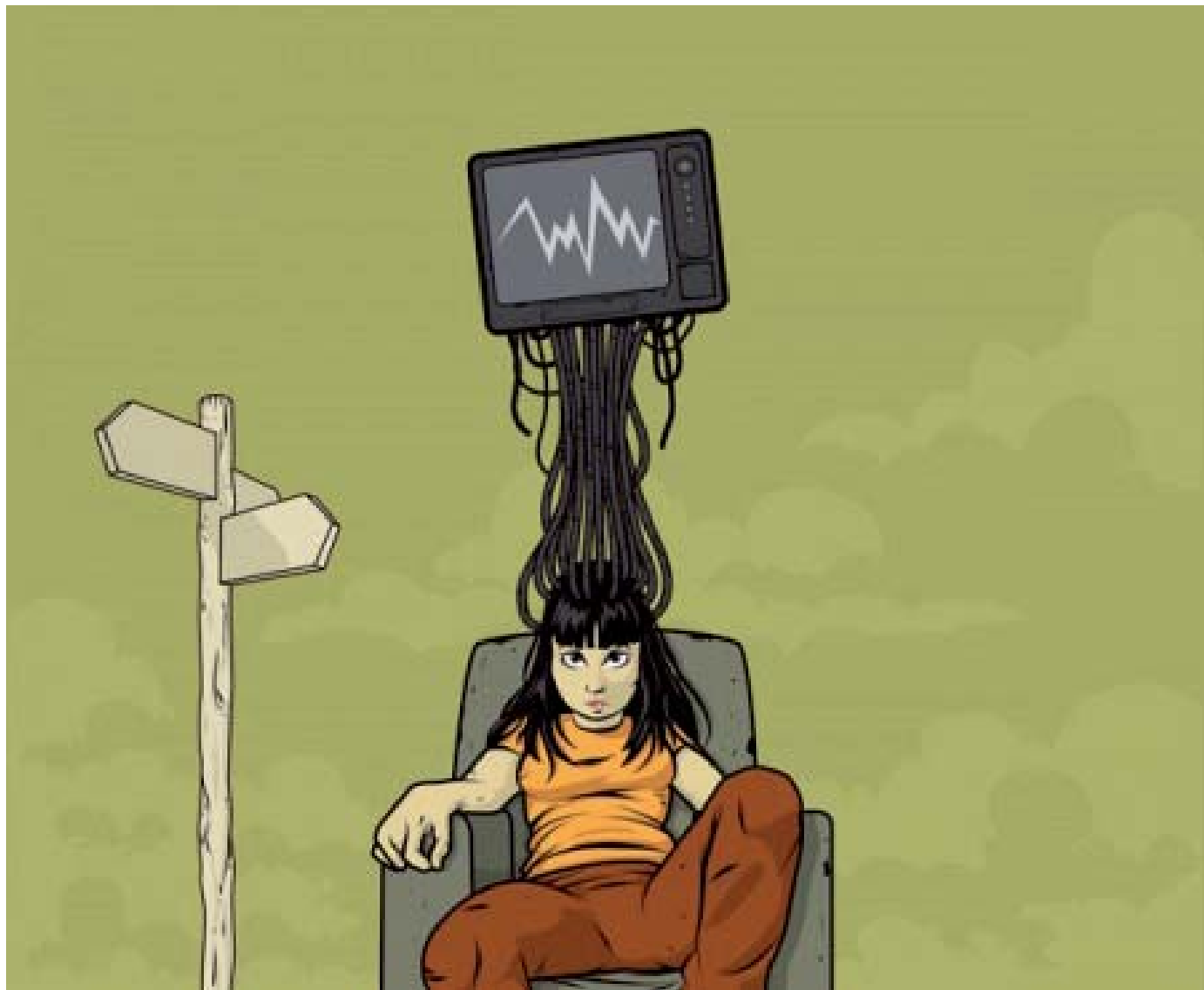
Kancyper llama desidentificación en el adolescente, y que está relacionado con la pulsión de vida (Eros) y la pulsión de muerte (Tanatos) en la esfera psicológica humana. Cabe recordar que el enfoque psicológico dentro de este capítulo no es tan profundo y sólo busca apoyar y enriquecer el análisis con respecto al periodo de la adolescencia, por lo tanto no se hondará demasiado con respecto a como se ven afectados el yo y el superyó del adolescente tras los cambios psicológicos que sufrirá.

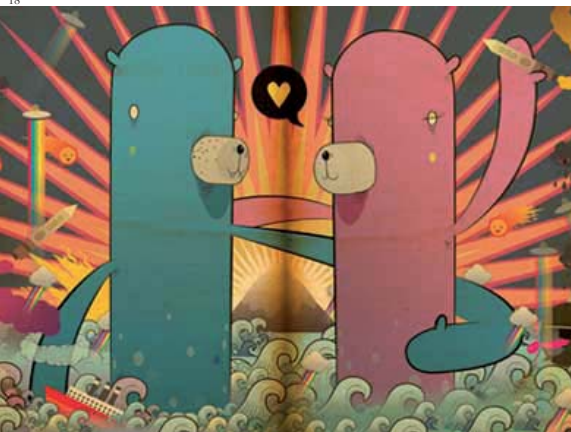
Con respecto a ello Kancyper nos dice:⁷ “La pulsión de muerte, liberada durante el proceso de desidentificación puede sufrir dos destinos. El primero sería volverse a ligar a nuevas identificaciones; el segundo, permanecer libre y distribuirse para que una parte sea “asumida” por el superyó... (...)” reinstalarse en las nuevas identificaciones o permanecer libre y manifestarse como sentimientos de culpa, miedo, vacío y una extraña e impetuosa necesidad de castigo. A través de casos Clínicos, el doctor Kancyper nos demuestra como algunos de sus pacientes adolescentes expresan a través de remordimientos y resentimientos que se manifiestan de inmediato en las sesiones o permanecen latentes. Es decir, los jóvenes afirman que se sienten mucho mejor cuando no están con sus padres o cuando son capaces de manifestarse tal y como son con toda libertad; pero después todo se vuelve destructivo y caótico para ellos y dicen sentirse culpables cuando se desligan de sus padres o sus familias.

Pese a que la etapa de la adolescencia pareciera sólo estar plagada de aspectos un tanto contradictorios, dolorosos e inestables no debemos olvidar que esta etapa representa un momento decisivo para aprender, crecer y definir tanto objetivos como aspiraciones en la vida. Es necesario reconocer que muchas cuestiones positivas y sobre todo formativas se desprenden de ella.

2.2 Principales preocupaciones de los adolescentes

Aunque todos los jóvenes son distintos, se han identificado las principales preocupaciones más comunes que se presentan durante





el transcurso de la adolescencia y que les propician una confrontación consigo mismos al experimentar situaciones previamente desconocidas o al tomar decisiones importantes sobre aspectos que repercutirán directamente sobre ellos, orillándolos así a actuar con mayor responsabilidad que cuando eran niños.

2.2.1 Sexualidad

Algunas de las preocupaciones del adolescente evidentemente giran en torno a los cambios físicos y fisiológicos que sufren durante la pubertad, el despertar sexual y el modo en que vivirá su sexualidad a partir de ese momento. Como muchas estadísticas y encuestas actuales han demostrado, los adolescentes comienzan su vida sexual a edades tempranas que oscilan entre los 13 y 14 años; el hecho en sí no debe de escandalizar ni alarmar a padres de familia tal cual, sino de concientizarlos de la vital importancia de hablar de sexualidad con sus hijos desde la infancia y de brindarles suficiente información valiosa que les permita ejercer su sexualidad de una manera responsable que los prevenga de problemáticas como son los embarazos no deseados y las enfermedades de transmisión sexual por ejemplo.

Por otra parte, se encuentra la habilidad que puedan desarrollar o posean para entablar relaciones sociales, el sentido de pertenencia a un grupo y la aceptación por parte de los demás, las amistades y el amor, el miedo a la soledad, problemas debido a la timidez y las conductas de aislamiento que pueden surgir debido a la inseguridad del adolescente. Se muestran inquietos ante la elección de pareja y la conformación de una relación estable que les permita enriquecerse y crecer a diferentes niveles personales y profesionales.

2.2.2 El paso a la adultez

Como se mencionó previamente, también existe una preocupación en cuanto a la separación afectiva de los padres que repercutirá de manera importante en los adolescentes al sentirse abandonados o carentes de apoyo. Cuando la comunicación entre padres e

hijos resulta escasa o prácticamente nula este aspecto puede resultar algo difícil ya que los padres quizás desconocerán la manera en que sus hijos adolescentes se sienten ante este proceso y los jóvenes a su vez no se mostrarán lo suficientemente confiados para admitir y expresar que esto les duele.

Los adolescentes también se mostrarán preocupados por la incertidumbre de su vocación y futuro. Durante esta etapa conocerán cuales son sus destrezas y habilidades y buscarán conocer cual puede ser su profesión. Tienden a imaginarse en un futuro cercano en algún puesto o empleo deseado, en su propio hogar, con una familia, etc. La toma de decisiones con respecto a su próxima vida profesional puede resultar algo estresante sobre todo si los padres intentan imponer o existe una confrontación en torno a si lo que sus hijos eligen en verdad será útil o redituable (en algunos casos, sobre todo en aspectos relacionados con cualquier disciplina artística).

Ahora bien, retomando el punto sobre la necesidad de agrupación del ser humano es importante mencionar que muchas veces los jóvenes se dejan llevar por los modelos a los que admiran (que representan en sí figuras de liderazgo por su carisma y facilidad de mover masas) lo que conlleva a que deseen imitarlos y a seguirlos por la afinidad que encuentran con ellos.

2.3 Culturas o tribus urbanas

2.3.1 Breve contexto y origen de las tribus urbanas

Varios párrafos atrás se subrayó la necesidad de agrupación y el sentido de pertenencia a un grupo en específico por parte de los jóvenes, lo que lleva a hablar de manera un tanto breve sobre el surgimiento de las llamadas tribus urbanas que a través de las décadas se han manifestado y han dejado su huella en todas las sociedades del mundo. Cabe aclarar que debido a la brevedad que se utiliza para hablar de algunas de las tribus urbanas más icónicas se evita profun-

dizar demasiado en la ideología que posee cada una y que las hace especiales y distintivas (de hacerlo se perdería el enfoque y objetivo general de todo el trabajo de investigación), por lo tanto el carácter superficial con el que son tratadas en este texto no pretende en lo absoluto herir susceptibilidades o faltar al respeto a cualquier lector que pudiera pertenecer a alguna de ellas, sino que busca agilizar la comprensión de las cuestiones sociales que conforman a la juventud tal cual.

Aunque pareciera algo reciente, el origen de las tribus sociales se remonta a finales de la segunda guerra mundial. La juventud de aquella época se vio inmersa en una crisis y decepción ante el impacto que dejaron las guerras mundiales, propiciando una actitud pesimista con respecto a lo que les depararía el futuro. Surgen los llamados rebeldes sin causa, llamados así por parte de la sociedad conservadora de aquel entonces que los criticó por el simple hecho de que representaban algo contrario a su sistema de valores, moda, conducta y lenguaje; mostraban rechazo hacia la juventud incomprendida que exigía mayor libertad en muchos sentidos. La versión europea de los rebeldes sin causa fueron los beatniks, quienes adoraban la música Jazz y leían incesantemente a Sartre.

En la década de los 60's aparecen los skinheads o cabezas rapadas y los hippies; éstos últimos se proclamaban como los hijos de las flores y que protestaban en contra de la Guerra de Vietnam. La ideología hippie está basada en el amor, la paz, las drogas y el sexo y proponían un tipo de resistencia pacífica. Sin embargo, la guerra se prolongó hasta los setenta y este indicio provocó que la resistencia social dejara de ser del todo pacífica, dando como origen a una nueva tribu urbana, desencantada, agresiva y autodestructiva: los punks.

Los punks surgen en Inglaterra a mediados de los setenta, y la moda adoptada por los integrantes de la banda Sex Pistols se populariza y convierte en la bandera punk. Aunque al principio se consideró que los punks eran sólo una moda pasajera, es de las únicas tribus urbanas que ha seguido en pie hasta la actualidad; esto se debe a que los gobiernos del mundo aún no resuelven las demandas de los sectores más marginados y los punks se mantienen en protesta contra todo lo establecido a través de una actitud violenta y trasgresora. En los setentas también surgen los Metalheads, que aparecieron a la par del género Heavy Metal.

Durante los 80's y 90's surgen otras tribus producto del desencanto de la juventud y el ocio como son los goths o darks, quienes rinden culto a las novelas de vampiros tradicionales y contemporáneas, visten totalmente de negro con un acentuado estilo romántico. Desde entonces han surgido una gran cantidad de tribus urbanas que han influido en otras más recientes, han decaído o continúan activas hasta la actualidad; otras subculturas que se pueden encontrar son: skaters, rockers, surfers, mods, rapers, cybers, sharps, b-boys, etc. No obstante, se debate acaloradamente si tribus como los emos y floggers son en realidad subculturas ya que miembros de otras tribus afirman que ellos carecen de una ideología y filosofía concretas, y que en realidad sólo consisten en una moda o en una manera de encajar en un grupo.

2.3.2 Autoafirmación y sentido de pertenencia

Se puede afirmar que las distintas tribus urbanas existen gracias a la búsqueda constante de una identidad por parte de la juventud. El integrarse a una subcultura implica el sentirse identificado con el grupo al que se está ingresando, y por lo tanto el individuo seguirá las modas y tendencias que éste maneje. Es así como los adolescentes se dejan llevar por sus gustos y afinidades con otros para conformar un aparente círculo de amistad o simplemente de identificación con la tribu. Lo llamativo de las subculturas es la ideología que cada una maneja, que puede resultar toda una revelación filosófica para el adolescente y que de inmediato lo enganchará, ya que se sentirá a gusto con lo que la subcultura expresa.

Tomando en cuenta la amplia diversidad de las tribus, las identidades de cada una variará ligera o extremistamente, trayendo como consecuencia tribus opuestas que llegan a confrontarse constantemente debido a sus diferencias. Esto puede tener terribles consecuencias, tomando en cuenta que las tribus agresivas ejercerán violencia en las calles sobre personas de otras subculturas o "civiles" de manera injustificada la mayoría de las veces. Dentro de la forma de pensar de cada tribu, están implícitas fuertes convicciones sociopolíticas, creencias religiosas o místicas o la influencia de los medios y la música que aderezan el sentir de estas subcultu-

21, 23, 25, 27



22, 26, 26, 28



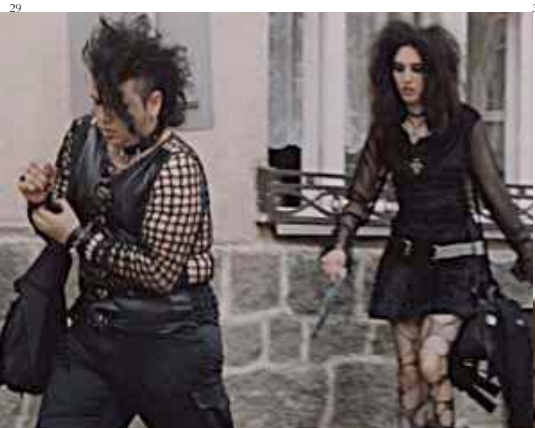
ras en distintos grados. Aunque muchos de los integrantes poseen una fuerte convicción de la tribu de la que forman parte, existen los llamados Posers que consisten en personas que usan la manera de peinarse, vestirse y comportarse de las tribus sin tomar en cuenta la filosofía e ideología del movimiento del que toman la apariencia. Ello representa un “atentado” contra la tribu a la que tratan de asemejarse, hecho que propicia actos violentos contra los Posers que pueden ir desde insultos a través de imágenes o Internet, hasta enfrentamientos armados y peleas callejeras que lamentablemente provocan la muerte de muchos adolescentes.

Sin embargo, se ha hecho una fuerte crítica hacia la cuestión del sentido de pertenencia a un grupo debido a las múltiples repercusiones que puede haber para los adolescentes. Muchos de estos grupos reemplazan la falta de autoestima de los adolescentes y la suplantación con antivalores, y ofrecen un apoyo algo distorsionado para aliviar las tristezas y crisis que puede sufrir un adolescente carente de cariño y comprensión y proveniente de una familia disfuncional o desintegrada.

2.3.3 La etapa de rebeldía

La rebeldía en la adolescencia se manifiesta como una necesidad inevitable de luchar contra el concepto de subordinación implícito en las reglas establecidas, y en los mandatos de los padres. Los adolescentes comienzan a cuestionar las reglas y normas, y desde un punto de vista más crítico llegan a considerar muchas de ellas como absurdas, caducas y fuera de su realidad, por lo tanto se oponen a seguirlas ya que no les encuentran sentido alguno. Las amistades son otro factor determinante en el índice de rebeldía del adolescente. Los “amigos” pueden mal aconsejar y hacerle creer al hijo que debe exigir aún más libertades o derechos a sus padres, y a oponerse rotundamente a todo lo que se le pida.

El oponerse a las figuras de autoridad es algo totalmente normal en el desarrollo de los jóvenes como se explicó en los inicios de este capítulo, y lo más aconsejable es manejar los episodios de rebeldía con calma y paciencia, y no con violencia que sólo empeora la situación. La rebeldía puede manifestarse verbalmente o a través de una conducta agresiva, y es en esos momentos cuando



los padres deben de saber ejercer su autoridad de la manera más adecuada posible. Es recomendable que los padres sean pacientes ante los insultos que provengan de sus hijos y les corrijan una vez que estén calmados, que respeten la intimidad del adolescente y que le provean de un ambiente de estabilidad y confianza que lo ayude a resolver sus posibles conflictos e inseguridades.

2.4 Pérdida de valores

Resulta extremadamente común escuchar en las calles o en los hogares sobre una pérdida de valores que de reciente no tiene nada en absoluto; en realidad esa problemática está fuertemente arraigada y se manifiesta constante en la sociedad: por varias décadas se ha hecho hincapié en que tiempos anteriores fueron mejores y en que la juventud manifiesta de manera desenfrenada a niveles mayores que antes. No obstante los opuestos a los valores, los antivalores, siempre han estado presentes en la historia de la humanidad y es por ello que parece un tanto risible considerar que la crisis de valores es de apenas de la mitad del siglo XX a la fecha. Quizás la verdadera preocupación radica en que conforme ha transcurrido el tiempo, muchas personas han dejado de luchar y de defender todo aquello en lo que creen con respecto a los valores, optando por mostrarse indiferentes o conformistas.

2.4.1 Antivalores

Los valores se definen como las pautas positivas definidas e impuestas por una sociedad para la adecuada relación social entre las personas que la conforman. Los antivalores, como su nombre lo indica, representan los opuestos de los valores, asociados íntegramente con cuestiones negativas y perjudiciales por que atentan contra la sociedad misma y su bienestar.

Una persona inmoral se degrada a si misma y provoca daño a los demás al ejercer antivalores, y es merecedora del desprecio de la gente y de castigo por parte de la sociedad. Pese a que originalmente debe de ser de esta manera, en las sociedades

del mundo prevalecen muchos de los antivalores y la justicia no ha sabido actuar con efectividad para reprimirlos.

2.4.2 Desilusión con respecto a los valores

En la actualidad se presenta una notable crisis de valores, que sin lugar a dudas repercute en nuestras vidas. El problema no es que haya ausencia de valores, sino que el enfoque de la educación y la falta de orientación sobre el rumbo más adecuado que deben tomar nuestras vidas originan la problemática. Es decir, no hemos sabido cultivar nuestros propios valores de forma apropiada ni mucho menos sabemos utilizarlos como herramientas para conducirnos de la mejor manera posible por la vida.

La sociedad contribuye a imposibilitar la cimentación de valores al promover desmedidamente el consumismo y el individualismo, que sólo orillan a una actitud egoísta en la que las personas dan mucha importancia al valor de lo material olvidándose por completo de su ser y dejando a un lado a los demás. El gobierno tampoco ayuda del todo al no ofrecer mejoras a la educación ni servir al país como supuestamente deben.

Como consecuencia de lo ya mencionado, los valores han perdido fuerza y los adolescentes pendientes de ello, se decepcionan al comprobar a través de sus vivencias que no hay respeto entre las personas, tampoco existe honestidad ni mucho menos una actitud de apoyo mutuo ni de amor. Durante la búsqueda y definición de su identidad, se topan con toda clase de antivalores en el círculo de “amigos”, en la escuela, en la calle y en los medios masivos de comunicación; a pesar de que los antivalores son perjudiciales, las malas influencias les hace ver que a través de muchos de ellos uno es aparentemente capaz de resolver sus problemas y de sacar ventaja y provecho para uno mismo al utilizarlos como herramientas. Ciertamente esto es alarmante, la conveniencia y comodidad que los antivalores “ofrecen” propicia que los jóvenes sigan un mal camino que traerá fuertes consecuencias en sus vidas. vivencias que no hay respeto entre las personas, tampoco existe honestidad ni mucho menos una actitud de apoyo mutuo ni de amor.

2.5 Colectivos

Fue precisamente al principio de este capítulo donde se mencionó a modo de introducción que los jóvenes buscan medios, principalmente artísticos, en donde puedan expresarse y desarrollarse a la par de convivir con otras personas que compartan intereses, pasatiempos o forma de pensar; es justo aquí donde desemboca todo el desarrollo y análisis previo sobre el comportamiento adolescente manifestado a través de la gráfica: los colectivos de arte callejero.

Aunque se dijo también que son distintos ámbitos artísticos los que son explorados por parte de los jóvenes, el que nos compete con mayor interés es el de la gráfica ya que primeramente es el que corresponde a este trabajo y por que ha producido un importante impacto en la sociedad que lo ha observado en los múltiples espacios públicos de las ciudades. Una vez brindado un panorama desglosado que expone la crisis que llega a experimentar el adolescente junto con sus necesidades e inquietudes resulta mucho más sencillo comprender el porqué la juventud busca constantemente alzar su voz a través de medios visuales (graffiti y arte urbano por ejemplo) y el porqué la ilustración dirigida a este sector debe de responder a sus necesidades visuales en específico (imágenes y personajes con los que pueden identificarse fácilmente, situaciones y temáticas de actualidad que pudiesen considerarse controversiales, etc.) que no son las mismas que la ilustración infantil suele abordar. De forma algo curiosa, en la misma obra de Luis Kancyper se menciona:⁸⁴ “Como el adolescente, también el creador artístico o científico necesita implementar el desafío para impugnar lo establecido y crear productos nuevos.”

La manera en que los colectivos surgen es un tanto sencilla, ya que consiste en un grupo de dos o más personas que unen sus cualidades artísticas (autodidactas o de formación profesional) con un fin en común; el objetivo más básico suele ser el de expresar o protestar a través de un estilo o de la unión de estilos de los miembros que lo conformen y que los haga distintivos de otros colectivos o artistas. El arte urbano ha sido la principal arena para éstos grupos debido a que su carácter de público, accesible y trasgresor les permite apoderarse de espacios públicos y paredes para plasmar su trabajo (en el siguiente capítulo se hablará con mucha mayor extensión y detalle sobre los distintos tipos de arte callejero, las técnicas, temáticas, etc.), además por

⁸⁴ *Ibidem*, p. 46

que aún falta mucho apoyo por parte del gobierno para proporcionar espacios públicos que puedan ser utilizados por parte de los colectivos para expresarse.

No obstante, lo que puede empezar como solo un medio de expresión por parte de un colectivo puede llegar a trascender de manera importante para sus integrantes. Han sido muchos los casos de colectivos a los que se les ha brindado espacios permitidos para hacer su trabajo (negocios a los que les agrada el estilo y que los patrocinan para decorar el exterior de sus establecimientos, murales en escuelas, parques, espacios públicos, etc.) o cuyo trabajo se ha vuelto tan famoso al grado de ser invitados a exponer en galerías y otros sitios, y algunos otros en donde la iniciativa y proyección de sus integrantes ha sido de carácter emprendedor al grado de crear sus propias empresas de ropa, accesorios, juguetes, stickers, patinetas, etc. Y obviamente todo lo mencionado anteriormente los ha colocado como favoritos de los adolescentes y jóvenes al representar algo que de inmediato los identifica. Y justo como se hizo mención también, toda la información perteneciente a la psicología finalmente se volcó en las culturas urbanas, el arte callejero y la formación de colectivos de arte, enriqueciéndolos y dotándolos de un fundamento sólido que permite profundizar mucho más sobre el sentir y la forma de pensar de muchos grupos de jóvenes que han hallado en la expresión artística un medio catártico y de difusión de todo cuanto quieren expresar sobre su visión de la sociedad en la que viven y sobre la vida.

En cuanto a la ilustración de corte juvenil, el análisis psicológico del adolescente tiene como principal objetivo exhortar a los ilustradores a generar propuestas que se conecten mucho mejor con ese sector al retratar algo de su mundo a través de propuestas creativas y frescas que vayan más allá de la tradición gráfica que la ilustración infantil ha impuesto a través de los años (sobre todo en nuestro país). El siguiente capítulo está dedicado enteramente a hablar sobre el arte callejero y la corriente artística que se encuentra muy ligada a éste, el Surrealismo Pop, así como el papel que juega la ilustración actual que se ha visto empapada de ambos como una clara necesidad de actualizarse y mantenerse vigente. Por lo tanto, se entrará de lleno a las cuestiones gráficas de este trabajo de investigación con el fin de comprobar lo que en este capítulo comenzó a plantearse a partir del análisis psicológico del adolescente.



Capítulo III: Street Art y la Ilustración Contemporánea

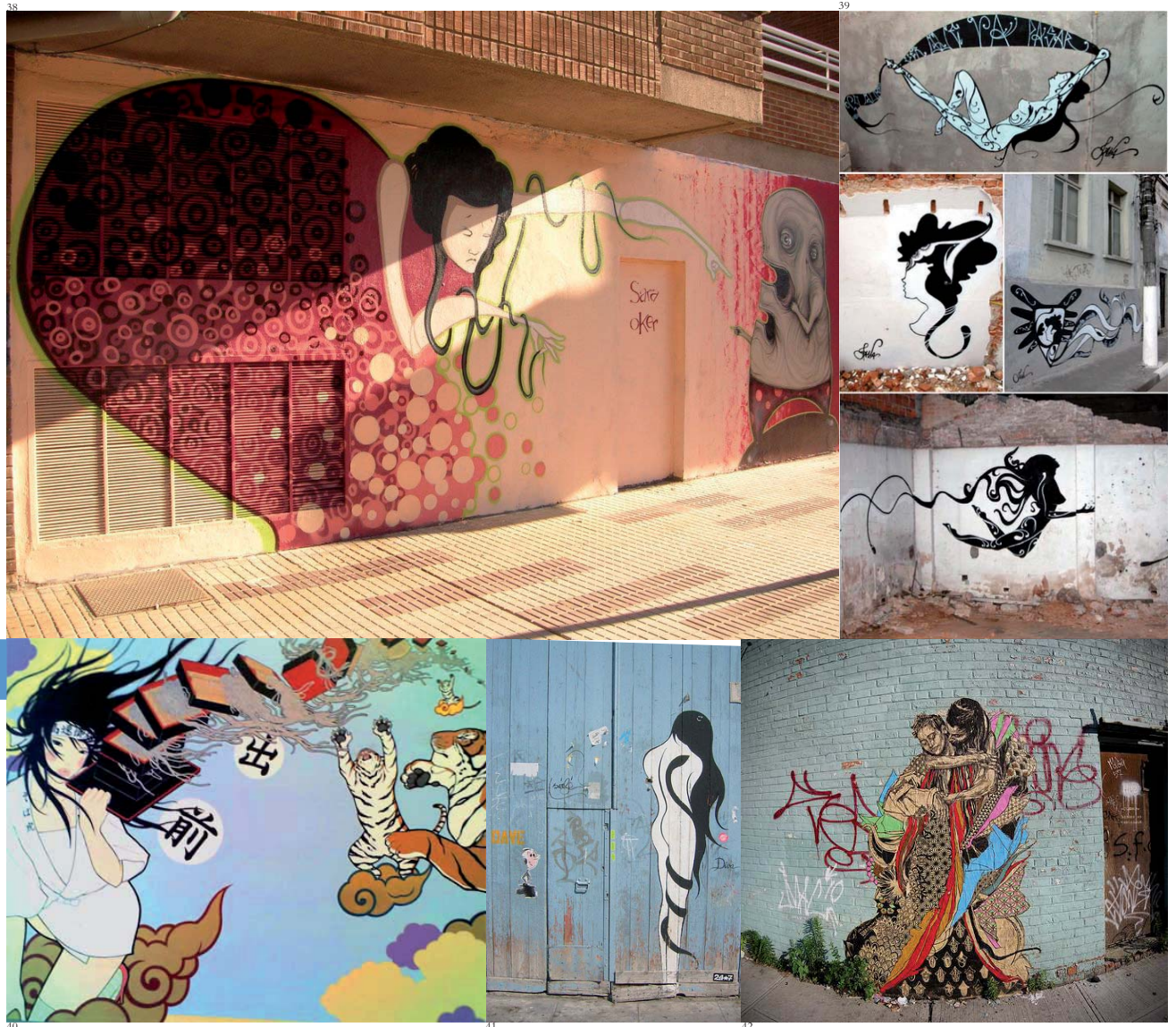
3.1 Historia del Arte Callejero

3.1.1 Antecedentes directos

A pesar de que las primeras manifestaciones artísticas urbanas se dieron con el grafiti, es primordial explicar qué tendencias y corrientes artísticas de finales del siglo XIX y XX han sido influyentes en la creación de arte callejero y que han dotado de gran fuerza e impacto visual a las propuestas que podemos encontrar.

Art Nouveau o Modernismo

Este estilo le ha dado a muchas obras de Street Art un tremendo dinamismo y belleza decorativa. Los artistas han retomado de esta corriente las formas orgánicas como el cabello de las mujeres, las enredaderas, la silueta femenina y los trazos ondulados. También se utilizan los motivos florales, y los patrones decorativos que pueden apreciarse en diseños de papel tapiz y telas. Algo de los estilos de Gustav Klimt y Alphonse Mucha aparece en múltiples obras de arte callejero, a través de las composiciones, temáticas y disposición de los elementos decorativos que nos recuerdan el trabajo de los grandes maestros del Modernismo.





Surrealismo

Paisajes de carácter onírico, situaciones sumamente extrañas y un nuevo simbolismo claramente nos demuestran que las grandes obras del Surrealismo también han influido en los jóvenes artistas de la actualidad. En las pinturas surrealistas aparece un característico aire de incertidumbre ante las situaciones o los seres que en ellas observamos, y dentro del Street Art este aspecto no es la excepción. Se han generado nuevos elementos simbólicos que a pesar de que dan la impresión de encontrarse fuera de lugar, son totalmente justificados por los autores y poseen un carácter muy expresivo y personal. Igualmente en algunas obras de arte callejero podemos encontrar referencias directas al psicoanálisis y a la complejidad de la mente humana.

Expresionismo

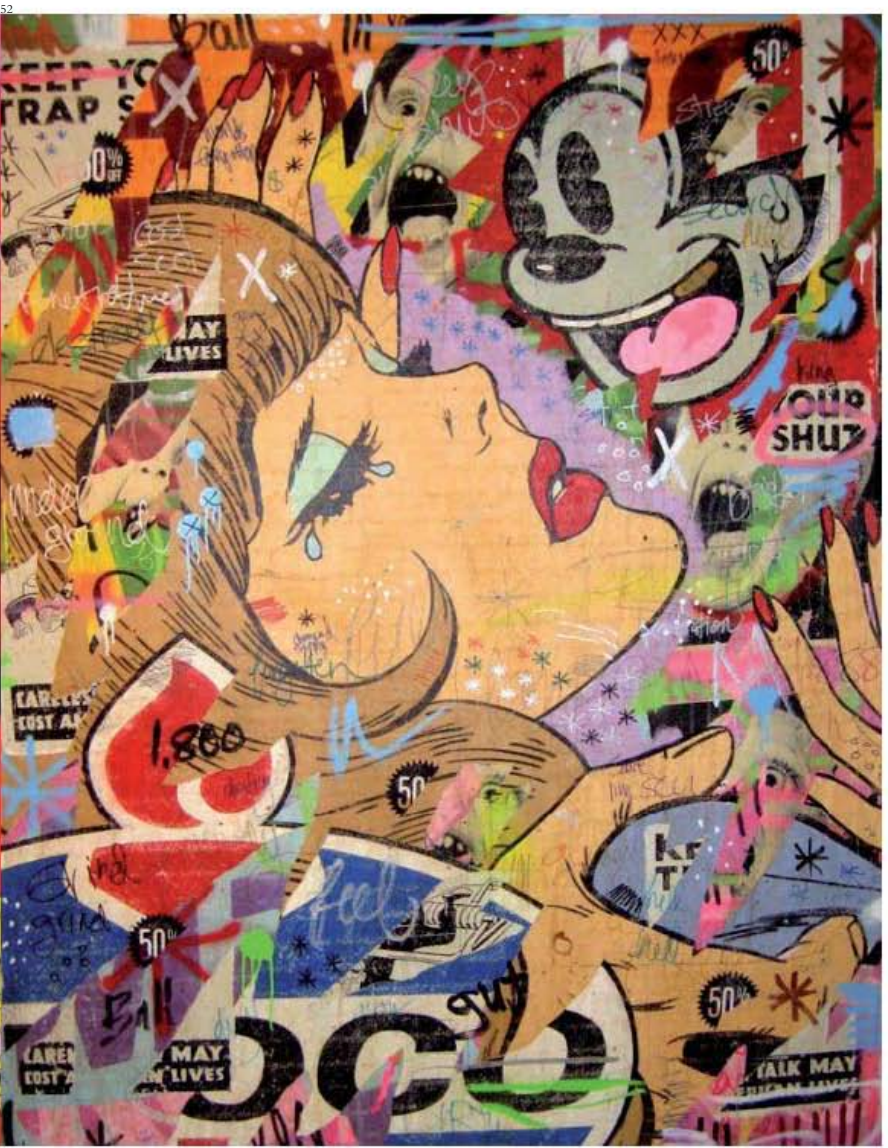
La influencia de este estilo artístico es evidenciada en las pinceladas y en la manera de crear figuras y rasgos definidos a través de la mancha. En la escena callejera se aprecian en su mayoría retratos y algunos paisajes ciertamente indefinidos.

Pop Art

Es quizás uno de los más influyentes dentro de la nueva tendencia. El trabajo de Warhol, Lichtenstein, Rauschenberg, Hockney y Blake principalmente ha servido como base para la creación de diversas obras realmente interesantes y experimentales. Del Pop Art, el arte callejero ha retomado el uso del collage (incorporando tela, recortes de revistas, fotografías, etc.), la descontextualización de los logotipos y marcas, la aproximación a la cultura de masas, la incorporación de personajes de historietas y caricaturas, el uso de iconos (estrellas de cine, música, televisión) y de forma innovadora la representación visual de varios de los estereotipos sociales existentes.







Neo Pop Art

Representa la intención de ir más allá de las bases que el Pop Art sentó inicialmente. Aunque su influencia se encuentra algo mezclada con el resto de las otras corrientes en el arte callejero, es fácil destacar la huella que Haring y Basquiat dejaron a mediados de los 80 y que ha inspirado a muchos artistas callejeros actuales.

Estética de los 20's – 40's en el ámbito de la caricatura

Los personajes de tiras cómicas de las primeras décadas del siglo XX, al igual que las mascotas de dibujos publicitarios y las caricaturas han vuelto después de mucho tiempo para convertirse en los protagonistas de grandes obras de Street Art, gracias a su simplicidad de diseño y carácter sintético que los hacen muy llamativos.

3.1.2 Graffiti

El Graffiti surge a finales de los años sesenta y una de sus primeras apariciones se dio en las obras pintadas en los vagones del tren en Harlem, en Nueva York. Su principal filosofía es manifestar un descontento general con la sociedad y sus problemáticas a través de la pinta de paredes y espacios públicos con el uso de pinturas en aerosol. Su esencia es básicamente de carácter trasgresor y contra sistema.

3.1.3 Post- Graffiti: El Arte callejero actual

Sin embargo, durante los últimos treinta años el graffiti como movimiento artístico ha sufrido grandes cambios que van a la par de las transformaciones socio-políticas y culturales. Sufre constantemente la sociedad, y es por ello que el arte callejero se ha fortale-



cido gracias a la explosión de creatividad por parte de los nuevos y talentosos artistas que han plasmado nuevas ideas llenas de frescura y propuesta en las calles, como si de un gigantesco museo se tratase. Podemos afirmar por lo tanto que Post-Graffiti es sinónimo de Street Art.

En el Post-Graffiti los artistas ya no sólo utilizan sprays y rotuladores de tinta permanente para crear su trabajo, sino que han incorporado innovadoras formas y materiales para realizar sus obras, como son las calcomanías, las plantillas, los posters, pinturas acrílicas aplicadas con pincel, gises, carboncillo, aerógrafo, collages a base de mosaicos, recortes de revista, fotografías, periódico, anuncios, papel tapiz, etc. y en muchas ocasiones se agregan objetos considerados como desecho que dotan de tridimensionalidad a las obras como discos de vinil, juguetes, chips, etc.

3.2 Definición de Street Art

Debido a que el tema resulta algo novedoso para muchos, la definición de Street Art que suele hallarse en algunos libros es muy breve y siempre hay similitudes entre las definiciones que pueden encontrarse en otros medios; es por esto que me he dado a la tarea de crear una definición más extensa y concisa del arte callejero tomando en cuenta a modo de complemento de que maneras se manifiesta, los soportes visuales que utiliza, sus características, temáticas e ideología.

De una forma sencilla, lo podríamos definir como todas las manifestaciones de índole plástica con carácter artístico que son realizadas en el paisaje urbano de las principales ciudades del mundo entero. Sin embargo se requiere aclarar de forma inmediata que el arte callejero del cual se habla en este trabajo es el que deriva del graffiti, ya que puede prestarse a confusión al tomar en cuenta otras manifestaciones plásticas que igualmente se dan en las calles y que no están ligadas al graffiti ni a sus vertientes; tal es el caso del artista inglés Julian Beever cuyos dibujos con gises han ganado bastante popularidad en múltiples ciudades del mundo. Ésto se debe a que son elaborados de forma tal que apreciados desde un ángulo específico adquieren aparentemente el carácter de tridimensionales. De igual

manera el performance callejero, música en vivo, etc. se encontrarían fuera de lugar en este caso.

El street Art es de carácter efímero, clandestino, trasgresor y mayormente ilegal y usualmente es un medio de protesta y expresión juvenil ante las principales problemáticas de las distintas sociedades. A través de esta tendencia artística se ponen de manifiesto las críticas sociales y políticas, la decadencia de la juventud, los vicios de la humanidad, la sátira y la ironía con respecto a los valores morales y éticos de la sociedad, etc.

El lienzo para el arte callejero principalmente son las paredes de las grandes ciudades, sin embargo en los últimos años los soportes han revolucionado y podemos encontrar arte callejero sobre madera y cartón que interactúan con el medio independientemente a las paredes y objetos tridimensionales como el plástico, algo de arte objeto y ciertas tendencias a la instalación. Por sus cualidades plásticas, su estandarte de protesta y expresión y amplia gama de colores, texturas, personajes y tratamientos el Street Art se ha popularizado entre la juventud en los últimos años.⁹“El arte no existe...existen los artistas”.

No obstante, es necesario retomar el hecho de que el término “arte callejero” puede malinterpretarse con facilidad (como se mencionó anteriormente) y es por ello que con el fin de evitar un conflicto entre definiciones, sinónimos y otras palabras íntimamente relacionadas como son Arte Urbano, Urban Art, Street Art, Ilustración Urbana, Neomural, Graffiti, etc. me veo en la necesidad de utilizar la palabra Post-Graffiti para englobar las prácticas en la escena actual de arte callejero que respetan a este trabajo de investigación y que son en sí mismas expresiones plásticas derivadas del movimiento del Graffiti. Aunque se utilizarán con frecuencia dos o más sinónimos para referirse al Post-Graffiti, el haber definido la corriente en específico a tratarse a lo largo de este capítulo brinda la libertad de despreocuparse por una precisa denominación.

3.3 Principales representantes a nivel mundial

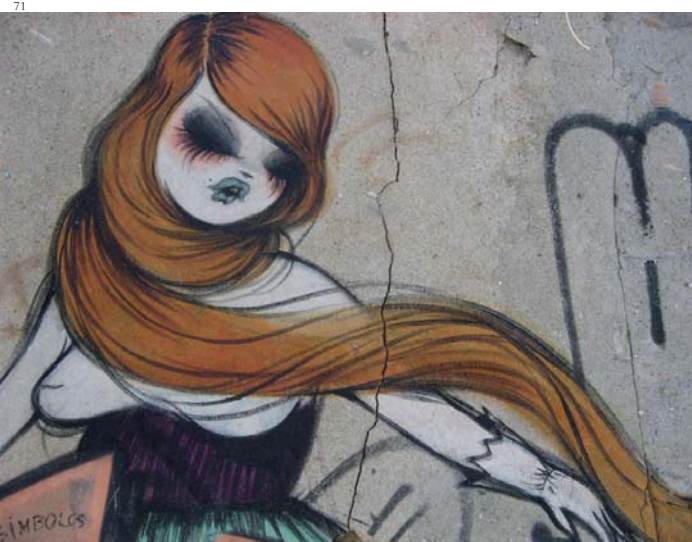
Una enorme cantidad de artistas callejeros han forjado y perpetuado el camino para la creación y exposición de obras de carácter efímero y público en calles de todo el mundo, sin embargo sólo se hará mención de algunos de ellos por su importancia, su carácter influyente en los artistas más jóvenes y la variedad de estilo que distingue a cada uno de ellos.

Banksy

Es un reconocido artista callejero inglés que a pesar de su extensa popularidad ha permanecido pseudo anónimo. Su identidad real es vagamente desconocida, aunque algunos afirman que es originario de Yate (cerca de Bristol) y que nació en 1974. Según Tristan Manco, Banksy es hijo de un ingeniero de fotocopiadoras, creció en Bristol e inicialmente fue capacitado para trabajar como carnicero; sin embargo, al darse el boom del aerosol en las calles de Inglaterra a finales de los 80, Banksy se integró al movimiento del graffiti sin dudar y desde entonces ha seguido exponiendo sus obras en muchas calles.

Los stencils de Banksy son de corte satírico, y usualmente abarcan temas como la política, cultura y la ética (haciendo una fuerte crítica hacia ésta última). Su trabajo combina técnicas de graffiti con su muy particular estilo de elaborar Stencils, y sus obras están presentes en las calles londinenses y en las de muchas ciudades alrededor del mundo.





Miss Van

Es una de las primeras mujeres que irrumpió con fuerza en el mundo del Street Art, y ha demostrado que las chicas también saben hacer buen arte callejero e imprimir su muy particular toque femenino al movimiento. Miss Van, cuyo verdadero nombre es Vanesa Castex, nació en Tolouse (Francia) y su trayectoria como artista urbana data de principios de los 90.

Su trabajo se caracteriza por sus distintivas “poupées” (muñecas) pintadas con acrílicos, que se han convertido en su sello fácilmente reconocible en cualquier parte del mundo. El estilo de Miss Van está empapado de glamour, sexo, fantasía y una cierta sensualidad característica de jovencitas en plena adolescencia que puede parecer ofensivo para algunas personas. Es evidente que su trabajo es demasiado provocativo y por lo tanto trasgresor, y sin lugar a dudas ella disfruta incitando múltiples reacciones a quienes ven sus muñecas. Su reconocimiento ha sido tal que ha realizado exposiciones en ciudades como Barcelona, Nueva York y París.

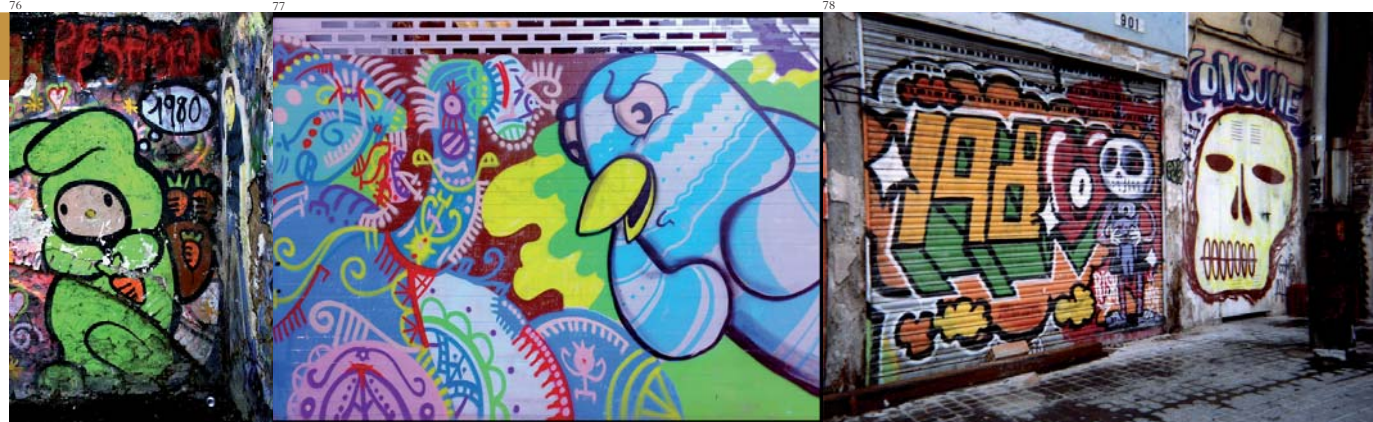
1980 Crew

Es un colectivo que actualmente reside en la ciudad de Barcelona, y es allí donde producen la mayoría de su trabajo. Algunos de sus miembros son Rodrigone, Mister, Malicia, Flan, Koar, Chanoir, Trotter, etc. Su trabajo principalmente destaca por su paleta ácida de colores y una explosión de imaginación que son plasmados en enormes murales en sitios públicos. Gustan de mezclar su propio lenguaje de signos con personajes que provienen del mundo de las caricaturas y las historietas.

Os Gemeos

Otavio y Gustavo Pandolfo son gemelos idénticos originarios de São Paulo, Brasil. Han elaborado Street Art bajo el seudónimo de Os Gemeos (los gemelos en portugués) desde el año de 1987. Son altamente reconocidos especialmente en su país ya que gracias a su influencia se ha podido definir el estilo particular de arte callejero brasileño. Sus personajes son individuos de tez amarilla cuyas vestimentas siempre poseen múltiples texturas desde patrones de círculos, cuadros, y otras figuras que evocan telas.

Su obra va desde sencillos tags hasta enormes trabajos murales, éstos últimos imponiéndose en la escena urbana debido a que son realizados a lo largo de edificios y llegan a medir varios metros. Os gemeos están básicamente influidos por la cultura del Hip Hop y el movimiento de graffiti brasileño. Debido a la popularidad que han alcanzado, han llevado a cabo grandes obras totalmente patrocinadas y de forma legal, significando esto el alcance, distinción y respeto que ha surgido por su trabajo.



Savage Girl

Ésta joven artista comenzó a pintar hace unos años y en escaso tiempo se ha popularizado en las calles de Barcelona y Bilbao. Su sello distintivo son sus famosas estrellitas con sugerentes pubis y sus llamadas nenas punk. Actualmente forma parte del colectivo KREATIZIDES junto con Frik, Yubia y Le puzle con los que pinta grandes murales. Suele utilizar stickers, pinturas acrílicas y sus trabajos murales los realiza con pintura en spray.





Boris Hoppek

Artista alemán que en la actualidad reside en Barcelona. Hoppek incursionó al mundo del street Art hace más de una década, y desde entonces las calles han estado plagadas de sus “bimbos”. A pesar de que su trabajo nos evoca al de Keith Haring, Boris ha definido su propio estilo con el tiempo. Al igual que Haring, Boris utiliza gises para crear sus obras, ya que considera a este hecho como un retorno a las raíces del arte.

Hoppek no se limita a los gises y a las paredes, sino que podemos encontrar sus obras elaboradas con diversas técnicas y sobre múltiples soportes, incluidos sus bimbos cosidos a mano. Ha hecho colaboraciones con Miss Van y Freaklüb, entre otros.



Fafi

Otra chica proveniente de Tolouse y en un principio amiga de Miss Van, Fafi comenzó a realizar sus obras a mediados de los noventa en las calles de Francia. Es notorio que Fafi posee algo de influencia directa de Miss Van, sin embargo no todo salió bien entre ellas y terminaron su amistad (a pesar de que es algo que ninguna de las dos llega a mencionar). Fafi es popular dentro del arte callejero por sus chicas sexy libidinosas, sus llamadas “fafinettes” que son reconocidas mundialmente y que le han brindado gran fama.

Ha realizado exposiciones en Japón, París, Los Ángeles y Nueva York, posee su propia línea de ropa, ha publicado libros monográficos de su obra, produce muñecas de vinilo y sus fafinettes han aparecido en la portada y páginas del Vogue Japonés y en las latas de Coca Cola Light. Recientemente Fafi formó parte del proyecto “Marchante” en el mercado de la Condesa en la Ciudad de México. Sin duda alguna, Fafi ha sabido destacar en el ámbito hábilmente.

Flying Fortress

Un ejército de soldados oso caracteriza a este artista con actual sede en Alemania. Stickers, posters y obras pintadas con spray y acrílico de su patrulla de osos ocupan las calles de Europa resguardando el espacio público. Flying Fortress se ha popularizado además con su línea de figuras de vinilo que se ha vuelto todo un boom en las tiendas especializadas a lo largo del mundo.

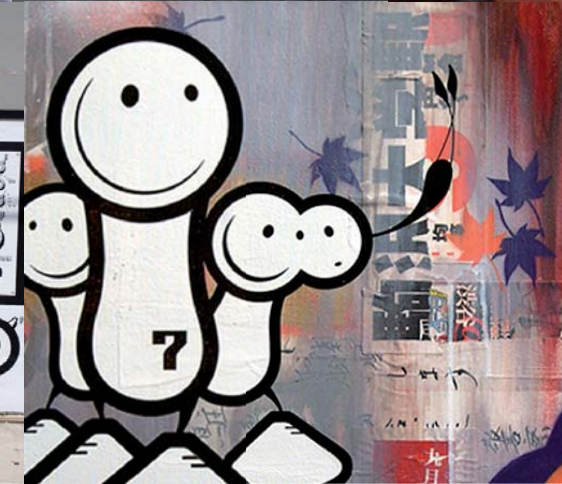
The London Police

Dos amigos ingleses y uno americano conforman a este colectivo residente en la ciudad de Ámsterdam. Han trabajado juntos desde hace 8 años y sus personajes han destacado de forma genial en la escena urbana de Arte. Trabajan con una limitada paleta de colores y con contornos gruesos y muy perfilados, y han pegado enormes posters en los laterales de los edificios desde su visita a Nueva York.

El trabajo de The London Police posee tintes muy optimistas, y el principal mensaje que transmiten es: ¡Seguir siempre adelante! Actualmente están muy involucrados en eventos de arte callejero y constantemente colaboran con revistas de Diseño Gráfico.

Sam Flores

De nacionalidad norteamericana y formación ilustradora autodidacta, Sam Flores ha aportado su desbordante y exótica imaginación en el arte callejero de diversas ciudades. Su iconografía incluye personajes con apariencia infantil disfrazados, paisajes naturales detalladamente trabajados, bouquets florales y sus ya famosas figuras femeninas denominadas Fátimas.





Sus personajes poseen manos más grandes de lo proporcionalmente normal, y ésto se debe a que desea expresar gratitud a través de ellas. El trabajo de Sam Flores ha sido publicado en revistas como Juxtapoz, Mass Appeal, y Urb; además ha expuesto en galerías de arte en Singapur, Japón, Francia, Italia y Alemania. Ha publicado dos libros de ilustración e impresiones de tiraje limitado. A la par de su trabajo en las calles, ha elaborado diseño para líneas de ropa, para patinetas, piezas decorativas para el hogar y juguetes de vinilo. Recientemente participó en el proyecto “Marchante”.

Mizzo

Bajo el pseudónimo de Mizzo, la polifacética artista Myriam Gamperli comenzó su carrera decorando patinetas con su muy característico estilo, y hasta ahora ha plasmado su trabajo sobre tablas de madera, muebles, utensilios y objetos de uso cotidiano, etc. Su obra se destaca por la utilización de un trazo sumamente limpio y orgánico, mismo que combina con la caligrafía para crear un bello estilo decorativo. Su paleta de color es algo limitada, sin embargo esto no impide que su trabajo se haga notar a través del alto contraste y la delicadeza de trazo del mismo.

Entre los personajes salidos de la imaginación de Mizzo podemos encontrar chicas pinup como las de Miss Van o Fafi, animales como son zorros, aves, roedores, etc. A Mizzo le agrada trabajar sobre las texturas que le ofrecen las cubiertas de los libros, las superficies de madera, las cajas y empaques de cartón, envolturas, anuncios impresos y los recortes de las revistas, que en ocasiones interviene dándoles un nuevo significado. Aparte de arte callejero, Mizzo se dedica también a la ilustración y al diseño gráfico.

BLU

Si de obras de arte callejero de gran formato se trata, Blu ha sido de los que mejor lo han sabido hacer. Blu es un artista proveniente de la región de Bologna en Italia, y que desde hace unos años ha impactado a muchas personas en diversas ciudades del mundo a través de su trabajo que llega a abarcar varios metros de dimensión; no obstante su popularidad no sólo se debe a lo enormes que llegan a ser sus trabajos, sino a lo surrealistas que suelen ser los conceptos manejados por Blu y que pueden herir susceptibilidades fácilmente debido a las imágenes que crea.

Hablar de Blu es sinónimo de acidez, una aguda crítica a la sociedad y a la humanidad misma a través de personajes un tanto grotescos en situaciones sumamente extrañas o fuera de lugar y violentas. Podemos encontrar personajes saliendo de otros personajes, animales devorando personas, personajes que se automutilan, grandes manos o pies que maltratan o destruyen a personajes o criaturas más pequeñas, personajes con las entrañas de fuera y sus muy famosos seres que miden varios metros de altura y que están conformados por muchos personajes diminutos que en conjunto les dan vida. Es evidente que Blu posee una imaginación sumamente activa y que sabe plasmar magistralmente su visión un tanto decadente y destructiva de lo que la sociedad y el ser humano representan en si mismos.

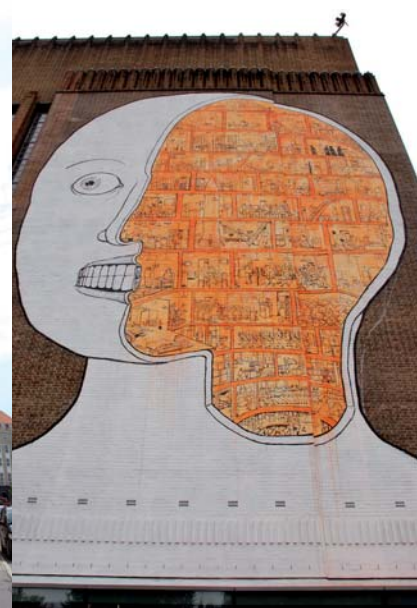
102



103



104



Chu

Su verdadero nombre es Julian Pablo Manzelli, y nació en 1974 en Buenos Aires, Argentina. Egresó como Diseñador Gráfico de la Universidad de Buenos Aires donde trabajó como docente por 3 años, y en donde cursó talleres de ilustración, fotografía, serigrafía y animación. Después de trabajar en diversas agencias en Buenos Aires forma el colectivo DOMA, que desde sus inicios siempre

105

106

107



buscó la experimentación artística; y es a partir del surgimiento de DOMA que Chu incursionó al arte callejero y a la animación. Su estilo se caracteriza por la utilización de colores muy brillantes, sus criaturas son sencillas, simpáticas y de carácter lúdico; algunos están vomitando, otros le sonríen o saludan a quienes los observan, etc.

En 2001 se traslada a Miami en donde trabajó como Diseñador y Director de Arte del canal de culto de animación Locomotion, ganando importantes reconocimientos por su labor en el canal. A partir del 2003 se dedicó al diseño de juguetes, y del año siguiente hasta el 2006 se dedicó por completo a su colectivo DOMA, realizando junto a sus colegas múltiples proyectos de carácter artístico y comercial. Como DOMA ha ganado muchos premios y ha tenido a clientes tan importantes como Animal Planet, Vh1, FOX, Disney, Mtv, Niké y Visa entre otros.

3.3.1 Artistas Mexicanos

Saner

Artista callejero mexicano que ha destacado por su iconografía que combina algo de misticismo, parte de la cultura mexicana, el uso de máscaras y el zootropomorfismo. Su calidad de trabajo es muy buena, utiliza spray y pinturas acrílicas principalmente para la creación de sus obras.

Participó en la exposición El Arca de Neón en el Muca Roma, en el proyecto "Marchante" para el mercado de la Condesa y en intervenciones para Upper Playground México (antes Laboratorio DF), ubicado también en la Condesa. Ha tenido la oportunidad de colaborar con grandes artistas, entre ellos Sam Flores, y su obra ha aparecido en revistas como Picnic y múltiples publicaciones de Arte Callejero.

Dhear

Artista mexicano cuyo verdadero nombre es Jesús Benítez y que desde hace más de una década se dedica al graffiti, plasmando sus inquietudes y pensamientos en varias paredes de la Ciudad de México. Dhear expresa que el utilizar todo el espacio disponible para dibujar, pintar y graffitear le da un sentido muy completo a su vida al reafirmarse a sí mismo y al expandir de ese modo lo que siente. Se considera autodidacta y afirma que su paso por la preparatoria fue como haber hecho la carrera de Diseño Gráfico, ya que contó con el apoyo del profesor Alfonso Badillo quien lo guió e instruyó en los ámbitos del diseño y del arte.

En un artículo del Sol de Tijuana del 10 de junio de 2007, Dhear nos cuenta: “Cuando era niño no me interesaba mucho el dibujo o la pintura, lo mío eran los videojuegos y la música. Cuando entré a la secundaria empezó la moda del graffiti y el skate en la ciudad de México; siempre que me regresaba caminando a casa era un largo recorrido de ver los graffiti, todo me aburría, hasta que un día vi unos que me llamaron mucho la atención, “MEROY COSE” decían, eran ilegales, pero muy bien hechos. Entonces comencé a conocer a mucha gente, escritores de graffiti, que como te digo, era una moda; algunos como llegaban se iban, pero yo seguía en esto; pasaban los años y continuaba pintando cada fin de semana”.

Actualmente continúa dedicándose al arte callejero, a la ilustración, al diseño gráfico y a su propia marca de ropa. Para crear sus trabajos gusta de utilizar aerosol y vinílica sobre las paredes, para sus cuadros utiliza óleo, acrílico, gouache, lápiz y acuarela, e incluso trabaja con medios digitales. Es muy talentoso y dinámico, ya que puede trabajar trazos sencillos y colores plasta hasta minuciosas texturas y muy buen acabado de volumen en sus personajes. Su misma versatilidad le ha permitido acoplarse a los estilos de sus compañeros al trabajar en obras en común.



114

115

116

117



Smithe

Compañero de Dhear, Mr. Kone, News y Seher entre otros, Smithe es también mexicano y no sólo se dedica al arte callejero, sino que trabaja Ilustración, Diseño Gráfico y pinta sus cuadros. Su estilo es fácilmente reconocible, y sus personajes están llenos de vida y de texturas visuales que los enriquecen. Junto con Dhear ha conseguido popularidad con su marca de ropa, y colabora constantemente con sus compañeros artistas.

News

Artista callejera mexicana que ha trabajado en proyectos como "Marchante" en la Condesa, y la decoración interior de Upper Playground México. Estudió en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y desde aquel entonces ya se dedicaba al Graffiti y al Stencil. Como se mencionó anteriormente colabora con otros artistas mexicanos y latinoamericanos, y ha logrado destacar por su estilo que suele ser muy sintético y caricaturesco; también gusta de las texturas visuales, por lo que utiliza puntos, estrellas, líneas u otros patrones decorativos para "rellenar" el interior de sus personajes. De los más populares son sus osos y personajes de corte circense.

SeherOne

Es estudiante de Diseño en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y es junto con los artistas anteriores de los más reconocidos a nivel nacional; no obstante ha destacado también a nivel internacional y ha tenido a clientes de gran peso como Nike y Vans. En su página de myspace describe su trabajo de este modo: "La idea principal de mi trabajo es crear ilusiones ópticas, con el fin de establecer un juego visual entre el espectador y la obra. Yo le

llamo “El abismo” al lugar de donde salen todas esas cosas, esos hoyos son portales de un lugar imaginario.” Realiza también ilustración, fotografía y diseño en sus ratos libres, y gusta de pintar solo o con compañía. Sus trabajos han aparecido en diversas publicaciones como PICNIC, y ha elaborado diversos trabajos por encargo (pintar en alguna pared de algún domicilio particular, por ejemplo). Sus animales favoritos son los cerdos, los cuervos y los peces; él mismo se ve como un pez.

Recientemente trabajó para la compañía de cerveza Indio, para quien creó un anuncio con su característico estilo de arte acompañando al producto y con una frase del mismo SeherOne como parte del mismo.

3.4 La llamada brecha con la Ilustración Contemporánea

3.4.1 Estilos y recursos gráficos empleados en la Ilustración

Como previamente se mencionó, la Ilustración ha retomado múltiples elementos del arte callejero y el graffiti que le han dado un toque más juvenil, expresivo y alternativo a las propuestas recientes de Ilustración. En los siguientes párrafos se explicarán cuales han sido las principales aportaciones del arte urbano a las tendencias más recientes que se han desarrollado dentro del mundo de la Ilustración.

Inicialmente encontramos el estilo de dibujo y las estilizaciones de personajes y figuras. Existe gran preferencia por los personajes de trazo sencillo y muy sintético, que nos recuerdan a los trabajos vectoriales generados con Illustrator; curiosamente ésta característica se ha presentado en las caricaturas que se han creado y difundido a través de la televisión e Internet en los últimos 15 años. Debido a que la estructura de estos personajes es realmente sintética y simple se han popularizado rápidamente entre los niños y los jóvenes, alcanzando grandes niveles de merchandising y consumismo en la última década.

125



126



127



128



129



En el Arte callejero, existen algunas características que tienen en común muchas de las “criaturas” que invaden los espacios públicos de las grandes ciudades; por ejemplo, las extremidades suelen ser dibujadas como si se encontraran desarticuladas, es decir, aunque aparecen codos y rodillas no se representa una flexión natural de un brazo o una pierna como naturalmente sucede, sino que los brazos y piernas se curvan dependiendo de la pose que el personaje esté ejecutando. También se ha observado que se exageran demasiado ciertos rasgos y aspectos, como el tamaño de los ojos, manos, orejas, boca, dientes, pies, nariz, y la longitud de las extremidades como si de un material elástico estuvieran conformadas. Además su carácter simple provoca que ojos o nariz se vean reducidos a puntos o pequeños círculos y que unas cuantas líneas definan una expresión.

Es común también encontrar ojos sin pupilas, personajes jorobados, con deformidades físicas o careciendo de alguna parte del cuerpo (nariz, orejas por ejemplo). Aunque se puede encontrar personajes que provocan ternura, muchos de las creaciones del Street Art no buscan ser lindos ni agradablemente estéticos, por lo cual podemos ver como se resaltan los defectos físicos (extrema delgadez, gordura, ojeras, arrugas, cicatrices, marcadas líneas de expresión, etc.) que los hacen más cercanos a la gente y evidentemente menos ideales. Posteriormente se hablará más extensamente sobre la diversidad de estilos y personajes en el arte urbano.

Otro aspecto fundamental es la aplicación de color. Dentro del Street Art podemos encontrar variadas y fascinantes paletas de color que van desde los tonos más vivos y estridentes hasta las tonalidades más opacas y apagadas. Las manifestaciones artísticas derivadas de la Psicodelia que se dieron a finales de la década de los 60's y en los 70's se han hecho presentes en el uso que los artistas actuales han hecho de los colores. Se pueden apreciar colores como el rojo, che-drón, naranja, amarillo, verde limón, morado, lila, verde, magenta, rosa, púrpura, blanco, azul, añil, negro y múltiples gamas y combinaciones de estos colores. Y por otra parte encontramos las llamadas paletas “apagadas” que se han vuelto bastante populares recientemente; los colores que suelen conformarlas son: beige, blanco, tonos pastel (rosa, naranja, lila, amarillo, etc.) tonos sepias, verde olivo, variantes de gris de cálidos a fríos, verde militar, café, terracota, cadmio, crema, entre otros. La habilidad para combinar la infinidad de colores que existen y el estilo propio han definido diversas paletas

claramente reconocibles de grandes artistas urbanos y colectivos que han enriquecido el ámbito visual de los espacios públicos y que han influido a los ilustradores.

A la par del uso del color, encontramos también el recurso de las texturas visuales. Éste ha sido explotado en gran medida ya que su uso en una obra la enriquece aún más y le otorga valores plásticos muy interesantes. En el Street Art, el uso de texturas se ha desbordado creativamente trayendo como consecuencia obras llamativas y ornamentales que transforman totalmente el paisaje urbano. Por ejemplo, a través de la pintura y el stencil se busca recrear texturas de telas y patrones decorativos como son puntos, líneas, mascota, círculos concéntricos, scotch, estrellas, rombos, cuadrados, etc. Hábilmente se recrean decoraciones de papel tapiz (especialmente con diseños de Art Nouveau de finales de Siglo XIX y del periodo 60's-70's del Siglo XX) o se utiliza papel tapiz auténtico a modo de collage.

Otras texturas visuales incluyen efectos de pelaje en personajes animales, la definición de los cabellos que conforman la larga cabellera de algún personaje, spaghetti, arrugas o imperfecciones de la piel, entre otras. De manera adicional, las texturas reales de las calles y las superficies (moho, oxidación, corrosión de pintura, restos de posters, anuncios y papel tapiz, ladrillo, piedra, humedad, etc.) complementan excepcionalmente los efectos visuales que las obras de Street Art provocan, y dan apertura a que los artistas jueguen con las texturas que las superficies les dan. Gracias a todo lo antes mencionado, los ilustradores han encontrado inspiración y han explotado todos estos recursos a su favor, creando una nueva tendencia en su trabajo.

3.4.2 Ilustradores incursionando en el ámbito callejero.

Muchos estudiantes y profesionales del Diseño Gráfico, en especial aquellos que se especializan en la Ilustración, han visto en el arte callejero una manera efectiva de dar a conocer su trabajo, ya que éste les permite exhibirse de forma pública, masiva y clandestina y de este modo pueden estudiar las reacciones de la gente. Esto es esencial, ya que siendo un estudio un tanto informal se tiene la posibilidad de conocer que tanto puede o no agradar un personaje o estilo del diseñador o ilustrador a las masas. Dependiendo de la respuesta y aceptación, los autores tienen mayor certeza sobre qué tendencia es mejor utilizar o qué estilos son más adecuados para las nuevas generaciones.

A su vez, los ilustradores de la actualidad han encontrado en la estética del arte callejero una gran posibilidad para dotar de mayor frescura a sus propios personajes y trabajos; se hablará con más detalle acerca de este aspecto más adelante. Esta tendencia les permite además tomarse toda la libertad que ellos deseen ya que no están sujetos a los caprichos de una editorial, de una determinada publicación, texto, historia o proyecto y ello les brinda una libertad creativa realmente satisfactoria y gratificante para ellos mismos. De forma implícita a todo esto, el Street Art también les ha brindado la oportunidad de reafirmarse no sólo como generadores de Ilustración, sino como artistas gráficos con un gran poder de expresividad visual.

3.4.3 Ilustradores mexicanos influenciados por el Street Art

Mr. Kone

César Evangelista Bautista, mejor conocido como Mr. Kone, es un renombrado ilustrador y diseñador gráfico mexicano que ha trabajado para múltiples publicaciones y clientes como son Coca Cola, MTV, Telcel, Canal 11, Universal Music, Nike, Vans, Adidas, Sears, Nickelodeon, Cartoon Network, Sony-BMG, etc. Ha sido publicado también en Chile, Argentina, Hong-Kong, Reino Unido, España y Alemania, y recientemente forma parte de varios proyectos independientes de diseño a nivel internacional. En 2007 formó Ledy Ledy, empresa dedicada a la producción de juguetes de vinilo y también tiene su propia línea de playeras con sus diseños; es fundador además de Kamikace Studio. Sus mayores influencias son las caricaturas, lo Pop y un tanto lo Kitsch; sus personajes son sumamente sintéticos y emplea recursos vectoriales.

Precisamente por su amistad con artistas callejeros mexicanos, es que su trabajo está inmerso en la tendencia del Street Art y el graffiti; en una entrevista para la revista de Arte Urbano Illegal Squad, Mr. Kone dice al respecto: "Convivir con esta nueva generación de jóvenes es ver desde otra perspectiva el graffiti y la gráfica que gira alrededor, más libre, más colorido y sobre todo saliendo de los formatos tradicionales. Sin temor a equivocarme puedo decir que nos hemos retroalimentado, hemos hecho muy buena amistad, admiro mucho trabajo de SeherOne (quién es más que un amigo), el trabajo de SeherOne (quién es más que un amigo), Dhear, Smithe, News y Saner, han sido como maestros, aunque no creo que pueda pintar como ellos, me gusta ver como trabajan...".

130



131



132



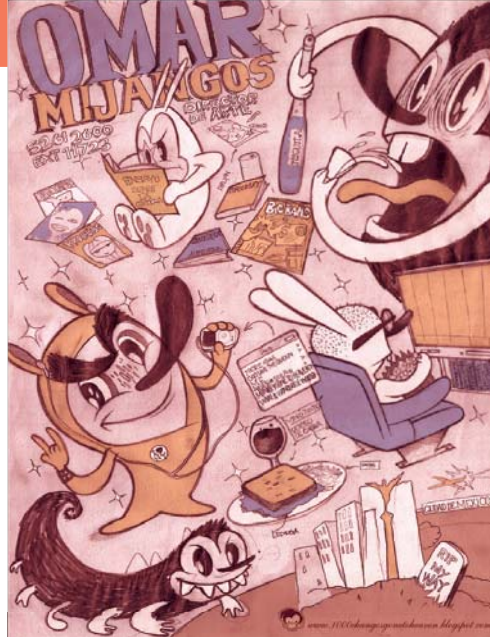
133

1000changos

Omar Mijangos es su verdadero nombre y es también uno de los ilustradores mexicanos más populares del momento gracias a que sus trabajos han aparecido publicados en Complot, a! Diseño, Enser magazine, DX, Tiypo, Zig Zag, Origina, y en libros como Tres Logos, On Barcelona, Cube Collections y Play Loud; es también el director de arte de la revista infantil Big Bang y pertenece al colectivo Fakir. Aunque suele trabajar tanto con medios tradicionales como digitales, éstos últimos son los que emplea con más frecuencia para las ilustrar.

Lo interesante son sus personajes que rayan entre la inocencia y ternura de la infancia y la perversión sexual aderezada con una connotación alburera que hacen del trabajo de Mijangos claramente distintivo de otros ilustradores. Por la acidez de sus temáticas, la crítica hacia la sociedad, la política y la religión y por lo explícitas que suelen ser sus imágenes es que el trabajo de 1000changos es considerado como parte de esa brecha entre el arte callejero y la ilustración. Incluso participó en la exposición El Arca de Neón en el MUCA Roma y en Piñatarama en Vértigo Galería.

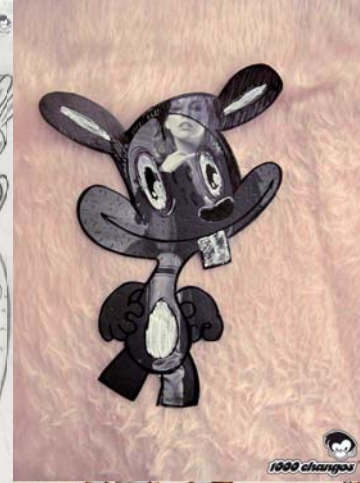
134



135



136



Dave Gamez

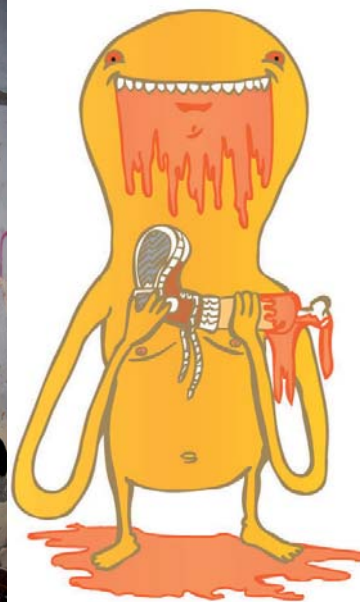
Ilustrador regiomontano que se dedica también a la animación y sobre todo a la creación de personajes. Ha participado en proyectos como son: Piñatarama, Made in México en la galería Bear & Bird, en el proyecto de ilustración mexicana 100% carne, entre otros. A diferencia de Mr. Kone por ejemplo, Dave Gamez sí ha elaborado arte callejero y ha formado parte varios murales clandestinos junto con Cecy Meade. Sus personajes y diseños han sido aplicados sobre playeras, botones y carteles.



137



138



Siendo el diseño de personajes uno de sus fuertes, Gamez juega con las formas y da vida a animales, monstruos, objetos o comida manifestando cualquier clase de emociones y en situaciones un tanto absurdas y divertidas. De aquí que su estilo y temáticas son relacionadas con la escena del graffiti mundial y la ilustración juvenil.

Cecy Meade

Al igual que David, también nació en Monterrey aunque actualmente vive en Saltillo. Se dedica a la ilustración freelance y a proyectos personales entre los que está Team-O, donde junto con Gamez fusionan sus estilos y crean de manera fructífera con el único objetivo de divertirse. Es sumamente talentosa en diseño de personajes y lo hace tanto con métodos tradicionales entre los que incluye muñecos de tela, fieltro y papel y medios digitales.

Ha participado en las mismas exposiciones que Gamez y se ha ido ganando un lugar especial entre los ilustradores mexicanos gracias a sus personajes que evocan ternura o que causan gracia debido a sus facciones y diseño. Su estilo es un tanto retro, influenciado directamente por las caricaturas de los sesenta y setenta (cuya forma de diseñar se ha retomado con fuerza en la actualidad para el desarrollo de caricaturas y personajes para publicaciones y sitios web).

3.5 Propuestas visuales e iconográficas de la juventud

Debido a que la adolescencia es una etapa crucial en la vida en la que se llega a experimentar todo tipo de situaciones tanto agradables como no gratas, se aprende mucho de las experiencias sobre todo a nivel social y surgen diversas inquietudes y cambios a diferencia de la infancia, las imágenes que se consumen poseen ciertas características que las distinguen notablemente de las que van dirigidas a los niños, sobre todo en el aspecto de lo que pueda contener material de “carácter adulto”, considerado totalmente impropio para los niños. Por ello es importante mencionar y explicar con un poco más de detalle cuales son las temáticas generalmente abordadas en el Street Art y en la Ilustración Contemporánea Juvenil y de que manera son expresadas de forma gráfica.

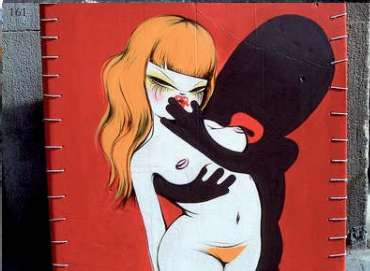
3.5.1 Temáticas

3.5.1.1 La sexualidad

Sin lugar a dudas, uno de los temas que resulta más atractivo y controvertido para la sociedad debido a los distintos tratamientos que se le puede dar y a los tabúes y prejuicios en torno a él es el de la sexualidad. La sexualidad siempre ha acompañado a la humanidad desde su origen mismo, y ha sido repudiado o altamente valorizado en las distintas sociedades y culturas que se han desarrollado desde tiempos muy remotos hasta nuestros días.

¿Qué es lo que hace al sexo algo tan deseado y prohibido a la vez? Sencillamente el hecho de que las instituciones morales y religiosas en todo el mundo han intentado regularlo a través de los siglos mediante muchos sistemas, como el matrimonio por ejemplo. Al instituirse el matrimonio se buscó que las personas sólo lo practicasen con su pareja una vez casados, y no antes del matrimonio. De aquí deriva la importancia que se le ha otorgado a la virginidad y que en la actualidad ha sufrido una notable decadencia. Aunque es





un tema muy interesante y del cual siempre podremos obtener información renovada o adicional, éste texto no es el propicio para hacerlo extensivo. Debido a que es algo que a todo el mundo le fascina pero que difícilmente es visto como algo natural y agradable digno de no ser censurado, el espíritu trasgresor del arte callejero se burla de la doble moralidad de la gente y de su obvia tendencia a criticar y cubrir al sexo y se manifiesta exponiendo a sus personajes parcial o totalmente desnudos o llevando a cabo algún acto sexual individual o con más personajes. Como bien sabemos, la desnudez masculina frontal o la exposición de los genitales especialmente se considera como violenta visualmente, (ya que la figura de la mujer como objeto de placer desgraciadamente ha sido muy explotada en los últimos dos siglos) y es por ello que muchos artistas no dudan en exponer a sus personajes masculinos de esa manera, de manera premeditada saben que causarán malestar a la sociedad.

Así mismo, algunos artistas exaltan las relaciones homoeróticas como una forma de expresar su descontento con la homofobia y la discriminación. En cuanto a presenciar actos de masturbación o personajes teniendo sexo se refiere a la idea anterior de que la sociedad crítica y sataniza al sexo al ser mostrado en espacios públicos o a través del arte; pero en el fondo les gusta y lo viven de una manera muy probablemente carente de plenitud y muy reprimida.

3.5.1.2 Lo inmoral

Si nos preguntamos que es realmente la inmoralidad y que actos o cosas pueden quedar clasificados dentro de lo inmoral, encontraremos que el concepto en sí varía demasiado con respecto a las distintas sociedades y los tiempos. Sin embargo algo es seguro: un acto inmoral es todo aquello que atenta a las buenas costumbres o comportamiento, y depende del contexto social en el que se sitúe.

Por lo tanto los artistas callejeros ven en lo inmoral una efectiva arma visual de provocación a la gente y a las autoridades, poniendo de manifiesto aquello que es mal visto o satanizado y exponiéndolo en lugares públicos y visibles para acentuar su trasgresión. Es obvio que los artistas se exponen demasiado al realizar sus trabajos utilizando aspectos inmorales ya que las autoridades están allí para tratar de detenerlos o borrar su trabajo, pero como se ha hecho hincapié a lo largo de todo el capítulo, el espíritu del arte callejero es el de provocar y causar gran impacto a todos quienes lo vean, lo aprecien o detesten.

Así pues, en este espacio converge la temática de la sexualidad antes dicha debido a que la exposición de genitales o de actos sexuales es motivo de escándalo y censura en muchas culturas y países. Aunque en algunas regiones se suele ser más tolerante en cuanto al tema, las poupées de Miss Van o las fafinettes de Fafi que poseen un carácter seductor o provocativo pueden ser ligeramente molestas para algunas personas por ser chicas que de alguna manera intentan “seducir” al espectador. Es común que se muestren a políticos o figuras públicas en medio de un acto sexual, mayormente a través de stencils. También el exponer situaciones homosexuales suele provocar a instituciones religiosas y moralistas por ser considerado algo “aberrante”.

165



166





Un aspecto que no se ha mencionado tal cual es el de los fluidos corporales y excremento. Algunos artistas callejeros ponen a personajes orinando o defecando, jugando con el concepto ligado a que está prohibido satisfacer esas necesidades fisiológicas en plena vía pública, mientras que sus personajes lo hacen con toda la intención de romper las reglas. También se suele manejar a personajes saliendo excesivamente o vomitando, y estos fluidos a su vez juegan con el fondo, con otros personajes o se convierte en un elemento decorativo como si de una fuente se tratase.

Otro tema considerado como inmoral es la burla que se hace de las creencias y personajes religiosos como Jesucristo. La idea básica es mofarse de la religión o darle un contexto totalmente distinto al que originalmente tiene; para ello los artistas suelen modificar las imágenes religiosas más populares y manejan algún concepto más cotidiano o estereotípico y lo plasman a través de stencil o graffiti principalmente.

3.5.1.3 Lo absurdo

Este aspecto es quizás uno de los más utilizados dentro de la expresión del arte callejero, ya que aplica a muchísimos temas y suele ser manejado con gran habilidad en cuanto a concepto se refiere. Nada mejor que romper con el aburrimiento de las calles manejando una situación absurda que puede estar acompañada de una gran dosis de humor. Puede ser muy simple como por ejemplo, un solo personaje interactuando con el espacio en el que está (texturas, humedad, una puerta, una ventana, o cualquier objeto) o algo más complejo como múltiples personajes en alguna situación irreverente o probablemente fuera de lugar. Los artistas callejeros deben ser realmente creativos y originales para generar propuestas que jueguen hábilmente con los conceptos o con una doble lectura de las imágenes que presentan.

Otro recurso dentro del absurdo es jugar con imágenes de personajes de caricaturas o de historietas, de figuras públicas, personas famosas, actores, películas, políticos, etc. y darle un sentido irónico o humorístico a través de intervenir la imagen o solo hacer ligeras modificaciones. Un ejemplo es un sticker en el que aparece el

personaje de anime Heidi, maquillada como uno de los integrantes del grupo de KISS y con una leyenda que dice "Heidi Metal" haciendo alusión al género Heavy Metal; otro ejemplo es un stencil donde aparece la silueta de Uma Thurman posando como "la novia" de la película Kill Bill, con la leyenda: "Kill Bush" haciendo énfasis en el descontento hacia el presidente de Estados Unidos George W. Bush. Como los ejemplos anteriores existen miles más que al ser presenciados inevitablemente nos roban una sonrisa.

3.5.1.4 Protesta y crítica social

Representa la columna vertebral a nivel filosófico de la tendencia de arte callejero desde el surgimiento del graffiti. A lo largo de estas décadas aún prevalece, ya que es la bandera de los artistas rebeldes que, sintiéndose decepcionados de la sociedad en la que viven, expresan su descontento y su ira a través de la plástica que invade los espacios públicos. Defienden la idea de que el arte debe de ser para todos, y por ello transforman las calles en galerías sin horarios en la que cualquier persona, teniendo una cultura visual o no, pueda apreciar sus trabajos.

El papel que juega el Street Art es sencillo de comprender: los artistas trasgreden los espacios y exponen imágenes escandalosas totalmente accesibles al público; éstas obras representan en realidad un espejo de la cultura y la contracultura de la sociedad, espejo que le devuelve a la gente todo aquello que está presente en sus vidas pero que prefiere ignorar parcial o totalmente y pretender que no existe. Por lo tanto, el arte callejero pone de manifiesto la decadencia que se está dando a nivel mundial con la idea de hacer reaccionar a las personas e invitarlas a reflexionar.

Los artistas callejeros invitan a que se de un cambio dentro de la ideología de la sociedad, al incluir temáticas e imágenes tabú en sus obras. Esto se debe a que el pensamiento retrógrada prevaleciente en muchas sociedades representa un estorbo a nivel cultural y social, que sólo mantiene a la población en un ridículo estado puritano que en verdad no trae nada benéfico, menos. Lo más hipócrita de este asunto es la existencia de la doble moralidad en la que la sociedad acalla la voz de la protesta y condena a todo lo considerado inmoral e indecente, pero por debajo de la mesa libera su impetuosa necesidad sexual o sus perversiones más profundas.





El Street Art pone de manifiesto el control que los medios masivos de comunicación ejercen sobre toda la población, manipulando la información y brindándoles sólo lo que los altos mandos se desea que se sepa. Satiriza al mundo de la política y a los dirigentes globales al ponerlos en situaciones absurdas que suelen estar muy relacionadas con acontecimientos reales en torno a ellos, y critica hondamente a la misma humanidad al exponer su decadencia y vicios a través de los personajes callejeros. También podemos encontrar obras en contra de la discriminación de cualquier tipo, y una basta gama de referencias a la cultura popular global: caricaturas, series memorables de televisión, la cultura de la lucha libre, el misticismo, las películas de Hollywood, etc.

No obstante, al parecer se está presentando lo mismo que ocurrió cuando surgió el Pop Art en la década de los 60: los artistas Pop utilizaron la idea de la sociedad de masas no para enaltecer a la cultura popular de Estados Unidos, sino para burlarse de ella y criticarla al mismo tiempo, pero la gente se sintió muy identificada con el movimiento y creyeron que era una oda al consumismo y al American Way of Life. En el caso actual, la gente no se muestra reaccionaria ante lo que muchos artistas han plasmado, sino lo han visto como una especie de moda juvenil a la que se le puede sacar mucho provecho. Y al igual que Warhol, muchos artistas han aprovechado esta situación para poderse beneficiar de su trabajo, algo ciertamente muy aceptado y válido.

3.5.2 Personajes

Algo primordial y altamente representativo dentro del mundo del street art es la creación de personajes, ya que éstos se encargan de invadir las calles de la ciudad y conforman el tag o firma que distinguen a cada artista y colectivo. Es frecuente que los mismos artistas registren a sus personajes como marcas y a partir de ahí generen su propia línea de ropa, juguetes, patinetas, stickers, etc. Un personaje puede ser desde un animal, un monstruo, personajes de cómic y caricaturas, héroes, villanos, personajes famosos de cine y televisión, políticos, objetos animados e incluso autorretratos de los mismos artistas.

Los distintos personajes que podemos encontrar son elaborados con gises, pinturas acrílicas o vinílicas, rotuladores permanentes, en spray o como stickers; su carácter sumamente expresivo provoca que no pasen inadvertidos a nuestros ojos mientras transitamos por la calle.

Sin embargo, lo que llega a hacer tan especial a los personajes del arte callejero es la interacción que entre ellos se da en un mismo espacio. Muchas veces estos personajes parecen charlar entre sí, o convivir de forma amistosa o agresiva mientras nosotros como espectadores sólo los observamos. Mejor es aún cuando varios artistas o colectivos colaboran entre sí y manejando algún concepto en común o haciendo gala de su propio estilo intervienen en un muro integrando los personajes de quienes participan en él. Es común por lo tanto que exista amistad y simpatía entre artistas que buscan apoyarse constantemente y colaborar juntos con frecuencia.

Anteriormente se habló un poco acerca de las características estilísticas que poseen muchos de los personajes del arte callejero, y a continuación se explicará con más detalle acerca de ello. Como se mencionó, lo importante es la exageración que siempre está en función de la expresividad que se busca tengan los personajes y en parte de los casos, la originalidad de la propuesta. Gracias a el estilo muy particular de cada uno de los que se aventuran a expresarse visualmente en las calles, encontramos una infinidad de personajes muy diversos que van desde altos grados de complejidad hasta algo muy sintético. Pese a la tremenda diversidad de estilos, diseños y

propuestas que se han manifestado en las últimas décadas, la enorme mayoría de los personajes de Street Art posee algo en común: un carácter ácido con el que la juventud se siente identificada.

Asimismo, se hablaba del aspecto grotesco dentro del diseño de personajes. Podríamos pensar que es una actitud reaccionaria por parte de los artistas ya que por décadas el cine y la televisión se encargaron de exponer en una abrumante mayoría sólo caricaturas y animaciones en las que los personajes eran lindos, y siempre eran historias que llegaban a un feliz término sin importar lo que pasara. La idea es que no se puede le puede engañar a un niño mostrándole situaciones que, queramos o no, son totalmente ficticias. El mundo está lleno de situaciones negativas, y por desgracia de personas que sólo quieren causar daño, por lo tanto es necesario dejar de idealizar y disfrazar a la realidad de la manera que se ha hecho, ya que decepcionarse de cómo en realidad marchan las cosas resulta muy abrupto y en cierto grado traumático.

Retomando el párrafo anterior, podemos inferir que los personajes grotescos aderezados con acidez visual son resultado de la crítica a la sociedad y de la burla de la especie humana. Los personajes imperfectos, como llegó a mencionarse, son más factibles para que las personas se identifiquen con ellos en primera instancia por que la perfección no existe, y por que la idealización de hombres y mujeres con hermosos cuerpos y rostros en situaciones idílicas es risible e indudablemente desligado de lo que en la realidad sucede. Se puede agregar que probablemente la juventud ha optado por los personajes bizarros por ser estéticamente distintos y muy variados y por el hastío que los personajes llenos de aspectos positivos y con una “bonita” estética provocaron con anterioridad.

3.5.3 Logos

Como bien sabemos, los logos comerciales que están dispersos por todas las calles del mundo poseen un carácter publicitario y cuentan legalmente con la oportunidad de difundir determinado mensaje o promocionar una marca de lo que sea. Sin embargo, en el caso del street art, han surgido logos que de manera gratuita respaldan publicitariamente a los distintos artistas que hacen uso de ellos.

Ya sea como parte de su medio de expresión o para darse a conocer con rapidez, los artistas hacen gran uso de sus logos que pueden ser creados a través de stencil o un sticker, y que colocarán en todos los espacios que le sea posible. Debido a su carácter icónico y de fácil lectura, el logo en el ambiente del Street Art facilita que un artista o colectivo se pueda dar a conocer y sea fácilmente reconocible y distinto de los otros.

De manera complementaria, hay que mencionar el papel que los signos y pictogramas presentes en las señales de tránsito y otros señalamientos de las ciudades juegan dentro del arte callejero. Los artistas, inspirados en los signos en sí, los intervienen agregándoles algunas cosas y de este modo, llegan a cambiar el sentido y la significación que originalmente tenían, creando así obras de arte que estarán presentes por un periodo corto de tiempo hasta que las autoridades las sustituyan por señalizaciones nuevas.

203



204



205



206



207



208



209



210



211



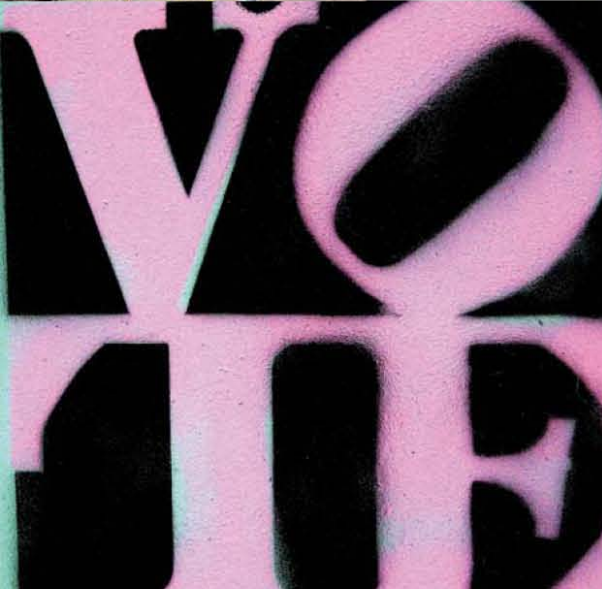
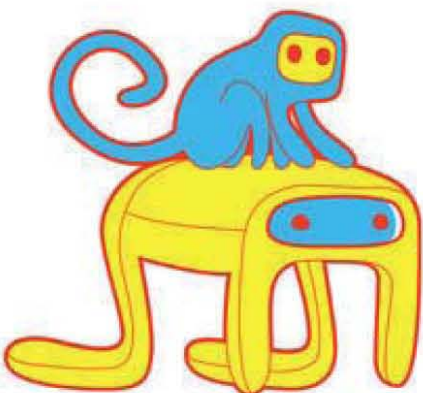
212



213



214



3.6 Nuevas prácticas en el arte callejero

10 Como toda evolución el Street art o Post-Graffiti ha traído consigo obviamente nuevas técnicas y estilos. Así los artistas utilizan además de los sprays y rotuladores de tinta permanente, otras formas y materiales para llevar a cabo sus trabajos⁷.

3.6.1 Graffiti

Cómo se había hecho mención al principio de este capítulo, el Graffiti consiste en expresarse gráficamente sobre las paredes utilizando pintura en spray. Dentro de la escena actual de arte callejero, los “escritores” (término que adopta un artista de graffiti) han ido transformando su trabajo agregando algunos elementos que los distinguen del graffiti de hace unas décadas, ya que han incorporado elementos decorativos o texturas visuales a sus ya clásicos tags, y anexan personajes que van más de acorde a la estética general del arte callejero de la actualidad.

3.6.2 Stencil

La técnica de plantilla se ha popularizado entre todos los artistas del mundo debido a la rapidez y calidad que ofrece su aplicación. Su origen como medio de expresión data desde finales de los 70, sin embargo se popularizó a principios de los 90 cuando la ciudad de París quiso marcar una distancia notable con el graffiti neoyorquino. Los stencils son un vehículo que permiten que el artista exprese sus ideas en torno a la sociedad y la política o que repita de modo infinito sus logos, personajes y sello personal por todas las calles. Para elaborar un stencil se requiere de un material rígido (lámina de plástico, acetato, cartón, metal, madera, etc.) una buena idea y pintura en spray. Existen stencils de gran elaboración y calidad que fueron creados con más de una plantilla, lo que permite combinar colores, dar otros acabados y bloquear distintas áreas del dibujo. Los artistas callejeros marcan su territorio a través de la repetición de su tag, entre más veces se repita el logo, mayor respeto y prestigio recibirá el creador.

10 *Ibidem*, p. 7

3.6.3 Stickers

Los stickers básicamente son calcomanías que cualquiera puede elaborar y pegar en donde sea. El sticker es considerado como una especie de tag semi-industrializado, ya que son de fácil fabricación y en extensos volúmenes. Los más rudimentarios son creados con fotocopias o dibujos sobre material adhesivo, y los más elaborados son hechos en cuatricromías y sobre papeles más sofisticados que permiten que el sticker no se deteriore tan pronto y no se despegue de donde fue colocado. El stick art no solo abarca a las clásicas calcomanías, sino a todo aquello que pueda ser pegado en la calle sobre cualquier superficie, desde posters hasta mosaicos característicos del píxel art.

Junto con el stencil, el stick art es una de las técnicas más rápidas, cómodas y discretas dentro del fascinante mundo del street art. Se pueden dibujar a mano o con la ayuda de una computadora y una impresora láser, y en cuestión de poco tiempo se cuenta con una eficaz arma para bombardear las calles evitando ser descubiertos en el acto.¹¹ “Los adhesivos que invadieron hace años las ciudades del mundo, ahora son fauna urbana de naturaleza efímera y clandestina; vestidos de ese misterio que atrapa la mirada, seducen la imaginación aun cuando sólo sea por unos instantes...”. Como comúnmente se ha observado, uno de los principales blancos de todos aquellos que pegan stickers son las señales de tránsito, por ser llamativas y por estar colocadas en lugares estratégicos; de ese modo la gente fácilmente podrá verlos.

Los stickers convencionales son notablemente opacados por el impacto visual que ofrece un poster, debido a su tamaño y extensión. Sin embargo para pegar estas llamadas “master-pieces” se requiere de la ayuda de algún compañero, de pegamento y una brocha, por ello es más tardado que sólo pegar un pequeño sticker.

3.6.4 Playeras

El poder expresivo de las prendas de vestir, hablando especialmente de las playeras ha incrementado en las últimas décadas. Gracias a las playeras, la juventud exhibe de forma ambulante excelentes diseños y llamativos personajes que tienen mucho que decirnos. Si bien es

11 Mr. Fly+Dr. Rabias. *Calcomanías*. P. 80

cierto, cada uno de nosotros elegimos que deseamos portar y exhibir ante los demás a partir de la playera que compramos y utilizamos; después de todo es natural que nos sintamos identificados con algún estampa-do, diseño, personaje o color que además refleja parte de quienes somos y sobre lo que pensamos.

Por lo tanto las prendas de vestir han sido un excelente medio para los artistas y diseñadores para difundir su trabajo, y al mismo tiempo para conseguir dinero y prestigio. Es interesante salir a las calles y ver que estampado portan los jóvenes, encontraremos desde explosiones de color hasta paletas algo tristes pero con mucho estilo, y a personajes irónicos haciendo mofa de la sociedad, la política, el gobierno o la moralidad. Es habitual encontrar cierta calidad narrativa en los estampados de las playeras, ya que los personajes, globos de diálogo o situaciones que en ellas se presentan nos platican atinadamente una pequeña historia, que mayormente nos provoca risa a través de su humor generalmente ácido o negro.

3.6.5 Pixel Art

¿Una repentina invasión de personajes de videojuegos clásicos de antaño en las paredes y espacios públicos de la ciudad? Ese fugaz y nostálgico encuentro se lo debemos a los trabajos de Pixel Art que varios artistas urbanos han colocado en estos sitios y que nos hacen sonreír de inmediato al recordar los tiempos de las primeras consolas de Atari y posteriormente Nintendo, con protagonistas como Mario Bros, Donkey Kong, Pacman, Tetris o Space Invaders entre otros más. El Pixel Art es originalmente una forma de arte generado a través de la computadora con la ayuda de programas que rasterizan una imagen y permiten trabajarla a nivel de píxeles. El Pixel Art sigue el principio de componer una imagen a vés de pequeños cuadros o círculos que en un gran conjunto formarán el gráfico por completo, a través de la utilización de medios digitales o tradicionales. Los gráficos de videojuegos para consolas, computadoras y celulares encajan por completo en esta forma de arte.

221



222



223



224

225

226

227



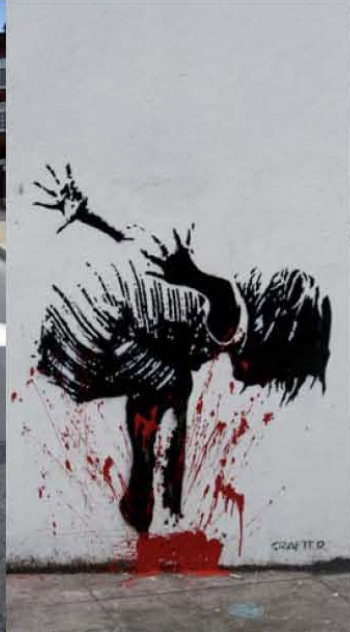
228



229



230



231



232



233



234



235



246



247



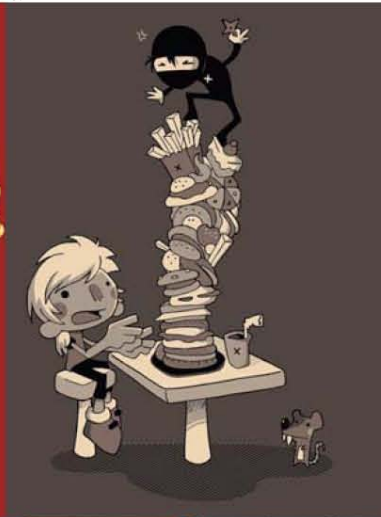
248



249



250



251



252



253



254



Sin embargo, en el caso del Pixel Art trasladado al ambiente urbano no siempre es necesaria la aplicación de gráficos generados por computadora impresos sobre las superficies; los artistas se valen de mosaicos de colores, azulejos, cinta adhesiva o de pintarlos directamente con acrílicos o utilizando plumones indelebles uno por uno hasta consolidar la imagen deseada que se apreciará mucho mejor al ser vista a la distancia.

3.6.6 Juguetes

¿Quién dijo que los juguetes eran sólo para los niños? En la última década la creación y venta de juguetes de vinilo por parte de diversos artistas callejeros e ilustradores ha causado gran furor entre la juventud y los coleccionistas. Cabe destacar que éste ha sido un medio muy creativo y original para difundir el trabajo y estilo de muchos de los artistas del medio, ya que anteriormente no se había pensado en el posible potencial de la venta de juguetes a los jóvenes y adultos.

Criaturas multicolores, texturizadas, disfrazadas de godzilla, luchador o una enfermera... se puede encontrar de todo en los estantes de las tiendas especializadas en todo el mundo. Sin embargo, los juguetes de autor suelen ser algo inaccesibles a cualquiera debido a sus altos precios, que van desde 200 hasta algunos miles de pesos en el caso de nuestro país. También existen juguetes de vinilo que vienen totalmente en blanco y que uno puede decorar a su gusto con los plumones especiales que vienen anexos al producto; esto ha permitido que muchos jóvenes decoren su juguete con diseño único y personalizado, y también que los artistas e ilustradores invitados a algún evento les decoren sus juguetes a los fans totalmente en vivo y a modo de un autógrafo más plástico.

3.6.7 Pintura Mural

A modo complementario con lo ya mencionado anteriormente en los principales representantes del arte callejero, la pintura mural ha jugado un papel primordial dentro del ámbito decorativo de las calles y la de los espacios públicos como los parques, tiendas, o

algunos edificios. Pese a que inicialmente es algo ilegal y efímero trabajar sobre un gran formato en un lugar no permitido, muchos patrocinadores y empresas han visto el lado artístico y promocional de estos excelentes trabajos.

Por ejemplo, tiendas de ropa juvenil y boutiques han buscado a los artistas callejeros para que decoren su espacio interior y de este modo enriquezcan visualmente el ambiente que la tienda desea crear y los diseños y el tipo de ropa que ahí se venden. Ha sido también el caso de los parques y escuelas que permiten colaboraciones entre distintos artistas y les otorgan grandes paredes para plasmar sus obras; un ejemplo muy claro se puede encontrar en el parque México en la Condesa, en donde podemos apreciar un excelente trabajo mural entre artistas como son News, Smithe, Chu y Dhear, y cuyos estilos se complementan a la perfección.

3.6.8 Influencia de la tendencia en el diseño gráfico y la Ilustración

Es aquí donde la llamada brecha entre el diseño y el arte callejero se manifiesta a través de las distintas publicaciones, anuncios de televisión y sitios web. El diseño gráfico retoma muchos elementos del street art y los adapta a sus distintas necesidades; por ejemplo, carteles promocionales de refrescos, galletas y otros alimentos se respaldan en la utilización de personajes sintéticos, colores vibrantes, y elementos muy retro que les da un toque juvenil y fresco. Asimismo, el diseño de logotipos e imagotipos se ha empapado de la tendencia dirigida hacia lo retro y a utilizar colores planos y formas muy básicas y dinámicas (como ejemplo tenemos al refresco Fanta que ahora muestra una imagen más sencilla y dinámica retomando el logo popular en los setentas).

La composición utilizada en muchas obras de arte urbano y que por lo general se enfoca a cierto juego con el equilibrio de elementos visuales, el alto contraste, los acentos y énfasis en los principales puntos de atención son retomados en el diseño de páginas web y el layout para anuncios impresos y de la televisión; la utilización de elementos de gran tamaño en el formato gráfico y el reservar espacios llenos de aire que denotan mucha limpieza son también parte de la influencia

de la tendencia de arte callejero y el regreso del arte publicitario de los 60's y 70's y podemos apreciarlos en anuncios espectaculares, carteles, y en el ámbito de la fotografía. La idea básica es recargar algunos elementos de gran impacto hacia alguna de las orientaciones del formato y reservar espacio limpio o agregar algunos acentos visuales a través de elementos de menor o mayor tamaño; de éstos últimos generalmente aparece sólo un fragmento que se integra a la composición general.

El diseño editorial también se ha retroalimentado del Boom urbano, y podemos apreciar esto en la creación y publicación de revistas de arte callejero, diseño, skate, e ilustración como PICNIC y Juxtapoz por ejemplo. Es curioso también notar el manejo de texturas y personajes tipo arte callejero en publicaciones de corte juvenil que no hablan ni de arte ni diseño, como de 15 a 20, Eres o Tú. Se ha popularizado la utilización de fuentes tipográficas retro, las que poseen gran suavidad y organicidad en su trazo, las que evocan los tags del graffiti, variantes de fuentes góticas que han sido adoptadas por la cultura del Hip Hop entre otras. En cuanto a las ilustraciones, ellas en sí mismas se han empapado del estilo de arte callejero perpetuando de este modo la tendencia y gusto entre los jóvenes consumidores de imágenes.

Es un hecho:¹²“Una vez que se les ha visto, que se sabe de su existencia y se reconoce su presencia desbordante, nada es igual. Caminar por las calles deja de ser una mera actividad para convertirse en una suerte de escaneo callejero, de desenfundada búsqueda gráfica.”

255



256



257



258



259



260



261



262

263



264



265



266



267









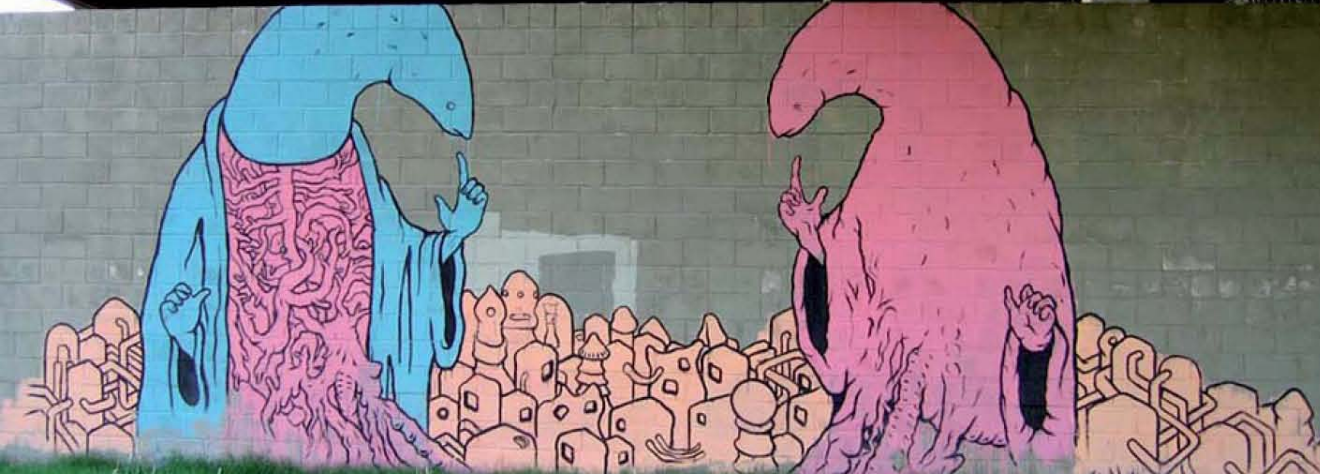
277



278



279



280



281



282



283



284



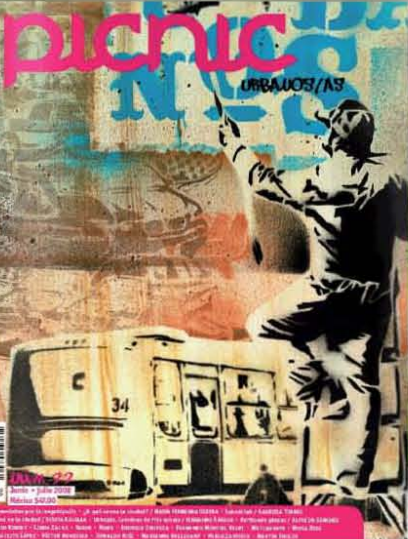


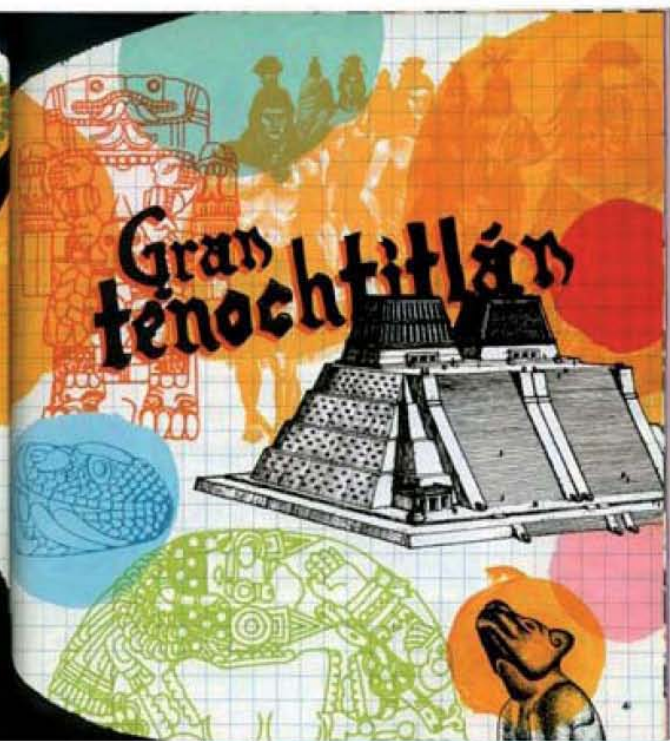
LAS PAREDES HABLAN

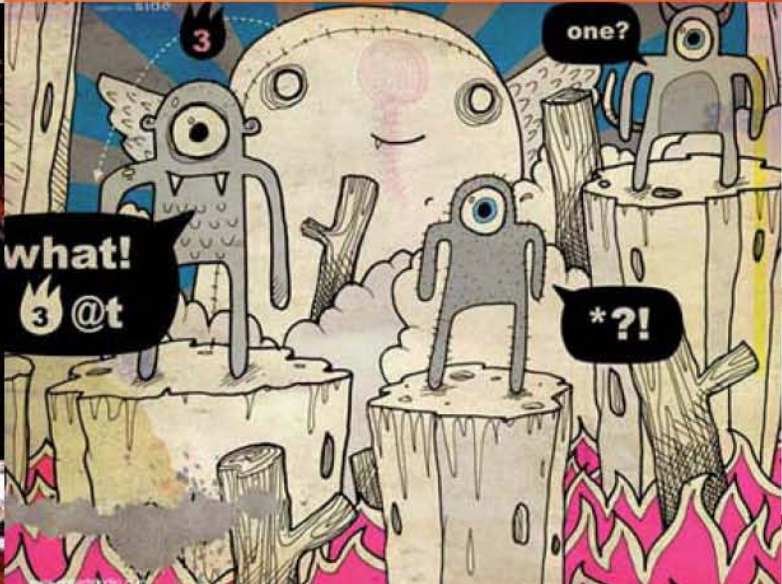
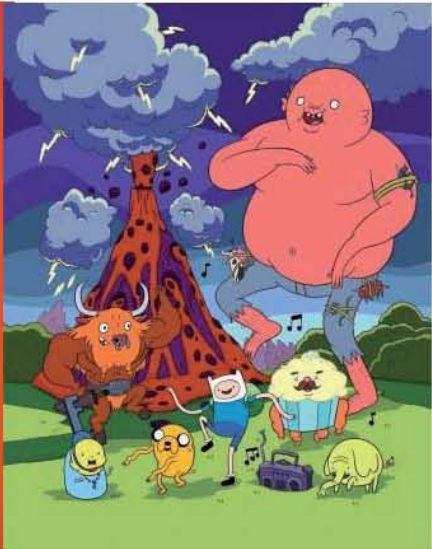
Por Mariana Rodríguez

Comunicación, arte y producción se abren camino por donde se pueda en un momento en el que parece imposible. Como se ve en el caso de las paredes, que también se abren por donde se puede.

El artista argentino Jorge Kurland es un ejemplo de ello. Su obra "El arte de las paredes" es un proyecto que comenzó en 1995 y que sigue en marcha. Kurland ha trabajado en más de 100 ciudades de América Latina, Europa y África, creando obras que se integran con el entorno urbano. Sus obras son una mezcla de graffiti, arte callejero y arte contemporáneo. Kurland ha trabajado con artistas como Banksy, Keith Haring y otros. Sus obras son una mezcla de graffiti, arte callejero y arte contemporáneo. Kurland ha trabajado con artistas como Banksy, Keith Haring y otros. Sus obras son una mezcla de graffiti, arte callejero y arte contemporáneo.







304



305



306



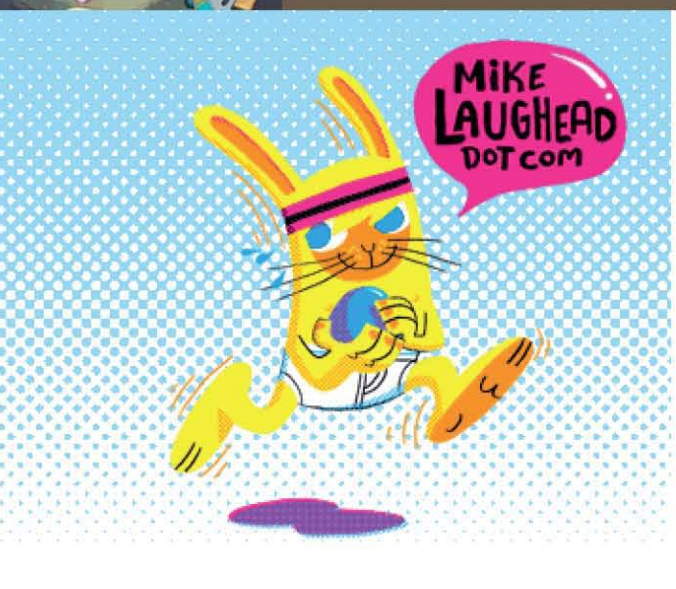
307



308



309



3.7 Surrealismo Pop

A la par del arte callejero existe un movimiento artístico de carácter underground que también ha revolucionado la gráfica contemporánea de manera sumamente destacable y que por lo tanto no puede ser dejado a un lado: el llamado Low Brow Art o Surrealismo Pop. Esta corriente surgió a finales de los años setenta en Los Angeles, California y a partir de entonces se convirtió en una manifestación mundial de arte popular. Los caricaturistas Robert Williams y Gary Panter fueron de los primeros en generar este tipo de trabajos a los que Williams se refería como una especie de ‘Surrealismo abstracto caricaturizado’. En 1979 el editor y caricaturista Gilbert Shelton decidió hacer una publicación de los trabajos y pinturas de Williams, y éste último decidió que el mejor nombre para el libro sería “The Lowbrow Art of Robert Williams” algo así como “El arte vulgar y carente de cultura de Robert Williams”. Esto se debió a que en palabras del mismo Williams, su trabajo no sería bien recibido por los críticos de arte ni avalado en lo absoluto por ninguna institución de arte; y fue a partir de ese momento que surgió una tendencia underground que ha causado fascinación y controversia en todo el mundo durante las últimas décadas.

Robert Williams se proclama como el creador de este movimiento y del nombre en sí, aunque recientemente manifestó que más que ser una forma de arte vulgar representa una mezcla de surrealismo con elementos de la cultura Pop y de las caricaturas. Podríamos inferir por ello que al ser referido como “Arte para aquellos que no poseen un amplio bagaje cultural y conocimiento artístico” el movimiento se despreciaba a sí mismo, por ello el término Surrealismo Pop lo dota de mayor fuerza y describe mucho mejor en que consiste en sí mismo. Sin embargo existe un debate sobre si un término es sinónimo del otro o son dos tendencias distintas; por ejemplo Kirsten Anderson, la editora de Pop Surrealism expresa que ambos movimientos se encuentran relacionados entre sí pero que finalmente son distintos, mientras que Matt Dukes Jordan autor de Weirdo Deluxe considera que los términos son meramente intercambiables. No obstante a final de cuentas no es tan importante determinar cual ya que ambos han descrito gran parte de su naturaleza y esencia artística.

El Surrealismo Pop tiene sus orígenes en el mundo del Cómic underground, la música punk y las subculturas urbanas que han surgido desde los ochenta, y maneja un sentido del humor que puede ser bastante alegre o eufórico o totalmente agresivo y sarcástico que lo hacen un movimiento ácido y mordazmente crítico. Se caracteriza por un enfoque figurativo que resulta incomprensible para muchas personas, una sorprendente destreza técnica que inclusive parte de la tradición clásica pictórica como es el óleo, la técnica Veneciana, las técnicas de acrílicos actuales, etc. y una narrativa visual muy bien estructurada; comparte las temáticas que previamente fueron desglosadas en el arte callejero haciéndolos movimientos sumamente afines y en los que muchos artistas se desenvuelven con entera libertad. El hecho de haber sido adoptado en muchos países lo ha enriquecido gracias a las variadas expresiones ideológicas que se presentan y las influencias culturales muy particulares de cada región. La mayoría de las obras de Surrealismo Pop está conformada por pinturas que suelen elaborarse sobre lienzos de algodón o sobre madera con óleos, acrílicos y gouache. Sin embargo, esta corriente se llega a dar también en los soportes digitales, la escultura y juguetes; aquí se puede apreciar una vez más otro punto de encuentro con el arte callejero.

El movimiento en sí ha generado desconcierto e incertidumbre con respecto a su clasificación como un movimiento más de arte. Los críticos de arte, museos y galerías más importantes del mundo han puesto en duda sobre si el Low Brow es en realidad un movimiento artístico legítimo y si puede ser equiparado con los movimientos anteriores que se han dado en los últimos siglos; esto se debe a que en palabras de muchos críticos, el Low Brow carece de un fundamento teórico que lo respalde sólidamente y además argumentan que no existe información teórica proveniente de los mismos artistas que permita generar más estudios al respecto y retroalimentar la crítica. El hecho de que muchos de ellos son autodidactas e ilustradores también repercute en estas opiniones ya que se encuentran distantes del universo de las escuelas de arte. ¿Acaso nadie recuerda como la crítica despedazó al movimiento Dadaísta autoproclamado como antiarte a inicios del siglo XX?

Resulta contradictorio y un tanto hipócrita el excluir al Low Brow cuando las vanguardias del siglo XX buscaron también romper con el convencionalismo de la tradición clásica del arte, y que en la actualidad poseen validez y son consideradas como movimientos altamente

creativos e innovadores que revolucionaron el mundo del arte. Son muchas instituciones de arte y galerías que en una actitud un tanto elitista excluyen y discriminan tajantemente al Low Brow al considerarlo inferior a las Bellas Artes; aunque que por otro lado, muchos coleccionistas se han sentido maravillados y atraídos por este tipo de trabajos y adquieren pinturas, esculturas y juguetes que forman parte de sus valiosas colecciones. Asimismo, otras galerías han tomado una actitud distinta y han acogido muchas de estas obras apreciándolas y considerándolas como parte del arte contemporáneo.

Curiosamente la aparente falta de fundamento teórico que se mencionó con anterioridad se debe a que la gran mayoría de los artistas de Low Brow comenzaron su desempeño gráfico en ámbitos que no son considerados como arte tal cual como son la ilustración, los tatuajes y las historietas; y es aquí donde se llega a uno de los puntos más importantes y cruciales de todo este trabajo ya que aquellos que incursionan en el Surrealismo Pop y en el Arte callejero son ilustradores y dibujantes de cómic también. De forma muy sencilla se aprecia y justifica el porque estos ámbitos se encuentran íntimamente relacionados entre sí y se enriquecen mutuamente, conformando lo que podemos llamar la gráfica contemporánea. El artista de Surrealismo Pop es en realidad un ilustrador plasmando su trabajo sobre lienzo y gran formato, y posee la versatilidad para trabajar ilustración y diseño formalmente y desenvolverse en las calles o en las galerías de arte también.

3.8 Artistas e Ilustradores más representativos del Surrealismo Pop

Gary Baseman

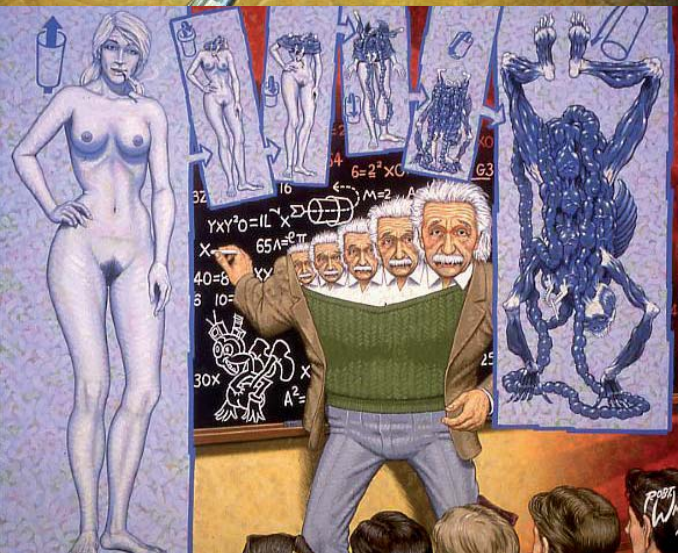
Artista muy prolífico nacido en 1960, mejor conocido por sus trabajos como ilustrador y caricaturista. Baseman se ha desempeñado exitosamente como artista gráfico, director de arte en televisión y cine, artista comercial, ilustrador y animador; es considerado además como uno de los artistas más originales e influyentes de finales del siglo XX.

Su estilo es fácilmente reconocible y distintivo, y ha inspirado a muchos ilustradores de la actualidad. Sus personajes son seres de grandes ojos, de colores muy vivos que generalmente son representados en situaciones cómicas que involucran algo de violencia exagerada (por ejemplo, un personaje que es golpeado con mucha fuerza o que se estampa contra una pared; típico de la comedia que se maneja en las caricaturas). Baseman afirma que su trabajo está inspirado en caricaturas de la WB, historietas viejas norteamericanas, pinturas de El Bosco y Pop Art japonés.

El trabajo de Baseman forma parte de colecciones permanentes en el Museo de Arte Moderno en Roma y de la Galería Nacional de Retratos en Washington D.C. En su labor como ilustrador cuenta con una extensa gama de clientes entre los que están Gatorade, Nike y Mercedes-Benz. Su trabajo ha aparecido también en una gran cantidad de publicaciones como The New York Times, The New Yorker, Time, Reader's Digest, Esquire, Forbes, Rolling Stone y GQ.

La serie de caricaturas para la ABC/Disney, Teacher's Pet creada y producida por él mismo le valió el premio Emma por Mejor serie animada durante dos años consecutivos. Debido al éxito, se produjo una película de la serie en 2004. Ha publicado un libro de su trabajo y ha obtenido mucho reconocimiento adicional gracias a los juguetes que ha creado.





Robert Williams

Artista altamente reconocido desde finales de los sesenta, pintor controversial y fundador de la revista Juxtapoz Arts & Culture Magazine. Williams empezó como parte del colectivo Zap junto con otros caricaturistas visionarios como Robert Crumb y Gilbert Shelton. Como se mencionó con anterioridad es considerado como el creador de la tendencia artística Low-brow art. Su mezcla de la cultura del automóvil Californiano, el apocalismo cinematámico, y el cine negro han permitido la creación de un nuevo género de imágenes psicodélicas, junto con artistas como Ed Roth.

Su formación artística empezó en el Colegio de la Ciudad de Los Angeles y culminó en el Instituto de Arte Chouinard. Williams afirma que el término Lowbrow no fue pensado para definir al movimiento, sino que solo iba a utilizarlo como título para su primera colección de trabajos. Él mismo afirma que el movimiento en sí debería de ser referido con el término "Surrealismo abstracto con intención caricaturesca".

Su técnica es excelente, pinta hiperrealismo con mucha facilidad, y lo combina con síntesis de trazo y composiciones muy dinámicas. Sus temáticas son extremadamente diversas, va desde referencias a la cultura de masas, el cine, los monstruos y la crítica a la sociedad, todo ello finamente integrado en una provocativa obra. En el año de 1994 es cuando funda Juxtapoz, y a partir de ese año ha permitido el salto a la fama a muchos artistas callejeros e ilustradores que han aparecido en su revista; su publicación es una oda a la cultura Kitsch, a la religión, y a las pesadillas figurativamente americanizadas a través de la iconografía y contexto social.

Alberto Cerriteño

Ilustrador mexicano residente en Portland, Estados Unidos por cerca de tres años. Su trabajo está inspirado en los juguetes urbanos de vinilo, las caricaturas alternativas y el movimiento artístico llamado Pop-surrealismo que le han ayudado a desarrollar un estilo muy característico y personal. Su técnica muestra claros toques e influencias del Arte tradicional mexicano que se manifiestan en la utilización de ricas texturas y patrones decorativos que contrastan fuertemente con su tratamiento de línea a tinta y sus colores sin saturar; algunas veces rematados con delicados acabados de café.

Sus ilustraciones han sido ampliamente reconocidas por instituciones de Arte alternativo y progresivo, como son Juxtapoz, Create, Drawn!, Computer Arts, The little chimp society, entre otras. Ha tenido la oportunidad de participar en proyectos artísticos de colaboración a nivel global, y en exposiciones individuales y colectivas a lo largo de Estados Unidos.

318



319



320



David Chung

De origen asiático, David Chung vivió parte de su infancia en diversas ciudades de Hong Kong, Taiwán y Estados Unidos. Su trabajo artístico es una mezcla entre pintura, street art e Ilustración, y expresa la manera en que tal vez muchos de nosotros tenemos que lidiar con nuestras emociones ante todo tipo de situaciones. Pese a que muchas de sus pinturas generalmente tienen como temas la humillación y otras manifestaciones de angustia y agonía mental, están empapadas de un humor ligero que las hacen agradables y fácilmente identificables con nosotros mismos al sentir que hemos pasado por una situación así antes.

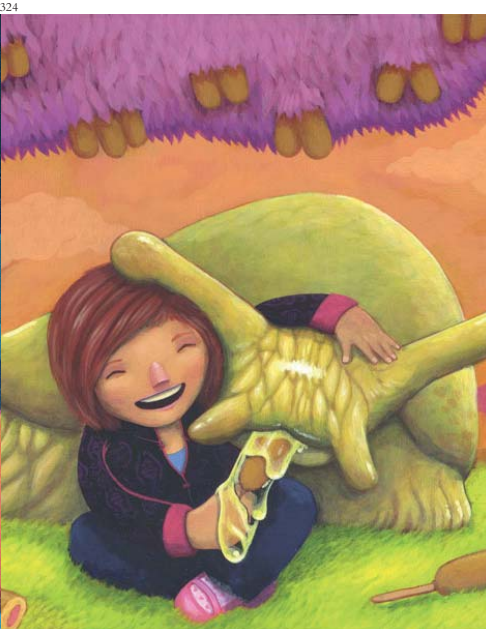
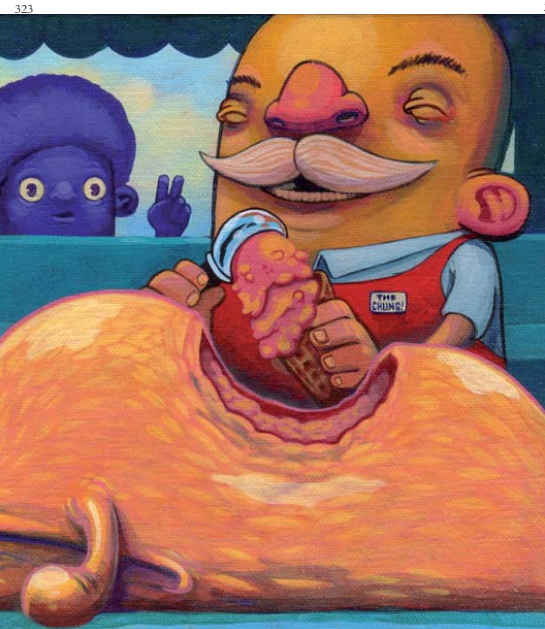
Chung gusta de pintar monstruos, criaturas viscosas y asquerosas, animales eufóricos u horrorizados y personajes de cuentos y de

321



322





la cultura popular como son los protagonistas de las películas japonesas de ciencia ficción (robots gigantes, monstruos acuáticos, reptiles de varios metros de altura, etc.) en situaciones sumamente divertidas y al mismo tiempo extrañas. Su paleta de color es sumamente rica, maneja gamas atractivas y coloridas que enriquecen de manera única sus trabajos.

Tanto niños como adultos disfrutan del trabajo de Chung, por su carácter gracioso, un tanto divertido y vibrante. Dave ha expuesto su trabajo en Nueva York, Los Angeles, Alemania, Australia, Hong Kong y Taiwán. Ha vendido sus pinturas a varias celebridades y estrellas del espectáculo y ha sido comisionado para pintar para Edgar Wright y Kevin Smith. Actualmente vive en Los Angeles y trabaja de tiempo completo para un Estudio de Animación como jefe de diseño de personajes y fondos.

Luke Chueh

Nacido en Philadelphia, Chueh inició sus estudios como diseñador gráfico en la Universidad Politécnica de la Estatal de California donde obtuvo un grado importante en arte y diseño. Comenzó trabajando como diseñador e ilustrador para la compañía Ernie Ball, donde creó diversos diseños que le fueron acreedores de premios y reconocimientos; al mismo tiempo se dedicó a modo de pasatiempo a crear, producir, escribir, diseñar, editar y publicar su propia revista llamada "E.X.P.", que estaba dedicada por completo al género IDM (Intelligent Dance Music).

En el 2003 se mudó a Los Ángeles con el fin de continuar con sus estudios, sin embargo la falta de oportunidades de empleo lo orilló a pintar a modo de entretenimiento. Su gran oportunidad se presentó cuando Cannibal Flower, una muestra de arte underground de Los Ángeles, lo invitó a participar y exponer sus trabajos en sus eventos mensuales. Desde entonces Chueh ha destacado progresivamente en la escena artística de Los Ángeles alcanzando gran popularidad.

El trabajo de Chueh se caracteriza por personajes animales llenos de ternura (en su mayoría son osos o conejos) en situaciones desafortunadas, brutales y crueles, dotándolas de cierta tragicomedia. Su gama de colores es minimalista y su estilo es fácilmente identificable. Su trabajo ha sido expuesto en muchas galerías por todo el mundo y algunas de sus pinturas han sido reinterpretadas en juguetes de vinilo.

Jeff Soto

Jeff plasma de manera muy personal sus preocupaciones sobre la naturaleza, la destrucción de la misma por parte de la humanidad, sus más profundos miedos y visiones, nostalgia de su juventud y tensión a través de fuertes contrastes cromáticos, sus extrañas criaturas y de su muy particular técnica que juega con los colores sólidos y con aguadas de color de manera excepcional que lo han hecho uno de los artistas más reconocidos.

Soto comenzó como artista de graffiti en su juventud y aunque se ha consolidado dentro del Surrealismo Pop continúa activo en el movimiento del arte callejero hasta la actualidad. Ha trabajado en el ámbito del los cómics, la ilustración, el diseño gráfico y la pintura mural. Aunque después de graduarse con honores del Centro de Arte del Colegio de Diseño en el 2002 optó por trabajar como ilustrador, poco a poco se ha ido enfocando más a su trabajo como artista.

Sus principales influencias son los juguetes para niños, la cultura popular, el hip-hop y el colorido que aparece en la cultura del skateboarding y el graffiti; Sus pinturas han aparecido en múltiples publicaciones como son Juxtapoz, Giant Robot, Hi-Fructose, Art Prostitute, Lodown Magazine, American Illustration, ArtWeek, etc. y en un par de libros que compilan parte de su trabajo. Actualmente reside en California con su esposa e hija.





Camille Rose García

Nacida en Los Ángeles, Camille fue una chica que visitaba con mucha frecuencia Disneylandia y asistía a conciertos de Punk junto con otros chicos desencantados de la vida; estos recuerdos de su infancia resultaron ser influyentes en su trabajo como artista años después. Su estilo es descrito como caricaturesco con tintes góticos y tenebrosos, y cita a Walt Disney, a Burroughs, al escritor Phillip K. Dick y a bandas como The Clash y Dead Kennedys como sus grandes influencias.

Recibió su licenciatura en Bellas Artes en 1992, y su grado de maestría en Bellas Artes de la Universidad de California en 1994, y a partir de entonces ha expuesto en diversas galerías y ha sido publicada en múltiples revistas como Juxtapoz y Blab!. Asimismo ha publicado tres libros: *The Saddest Place on Earth*, (Last Gasp, 2006), *The Magic Bottle: A BLAB! Storybook*, (Fantagraphics, 2006) y *Tragic Kingdom* (Last Gasp, 2007).

Su obra está llena de personajes desconcertantes que recuerdan la estética de las caricaturas pero representadas de un modo oscuro; atractivas atmósferas llenas de detalle que evocan situaciones de desamparo como las pesadillas, mucho simbolismo y una constante crítica al sistema.

Tim Biskup

Biskup nació en 1967 en Santa Mónica California, y ha expuesto en galerías y museos en Los Ángeles, Nueva York, San Francisco, Tokyo, Kyoto, Barcelona, Berlín, Sao Paulo, Buenos Aires y Melbourne. Es reconocido por sus teorías un tanto complejas sobre el diseño y el color, y su estilo evoca la ilustración de libros de los años cincuenta repleta de colores vivos y formas juguetonas carentes de los típicos contornos negros característicos del diseño de personajes que suelen restringir a la forma. Trabaja imágenes muy coloridas y psicodélicas de un modo muy experimental y fascinante.

te. En los últimos años Biskup ha buscado crear obra más compleja, personal y conceptual que sus anteriores obras, conservando aún el espíritu de experimentación visual que le caracteriza. Ha producido gran cantidad de pinturas, esculturas y libros que han hecho de Biskup un artista muy importante dentro del Surrealismo Pop. En 2004 abrió su propia galería llamada Bispop, que cuenta con una pequeña tienda y espacio para exposiciones y está localizada en Pasadena, California.

Victor Castillo

Artista chileno cuyo trabajo produce gran impacto gracias a su extraña iconografía que se deriva del mundo de las caricaturas, el cómic, la ilustración, la sociedad de consumo y la televisión. Paisajes post apocalípticos y desolados acompañados de personajes un tanto perversos con nariz de salchicha (como en la mayoría de sus obras podemos encontrar), animales y figuras diabólicas que son el medio por el cual Castillo expresa su descontento con muchas de las cosas que ocurren en las sociedades. Aunque anteriormente sus fondos eran algo sencillos, en los últimos dos años ha generado obra con mucha mayor riqueza de detalle en fondos y jugando con las distintas fuentes y tipos de iluminación.

Su poética visual le ha permitido satirizar a los aspectos más decadentes de la sociedad como la enajenación religiosa, que fue uno de los temas para una de las exposiciones en las que participó. Con hábil uso de la ironía y el sarcasmo visual, Castillo se pronuncia en contra del racismo, la hipocresía y corrupción en la política, la violencia que forma parte de la vida de toda la gente cada día, etc.

Su trabajo ha sido expuesto en galerías de distintos países como son España, Chile, Argentina, Brasil, Canadá, Bélgica, Estados Unidos y Taiwán; y ha compartido espacio con otros grandes artistas como Miss Van. Reside y trabaja en Barcelona desde 2004, y desde ese mismo año y después de su exposición en Iguapogallery su popularidad se ha incrementado.

342



343



344

345

346



Audrey Kawasaki

De ascendencia japonesa y nacida en Los Ángeles en 1982, Audrey Kawasaki es una de las pintoras e ilustradoras más reconocidas del medio gracias a su particular y muy bello estilo; sus influencias más notables son la del manga japonés y el Art Nouveau. Su trabajo podría resultar contradictorio ya que es algo inocente y al mismo tiempo desborda una gran carga de erotismo que lo vuelve fascinante. La temática más recurrente en el trabajo de esta talentosa artista son hermosas jovencitas adolescentes que seducen de inmediato al espectador y le devuelven algo de nostalgia a través sus miradas.

Kawasaki estudió Bellas Artes durante dos años en el Instituto Pratt de Nueva York, sin embargo abandonó sus estudios sin alcanzar graduarse; esto se debió a que ella no estuvo de acuerdo con el enfoque artístico de Nueva York que está encaminado primordialmente al arte conceptual y que chocaba con el estilo figurativo e ilustrativo de Kawasaki. Mientras vivió en Nueva York fue que adoptó a la madera como su soporte predilecto, ya que en palabras de ella misma “el papel me intimida, es demasiado brillante”. Y fue una elección muy afortunada ya que Kawasaki aprovecha la riqueza de la textura de la madera y la conjunta con un trabajo muy delicado de óleos, logrando así obras sumamente atractivas y limpias.

Mark Ryden

Mark Ryden es, sin lugar a duda, otro de los máximos exponentes del Surrealismo Pop gracias a su gran dominio técnico y singular imaginaria que resulta perturbadora y muy desconcertante. Nacido en Oregon en 1963, Ryden demostró desde pequeño una inusual visión del mundo a través de sus dibujos de autorretratos con un tercer ojo o de animales con vísceras de fuera; naturalmente éstos desconcertaban a sus maestros pero fue gracias al apoyo de su familia que el joven Mark no cedió ante la “normalidad” que se le exigía y aprendió a disfrutar del susto que generaba con sus crea-

ciones y a continuar puliendo su propio estilo artístico.

Años más tarde, estudió Ilustración en el Centro de Arte del Colegio de Diseño de Pasadena, de donde se graduó en 1987 y a partir del año siguiente su popularidad comenzó a ir en aumento. Su obra combina elementos de la cultura popular, imágenes que evocan los cuentos para niños, elementos y personajes religiosos, alquimia, numerología, carne y sangre; se sirve del universo de los surrealistas pero lo enriquece agregando de forma consciente elementos de connotación cultural. Sus influencias van desde la historia actual hasta el trabajo de pintores como El Bosco, Ingres, Bruegel, y la pintura religiosa española e italiana.

La obra de Ryden ha aparecido en numerosas ocasiones en la revista Juxtapoz, ha expuesto en diversos museos y galerías en todo el mundo, ha publicado libros que compilan su trabajo y ha realizado gran cantidad de ilustraciones y de portadas para discos, siendo una de las más famosas la del álbum Dangerous de Michael Jackson. Por todo ello y más, Ryden es considerado como uno de los líderes del movimiento en la Costa Este de Estados Unidos y como uno de los artistas predilectos de actores, actrices y cantantes.

354



355



356



357



358



359



Greg Simkins

Artista nacido al sur de Los Ángeles en 1975, y mejor conocido dentro del ámbito artístico como Craola. Simkins comenzó a dibujar desde que tenía tres años y su principal inspiración está en las caricaturas y los libros, siendo Las Crónicas de Narnia de C.S. Lewis uno de los más influyentes para él. Desde pequeño siempre estuvo rodeado de animales y en especial de conejos a quienes suele plasmar de forma habitual en sus pinturas.

Es a la edad de 18 cuando se lanza por primera vez a las calles a elaborar graffiti bajo el pseudónimo de Craola, y fue precisamente gracias al arte callejero que adquirió la seguridad suficiente para trabajar en gran formato y que le permitió crear de forma fructífera. En palabras del mismo Craola, el graffiti le permitió aprender



sobre teoría del color, perspectiva y a desarrollar habilidades artísticas más agudas que más tarde serían llevadas a sus trabajos en acrílicos. Después de recibirse de la Universidad Estatal de California en Long Beach, Simkins trabajó como ilustrador para diversas marcas de ropa y posteriormente ingresó a Activision en donde trabajó sobre videojuegos.

Sin embargo, uno de sus sueños era dedicarse a pintar como artista de tiempo completo y fue a partir del 2005 que comenzó a hacerlo; desde entonces sus trabajos han aparecido en múltiples galerías y exposiciones, en videojuegos, en prendas de vestir y en juguetes. Algunos de sus clientes y de sus colaboraciones incluyen a Mattel, Disney, Juxtapoz, Vans, Dark Horse, Converse, Upper Playground, Kid Robot, To die for, Iron Fist y Epitaph entre otros.

Ray Caesar

De la misma línea perturbadora de Mark Ryden encontramos a Ray Caesar, excéntrico artista inglés nacido en 1958 que ha impactado al mundo a través de su trabajo 100% digital. Ray Caesar nació en Londres y al igual que Ryden, solía dibujar imágenes un tanto aberrantes que fácilmente escandalizaban a quienes las veían; desde temprana edad estuvo interesado en las artes y dibujaba incesantemente en los pisos y paredes de la pequeña casa en la que vivió con su familia. Después de algunas dificultades con sus vecinos a los que describe como intolerantes, se mudaron a Toronto en 1967 y años después estudió artes en el Colegio de Arte de Ontario, de 1976 a 1980.

Trabajó documentando e ilustrando para el Departamento de Arte y Fotografía del Hospital para Niños Enfermos de Toronto por 17 años, y fue quizás la vivencia que tuvo en este sitio la que influyó directamente en su perturbadora obra debido a que se dedicó a retratar reconstrucciones quirúrgicas y a niños que habían sido víctimas de todo tipo de abusos. Ha trabajado en escuelas de arte, diseñando edificios, diseñando efectos especiales y llegó a realizar animación digital también. Pese a que su trabajo más famoso es

realizado completamente por medios digitales, Ray Caesar realizó con anterioridad una gran cantidad de obras en óleos, acrílicos y tintas; sin embargo él mismo se rehusó a venderlas por considerarlas como parte del diario consciente y subconsciente de su vida. No obstante, fue la ilustración digital la que le abrió las puertas al medio artístico ya que posee una técnica impresionante en donde primero crea esculturas digitales a las que revestirá de colores y texturas. En su obra se pueden apreciar ambientaciones bien logradas gracias al hábil manejo de iluminaciones, sombras, reflejos y texturas que le dan un carácter surrealista y creíble al mismo tiempo. Sus temáticas y situaciones son un tanto siniestras, va de lo absurdo a lo monstruoso con bastante delicadeza y finura; sus personajes son de rasgos delicados y un tanto desconcertantes, desbordan cierto aire de inocencia que resulta un tanto sensual y perturbadora para el espectador.

Nathan Jurevicius

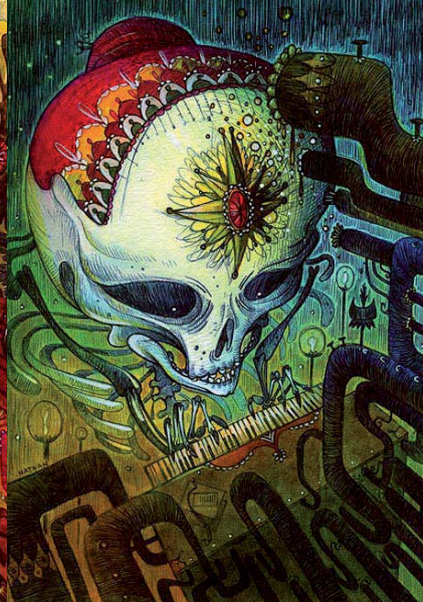
Nació en Australia en 1973, y como muchos artistas inició su carrera desde que era un niño, teniendo su primera exhibición a la edad de 6 años. Desde 1994 ha trabajado como ilustrador y artista Freelance para muchas compañías y galerías alrededor del mundo y es considerado como de los más influyentes dentro del concepto de art toys. Ha realizado diseño gráfico para compañías como Flying Cat y para grupos musicales como Less Than Jake, e ilustrado cuentos infantiles.

Su trabajo es muy colorido, repleto de personajes estrafalarios y simpáticos como pueden ser animales, monstruos y criaturas de formas variadas. Aunque trabaja en medios tradicionales, la mayor parte de sus creaciones más populares son elaboradas vectorialmente. Como se mencionó con anterioridad, se volvió sumamente famoso a través de todas las líneas de juguetes que ha creado y por su personaje Scary Girl, que tiene su propio sitio web, cómic, juguetes, juegos y productos.

367



368



369



370



371



372



Brandi Milne

Un universo un tanto ácido pero dulce al mismo tiempo nos es expuesto a través del trabajo de esta talentosa artista del Sur de California nacida en 1976. Brandi Milne cuenta que vivió una infancia feliz y normal rodeada del mundo de las caricaturas, los libros para colorear, los crayones, juguetes, los diseños un tanto kitsch de la época y los dulces...sobre todo los dulces.

De formación autodidacta, su trabajo está influenciado por el Art Nouveau, las caricaturas, un toque de las culturas asiáticas y los cuentos para niños, creando así un estilo distintivo y único por el cual expresa su sentido del humor y su visión del amor, desamor y el dolor. Dentro de los personajes e iconografía que pueden ser reconocidos en su trabajo tenemos conejos, paletas heladas, conos de helado, fresas, rábanos dulces, caramelos, raspados de hielo, juguetes, personajes de cuentos de hadas, etc. Hace gala de atmósferas bien logradas que acentúan la acidez de las temáticas de cada uno de sus cuadros; su paleta está compuesta de colores opacos que logra conjugar con gran habilidad para lograr buen contraste.

La obra de Milne ha sido ovacionada y ha contado con el apoyo de diversas galerías en Estados Unidos que le han abierto sus puertas para exposición. Ha expuesto también en el Museo de la Ciudad de Bristol en Reino Unido y este año logró su propia exposición en la galería Cory Helford en California. A la par de su trabajo como artista, Milne ha estado trabajando en diseños para ropa y colaborando con una famosa pareja de Rock.

Travis Lampe

Antes de hacerse famoso en la escena del arte y la ilustración, Travis Lampe estudió diseño gráfico y trabajó como director de arte en un despacho publicitario en Chicago. Mientras trabajaba allí creando anuncios para cereales y muebles, secretamente co-

menzó a desarrollar lo que años más tarde se conocería como su muy particular estilo de ilustración que lo distinguiría de otros artistas del Surrealismo Pop.

El universo de Travis Lampe nos recuerda a las caricaturas de los años veinte y treinta mezclado con la ilustración de los cuarenta y cincuenta, con personajes un tanto perturbadores situados en bosques encantados, montañas, hogares, oficinas y otros sitios de la vida cotidiana. Generalmente se aprecia una fuerte dosis de angustia, depresión, desesperación, burla e ingenuidad en las expresiones de sus personajes que pueden ser seres humanos, animales, objetos o árboles; y de algún modo esas emociones aunadas con las atmósferas y la paleta empleada en sus pinturas suelen generar algo de estrés.

Estéticamente es similar a Gary Baseman, sin embargo su constante énfasis en la angustia de sus personajes y su gama cromática lo diferencian fácilmente. Al igual que otros artistas, Lampe ha aprovechado la popularidad de su estilo para vender no solo su obra, sino playeras con sus diseños, impresiones de su trabajo, tarjetas, juguetes de resina y sus famosas lágrimas con rostros tristes de vinilo y tela. Actualmente vive y trabaja en Chicago.

379



380



381



382

383

384

Jeremy Fish

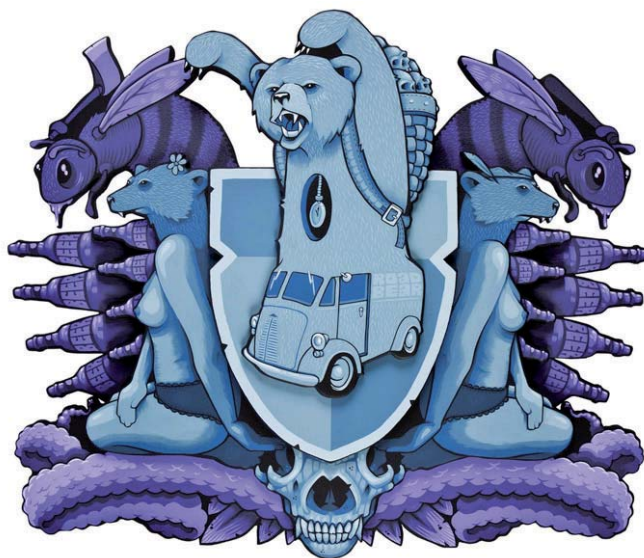
Si hubiera que ejemplificar gráficamente la brecha entre la ternura y la violencia, el escoger cualquiera de los trabajos de Jeremy Fish bastaría. Jeremy Fish nació en Nueva York en 1975 y se mudó a San Francisco en 1994 para estudiar en el Instituto de Arte de San Francisco, donde obtuvo un grado como pintor dos años después. Su trabajo está influenciado por las caricaturas de los sesenta y setenta, el graffiti y las patinetas, y gusta de pintar conejos, ardillas, alces, castores, aves, peces, jirafas, perros, etc. acompañados de cráneos, armas de fuego, granadas y diversos objetos más.

Su trazo es limpio, su iconografía a primera vista un tanto confusa e incoherente (cráneos y armas con personajes sumamente tiernos



y de una estilización sencilla) pero que a final de cuentas se complementa a través de la fusión de los elementos (animales fusionados con los objetos, o figuras creadas con la unión de varios personajes). Como él mismo ha dicho, le agradan las imágenes que causan tensión: crean por un momento la necesidad de que el espectador las abrace, pero al mismo tiempo le causan repulsión y rechazo. Cada una de sus ilustraciones relata una historia e invita a que la mente se escape y vuele por un buen rato.

En el 2006 trabajó con Nike, que lanzó una línea de edición especial de tenis Air Classic con sus diseños, y que le permitieron adquirir gran fama. Fish ha sabido desempeñarse de forma admirable como ilustrador comercial, artista y diseñador gráfico, y ha expuesto su trabajo en galerías y museos en Estados Unidos, México y muchos otros países más. Ha diseñado portadas de disco, juguetes de vinilo, playeras, patinetas, murales, ilustraciones para diversas publicaciones y tenis, y su trabajo ha aparecido en publicaciones como Juxtapoz.



Conclusiones

Este proyecto de investigación me resultó sumamente fascinante, ya que la ilustración me apasiona en todos los sentidos y qué mejor que demostrar ese amor con un trabajo serio que brinde un respaldo teórico a la producción más reciente de imágenes. Así que requerí de estudiar el tema minuciosamente y de destacar todo cuanto fui observando en el mundo del diseño, en las calles, los medios de comunicación, etc. Como ilustrador mi preocupación durante los últimos años ha ido volcándose hacia la juventud debido a que me percaté de que en nuestro país se le da mucho apoyo a las imágenes dirigidas al público infantil, pero no existe la misma difusión y soporte para la producción gráfica enfocada a los adolescentes y jóvenes; éste hecho es notorio en muchas ferias de libro y concursos en los que evidentemente se demuestra que la ilustración infantil es prioritaria, dejando a un lado el trabajo experimental y alternativo (tanto en técnica como en propuesta) de varios ilustradores que buscan aportar algo fresco a estos eventos. Esto nos habla de que existe una visión un tanto cerrada y conservadora en cuanto a ilustración se refiere, exponiendo el gusto por más de lo mismo y dejando a un lado otras formas de representación que bien son tan válidas pero cuyo único inconveniente pareciera el ser distinto.

Fue por ello que en este trabajo me enfoqué a exponer esta problemática y a respaldar mi punto a través de recopilación de información sobre la psicología del adolescente, sobre las tribus urbanas y el sentir de la juventud con respecto al mundo que le rodea; creo firmemente que al contar con un marco teórico sólido, pude comprobar a través de toda la explosión gráfica que se ha puesto de manifiesto en la actualidad en todos los ámbitos, afirmando que la ilustración requiere de actualizarse por completo para adecuarse a la tan cambiante sociedad en la que estamos. Y es en ésta vigencia donde se da un gran impulso a los ilustradores, como muchos de los que fueron mencionados aquí, que han realizado una gran labor y que han destacado por su talento e innovación a nivel internacional y abordado hacia otros soportes, técnicas que tienen su origen en la ilustración.

La iconografía juvenil ha encontrado su hogar en las diversas tien-

das que existen (principalmente en las colonias Roma y Condesa), en las calles a través del arte urbano, en publicaciones de arte/diseño, y en galerías que han optado por apoyar las nuevas propuestas. Todo esto prueba además que se está avanzando a nivel cultural al expresar esta apertura a lo distinto, alocado, ácido y divertido; el apostar por las nuevas tendencias de ese modo me resulta bastante satisfactorio ya que mi trabajo personal está bastante inmerso tanto en el ámbito callejero como en el de las tiendas.

Otro de los objetivos que surgió mientras realizaba la labor de investigación fue el de encontrar el eslabón (que no estaba en realidad tan perdido) entre la ilustración, el arte urbano y el Surrealismo Pop. Pude hallarlo conforme iba recopilando información de los artistas e ilustradores que elegí para mi trabajo, y gustosa y orgullosamente puedo exponerlo: la mayoría de ellos se han desempeñado como ilustradores, artistas callejeros, diseñadores gráficos y artistas de Surrealismo Pop a lo largo de su carrera artística. En realidad el moverse de forma tan dinámica y creativa de un ámbito a otro es lo que hace a éstos últimos tan comunes y afines entre sí mismos. Por lo tanto, a través de mi investigación afirmo que la ilustración en la actualidad ya va más allá de complementar un texto o información para hablar por sí misma a través de su lenguaje y su sintaxis para poderse expresar de manera independiente en un mayor número de formas y soportes como lo son las paredes, las playeras, los juguetes de diseñador y por que no, las obras pintadas sobre lienzo o madera expuestas en las galerías de arte.

Mi interés hacia el arte urbano apareció a mediados del 2007 cuando comencé a observar con mayor detenimiento lo que ocurría en las calles de la Ciudad de México, e incluso dentro de la misma ENAP. Mi curiosidad por todo esto que me resultaba novedoso me llevó a documentarme en la red donde pude ir conociendo el trabajo de muchos artistas callejeros nacionales e internacionales que han logrado su renombre gracias a su estilo y trabajo; seguí investigando por mi propia cuenta y dejándome maravillado por todas esas gamas cromáticas, personajes y temáticas. Me sentí tan identificado con esta forma de arte y expresión que mi trabajo comenzó poco a poco a adquirir ese mismo carácter de rebelde, espontáneo, expresivo y divertido que personalmente va muy de acorde con mi personalidad y mi forma de ser. Fue así que en 2008 comencé a generar ilustraciones con ese estilo, hecho que me permitió experimentar con combinaciones de colores, a reinventar mi manera de diseñar personajes, así como abordar temas

que para algunas personas resultan escandalosos o provocativos. Mientras producía este tipo de obra, conocí el Low Brow Art en forma que también ha influenciado en mi trabajo más personal por su carácter ácido y por su conexión íntima con las caricaturas y el cómic.

Tiempo después comencé a crear personajes que pegué en las calles (utilizando stickers y técnica de wheatpaste o engrudo) con el fin de divertirme, expresarme e incursionar formalmente en el arte callejero (de hecho algunos de mis personajes están contenidos dentro de este trabajo, en el capítulo III) dejando así mis primeras huellas en la escena urbana. Admito que lo que me motivó a crear y pegar mis personajes fueron los trabajos de SeherOne que se encontraban en los interiores de la ENAP. Yo busco a través de mi trabajo como artista callejero el aportar algo divertido y colorido a la monotonía de muchas de las calles de la Ciudad, utilizando personajes mayormente animales que buscan arrancarle una sonrisa a quienes los aprecien; busco de algún modo también convivir con otros artistas callejeros previos a mí. En cuanto a mis ilustraciones puedo afirmar vagamente que podrían ser consideradas como parte del Surrealismo Pop, sin embargo eso sólo lo dirá el tiempo.

Habiendo compartido brevemente algo sobre mi trabajo personal, reafirmo mi compromiso con la comunicación gráfica, el arte y la ilustración a través de este trabajo de investigación que pretende dotar de un contexto teórico más profundo a todo cuanto refiere la estética juvenil contemporánea que se traduce en el movimiento urbano gráfico. Espero que este texto de pauta a que otros ilustradores, diseñadores y teóricos continúen realizando labor de investigación sobre estos temas tan recientes que han tenido un gran impacto sobre las nuevas generaciones, enriqueciéndolos y aportando sus observaciones y puntos de vista.



Páginas electrónicas

<http://www.juxtapoz.com/> Art & Culture Magazine Online
<http://www.picnic-mag.com/> Sitio de la revista Picnic
<http://www.myspace.com/upmx> Sitio de Myspace de Upper Playground México
<http://www.banksy.co.uk/> Sitio oficial de Banksy
<http://www.thechung.com/> Sitio oficial de David Chung
<http://www.albertocerriteno.com/illustration/> Sitio oficial de Alberto Cerriteño
<http://www.garybaseman.com/> Sitio oficial de Gary Baseman
<http://lukechueh.com/> Sitio oficial de Luke Chueh
<http://www.victor-castillo.blogspot.com/> Blog de Víctor Castillo
<http://www.robtwilliamsstudio.com/> Sitio oficial de Robert Williams
<http://www.audrey-kawasaki.com/> Sitio oficial de Audrey Kawasaki
<http://www.camillerossegarcia.com/> Sitio oficial de Camille Rose García
<http://www.nathanj.com.au/> Sitio oficial de Nathan Jurevicius
<http://www.raycaesar.com/> Sitio oficial de Ray Caesar
<http://www.studiochu.tv/street-art.htm> Sitio oficial de Chu
<http://lost.art.br/osgemeos.htm> Sitio oficial de Os Gemeos
<http://www.missvan.com/> Sitio oficial de Miss Van
<http://www.borishoppek.de/> Sitio oficial de Boris Hoppek
<http://www.fafi.net/> Sitio oficial de Fafi
<http://sillypinkbunnies.com/> Sitio oficial de Jeremy Fish
<http://www.mizzo.ch/> Sitio oficial de Mizzo
<http://www.jeffsoto.com/> Sitio oficial de Jeff Soto
<http://www.blublu.org/> Sitio oficial de Blu
<http://www.brandimilne.com/11HOME.htm> Sitio oficial de Brandi Milne
<http://www.travislampe.com/index.html> Sitio oficial de Travis Lampe
<http://1000changosgonetoheaven.blogspot.com/> Blog de Omar Mijangos
<http://mrkone.blogspot.com/> Blog de Mr. Kone
<http://www.davidgamez.com/> Sitio oficial de David Gámez
<http://www.cecymeade.com/blog/> Blog de Cecy Meade
<http://www.samflores.com/> Sitio oficial de Sam Flores
<http://seherone.blogspot.com/> Blog de Seher
<http://smitheone.blogspot.com/> Blog de Smithe
<http://saner-dsr.blogspot.com/> Blog de Saner
<http://www.oem.com.mx/elsoldetijuana/notas/n307635.htm> Entrevista a Dhear
<http://www.aollatinoblog.com/2007/10/04/en-que-consiste-la-pre-adolescencia/>
<http://www.teleantioquia.com.co/Programas/+QuePiel/Temas/Preadolescencia.htm>



Bibliografía

- Anderson, Kirsten. Pop Surrealism: The Rise Of Underground Art. Last Gasp and Ignition publishing. 2004
- Banksy. Wall and piece. Random House. 2005
- Baseman, Gary. Dumb Luck: The Idiotic Genius of Gary Baseman. Chronicle Books 2004
- Bou, Louis. Street Art. Graffiti, Stencils, Stickers, Logos. Editorial Monsa.
- Charuca. I love Kawaii. Editorial Monsa, 2010.
- Gastman, Roger. Juxtapoz Illustration. San Francisco: Juxtapoz Books, 2008
- Kancyper, Luis. Adolescencia: el fin de la ingenuidad. Colección: Tercer Milenio. Grupo Editorial Lumen Buenos Aires- México. 2007
- Lewisohn, Cedar. Street Art - The Graffiti Revolution. Tate Publishing. 2008
- Minguet, Josep María. Street Art. Characters. Editorial Monsa.
- Mr. Fly + Dr. Rabias. Calcomanías. La Gunilla Editores. México 2008.
- Murphy. Storm Clouds: Jeff Soto. San Diego: Murphy Books 2008
- Obiols, Nuria. Mirando cuentos- Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil Alertes/Psicopedagogía., Barcelona, 2005.
- Oh, Saelee. Juxtapoz Dark Arts. San Francisco: Juxtapoz Books 2010
- Rius, María. Texto e imagen, en Imaginación y técnica, Ponencias del primer Simposio. Premi internacinal Catalonia dil ilustració. Octubre 1990. Barcelona.
- Ryden, Mark. The three show. Porterhouse Fine Art Editions.
- Stivine, Romuald. Paris Street Art. Prestel. 20
- Weber, Diana. Juxtapoz Erotica. San Francisco: Juxtapoz Books 2010
- Wigam, Mark. Pensar Visualmente Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona 2007
- Williams, Robert. The Lowbrow Art of Robert Williams. Last Gasp. 1995.
- Zimmerman, Sven. Berlin Street Art. Prestel, 2005.

Banco de Imágenes

1 y 2: Saner <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=minu0731&logNo=100068053711&viewDate=¤tPage=1&listtype=0>
3: Saner http://saner-dsr.blogspot.com/2008_12_01_archive.html
4: David Laham <http://www.pensamientos-avertales.com/ilustracion/david-laham/>
5: http://portugal.acambiode.com/producto_imagen.cfm?id_foto=46589120083067544948516648684565
6: Alberto Carazo <http://www.freakrevolution.com/2008/06/29/flow/>
7: Hache Holguín <http://letramuda.wordpress.com/2010/11/08/ilustracion-otros-temas/>
8: <http://www.graphic.cl/blog/?cat=6>
9: <http://desdemicajaoscura.blogspot.com/>
10 y 11: Adhemas Batista <http://descargaonlinegratis.com/disenio-inspiracion-5/>
12: Eduardo Recife <http://descargaonlinegratis.com/disenio-inspiracion-5/>
13: <http://libros-bolivia.blogspot.com/2010/10/hoy-se-presenta-lapiz-2010-un-nuevo.html>
14: Chat Jelize Rose <http://s701.photobucket.com/albums/ww13/ChatJelizRose/?action=view¤t=picopg3.jpg&newest=1>
15: Arthur DePins <http://applina.altervista.org/blog/?p=265>
16: Andrés Barrientos <http://iluztra2010.blogspot.com/>
17: Fernando González <http://cyanalcien.wordpress.com/tag/chica/>
18: http://2.bp.blogspot.com/_NNMGxeE9PwI/Si-yMFPaKaI/AAAAAAAABa0/JcCd-YOybN4/s1600-h/ilustracion1.jpg
19: Svetlana Ihsanova <http://s-he84.deviantart.com/art/illustration-sor-teen-magazine-185346705>
20: <http://thefriends.blogspot.com/2009/02/la-sexualidad-jahir.html>
21 y 22: http://www.4shared.com/all-images/7VOK1VM8/_online.html
23: <http://www.blogger-index.com/658500-mods-byfebrero>
24: <http://tribusdelaurbe.blogspot.com/2011/05/skinhead.html>
25: <http://modsandrockerstoronto.com/html/sponsors.php>
26: <http://4bieslafortunadavidytamara.blogspot.com/2011/03/tribus-urbanas.html>
27: <http://noseq.com/offtopic/10227488/por-que-te-gustaeel-metal-las-razones-estan-en/>
28: <http://urchinmovement.com/2010/05/05/hippies-v-hipsters-the-generation-the-revolution-died/>
29: <http://optikol.com/browse/?query=goth>
30: <http://santuariodefemenino.blogspot.com/2011/03/consejos-para-adolescentes.html>
31: Jeremy Fish <http://www.sfhoteldesarts.com/pr412.php>
32 y 35: Play Nasty <http://www.revistadime.com/arte/entrevista-play-nasty/>
33: Blu <http://rosarusa.wordpress.com/2008/05/21/arte-street-art-graffiti-en-tate-modern/>
34: <http://www.flickr.com/photos/30091418@N02/3334458255/>
36: Fauna <http://www.proyecto fauna.com/category/int2010/>
37: <http://miuniversidadculiacan.com/?p=4456>
38: <http://creativecommons.org/>
39: Jana Joana http://blackeyedsusans.blogspot.com/2010_01_01_archive.html
40: Yumiko Kayukawa <http://babydraw.ru/page/1/>
41: Diva <http://www.flickrriver.com/photos/tags/neked/interesting/>

42: Swoon <http://verdadmujeresarte.blogspot.com/2010/11/swoon.html>
43: <http://www.fatbombers.com/graffiti-vandalism/fatbombers-meets-dem666/>
44: Colectivo Hell'o Monsters <http://tefeta.blogspot.com/2011/02/collectif-hello-monsters-on-trouve-des.html>
45: http://sevigraffiti.blogspot.com/2008_04_01_archive.html
46: Jonathan Yeo <http://ibooblog.blogspot.com/2010/07/work-of-jonathan-yeo.html>
47: <http://mc2301.livejournal.com/>
48: Pedro Matos <http://myartspace-blog.blogspot.com/2007/09/art-space-talk-pedro-matos.html>
49: <http://flickrhivemind.net/Tags/graffitit/Interesting>
50: Conor Harrington <http://peterjsullivan.wordpress.com/page/11/>
51: Ben Frost <http://jonnionart.blogspot.com/2009/11/ben-frost-artwork.html>
52: Greg Gossel <http://www.shootinggalleriesf.com/shows/make-believe/>
53: Chanoir <http://www.woostercollective.com/2005/07/10-week/>
54: <http://creativecommons.org/>
55: <http://creativecommons.org/>
56: Zosen <http://www.subaquatica.com/es/index.php?s=zosen&paged=2>
57: http://mellstells.blogspot.com/2010_05_01_archive.html
58: <http://creativecommons.org/>
59: <http://www.flickr.com/photos/tags/cartoon/clusters/graffiti-streetart-wall/page5/>
60: Aris <http://www.flickr.com/photos/mermaid99/2990061862/>
61: <http://chocolateandzucchini.com/moblog/archives/2006/08/Banksy>
62: <http://picasaweb.google.com/116980967456254499032/OsFMiH>
63: <http://www.redgage.com/blogs/atifaslam/street-graffiti-artist-that-makes-you-wonder.html>
64: <http://kakdelarussia.ru/chego-horoshego/824-geniy-yumora.html>
65: <http://thegeneralmonk.wordpress.com/2011/04/23/urban-art-relieving-of-the-guard/>
66: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-559547/Graffiti-artist-Banksy-pulls-audacious-stunt-date--despite-watched-CCTV.html>
67: <http://relaxic.net/banksy-big-collection/>
68: <http://www.blogs-r.com/weblog/gl/fotos/descargar/grande/poesiaencarnada/8a8024e723c0acf90123c3c38c1e01a6>
69: http://artandideasfactory.blogspot.com/2010_09_01_archive.html
70: <http://banksyforum.proboards.com/index.cgi?board=streetart&action=print&thread=82229>
Miss Van
71: <http://insomnio.org/page/46>
72: <http://www.cargo-london.com/blogs/tag/graffiti/>
73: <http://picasaweb.google.com/Nina.UrbanSocialite/SweetDoll#5334234024942794930>
74: http://www.smog.pl/txt_gfx_audio/23882/ikony_graffiti_miss_van_tuluza_francja/
75: <http://www.graficacolectiva.org/2008/06/page/3/>
1980 Crew
76: <http://creativecommons.org/>
77: http://shoemaking-in-italy.blogspot.com/2011_06_01_archive.html
78: <http://creativecommons.org/>
Os gemeos
79: <http://thefoxisblack.com/2007/12/13/os-gemeos-hits-up-lithuania/>

80: <http://www.theprisma.co.uk/2010/12/27/chirstmas-is-it-really-the-celebration-of-the-birth-of-a-king/>
81: <http://arteblog13.blogspot.com/2010/09/prefeitura-de-sao-paulo-apaga-arte-dos.html>
Savage Girl
82, 83 y 84: <http://www.myspace.com/savagegirlwashere>
Boris Hoppek
85: <http://www.famefestival.it/?p=1593>
86: <http://camilaalam.blogspot.com/2009/02/boris-hoppek-na-pop.html>
87: <http://www.lovecolors.net/2008/07/25/boris-hoppek/>
Fafi
88 y 89: <http://oozingart.blogspot.com/>
90: http://alfredoaguirre.blogspot.com/2008_03_01_archive.html
Flying Fortress
91: <http://www.thedirtfloor.com/2010/09/22/melrose-alley-graffiti-and-street-art/>
92: <http://rhijohnson.wordpress.com/>
93: <http://streetfiles.org/photos/detail/371712/>
94: <http://dotmasters.co.uk/2010/11/29/loomits-tunnel/>
The London Police
95: <http://blog.vandalog.com/author/elisa/page/4/>
96: <http://www.juicymagazine.co.uk/content/design/the-london-police/>
97: http://streetart.tabaru.com/blog/blog/343_Streetart_-_hudozhniki_kotorye_zasluzhivayut_vnimaniya.html
Sam Flores
98: <http://www.flickr.com/photos/ichthulhutl/2534776058/in/photostream>
99: <http://www.upperplayground.com/tag/sam-flores/page/23>
Mizzo
100: <http://illustrative-berlin.blogspot.com/2008/08/artstbli-serving-swiss-graphic-art.html>
101: <http://mizzo.ch/>
Blu
102: <http://arttattler.com/archivestreetart.html>
103 Y 104: <http://graffart.eu/blog/2009/07/blu-art-pack-vol2/>
Studio Chu
105: <http://www.studiochu.tv/street-art.htm>
106: <http://graffart.eu/blog/2009/06/dave-the-chimp-art-pack-2/>
107: <http://blondewithblue.blogspot.com/2009/07/whats-berlin-without-graffiti.html>
Saner
108: http://saner-dsr.blogspot.com/2008_12_01_archive.html
109, 110, 112 y 113: http://www.flickr.com/photos/saner_dsr/page3/
111: <http://saner-dsr.blogspot.com/>
Dhear
114: <http://graffart.eu/blog/2011/02/dhear-art-pack-vol1/>
115: http://saner-dsr.blogspot.com/2009_11_01_archive.html
116: <http://www.graffiti.org/dhear1/index.html>

117: http://vakterya.blogspot.com/2008_12_01_archive.html
118: <http://www.flickr.com/photos/dhear/3590677039/>
Smithe
119: <http://kikidesign-bloggerdesign.blogspot.com/2009/09/arte-urbano.html>
120: http://www.myspace.com/n_e_w_s/photos/albums/mis-fotos/19007
121: <http://www.ekosystem.org/photo/914050>
News
122: <http://dfkawz.wordpress.com/visuals/>
123: http://www.positivos.com/muros_graffiti/E1000000010000002926
124: http://yosoyelrepartidor.blogspot.com/2010_11_01_archive.html
Seher
125: <http://seherone.blogspot.com/2010/05/seher-one-x-cerveza-indio.html>
126: http://seherone.blogspot.com/2010_03_14_archive.html
127: http://seherone.blogspot.com/2010_08_01_archive.html
128: http://seherone.blogspot.com/2009_12_01_archive.html
129: <http://kubetazos.wordpress.com/>
Mr. Kone
130: <http://mrkone.com.mx/>
131: <http://mrkone.blogspot.com/2011/02/el-oficio-del-ilustradormr-kone.html>
132: <http://xaxor.com/drawings/13455-Mr.-Kone-Illustrations.html>
133: http://guadalupecarino.blogspot.com/2010_03_01_archive.html
1000 changos
134,137,138: <http://1000changogonetoheaven.blogspot.com/>
135: http://1000changogonetoheaven.blogspot.com/2009_10_01_archive.html
136: http://1000changogonetoheaven.blogspot.com/2007_09_01_archive.html
Dave Gamez
139: <http://www.davidgamez.com/index.php?/publications/super-market/>
140: <http://www.davidgamez.com/blog/category/acrylics/>
141: <http://www.davidgamez.com/blog/category/vector/page/2/>
Cecy Meade
142, 143 y 144: <http://www.cecymeade.com/index.php?/ilus/some-guys/>
145: Alexandra Cestac http://www.zupi.com.br/index.php/site_zupi/view/provocadora_e_provocativa/
146: Clairestreetart <http://decollage.pl/2010/10/26/milosc-na-ulicach/>
147: Miss Van <http://ilovemissvan.tumblr.com/>
148: <http://vanishingnewyork.blogspot.com/2010/06/10th-st-graffiti.html>
149: <http://www.brooklyncannibal.com/2010/11/02/brooklyn-is/>
150: <http://fbombforever.com/feature/spray-paint-the-walls>
151: http://life-style.hu/eletmod/2010/10/25/20101025_rendorok_vedik_nyilvanos_szexelok
152: Os Gemeos <http://www.lost.art.br/osgemeos.htm>
153: Greg Gossel <http://web7.taringa.net/posts/imagenes/3724713/Arte-retro-por-Greg-Gossel.html>
154: Os Gemeos <http://graffart.eu/blog/2009/02/os-gemeos-art-pack/>

155: <http://www.flickr.com/photos/jimmygraffity/2556198107/in/photostream/>
156: <http://www.maisonclothes.com/branddictionnary/index.php?limit=36,6>
157: Parbo http://argentinachronicles.blogspot.com/2010_02_21_archive.html
158: Banksy <http://sarcaustic.tumblr.com/post/1137991354>
159: Remed <http://www.myspace.com/remed>
160: MaRek <http://www.urbanaffairs.de/marek.html>
161: Miss Van & Boris Hoppek <http://weheartit.com/entry/6188147>
162: Miss Van <http://lauralin.livejournal.com/320696.html>
163: <http://www.flickr.com/photos/kake69/favorites/page64/?view=md>
164: Sofia Maldonado http://reggaetonica.blogspot.com/2009_07_01_archive.html
165: <http://www.flickr.com/photos/sangroncito/2624103378/meta/in/faves-bavirgo>
166: <http://pawelb.blip.pl/archive/11/2009>
167: Miss Van <http://crazycatladies.wordpress.com/>
168: <http://www.stick2target.com/paper>
169: ArtyFox
170: http://www.flickr.com/photos/cobrinha_marian/page14/
171: <http://www.dasonlinelearning.com>
172: Lee Cofa <http://freeimagefinder.com/detail/2678813529.html>
173: ArtyFox
174: <http://artinspired.pbworks.com/w/page/13819668/Photoshop%20Poster%20Tutorials>
175: http://www.fotolog.com.br/el_pape_asy/59121805
176: <http://housicker.wordpress.com/category/street-art/>
177: <http://astralwicks.wordpress.com/2008/02/page/2/>
178: <http://creativecommons.org/>
179: XOOOX http://rvision.daydreamlabs.com/user/23840420@N05/set/72157617040279884?page=1&per_page=150&size=small
180: Mr. Brainwash <http://unelefante.wordpress.com/2011/05/08/mr-brainwash/>
181: <http://www.flickr.com/photos/pomo/2464382437/>
182: <http://congdongtinhoc.net/forum/showthread.php?t=1882&page=1>
183: Dave the Chimp <http://www.fatbombers.com/page/74/?p=skukdhfskzbzsyc>
184: Rodrigo Pereira <http://xaxor.com/creative/18014-playmobil-street-art.html>
185: <http://oligofreniagrafitera.blogspot.com/>
186: <http://desmotivaciones.es/259363/HEIDI-METAL>
187: <http://www.flickr.com/groups/lisbonstreetart/pool/tags/urbanart/>
188: <http://www.flickr.com/photos/breitner/favorites/?view=lg>
189: Mr. Brainwash <http://www.nysun.com/arts/graffiti-adorns-new-gallery/86607/>
190: <http://latrola.net/blok/fotos-de-graffitis-buenos-imagenes-de-arte-en-la-calle>
191: http://www.taringa.net/posts/imagenes/1195194/Publicidad-_para-nada_-_Original---Repost-publicitarios_.html
192: http://farpakultural.blogspot.com/2008_06_01_archive.html
193: Banksy <http://cinemaesombras.blogspot.com/2011/04/outdoors-pt2.html>
194: <http://www.flickr.com/groups/stickergraffiti/>
195: <http://www.vooxi.com/showthread.php/21417-Una-imagen-vale-m%C3%A1s-que-mil-palabras-Demu%C3%A9stralo!/page42>

196: <http://surfsongirls.blogspot.com/>
197: Banksy <http://semcomparacao.wordpress.com/page/7/>
198: <http://ezequiel-scagnetti.photoshelter.com/gallery/Stencil-Art-invades-the-streets-of-Buenos-Aires/G0000J9n2oy8MtDg/>
199: <http://www.aacblog.com/?m=200809>
200: <http://www.flickr.com/photos/55160666@N02/>
201: Blek le rat <http://www.japagirl.com.br/blog/category/english/>
202: <http://flickrhivemind.net/Tags/guerillaone>
203: Fafi <http://blogaboutablogaboutablogabout.blogspot.com/2008/07/fishnet-friday-and-paris-street-art.html>
204: <http://old.dsh-k.dk/Magasinet-Inklusion.8799.0.html>
205: <http://fottus.com/desenhos/grafites/>
206: Charlie Green <http://www.zhibit.org/profile/charliegreen>
207: Pez http://web1.taringa.net/posts/imagenes/8142879/arte_no_flaco_es_street_art_-_700-imgs_.html
208: Rallito X <http://www.urbanartcore.eu/urban-monster-art-rallito-x/>
209: Miss Van <http://impostoria.blogspot.com/2007/03/fantasas-les-poupees-de-miss-van.html>
210: Swoon <http://caroosevelt.wordpress.com/page/4/>
211: <http://creativecommons.org/>
212: <http://creativecommons.org/>
213: ArtyFox
214: <http://www.fubalu.ch/blog/?p=118>
215 y 220: <http://www.behance.net/gallery/Street-logos/284105>
216: <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kisi54&logNo=50030413764>
217: <http://creativecommons.org/>
218: Above <http://blog.vivalanetwork.com/2009/10/above-youll-never-know-unless-you-ask/>
219: <http://www.promopress.es/cgi-bin/webppi?idi=ES&fam=DGPU&sfam=DGPUILUS&art=1114960000>
221: <http://picasaweb.google.com/103557873394884617329/ImgHipHop>
222 y 223: <http://www.visualnews.com/2011/02/18/granada-spain-is-a-stunning-graffiti-meca/>
224: <http://creativecommons.org/>
225: http://bestgraffitiworld.blogspot.com/2008_06_01_archive.html
226: http://graffiti-3dd-design.blogspot.com/2009_06_01_archive.html
227 y 228: http://crazypages.ru/2007/09/28/prikolnye_dorozhnye_znaki_razmetka_ukazateli_i_t.p.html
229: <http://xex.lt/2008/08/30/kelio-linijos-21-foto.html>
230: <http://hearstothemute.blogspot.com/2009/09/antony-micallef.html>
231: http://www.fotolog.com/stencil_chile/9717596
232: <http://bogotastencilart.blogspot.com/2010/02/precalentamiento-final.html>
233 y 235 <http://www.urbanartcore.eu/czarnobyl-stencil-art-exhibition/>
234: <http://live-21.ru/650-graffiti-star-wars-13-foto.html>
236: Melt http://gapersblock.com/detour/street_art_in_chicago/
237: http://avstickerart.blogspot.com/2009_04_01_archive.html
238: <http://creativecommons.org/>
239: ArtyFox

240: <http://flickrhivemind.net/Tags/rocketlauncher/Interesting>
241: <http://www.guerrilla-innovation.com/archives/urban/index.php?page=8>
242: <http://creativecommons.org/>
243: <http://www.flickr.com/photos/rehvonwald/sets/72157594334160993/?page=4>
244: <http://www.flickriver.com/photos/tags/oranienstrasse/interesting/>
245: http://www.maremagnum.es/stickercontestbcn_2007
246: <http://toadpee.tumblr.com/>
247: Rubens Scarelli <http://1001camisetas.com/2008/09/nuevas-camisetas-en-camiseteria.html>
248: Rodrigo Müller ‘ ‘
249: Rogério Puhl ‘ ‘
250: <http://www.starming.com/index.php?action=plugin&v=wave&tpl=union&ac=viewgroupost&gid=34299&tid=10696>
251: <http://www.lafraise.com/Article/index/id/271>
252: <http://juchi.blogg.se/2011/june/>
253: http://t-shirts-around.blogspot.com/2007_10_01_archive.html
254: <http://blog.normprint.com/top-ten-t-shirt-designs/>
255: <http://inadawords.com/tag/mega-man-art>
256: http://nastyrocknews.blogspot.com/2009_02_01_archive.html
257: <http://kinolife.tv/gdefon/filmfotos/full/13894-filmfotos>
258: <http://graffitidos.blogspot.com/>
259: DOMA <http://toysrevil.blogspot.com/2007/04/kidrobot-x-doma-acid-sweeties-and.html>
260: Beast Bros http://bluebunkers.com/dunny/Azteca_Beast_Brothers.gif
261: <http://www.kidrobot.com/AmandaVisell.html>
262: <http://www.artoyz.com/shop/lang-en/precommandes/3037-teddy-troops-dalek-10-brown.html>
263: Dhear y Smithe <http://www.ekosystem.org/tag/smithe>
264: Saner y Segó <http://www.taringa.net/posts/arte/5675706/Graffiti-y-Paredes-que-hablan.html>
265: Os Gemeos <http://londonshots.blogspot.com/2008/06/tate-street-art-by-os-gemeos.html>
266: B17 y Flying Fortress <http://www.flickriver.com/photos/vitostreet/164980091/>
267: Bue, Pest, Remed y Resto <http://www.ekosystem.org/photo/918717>
268: SupaKitch <http://2photo.ru/13838-supakitch.html>
269: <http://www.flickr.com/photos/artoffhestate/sets/72157604348351345/detail/>
270: Pez <http://www.photographyrea.com/2010/09/barcelona-street-art-by-pez-pescas/barcelona-street-art-by-pez-pescas-3/>
271: Dante Horoiwa <http://bolteninc.mx/blog/horoiwa/>
272: Studio Chu y Parbo <http://www.taringa.net/posts/imagenes/1417754/Murales-Buenos-Aires.html>
273: Flying Fortress <http://www.urbanartcore.eu/art-monument-berlin-first-impressions/>
274: News, Smithe, Dhear, Doma <http://www.myspace.com/mujerestrabajando/photos/albums/album/937997>
275: Scribe <http://graffart.eu/blog/2009/04/scribe-art-pack-2/>
276: Sam3 http://www.woostercollective.com/2006/12/sam3_holds_in_down_in_spain.html
277: Blu <http://miestoveidas.files.wordpress.com/2009/10/054.jpg>
278: <http://3ttman.com/site/2007/12/09/calle-noviciado/>
279: <http://arte-callejero-acon.blogspot.com/>
280: Flying Fortress http://flying-fortress.blogspot.com/2011_03_01_archive.html

281: Dhear y Smithe <http://www.ekosystem.org/tag/smithe>
282: Supakitch
283: The Krah <http://carmodacosta.blogspot.com/2010/08/street-art-stickers.html>
284: Scribe http://graffiti-design.blogspot.com/2009_09_01_archive.html
285, 286, 292 y 293: Reyes y Saner http://saner-dsr.blogspot.com/2008_10_01_archive.html
287: Revista Picnic <http://blogallangraphic.wordpress.com/2008/09/page/2/>
288: “ <http://hartasplastas.blogspot.com/>
289: “ <http://www.picnic-mag.com/anteriores/libres35>
290: Jilipollo <http://jilipollo.blogspot.com/2010/04/picnic-cover.html>
291: Revista Juxtapoz <http://www.duckywaddles.com/scripts/prodList.asp?idCategory=181>
294: <http://fyeahmika.tumblr.com/post/917093085/thewaywetrytotalk-live-your-life-until-love-is>
295: <http://www.mikafanclub.com/forums/showthread.php?p=2854224>
296: <http://thumbs80.top1.ro/filme/drack/24786/mika-lollipop.jpeg>
297: <http://moneydick.com/category/video/feed/>
298: Tamcao http://www.tamcao.com/blog/wp-content/uploads/2008/08/fanta_new_look_02.jpg
299: “ http://www.tamcao.com/blog/wp-content/uploads/2008/08/fanta_new_look_01.jpg
300: http://www.taringa.net/posts/imagenes/7909146/Hora-de-Aventura_-Imagenes-y-Wallpapers.html
301: <http://fachadamag.blogspot.com/2009/03/desde-chile-revista-concreto.html>
302: <http://www.walanwalan.com/ph/5355.aspx>
303: Pepa Prieto <http://www.yatzer.com/360-Interiorhome-Madrid>
304: <http://invaderzimfreak.glogster.com/adventure-time/>
305: Lorena Álvarez Gómez <http://download2u.tk/172984-detskij-illyustrator-lorena-alvarez-gomez.html>
306: “ <http://www.oldskull.net/design/ilustracion/lorena-alvarez/>
307: <http://creativecommons.org/>
308: Brian Gray <http://www.pinkghost.net/blog2/?p=181>
309: Mike Laughead <http://www.shannonassociates.com/artists.php?artist=mikelaughead>
Gary Baseman
310: <http://todountipo.wordpress.com/2008/06/08/gary-baseman/>
311: <http://www.roncandoenelnostromo.com/2010/03/los-colores-del-underground.html>
312: <http://www.artnet.com/artwork/425718635/424462699/gary-baseman-birth-of-an-empire.html>
313: <http://tallerdeuniversidad.wordpress.com/page/2/>
Robert Williams
314: <http://blog.lafraise.com/fitag/robert-williams/>
315: <http://www.thedailytelecraft.com/2011/06/art-history-snippet-pop-surrealism.html>
316: <http://www.paintinghere.com/UploadPic/Robert%20Williams/big/Infinite%20Einsteins%20And%20The%20Equation%20For%20The%20Inside%20Out%20Maiden.jpg>
317: <http://seb098.blogspot.com/2011/07/robert-williams-paintings.html>
Alberto Cerriteño
318 y 320: <http://blogs.privet.ru/community/psychomystic/43364090>
319: <http://abduzeedo.com/node/29160>
David Chung
321, 322 323, 324 y 325: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/5326046/The-Chung--Arte.html>

Luke Chueh

326, 327, 328 y 329: <http://www.liveinternet.ru/users/651528/post95192749/>

Jeff Soto

330: <http://1more1s.wordpress.com/2010/11/25/jeff-soto/>

331: <http://www.foro-cualquiera.com/imagenes-avatars/34920-dibujos-del-artista-jeff-soto.html>

332: http://www.woostercollective.com/2004/07/whats_currently_inspiring_you.html

333: <http://acidistfertig.wordpress.com/2007/07/22/some-awesome-art/jeff-soto/>

334: <http://www.myspace.com/mfk4life1988>

Camille Rose García

335: <http://www.myspace.com/33627837>

336: <http://www.myspace.com/376018527>

337: <http://www.tcdailyplanet.net/article/2008/11/27/weekend-whats-what-1127-1130-turkey-daze.html>

Tim Biskup

338: <http://www.conceptart.org/forums/showthread.php?t=50389&page=2>

339: <http://timbiskup.com/>

340: <http://www.art49.com/art49hamburg.nsf/0/666E87AB18E4F650C125733800462101?opendocument&lang=CH>

341: <http://www.diskursdisko.de/2009/11/tim-biskup/>

Victor Castillo

342 y 344: <http://www.lovecolors.net/2007/03/25/victor-castillo/>

343: <http://faceforward.dk/?paged=23>

345: http://victor-castillo.blogspot.com/2008_04_01_archive.html

346: <http://www.chundra.ru/art/print:page,1,2113-sosiska.html>

Audrey Kawasaki

347 y 350: <http://zostko.net/index.php?newsid=876>

348: <http://www.06blog.it/post/3831/audrey-kawasaki-alla-mondo-bizarro-gallery>

349: <http://www.liveinternet.ru/community/1168426/page9.html>

351: http://babydraw.ru/2008/03/04/audrey_kawasaki.html

Mark Ryden

352 y 355: <http://thegluttony.com/articles/?pg=270&c=glutt-life>

353: <http://marktanjutco.com/?p=172>

354: <http://www.fanpop.com/spots/mark-ryden/images/19230141/title/mark-ryden-painting-photo>

356: <http://dc2.net23.info/other/xudozhestvennye-temy/24223-syurrealizm-nashego-vremeni-mark-rajden.html>

Greg Simkins

357: <http://eltiosain.wordpress.com/2008/01/18/>

358: <http://www.kingbrownmag.com/blog/blog/page/3/>

359: <http://www.jogland.com/ilustracion/fantasticas-ilustraciones-de-greg-craola/>

360: <http://www.en2palabras.com/f41/greg-simkins-9594.html?langid=1>

Ray Caesar

361, 362, 364 y 366: <http://mine-dart.blogspot.com/2011/05/artiste-ray-caesar.html>

363 y 365: <http://ekletric.blogspot.com/2008/11/les-artistes49.html>

Nathan Jurevicius

367 y 368: <http://www.lostateminor.com/tag/figurines/>

369 y 371 <http://www.illustrationmundo.com/wp/4086>

370: http://www.vinyl-creep.net/Nathan_Jurevicius

372: <http://www.vinylpulse.com/2008/02/nathan-jurevici.html>

Brandi Milne

373, 374 y 376: <http://www.thinkspacegallery.com/2009/04/works.php>

375: <http://www.thinkspacegallery.com/2008/project/lookingglass/works.php>

377: <http://cupcakesbazaar.blogspot.com/2010/11/sanrio-50th-anniversary-group-show.html>

378: <http://sweet-station.com/blog/2008/12/brandi-milne/>

Travis Lampe

379: <http://www.ananasamiami.com/2010/09/artworks-by-tarvis-lampe.html>

380 y 384: <http://www.artistaday.com/?p=2227>

381: http://monsterbrains.blogspot.com/2008_09_14_archive.html

382: <http://www.indiekrush.com/?p=2786>

383: <http://arrestedmotion.com/2010/07/preview-sea-no-evil-2010/travis-lampe-verboten-well/>

Jeremy Fish

385: <http://www.komix.it/page.php?idArt=4092>

386: <http://upperplayground.com/wordpress/?p=9209>

387: <http://www.skatemap.it/articoli/news/index.php?my=7-2004>

388: <http://nosepuedemirar.blogspot.com/2008/12/jeremy-fish.html>

389: <http://blog.srleche.com/jeremy-fish/>

390, 391, 392, 393 y 394: Artyfox

395: <http://droider.ru/page/100/>