



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

**RESIGNIFICACIÓN DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS A TRAVÉS
DE LA ILUSTRACIÓN DE GRAN FORMATO**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
EVA CITLALMINA JIMÉNEZ BRACAMONTES

DIRECTOR DE TESIS:
MTRO. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA
«FAD»

SINODALES:
MTRO. JUAN CARLOS MIRANDA ROMERO
«FAD»

MTRO. YURI ALBERTO AGUILAR HERNÁNDEZ
«FAD»

DR. MARIO IVÁN SILVA DÍAZ
«FAD»

LIC. JORGE ÁLVAREZ HERNÁNDEZ
«FAD»

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



*A todos los creadores de este mundo,
que nunca dejen de pintar y resignificar
nuestras ciudades siendo libres de
rediseñar su entorno.*

AGRADECIMIENTOS

A mi escuela, la UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO y al POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO que me permitió realizar mis estudios de maestría en Diseño y Comunicación Visual en el campo disciplinario de Diseño de la Comunicación Visual y Entorno.

A mis padres Alicia y Joel; me considero la más afortunada por todo el amor y apoyo que me dan.

A mi hermano Tlacael por sus lecturas y sagaces aportaciones llenas de sensibilidad, a mi abue Magdalena que me inspiró a pintar, a Lau que siempre cuida de mi y a mi familia.

Al Maestro José Luis Acevedo Heredia, a quien admiro y respeto profundamente por su profesionalismo y amistad. Por haber aceptado desde un inicio dirigir este trabajo confiando en mí, así como por sus conocimientos, comentarios, apoyo para la conclusión del mismo.

Al Maestro Juan Carlos Miranda, quien me compartió sus enseñanzas, orientación y motivación para seguir creando y viajando.

A mis maestros Yuri Alberto Aguilar Hernández, Mario Iván Silva Díaz y Jorge Álvarez Henández por sus grandes enseñanzas y apoyo en la conclusión de mi tesis.

A la gentileza de mis amigos y sus familias en México, Estados Unidos, Venezuela, Perú, Colombia, Ecuador, Brasil, Chile, Argentina, Portugal, Italia, España, Francia, que han cuidado de mi estando lejos de casa, tengo el más grato recuerdo de su compañía y apoyo, han sido para mi un paraíso en mis travesías, les debo más de lo que puedo expresar.

Gracias de manera especial a mis amigos y a todos los que colaboraron en esta investigación: Daniela Peña por el cariño y gran diseño editorial de esta tesis, a Ángel, Paula Plim, Dual, Paintr, BLN Bike, Frase, Nashi Bimek, Done, La Robot de Madera, UnoNueve, Zésar Bahamonte, Koctel, JBC, Utopia, Sergio Navajas, FherVal, Smithe, Esther, Octavio, EverSiempre, y Demián Flores.

A Posca, que me llena de besos y convierte mis llegadas en fiesta.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I Contexto histórico de la ilustración.

- 1.1.- Antecedentes de la ilustración.
- 1.2.- La ilustración en el SIGLO XX.
- 1.3.- La ilustración en la actualidad.
- 1.4.-Clasificación de la ilustración.

CAPÍTULO II La ilustración aplicada en el espacio público.

- 2.1.- El lenguaje de la ilustración.
- 2.2.-La cultura y el entorno público.
- 2.3.-Las calles como soporte de trabajo
y comunicación del ilustrador.
- 2.4.-Tendencias urbanas para la ilustración.

CAPÍTULO III La ilustración de gran formato.

- 3.1.- Ilustración de gran formato.
 - 3.1.2.-Vínculos entre la ilustración, el
graffiti y el street art.
- 3.2.- Ilustración de gran formato y sociedad.
- 3.3.- Prospectiva de la ilustración de gran
formato.
 - 3.3.1.- Nuevas tecnologías aplicadas a
la ilustración de gran formato.
- 3.2.- Intercambio cultural.
 - 3.3.3.- Opciones de mercado
y auto promoción.

CAPÍTULO IV Compendio del trabajo de ilustradores de gran formato.

4.1.-América

4.1.2.-México: Demián Flores, Nashi
Bimek, Smithe, Alegría del Prado,
Dual, Sergio Navajas, FherVal, Frase.

4.1.3.-Ecuador: Paintr, BLN Bike.

4.1.4.-Chile: La Robot de Madera,
UnoNueve.

4.1.5.-Brasil: Plim.

4.1.6.-Argentina: EverSiempre.

4.2.-Europa

4.2.1-España: Zésar Bahamonte, Koctel.

4.2.2-Portugal: Utopia.

4.2.3-Francia: JBC

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

Documentales

Conferencias

Revistas

Tesis

Hemerografía

Páginas internet

INTRODUCCIÓN

7

Las ciudades son construcciones sociales, en las ciudades ocurren intercambios comunicativos dotados de significados, las ciudades tienen paredes con las voces del pueblo, especialmente la de los jóvenes, quienes encontraron una forma de ser vistos, exigir y divulgar necesidades, sueños, agravios.

El contacto que tuve a partir del año de 2014 con el trabajo tan variado del arte urbano, específicamente del graffiti, fue preciso para involucrarme en esta actividad y entender a este movimiento en varios de sus aspectos; un año después en la práctica personal y específicamente de la ilustración como carrera y rama del diseño y la comunicación visual, surge la pregunta y problemática de cuál era el papel que desempeñaba el ilustrador en los movimientos contraculturales.

Por medio de esta investigación se resuelven una serie de cuestionamientos en relación a la ilustración, dando a conocer las funciones que tiene en el Diseño y la Comunicación Visual, los géneros actuales en los que la ilustración se desenvuelve, los distintos soportes que no son exclusivos necesariamente del diseño editorial y actualmente las aplicaciones de la ilustración en los espacios públicos, definiendo qué es la ilustración de gran formato e insertándola en la academia, conociendo su contexto histórico, su importancia y el uso y apropiación de los espacios, permitiendo observar los modos actuales de interacción y sus aportaciones.

A partir del análisis historiográfico de la ilustración, su aplicación en los espacios públicos y las diferentes fusiones que tiene la ilustración con el diseño y su vínculo con el arte en la calle, vuelto para académicos y estudiantes del diseño, influencias gráficas y estéticas, reflejadas en el trabajo de ilustradores, que impulsándose a buscar nuevos terrenos y formas de trabajo, experimentan con los espacios y el entorno, creando una culturalización y resignificación de los lugares donde hay esta inserción.

INTRODUCCIÓN

8

Para quienes desempeñan esta profesión, la ilustración es un campo fértil para la experimentación; la ilustración hasta hace no mucho tiempo recibió una influencia muy grande en cuestiones técnicas y de material, entre otras, por parte de movimientos contraculturales como el graffiti que se consideran alternativos, paralelos, contrarios, o ajenos a la cultura oficial, que le han servido hasta la fecha para la búsqueda de nuevas formas de trabajo y espacios.¹

La ilustración ha buscado nuevas formas de autopromoción encontrando un buen lugar en los espacios públicos con intervenciones en gran formato, cuya actividad se basa en crear una imagen en escalas superiores, siempre ubicadas en calles, avenidas y puntos estratégicos de las ciudades o pequeñas comunidades, creando en las personas interés, culturalización y resignificación de sus espacios, volviendo a darle un nuevo significado y un nuevo sentido a la ilustración, replanteando la importancia de la ciudad en relación con el medio, los habitantes, su entorno y su cultura como expresión de una identidad social que se genera gracias a la imagen. De esta manera integrar la ilustración al espacio público es permitirle el acceso social a las expresiones del diseño y la cultura que lo reafirman como una disciplina constante de cambio.

En la actualidad se observa el surgimiento o desarrollo de movimientos subculturales que se apoderan de espacios públicos mismo que la ilustración deseosa por entender, se ve involucrada, aportando una serie de conocimientos y viceversa, adquiriendo una serie de ideas que modifican y crean nuevas alternativas de trabajo. La influencia de diversos movimientos subculturales (grupo de personas con un conjunto de creencias y comportamientos que les diferencia de la cultura dominante) construyó alternativas nuevas que el ilustrador encontró en la apropiación de espacios públicos, semejantes al graffiti (apropiación de espacios, uso de escrituras y representación verbal, icónico o mixto, [...] textos e imágenes son transmitidos, actuando de manera clandestina).²

1. Zeegen Lawrence, *Principios de ilustración*, 2ª edición., Barcelona, España, Editorial GG, 2013, pp.18 -183

2. Gimeno Blay, Francisco M. *Défense d'afficher*. En los muros tienen la palabra. Materiales para una Historia de los graffiti (Dpto. de Historia de la Antigüedad y de la Cultura Escrita, U.D. Paleografía, Universitat de València, 1997), pág . 14.

En este sentido, el interés de esta línea de investigación reside en visualizar la situación profesional actual de los ilustradores, que demuestren su ejercicio y experiencia, creando una aproximación de la dimensión sobre la labor profesional del ilustrador en las calles.

En el primer capítulo se abordará el contexto histórico de la ilustración, antecedentes que fueron determinantes para la construcción de su origen como disciplina hasta la actualidad y los nexos que mantienen con el arte y el diseño. Finalmente una clasificación de los géneros de la ilustración.

El capítulo dos, refiere a la ilustración aplicada en el espacio público, replantea la importancia que tiene la cultura, el entorno público, las calles como soporte de trabajo y comunicación del ilustrador, las tendencias urbanas que han ido transformando la forma de hacer ilustración.

La ilustración de gran formato, como penúltimo capítulo, define el término e incluye a la ilustración de gran formato como una modalidad más de la ilustración, dadas las aportaciones que puede brindar a la sociedad y a sus espacios intervenidos, enriqueciendo el área de acción de un ilustrador, que va de un papel a los muros intervenidos y señala los vínculos que tiene con el graffiti, el street art y otros movimientos culturales como lo fueron el muralismo o corrientes artísticas interesadas en la intervención y transformación del espacio público y su importancia en la sociedad, por último la perspectiva de la ilustración frente a las nuevas tecnologías, intercambio cultural y las opciones de mercado y autopromoción.

Finalmente en el cuarto y último capítulo se presenta un compendio del trabajo de ilustradores de gran formato, que ejemplifica a partir del trabajo de diferentes creadores a este nuevo género, permitiendo el entendimiento, la valorización y el conocimiento sobre los alcances que tiene esta actividad en la sociedad, las restricciones físicas, sociales y geográficas así como la habilidad que tiene el ilustrador de modificar conductas sociales para lograr fines positivos de transformación en un espacio público.

En cuestión de los alcances y dimensión de dicha investigación se tiene como fin, generar un espacio informativo de discusión sobre la ilustración, creando una perspectiva contemporánea para entender las expresiones que la disciplina ofrece, promocionar, resignificar y difundir la aportación que ejercen dentro del mundo cultural, especialmente el trabajo que generan en las calles.

CAPÍTULO



CONTEXTO HISTÓRICO DE LA ILUSTRACIÓN

Pinturas rupestres,
Baja California
Sur, Sierra de San
Francisco.

Foto: livingandtravel.com



Uno no puede crear un arte que hable a los hombres si no tiene nada que decir

André Malraux, *La esperanza*, 1938

12

Desde cuándo usamos y cómo surge la palabra ilustración, quién la define?; en todos los intentos por aproximar el concepto y la definición, es importante retroceder a los orígenes del término, las cuales determinan las diversas formas que adopta la ilustración a lo largo del tiempo. Es importante tener en cuenta que cada país o cultura tiene su propia historia y eso afectará al funcionamiento de la ilustración en una cultura dada; fue necesario que cada época determinara el uso de ésta según el contexto en la que fuese aplicada, de ahí que es fundamental comprender la construcción ontológica del término, no como una sucesión lineal en donde un término deviene de otro; la comprensión a sus raíces a partir de la simultaneidad del tiempo, en donde dos o más términos paralelos en la historia convergen en un punto tal, donde la síntesis da como origen la palabra ilustración. La yuxtaposición de los estudios realizados sobre “las bellas artes” y el “diseño” son importantes de examinar y nos incumben, cada artefacto humano, sea una pintura, una silla, una construcción arquitectónica, una ilustración..., evoca la totalidad de una cultura y aquellas cosas que condicionan las prioridades culturales.

La ilustración como manifestación artística y gráfica se encuentra ligada estrechamente al avance del conocimiento humano, siendo por ello difícil, desconocer su notable influencia en el desarrollo socio-cultural del hombre.

En los últimos años han surgido libros de estudio, tesis, revistas, que proliferan con temas del índole ilustrativo y las universidades siguen trabajando en preparar material de estudio que son de utilidad para conocer y comprender la naturaleza de esta disciplina, por medio de conferencias, revistas, mesas de diálogo, donde se ha puesto en duda y aportado definiciones sobre su función real, su significado, al igual que el interés por reconocer si ésta, pertenece al diseño o al arte.

No existe aún un acuerdo general acerca de qué es exactamente la ilustración, el cómo y qué deben enseñar las escuelas y cómo estudiar su pasado, sin embargo, parece haber ciertos conceptos comunes a todas ellas: algunas prácticas históricas: como el dibujo. Aún así, como disciplina es más bien reciente, por lo que su episteme y su lugar en la sociedad siguen definiéndose.

¿Qué es a grandes rasgos, lo que ha sucedido en todo este tiempo con la ilustración?, no es sencillo resumirlo en un capítulo, ni acotar el objeto de estudio, pero si proporcionaré algunas datos que ayuden a comprender ese pasado reciente y por lo tanto, permitan situar a la ilustración como parte del diseño actual, de esta manera, constatar la existencia de una producción social e histórica de grandes cambios e importancia y la aparición de este concepto en relación al diseño. El recorrido identificará las huellas de esa historicidad, sus constantes, sus desvíos y las supervivencias en las concepciones pedagógicas y profesionales del diseño para entender y justificar el principal objeto de estudio que se propone en esta investigación.

13

La historia del concepto de ilustración gráfica, se articula con los modos en que se percibe y se concibe en cada momento las condiciones históricas de posibilidad del diseño, más allá de su práctica efectiva; ha cumplido históricamente el papel de reunir intereses estéticos, conocimiento e información, apresurándose a fenómenos y proyectos tan diversos como el libro, la prensa, la propaganda y actualmente el entorno tecnológico.

En este apartado se intenta hablar respecto de los orígenes históricos que algunos historiadores remiten a Altamira, otros al Renacimiento, el SIGLO XIX, o la era tecnológica del SIGLO XXI, pero principalmente la aparición de la noción de esta palabra, en efecto la historia de ésta considera aún los antecedentes: (los primeros grabados, los mármoles romanos, la escritura carolingia, por ejemplo) y posteriormente se tomarán los momentos en que se hable conscientemente de la disciplina.

Lo que inicialmente propongo en este capítulo es intentar hacer una reconstrucción de la noción de cómo fue apareciendo y los distintos modos en que a lo largo de la historia los hombres se han referido a ilustrar o ilustración, por todo ello será imprescindible ubicar el objeto de nuestro estudio en el hilo conductor de la historia, que nos permita confirmar la importancia de dicha actividad creativa que durante muchos años ha sido relegada a un segundo plano de la jerarquía artística, estética y del diseño, siendo vista como un género creativo y no como una categoría estética y epistemológica, como la define Juan Martínez Moro en su libro: La ilustración como categoría, en 2004 y cuya importancia en la actualidad ha permitido el surgimiento de nuevos géneros en la ilustración.

1.1.- Antecedentes de la ilustración

14

El ojo, que es la ventana del alma, es el órgano principal por el que el entendimiento puede tener la más completa y magnífica visión de las infinitas obras de la naturaleza

Leonardo Da Vinci

La ilustración vista como un fenómeno histórico, nos permite afirmar que la cultura, el conocimiento y la alfabetización visual del hombre occidental se ha hecho dentro de un universo gráfico, creando conocimiento mediante la consolidación de imágenes como representación de ciertos fenómenos, de esta manera el hombre aprendió a ver el mundo a través de los ojos de los ilustradores; los avances tecnológicos, la astronomía, la física, la medicina, la biología y la literatura. Labor que ganó importancia como medio de alfabetización visual y la directa relación con el conocimiento.

El hombre desde sus inicios, ha sentido la necesidad de expresar lo existente en el universo, representarlo tal como en su forma ideal lo concibe; ha sentido la necesidad de expresar de un modo objetivo sus emociones, de exteriorizar formas, sonidos, necesidad que con el transcurso del tiempo, dio resultado a el surgimiento de distintas artes. Los primeros hombres en la Tierra, antes de usar la palabra grabaron la figura, intentaron representar todo aquello que el mundo circundante les ofrecía, comenzaron grabando con un sílex sobre la roca y luego aplicaron pigmentos de origen mineral o vegetal, representando imágenes antropomorfas, zoomorfas, fitomorfas, simbólicas, religiosas o de actividades de la vida cotidiana.

Algunos ejemplos pueden ser observados en las grutas de Lascaux en Francia, la cueva de Altamira en España y en los abrigos rocosos y cuevas en la Sierra de San Francisco en Baja California en México, son reflejo de la actividad creativa del ser humano que por simple curiosidad o por un impulso religioso representaban el mundo que estaba a su alrededor.

Con el invento de la escritura, desarrollado en Oriente Medio y en el ámbito griego, desde las primeras civilizaciones, la imagen ha trascendido y ha conseguido un papel de suma importancia, sirvió para ese momento como un complemento narrativo en civilizaciones tan importantes como lo fueron Egipto y Roma, se han encontrado vestigios arqueológicos en donde el interés que tenían los antiguos por hacer imágenes y aplicarlos en diversos soportes; inicialmente funcionó como complemento narrativo en manuscritos y libros que han perdurado hasta ahora, como fue el caso de los textos ilustrados existentes antes del uso de la imprenta: libros del Oriente Medio, Persia, los de Egipto como el libro de los muertos, papyrus Ramessum, libros de Horas, de preces (SIGLO XIX a. de C.); y la fabulosa biblioteca de Alejandría, donde se dice llegó a albergar hasta novecientos mil manuscritos.

En México, la mayor parte de la extraordinaria gráfica prehispánica (que en su mayoría fue destruida por la conquista); nos señala Hanns J. Prem doctor en antropología (culturas precolombinas) que:

«Al igual que otras escrituras de la zona occidental de Mesoamérica en el Posclásico, también la escritura de los mexicas y la de sus vecinos cercanos y lejanos era propiamente una combinación de distintos procedimientos de notación, los cuales se complementaban recíprocamente. Uno de estos procedimientos, generalmente descrito como pictográfico, registraba objetos a partir de su representación gráfica, imagen que no debía ser precisamente naturalista sino elaborada mediante formas convencionales de representación que aseguraban la precisión y claridad requeridas. Se empleaba otro procedimiento para registrar un cierto número de palabras, como nombres, fechas y algunos otros tipos de contenidos que no se podían transmitir mediante una representación figurativa. Ninguno de estos procedimientos, por sí solo o en combinación con el otro, estaba en condiciones de reproducir un texto continuo palabra por palabra.»³

De esta manera desarrollaron un concepto de ideográfica que contenía una narración o discurso, de tal forma que las imágenes de los códices podrían incluir información de todo tipo: histórica, religiosa, política, genealogía, vida cotidiana, tributos, geográficos, etc., preservando su historia y constituyendo un registro.

3. Hanns, J. Prem, *La escritura de los mexicas*, Revista bimestral noviembre-diciembre, volumen XII, Número 70, Revista Arqueología Mexicana: lenguas y escrituras de Mesoamérica, México, 2004, consultado el 27 de marzo de 2016 en: <http://www.arqueomex.com/S2N3nMEXICA70.html>.

«Además de los códices como manifestaciones culturales y artísticas, se desarrollaron imágenes para su reproducción múltiple. Algunos de los antecedentes más remotos fueron los sellos planos y cilíndricos que en la época del Preclásico se encontraban en Tlatilco cultura de Zacatenco, en el Valle de México.»⁴

16

Remontémonos ahora al sur de América: Perú, morada de dioses. Sobre su plana superficie se han trazado líneas y otros dibujos que son visibles sólo desde el cielo o la cima de las montañas: es la pampa de Nazca con sus rayas y figuras; fechar certeramente el momento en que fueron dibujados estos jeroglíficos ha representado para los arqueólogos un fuerte dolor de cabeza, debido a que por su naturaleza no se les puede aplicar las técnicas tradicionales de datación, sin embargo, usando tecnología (método de datación que consiste en analizar la cantidad de Carbono 14) y conocimientos de los últimos años, los fechados producidos por éstos análisis ubican a muchas de estas líneas y figuras entre los 550 a 650 años d.C., esto es durante la fase Nazca del Período Intermedio Temprano.

«Dibujadas sobre un terreno plano de grandes dimensiones estas rayas y dibujos no son distinguibles a ras del suelo, [...] para trazar estas líneas los diseñadores Nazca aprovecharon las especiales condiciones meteorológicas y geológicas de este lugar, los dibujos son rápidamente identificables, el mono, la araña, la ballena, el ave [...]. Lo particular de estos dibujos es que están formados por una misma línea que parte de un punto recorriendo el suelo dibujando una figura estilizada retornando al mismo punto de partida, tal como si se hubiera hecho el dibujo con un sólo movimiento de mano, [...] en cuanto a las figuras, éstas representarían a animales que inclusive hoy en día los agricultores asocian al ciclo del agua. Tomemos por ejemplo al geoglifo de la araña; dicho insecto es considerado en la actualidad como presagio de lluvias. Otras figuras, como un ave que ha sido identificada como “cóndor”, es tomado en muchas partes del Perú como representación de los “apus”, los cerros sagrados.»⁵

4. Miguel, Covarrubias, *Arte indígena de México y Centro América*, UNAM. México, 1961, pp. 40-41.

5. Lizardo, Tavera Vega, *Sitios arqueológicos (Perú): Líneas de Nasca*, página consultada 20 de febrero, 2016 en: <http://www.arqueologiadelperu.com.ar/l-nasca.html>

Pese a las diversas investigaciones realizadas desde su descubrimiento, se desconoce con exactitud la función de estas ilustraciones monumentales, sin embargo es posible que fueran una forma de comunicación, en forma de códigos.

En Europa durante el Arte Medieval con la iluminación de manuscritos que fue el inmediato precursor de la ilustración de libros e impresos, fueron una muestra de auténtica maestría en la pintura miniatura, en donde el tema principal era el religioso. En los fragmentos de rollos ilustrados que aún se conservan en nuestros días, se observan en su composición numerosas imágenes con representaciones alusivas a cada texto, la intrincada elaboración era llevada a cabo sobre soportes de pergamino, preparados previamente, en los que se realizaban aplicaciones de color púrpura y a las cuales se sumaban decoraciones que incluían pigmentos en oro y plata, creadas por los clérigos que desempeñaban el papel de iluminadores de libros desde los monasterios europeos, espacios que fueron los más importantes centros de desarrollo intelectual y artístico desde el SIGLO VI hasta el XVI. Es sabido que a diferencia de lo que se cree, la iluminación de libros en la época medieval también fue llevada a cabo por mujeres, quienes dedicadas a la vida monacal, participaron activamente en el oficio. En el SIGLO V d. C., el nombre de Ende aparece para hacer mención a una de las primeras referencias de mujeres ilustradoras de la historia. Su nombre fue confundido como un nombre masculino, pero en una de sus anotaciones aparece la inscripción Ende pintrix et Dei aiutrix («Ende, pintora y sierva de Dios»)⁶.

Conforme el tiempo, apareció en Europa un nuevo medio de comunicación visual: la impresión en bloques de madera, la cual duró tres décadas más, antes que aparecieran los tipos móviles en Occidente.

La producción de manuscritos iluminados continuó durante el SIGLO XV y hasta las primeras décadas del SIGLO XVI; la xilografía por lo tanto, cargaba consigo el nacimiento del cristianismo y la búsqueda de fundamentos teóricos que le fueran suficientes para edificar su iglesia. Un mayor aumento de la necesidad de saber implicaba por tanto más medios de reproducción bibliográfica, la xilografía surgió de esta manera como herramienta de reproducción literaria más eficiente y por tanto más rápida en tiempos medievales, conocido como el procedimiento de grabado más antiguo que se conoce.

Lo que supondría que para la edad media la xilografía no era bien vista por los “miniaturistas” que advertían su suplantación laboral, y por tanto la no necesidad de su labor manuscrita; en un principio no fue más que un procedimiento destinado a sustituir el trabajo de calígrafos y dibujantes. Esta forma de producción, que luego sería llamada arte, tal vez no fue aceptada en principio como reproducción legítima de textos, pero sí como reproducción de iniciales de los mismos, llamados capitales.

Sin embargo estas ilustraciones en las letras capitales tenían un objetivo más claro; ya que para esta época, muchos monjes y personas no sabían leer, la letra capital ilustraba el contenido del texto a través de imágenes que narraban o ejemplificaban el contenido del mismo. A este tipo de capital muy elaborada se le llamó “capital narrativa” o “ilustradora”, tipo de letra que le fue admisible su reproducción mediante xilografía pues los monjes calígrafos valoraban más el texto hecho a mano que las imágenes que se hacían como adorno del mismo.

6. Bea, Porqueres, *Reconstruir una tradición: Las artistas en el mundo occidental*, Editorial Horas y Horas, Madrid, España, 1994.

Se entiende que en principio la xilografía nace de la reproducción de imágenes y no exclusivamente de letras, imágenes que surgieron de la necesidad de los calígrafos por ilustrar el texto manuscrito o sencillamente adornarlo, poco a poco la xilografía tomó la guardia en la reproducción de textos y fue siendo adoptada como arte en los inicios del renacimiento, lo que condujo a que en el año de 1452, «con la imprenta de Gutenberg aparecen algunas obras que ostentan dibujos en grabados que superaron el deseo por crear un lenguaje visual propio y capturar narraciones»⁷

A partir de esta creación, se dio un salto abismal para la producción de libros, en los cuales se integraron, de manera mucho más eficaz y factible, las ilustraciones que acompañaban los textos.

La literatura para niños, remonta sus orígenes en occidente con la narrativa oral, especialmente el cuento y la fábula (146 a. C., por el escritor griego Esopo), que surgieron en Grecia y Roma, derivadas en ambos casos de las tradiciones orales egipcias, entre los siglos XIII o XIV a. C., contenidos que nos llevan a los hechos históricos de origen helénico y hazañas de héroes y a los contenidos moralizantes y aleccionadores, con personajes centrales, que solían ser animales, en el caso de las fábulas. Como un dato importante que se repite en varios autores es que a los niños no se les reconocía como tales, si no que eran parte activa del mundo adulto, por que es sabido que en Europa los juglares y en el caso de América, previo a las conquistas, las tradiciones orales, los ancianos narraban estas historias a toda la gente, la palabra en pueblos originarios era para todos, no solo para los más pequeños, sin embargo con el paso del tiempo fue reforzando su importancia también en la medida en que el mundo infantil ganaba relevancia en las sociedades occidentales europeas y se separaba de las dinámicas sociales y económicas de los adultos.

Rocío Vélez de Piedrahíta, en su escrito Guía de literatura infantil, afirma que «dichas tradiciones orales llegaron a Europa a través de las Cruzadas, la recopilación de cuentos orientales en Las Mil y una noches, y la influencia árabe en España.»⁸

De 1450 a 1500 surgen los incunables⁹, con el asombroso desarrollo y difusión de la imprenta en el mundo europeo, cuando en casi todos los países habían surgido talleres de impresión, España, Alemania e Italia se mantenían como los principales, en que el arte de imprimir libros e ilustrarlos alcanzó gran auge.

Al llegar el Renacimiento se consolida el deseo de búsqueda y transmisión del conocimiento, a través de los procesos de reproducción de imágenes y textos que fueron posibles por la invención de la imprenta, particularmente los de carácter científico. Pueden citarse varios ejemplos con relación a este hecho: cuando se descubre el secreto de representar la perspectiva y artistas e ilustradores como Leonardo Da Vinci y Alberto Durero impusieron un grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos tanto técnicos como arquitectónicos como *De re aedificatoria*, por Leon Battista Alberti (1404-1472) y *Sphaera mundi* (escrito en el siglo XII e impreso en 1482). Otra de las primeras obras editadas de naturaleza científica pertenecía al astrónomo inglés Johannes de Sacrobosco, la cual fue

7. Zeegen, Lawrence, *Principios de ilustración*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004, p.157

8. Rocío, Vélez de Piedrahíta, *Guía de literatura infantil*, Secretaría de Educación y Cultura de Antioquia, Colombia, 1983.

9. Un incunable (del latín incunabulae, en la cuna) es todo libro impreso durante el siglo XV.

uno de los primeros métodos técnicos de impresiones a tres colores llevadas a cabo manualmente y en donde se hacían representaciones de las fases de la luna.

El enfoque renacentista del dibujo propició el establecimiento de academias y ha sido fundamental en la educación de los artistas del Occidente durante siglos. Fruto de ello fueron también los trabajos poderosamente imaginativos de El Bosco (1450-1516), Pieter Brueghel el Viejo (1520-1569) y Jacques Callot (1592-1635). Todos ellos se inspiraron en el arte popular medieval, en la narrativa y en la reflexión social.¹⁰ Ahora bien, en el campo de la visualidad, el renacimiento de las expresiones artísticas en el medievo, a partir de innumerables creaciones pictóricas de vitrales y frescos (en los cuales se representaban toda clase de historias, particularmente relacionadas con episodios bíblicos), recordemos la Capilla Sixtina, entre 1508 – 1512, donde Miguel Ángel tuvo como encomienda por el papa Julio II de repintar el techo de la capilla y diseñar las imágenes que tendría la bóveda, pese a las dimensiones que tenía el encargo, logró solucionar cada espacio por trabajar.

Por supuesto que con el descubrimiento de nuevas rutas oceánicas y los nuevos continentes para la segunda mitad del SIGLO XVI, atrajo la atención de muchos grabadores que plasmaban temas con fines tecnológicos y científicos, la flora, fauna exótica, formas de vida, fisonomía de las personas, de igual forma la arquitectura. Es cierto que a partir de ese momento la ilustración tuvo una notable importancia, debido a que era de las pocas formas de registro, con las que se podía conocer gráficamente lo existente en el nuevo mundo, que más adelante con los viajeros ilustrados y científicos de los SIGLOS XVIII Y XIX acometen la visualización primero de una América neoclásica, y luego de una más perdurable América romántica.

«En México ya en pleno Virreinato, y particularmente en el SIGLO XVI los tlacuilos [tlacuilos], sobrevivientes a la conquista ¹¹, heredaron las formas y procedimientos técnicos de su actividad pictórica y conformaron el grupo de pintores que realizó los nuevos murales dentro de los recintos religiosos de arquitectura europea conservando el tema religioso de los europeos. Los pintores de la Nueva España aún nativos plasmaron su lirismo en su producción pictórica. En esta época podría considerarse como el primer pintor mexicano en la Colonia a Marcos Cipac de Aquino, autor de frescos murales y retablos.»¹² Paralelamente, algunas de las primeras producciones gráficas de la nueva España se realizaron en la medicina poco después de la conquista; como: el Códice Florentino y el Códice Matritense que contienen dibujos de plantas y animales, bajo la dirección de los primeros misioneros como Sahagún y Durán.¹³

19

10. Mark, Wigam, *Pensar Visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2007, p.31.

11. Pedro, Del Villar Quiñones, *Notas para una historia de la ilustración gráfica en México*, Universidad de Guanajuato, México, 2010.

12. Francisco, De la Maza, *Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana*, Tomo II, Ed. Herrero, México. 1969, p.18.

13. Ídem.

14. Ídem.

Por el año de 1552 en Tlatelolco, Martín de la Cruz, nativo de Xochimilco, escribió el *Libellus de Medicinalibus Indorum Herbis* ilustrado con las técnicas de los antiguos tlacuilos [tlacuilos],¹⁴ a quien se puede considerar como uno de los primeros ilustradores de la Nueva España.¹⁵ Otros ilustradores de la misma época fueron Luis Andrés, Luis Vega y José Mosiño.

20

La Nueva España tuvo la primera imprenta de América, pero no una enseñanza formal de las artes gráficas. Existen indicios de que en el Colegio de la Santa Cruz de Tlatelolco se enseñaba tipografía hacia 1590, pero la sociedad novohispana no aceptaba de buena gana que a sus alumnos se les enseñaran técnicas tales siendo hijos de caciques indígenas. La Casa de Moneda, institución estratégica para una sociedad colonial y minera como la novohispana, se fundó en 1535; pero tuvo que esperar hasta 1778 para que Gerónimo Antonio Gil, procedente de la Real Academia de las Tres Nobles Artes de San Fernando de Madrid, le diera una escuela de grabadores.¹⁶ Dado que la Escuela de Grabadores de Moneda tuvo mucho éxito, el ilustrado Gil concibió la idea de abrir una academia moderna de artes liberales, con cursos de pintura, escultura, grabado y arquitectura, dando origen a la Academia de San Carlos.

En México, los primeros libros ilustrados de los que se tiene conocimiento, estuvieron destinados a la infancia, se ilustraban con grabados, viñetas, capitulares y orlas, y en su mayoría pintadas a mano, dirigidos a enseñar el Catecismo al pueblo en general. Así uno de los primeros libros ilustrados que vieron los niños mexicanos fue el de la *“Doctrina Christiana para Doctrinar a los Yndios”*, en 1575, el *“Catecismo histórico del abad Fleuri”* y las *“Fábulas”* de Félix María de Samaniego y de Tomás de Iriarte.

En el viejo mundo, una rica y antigua tradición oral de la cultura egipcia, llegó en épocas posteriores a la cultura helénica y romana e hizo posible lo que hoy conocemos como literatura infantil: género narrativo y de ficción (novelas, cuentos, fábulas) que se consolida con el transcurrir del movimiento Romántico en Europa, y cuyo primer ejemplar ilustrado aparece en Inglaterra. Se trata del *Orbis Pictus*, concebido en su totalidad por el pedagogo checoslovaco Jan Amos Komensky (1592-1670). Esta obra presenta por vez primera, la imagen en un cuento para niños, como recurso para apoyar lo escrito, y hacer más explícito el relato.

A partir de esta primera intención pedagógica y didáctica, varios escritores en Francia, Alemania, e Inglaterra se interesaron por desarrollar literatura para niños. Puede mencionarse a los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, Hans Christian Andersen, Charles Perrault o Lewis Carrol, entre otros, trabajos literarios de ellos y de otros autores, traían consigo el anhelo de retomar temas fantásticos, basados en mitos y leyendas. De esta manera muchos comenzaron a fijarse en los niños, encajando este sentimiento con las novedosas propuestas pedagógicas y psicológicas de la época, que enmarcaban la infancia como parte de un importante proceso en la construcción de la persona y de su imaginación. La consolidación del cuento infantil se inició con las ya mencionadas tradiciones orales, y se reafirmó entre el inicio y el fin del romanticismo.

15. De la extraordinaria gráfica prehispánica que se conoce, es necesario asumir que la función social que tenía un tlacuilo prehispánico, un tipógrafo colonial o un grabador decimonónico en su tiempo no es posible de comparar con aquellas que hoy nos afanamos en atribuirle al diseñador gráfico.

16. Las facultades y escuelas de la UNAM: 1929-1979. Vol. III, tomo I, UNAM, México, 1979.

Las inquietudes científicas tuvieron también como referencia nuevas visiones del mundo microscópico, que se dieron a conocer a partir de los avances en la óptica, favorecidos por la construcción de lentes especiales entre los SIGLOS XVI Y XVII. «Esta evolución permitirá la expansión de las fronteras de lo reconocible a simple vista, y propiciará un gusto especial en el arte por los efectos ópticos y así mismo, despertará un gran interés por el estudio del interior del cuerpo humano, el cual se lleva a cabo con procedimientos de disección, cuyas primeras representaciones fueron realizadas en grabado y se consignaron en la obra de Berengario de Carpi».¹⁷

A finales del SIGLO XVIII se inventó la litografía, que permitía mayor fluidez y un campo más amplio en el terreno de la técnica de la ilustración; las posibilidades aumentaron durante la primera mitad del SIGLO XIX con la introducción del color. La fotografía, perfeccionada durante la segunda mitad del SIGLO XIX, fue esencial al proporcionar métodos fotomecánicos adaptables para la reproducción de ilustraciones originales creadas con cualquier tipo de técnica. No fue hasta este siglo cuando la ilustración iniciara en todo el mundo, por aquel entonces, quienes ilustraban creían en el poder intrínseco de las imágenes que estaban creando: el SIGLO XIX fue conocido como el siglo de la ilustración gráfica por el inglés John Tenniel, considerando la gran cantidad de libros infantiles ilustrados que se estaban publicando.

En 1826 el italiano Claudio Linati estableció la litografía en México. Más tarde, en 1828 en plena época de la Independencia Mexicana, Linati publicó sus litografías a color de trajes civiles, militares y religiosos de México. Divulgó también litografías de México en su periódico El Iris, y grandes volúmenes ilustrados como Monumentos de México.¹⁸ Otra personalidad de la gráfica lo fue Federico Waldeck quien publicó un libro en 1838 con litografías a color temas costumbristas y arqueológicos. Poco más tarde, Daniel Thomas Egerton publicó en 1840 un álbum de litografías a color de vistas de México. Podemos constatar que en este período se usó la litografía como medio ilustrativo.

Notables contribuciones en este terreno, surgieron para la segunda mitad del SIGLO XIX en Europa, gracias a libros famosos ilustrados por artistas de la época como Charles Keene, John Everett Millais, Miles Birket Foster, Aubrey Beardsley, que ilustró Salomé de Oscar Wilde en 1894, mientras que las de William Nicholson en su London Types (Tipos londinenses, 1898) se anticipaban a los libros

17. Juan, Martínez Moro, *La ilustración como categoría: Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, Ediciones Trea, España, 2004.

18. Pedro, Del Villar Quiñones, *Op.cit.*, 2010.

ilustrados infantiles del SIGLO XX. Entre los artistas franceses que realizaron importantes ilustraciones de libros se encuentran Eugène Delacroix, Honoré Daumier, Gustave Doré, Grandville (Jean Ignace Isidore Gérard), Gavarni (Sulpice Guillaume Chevalier), Édouard Manet y Henri Toulouse-Lautrec; maestros del arte del Ukiyo-e como Hokusai e Hiroshige se encargaron de mantener en Japón la tradición de estampas coloreadas sobre la vida cotidiana.

En lo que refiere a la historia del diseño gráfico, cabe destacar la influencia que tuvieron hechos como la Revolución Francesa y la Revolución Industrial, para el desarrollo del comercio y de la actividad publicitaria.

La publicidad en revistas periódicos y carteles amplió el campo del ilustrador. La publicidad se contempla como una respuesta a la expansión del comercio y a la industria que a su vez generaba competencia. Desde este siglo se hizo más fácil la reproducción de la ilustración y cobró importancia en la presentación de productos comerciales, debido a que el diseño gráfico fue ganando importancia.

El desarrollo de la nueva tecnología de composición y prensa en las últimas décadas del SIGLO XIX, luego de muchos años de impresión manual, produjo cambios importantes en los esquemas de trabajo dentro de las artes gráficas debido a la automatización y a la especialización.

Gracias al fotograbado, el arte comenzó a salir de los museos y colecciones privadas. La consecuencia de estos adelantos técnicos en el campo de las artes gráficas sin duda alguna fue la renovación del fotograbado y la proliferación de las revistas ilustradas en donde aparecían reproducidas las ilustraciones del dibujante.

Hasta ahora hemos recreado como la ilustración se ha visto sumergida en diversas corrientes de pensamiento que abarcan la ciencia, filosofía, la religión, la literatura, lo humanístico, y su estrecha relación con la estética y el arte; el inicio de la ilustración derivada de la “libertad de expresión”¹⁹, de manera paralela a la afirmación de la burguesía, que como clase social hegemónica que vio en los medios impresos, un vehículo de comunicación y cómo señala Montserrat Castillo: «La ilustración gráfica representará, dentro de este proceso, el elemento básico para contribuir a la elaboración de la imagen burguesa de la realidad, no tan solo de la realidad de su clase, sino de toda la realidad. Es decir que configura una concepción del mundo, un conjunto de valores y una imagen también gráfica del mundo, que se ha de imponer a todas las capas sociales gracias a su difusión»²⁰

19. La libertad de expresión, se ha visto constantemente amenazada por los cambios de leyes derivados de la arbitrariedad gubernamental y como la ilustración siempre estuvo ligada a ella, sufrió los mismos avatares que ésta, sin embargo frente a las constricciones que se impusieron a la libertad de expresión, surgieron también en muchos países de Europa, legislaciones económicas y financieras que fomentaron la actividad editorial, etc.

20. Montserrat, Castillo, *Grans Il·lustradors catalans*, Editorial Barcanova-Biblioteca de Catalunya, Barcelona, 1997, p. 18.

1.2.- La ilustración en el Siglo XX

La ilustración, ya lo hemos apuntado, nació del arte decorativo del libro y de tal origen ha conservado siempre el recuerdo y el oficio más bien de artesano que de artista, que permanece acaso todavía

Juan Martínez Moro

23

José Guadalupe
Posada, Calavera
Oaxaqueña

Foto: relatoehistorias.mx



Durante la primera mitad del SIGLO XX, el mundo experimentó profundos cambios en todos los ámbitos. Se escuchó hablar de guerras, movimientos sociales, políticos, culturales y artísticos, la independencia de muchos países, genocidios, reestructuración de las relaciones laborales de producción, avances científicos y tecnológicos, reivindicación del papel de la mujer, modas, diversidad de género, revoluciones... y la creación del diseño como disciplina que traería muchos cambios y repercusión de manera directa en la forma de hacer ilustración; se desarrolló un proceso paralelo que tiene mucho que ver con lo que está pasando ahora con la deconstrucción de la modernidad y que se relaciona con causas que guardan más relación con la política y con el pensamiento que con el propio discurrir de la ilustración.

Fue un siglo de muchas dudas e incertidumbres sobre el papel y función social que había de desempeñar y esta incertidumbre se agudizó por circunstancias tecnológicas cómo la fotografía (quien parecía sustituir la gráfica ilustrada) e históricas muy concretas alrededor del mundo, de forma que desde finales del SIGLO XX, y hasta nuestros días, el papel de la ilustración es el que le ha asignado el Neoliberalismo: fomentar la compra, las tendencias superficialmente fueron adaptándolas a un público consumidor a través de revistas, productos comerciales y el cartel que como elemento propagador de productos o acontecimientos por su capacidad de sintetizar imágenes de forma simple e impactante, fue la forma que servía más a las necesidades de publicidad y comunicación.

Una de las manifestaciones importantes de la ilustración gráfica, lo encontramos en esta primera etapa donde con los movimientos previos a la Primera Guerra Mundial supone la verdadera evolución hacia las formas del periodo artístico que nos interesa. El estilo de la tipografía y los gráficos utilizados en los carteles seguían generalmente la moda imperante en todos los aspectos del diseño, con trabajos decorativos estilo victoriano pasando por la más el Arts and Crafts de Glasgow y Viena hasta el Art Nouveau.

La producción se cuenta en millones de carteles. El Art Nouveau, en ese momento tan en boga no respondía en sus formas a la crudeza de la guerra, ni los problemas que vivía Europa entera, se vuelve pues al lenguaje popular para comunicar lo que sucedía. El cartel se había convertido ya durante la Guerra en uno de los medios fundamentales para la comunicación de masas, prácticamente todos los artistas comprometidos europeos habían puesto sus conocimientos y fuerza de trabajo al servicio del cambio social y otra parte en apoyar al movimiento de Hitler, con una estrategia de propaganda muy bien lograda.

Uno de los ejemplos más simbólicos, fue cuando Alemania declara la guerra a Rusia, el primero de agosto de 1914, el pueblo casi desarmado y con mayoría analfabeta necesitaba una orientación para luchar contra las tropas bien adiestradas alemanas. Por estas épocas la sociedad rusa está ya acostumbrada a ver, comprender al cartel comercial; el estado ruso, consciente de ello, educa al pueblo mediante el lenguaje gráfico del cartel. Anatoly Lunacharsky el responsable de la política cultural del régimen soviético durante doce años, contó en un artículo una anécdota reveladora: «En 1918 me llamó Vladimir Ilich [Lenin] y me comunicó que era preciso desarrollar el arte como medio de propaganda. Lunacharsky

sostiene que el fundador del Estado soviético le propuso dos proyectos. Uno era “adornar” muros y edificios con grandes carteles que llevaran inscripciones revolucionarias, y el otro se refería a la erección, en gran escala, de monumentos dedicados a los grandes revolucionarios. Fue lo que Lenin llamó, según Lunacharsky, propaganda con monumentos». ²¹

Los teóricos del socialismo coincidían en que el arte es distinto según las sociedades y los pueblos, por ello el arte socialista debía ser distinto al burgués y aceptado por todos. Lenin había presentado la necesidad de crear arte en las calles, las casas y las plazas. El estado invierte en arte, el nuevo mecenas del artista es el pueblo, esto supone libertad de creación: «El arte se abre al campo social y artístico: el campo de la propaganda artística. En él encontramos al cartel; la canción revolucionaria o las poesías y obras de teatro[...]». ²²

La propaganda hostil al nuevo régimen fue censurada. El Plan de Propaganda Monumental consistía en adornar los edificios, vallas y demás lugares en los que se solían poner carteles con inscripciones revolucionarias, de esta manera el cartel sustituye al arte de caballete. En 1923 Artavov, teórico maximalista del productivismo dijo en la revista LEF: «las gentes de LEF rechazan categóricamente el arte de caballete museo-intimista, luchan a favor del cartel, la ilustración, el reclamo, el foto-cine montaje, es decir, por los géneros del arte representativo y utilitario que sea de la masa, realizados por medio de la tecnología de las máquinas y ligados estrechamente al modo de vida material de los obreros de la industria» ²³

Una colección de carteles políticos de una época determinada, pasa a convertirse en un valioso testimonio que nos permite reconstruir, desde una perspectiva poco conocida y estudiada, periodos trascendentes en la historia de la ilustración. Esta herramienta gráfica propagandística en la que el mensaje directo ha adquirido una importancia sustancial, ha adoptado diversas formas que jugaron un papel relevante, sobre todo en circunstancias en que las comunicaciones están bajo el estricto control de unos pocos. En términos generales, ha sido bajo situaciones de represión y censura en la que un pedazo de papel arrojado anónimamente en el suelo ha pasado a convertirse en la única herramienta de comunicación no censurada para transmitir mensajes e ideas y por ello en una fuente directa, no manipulada, de reconstrucción de hechos pasados.

Regresemos unos años atrás, con el fin de la Revolución industrial en 1910, fue este año el que marcaría el inicio de las revoluciones artísticas, arrancando con una serie de movimientos artísticos que buscaron reinventar y renovar radicalmente el arte

21. Lunacharski, *Las artes plásticas y la política en la Rusia Revolucionaria*, Biblioteca Breve de Bolsillo. Libros de Enlace. Seix Barral S.A., Barcelona, 1969, pp. 81-82.

22. Ídem.

23. Jean Claude, Marcadé, *L'avant-garde russe*, Flammarion, París, 1995, p.322.

respecto a movimientos anteriores. Es sabido que Munich, París, Milán, San Petersburgo y Moscú fueron los centros intelectuales donde partieron las nuevas corrientes artísticas, que sacudirían el arte academicista.

Los movimientos artísticos desarrollados durante la primera mitad del SIGLO XX se conocen comúnmente como vanguardias.

26

Ya no es una excepción la figura del pintor grabador como ocurría en la época de Durero o de Goya. Los grandes creadores del siglo se interesan por las técnicas de impresión artística y no escatiman la árida labor del litógrafo, el grabado, la aparición de las modernas técnicas de fotograbado y la fotomecánica, libera al dibujante y al ilustrador de la esclavitud de una matriz traductora y reproductora de sus dibujos que tenían que ser manipulados por manos ajenas, y que mediante el nuevo proceso podía ser reproducido casi infinitamente, con total fidelidad. Recordemos las litografías de Dalí y Miró, los buriles de Picasso y la amplia obra gráfica de Solana, Nogués y Vázquez Díaz. Estos procedimientos permitieron la reproducción de facsimiles de obras de arte y por lo tanto la divulgación y la propagación.

Dado que la ilustración gráfica se encontró visiblemente influida por las tendencias creativas de esa época, acogió de igual manera la estética de las vanguardias convirtiéndose en un nuevo lenguaje de transición. Claras influencias conceptuales retomadas de los primeros movimientos artísticos y vanguardistas que se sucedieron durante los primeros cincuenta años del SIGLO XX, que presentaron su propio posicionamiento conceptual, lenguaje visual, creencias y enfoques que han servido para las generaciones posteriores de ilustradores; han circulado entre corrientes expresivas provenientes del fauismo con sus explosivos contrastes de color, el uso emotivo y pasional de las formas del expresionismo alemán, el rompimiento de las reglas de la perspectiva en el cubismo, la utilización de sugestivas imágenes surgidas del inconsciente que fue predominante en el surrealismo de Joan Miró, Dalí y Magritte, así como el Art Nouveau, futurismo, suprematismo, constructivismo, dadaísmo, la escuela de París, De Stijl, el Art Deco, el Arts and Crafts, la escuela de la Bauhaus, la semiabstracción, action painting, la caligrafía, el arte pop, el graffiti, etc., cada uno de estos grupos o movimientos, proporcionan un marco estético como referente útil a la hora de comprender la historia de la ilustración.

24. William Addison Dwiggins acuñó la expresión «diseño gráfico» en 1922, aunque casi no se usó hasta después de la segunda guerra mundial; con anterioridad, a los diseñadores gráficos los llamaban «artistas comerciales».

Uno de estos movimientos-escuela, que mayor aportación y dirección le dio a la ilustración fue La Bauhaus, es sabido que William Morris (1834- 1896), fundador del movimiento denominado como Arts and Crafts, creía en el principio de la armonía general que debía dominar las relaciones de todas las artes entre sí. Propugnaba la estrecha colaboración entre artistas y artesanos y así, deseaba destruir el dogma que separaba las “artes mayores” o artes libres y las denominadas “artes menores” o aplicadas. Fue La Bauhaus (1919-1923): la escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura fundada en 1919, por Walter Gropius en Wimar Alemania, la que sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico²⁴, puede decirse que estas dos profesiones fueron concebidas dentro de la escuela que en principio nació orientada

hacia la artesanía, lo que no impidió que se adaptase a la industria y que ésta se enriqueciera con su aportación formal, finalmente: la Bauhaus “nació artesana” y “triunfó industrial”.²⁵

Con la perspectiva de los más de cien años transcurridos desde que Walter Gropius, Lyonel Feininger y Johannes Itten pusieran los cimientos del movimiento escuela que fue la Bauhaus, bien puede decirse que aquellos pioneros no podían imaginar la trascendencia de su tarea, nacida en la encrucijada entre las dos Guerras Mundiales, reflejó los grandes cambios que habrían de marcar la historia de la humanidad.

Como se ha dicho, la existencia del término diseño gráfico es relativamente reciente, (finales de la segunda guerra mundial) y antes de esa fecha quienes realizaban diseño eran artistas que se definían a sí mismos como ornamentadores, proyectadores, maquetistas, tipógrafos, artistas comerciales, directores de arte o de edición, quienes desarrollaban el arte gráfico aplicado a los medios impresos y se encargaban de estructurar las imágenes.

La composición de este grupo fue muy diversa: pintores y grabadores, fotógrafos e incluso arquitectos; autodidactas o con formación académica; mexicanos o extranjeros; que laboraban para empresas privadas u oficinas del gobierno.²⁶

A medida que el diseño progresaba el ilustrador de igual forma empezó a acompañarle y se adaptaba también a las necesidades modernas que se les presentaban, pero fue donde se produjo una inflexión, ya mucho más evidente que en décadas anteriores, en la que la ilustración inmerso en el diseño, pasó a jugar un papel que implicaba contribuir al crecimiento de las sociedades de consumo.

Hall Andrew menciona en su libro “Ilustración” que: después de la guerra [segunda guerra mundial], y debido a la amplitud y profundidad de su tarea, el negocio del diseño de la comunicación se fragmentó en distintos campos de especialización. Los ilustradores se apropiaron del territorio de la imagen construida (ya sea dibujada, pintada, impresa, mediante collage o generada por ordenador).²⁷

Aparecieron especialistas en cada fase del proceso, reduciendo las funciones de los tipógrafos, así comenzaron a surgir diseñadores de tipos, fundidores, compositores, fabricantes de

25. Santiago, Prieto Pérez, Memoria para optar al grado de doctor: *La Bauhaus: contexto, evolución e influencias posteriores*, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, departamento de escultura, Madrid, 2005, p.366.

26. María Eugenia, Sánchez Ramos, *La Gráfica en la Primera Mitad del Siglo XX en México*, Revista Interiorgráfico de la división de arquitectura, arte y diseño de la Universidad de Guanajuato, no.15, enero - diciembre 2015, consulta 28 de Marzo, 2016, en la página: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/la-grafica-en-la-primera-mitad-del-siglo-xx-en-mexico>.

27. Andrew, Hall, *Ilustración*, Editorial BLUME, Barcelona, España, 2011. P 11.

papel, encuadernadores, editores, impresores, etc. La tecnología pasó de lo manual a lo mecánico y a lo automático, y de un mercado limitado a uno masivo. Creció la demanda del material impreso y el desarrollo de la publicidad fomentó el crecimiento de las ventas de diarios y revistas, recuperando a su vez el uso del cartel publicitario.

La imagen impresa y sobre todo la técnica del fotograbado convirtieron a la ilustración, convencionalmente considerada como técnica de segunda categoría o medio auxiliar de las artes nobles, en un género nuevo en el diseño, imprescindible para el desarrollo y su comprensión. Carteles, revistas ilustradas y libros inundaron el entorno de tal manera que puede decirse que el diseño, abrió los sistemas de representación y evocación visual e iconográfica.

Cabe destacar que las grandes invenciones que se produjeron entre 1850 y 1910 ayudaron a difundir las comunicaciones visuales y a inspirar a los diseñadores, entre ellas tenemos: la máquina de escribir, el clisé pluma, la trama, el proceso de impresión en color, la fotografía en color,²⁸ la composición automática, la instantánea, la fotografía de rayos X, el cine y la película de animación, las diapositivas de linterna mágica,²⁹ entre otros; una gran parte de ilustradores se mostraron dispuestos a aceptar estas oportunidades, con el fin de mejorar sus habilidades, ofreciendo ilimitadas oportunidades para la manipulación y experimentación.

En el cine infantil, Walt Disney inició haciendo cortos de dibujos animados como *Steamboat Willie* (1928), el primer dibujo animado de sonido, y pocos años después películas animadas de larga duración como *Blanca Nieves y los siete enanos*, publicado en 1937. Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un enorme desarrollo de lo que ya era la Industria del Cine de Animación.

Esta diversidad de opciones vanguardistas se trasladó al diseño con variados recursos iconográficos que se adaptaron a las demandas sociales e industriales y que también tuvieron una influencia directa o indirecta, en la ilustración y el diseño gráfico mexicano.

Para inicios de 1900, México experimentaba una gran apertura internacional y una marcada influencia francesa, debido al gobierno de Porfirio Díaz, de esta manera artistas mexicanos constantemente viajaban a distintos países europeos para adoptar estilos visuales y conocer las vanguardias de ese momento. Hasta pasada la revolución mexicana (1910-1920), estando ya el arte pictórico inmerso en la realidad cotidiana de México y con la

28. En el caso particular de la fotografía desde su origen, podríamos pensar que sustituiría radicalmente a la ilustración, pero aun existen muchas cosas que la fotografía no puede realizar.

29. El primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando el alemán Athanasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes, la «linterna mágica», en la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

consolidación del nuevo régimen institucional se sentaron las bases para el resurgimiento de la industria gráfica, en especial la editorial, que fue el principal motor del proyecto educativo nacional, surgiendo muchos artistas excepcionales por su creación gráfica, tal fue la importante producción gráfica en el taller de la gráfica popular, a cargo del extraordinario grabador José Guadalupe Posada, que serviría a los muralistas para sus temas y sobre todo algunas de sus formas pictóricas cuyos grabados ilustraron portadas de obras menores y otros, sobre temas religiosos. Además ilustró canciones populares llamadas “corridos”, que narran sucesos de ese tiempo, Posada manejaba en su gráfica temas sociales y políticos con aguda ironía, que fueron de fácil comprensión social, quien continuaría con esta labor sería el grabador Leopoldo Méndez.

29

Justo en ese momento histórico del país, «se crea una gran época de pintura mural mexicana con tres principales estilos asociados a la personalidad de José Clemente Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros, quienes se distinguen por la exaltada pintura de Orozco, la sensualidad de Diego y el expresionismo de Siqueiros»³⁰

La mezcla de estilos y tendencias internacionales, con las manifestaciones gráficas posrevolucionarias contribuyeron a la consolidación de una identidad visual sincrética del México moderno y de otros muchos países en América Latina, quienes por medio de los diversos medios impresos entre los que resaltan los productos editoriales y el cartel: libros, folletos, revistas y carteles, tuvieron también un carácter político y propagandístico, tanto por el gobierno como por las diversas corrientes de oposición políticas y culturales.

En este contexto, podemos destacar que la forma, como se mencionó anteriormente, es resultado del dibujo cuya importancia es fundamental para el ilustrador. Leonel López Nussa, dibujante cubano nos dice sobre el dibujo aplicado en la Ilustración, lo siguiente:

« [...] debe tomar una posición frente al texto no servirlo abyectamente; debe ser independiente y marchar en línea paralelas; no debe acentuar el texto sino subrayarlo, pues el acento es ortografía y el subrayado juicio. Un dibujo no aumenta ni disminuye los méritos literarios de un texto, su función es dialogar; en todo caso el dibujo ha de ser un intermediario entre el lector y el texto, sin tomar partido, aunque ha de ocupar también un sitio de preferencia o cuando menos de paridad con el texto; esta paridad dignifica la parte escrita y reivindica al dibujo de cualquier indeseable servilismo»³¹

30. Luis, Cardoza y Aragón, *Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana*. Tomo III. Ed. Herrero, México, 1969, p. 148.

31. Raquel, Tibol, *Diego Rivera Ilustrador*. SEP-CONAFE. México. 1987, p. 9.

Analicemos ahora el panorama que se presentaba en México con la creación de escuelas de Diseño y la inclusión de la ilustración en ese momento histórico, primero es bueno saber que la carrera de diseño gráfico se empezó a enseñar en México en la Universidad Iberoamericana en 1968, y que es cierto, tuvieron que ver los XIX Juegos Olímpicos, para que se creara como una carrera en nuestro país.

30

Si tratamos de reconstituir las creaciones morfológicas simbólicas mediante las cuales México se fue configurando como un asunto gráfico, nos encontramos con aportes que vienen de diversos especialistas: arquitectos, artesanos, cronistas, burócratas, dibujantes, grabadores, historiadores, fotógrafos, naturalistas, pintores, escultores, viajeros, sacerdotes, editores, bibliotecarios, diseñadores, etc. Todos ellos, cada cual a su modo, han ido construyendo las capas que componen nuestro relato visual del ilustrador en el país, entendido más como una confluencia de distintas historias que se entrecruzan dialécticamente que como un relato unificado u oficial.

La trayectoria y desarrollo de la Ilustración como enseñanza y su origen se remonta a los cursos de carteles y letras implantados por Diego Rivera en 1929, cuando era director de la ECA (Escuela Central de Artes Plásticas) que en 1933 se convertiría en la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas) de ellos nacieron los cursos nocturnos para obreros. En 1939 otro director, Manuel Rodríguez Lozano, reorganizó la carrera de maestro en artes plásticas³² (que no había expedido un solo título en veinte años) y creó los cursos de dibujo publicitario, sin embargo la ENAP, que hacia 1956 sólo tenía la carrera de maestro en artes plásticas y dibujo publicitario (que era sólo un sistema de cursos nocturnos de veintitrés horas semanales), que podían durar hasta cuatro años y se daban junto con artesanías, talla en madera y relieve en metales.

32. Guía de carreras universitarias. UNAM, México, 1956, pp. 91-94.

33. Catálogo general de la Universidad Iberoamericana 1962. Universidad Iberoamericana, México, 1962.

34. La universidad y el reto del México contemporáneo. Edición conmemorativa del XL aniversario de la Universidad Iberoamericana. UIA, México, 1983, pp. 172 y 301.

Felipe Pardiñas y Matías Goeritz de la Universidad Iberoamericana, abrieron en 1955 la carrera técnica en diseño industrial, junto con arquitectura y artes plásticas, que después fue cerrada; diseño industrial se convirtió en licenciatura libre en 1962 bajo la dirección de Jesús Virchez³³ y para junio de 1967 la Escuela fue invitada oficialmente a colaborar con el Comité Organizador de los XIX Juegos Olímpicos, en prácticamente todas las ramas del diseño. La Ibero ya era pionera en abrir nuevas carreras en México, como nutrición o comunicación, y percibía que era prometedora la oportunidad de abrir diseño gráfico.

El 31 de agosto de 1967 el Consejo Universitario de la UIA aprobó incluir una rama de diseño gráfico en el plan de 10 semestres de diseño industrial.³⁴ Las clases comenzaron el 25 de noviembre de 1968 y en 1974 se expidió el primer título de diseñador gráfico a nivel de licenciatura, a nombre de Ana María Peláez Villegas.

En 1968 la ENAP creó la licenciatura en dibujo publicitario, junto con una carrera técnica y otra de técnico auxiliar, además de las licenciaturas y especialidades en pintura, grabado, escultura y la maestría en artes plásticas. En 1971 se crearía el plan de estudios para la carrera de Artes Visuales, que para 1974 se convertirían en diseño gráfico y comunicación

gráfica, fusionándose en diseño y comunicación visual en 1995: «La nueva licenciatura en Artes Visuales pretendía incluir los conocimientos del diseño en su proyecto académico, aunque no tenía la misma perspectiva del diseño que se impartía en la licenciatura en Dibujo Publicitario. La pugna por el diseño al interior de la ENAP dará pie a que se forme, en 1974, una tercera carrera: Diseño Gráfico, a la par de la consolidación de Dibujo Publicitario como licenciatura en Comunicación Gráfica». ³⁵

31

«El diseño gráfico en Artes Visuales, justificado por el director Roberto Garibay como “parte lógica de un programa de Diseño Visual,”³⁶ no se preocupa por clientes, marcas o estrategias publicitarias. Se procura un diseño gráfico ideal, con función social más que mercantil; un diseño que es fundamental en la transformación de las sociedades y de los seres humanos. El diseño aparece aquí como el puente entre arte y tecnología o entre arte y ciencia. El artista-diseñador será diseñador de obras, no realizador. Los objetos no serán producidos sino diseñados por el autor, de ahí la reducción de horas de trabajo de taller bajo la signatura de adiestramiento técnico y la desaparición total de las signaturas de dibujo en el plan de estudios.»

Para esta segunda mitad del SIGLO XX, la sociedad de consumo de clase media en muchas partes del mundo y específicamente en Estados Unidos de América buscaba alternativas de entretenimiento y paralelamente los medios estaban creciendo exponencialmente, la industria de la música, el cine, la moda, las publicaciones editoriales, etc.; eran cada vez más comunes y populares, por lo que las generaciones de ilustradores de la posguerra comenzaron su carrera profesional en las artes o el diseño; en la década de los 60, con el estilo formalista y expresionista en boga, no se suponía al pintor utilizando sus habilidades para describir historias. El propio Andy Warhol, a mediados de la década de los 50, se identificaba como ilustrador comercial y diseñador de escaparates, no siendo considerado como pintor por la comunidad artística. Sin embargo, en los círculos de arte de hoy es difícil encontrar un artista que su trabajo, en el fondo, no ilustre algo.

No todos los egresados o estudiantes situaron su trabajo en el mundo de la mercadotecnia, también muchos de ellos, buscaban que su labor tuviera utilidad social, como lo ocurrido, con el fin de la década de los sesenta, tiempo en donde se marcó un parteaguas en la historia mundial, con las tensiones sociales donde surgieron los movimientos estudiantiles que se generaron a nivel

35. Los planes de ambas licenciaturas fueron aprobados por el Consejo Universitario el 7 de mayo de 1974. A pesar de su aprobación simultánea, el proyecto de Diseño Gráfico se anticipa cuatro meses al de Comunicación Gráfica, en su aprobación en el Consejo Técnico de la ENAP, Centro de Estudios Sobre la Universidad, Fondo Consejo Universitario, Comisión Permanente, VIII Comisión del Trabajo Académico. Anexo. Planes de Estudio. Caja 2, exp. 5.

36. “ENAP Dirección Oficio #10 del Dir. Roberto Garibay S. al Lic. Rafael Jiménez González, 16 febrero 1971”, Centro de Estudios sobre la Universidad, Fondo Consejo Universitario, Comisión Permanente, VIII Comisión del Trabajo Docente, Caja 11, exp. 37. Anexo al acta de la sesión del 16 febrero 1971.

internacional, se vieron envueltos en un estallido mundial simultáneo cuando estudiantes desde Checoslovaquia hasta México se rebelaron contra el poder que abusaba mediante sus instituciones; la necesidad de reformas se hizo evidente y la protesta en las calles inició como el principal recurso al que apelaron aquellos que no estaban conformes. En el conjunto internacional de protestas que tuvieron lugar durante ese año, se pudo observar la riqueza gráfica.

«En Francia: lo que inicialmente no era sino la demostración de una inquietud estudiantil, crítica a la inhabilidad de un sistema universitario incapaz de llevarles al mundo laboral. Los estudiantes bajo los lemas de “prohibido prohibir” y “la imaginación al poder”, se rebelaron contra las autoridades de sus universidades y encontraron en las paredes de la ciudad de París el mejor medio para transmitir su mensaje: “seamos realistas, exijamos lo imposible”, “el sueño es realidad”, “la vida está en otra parte».³⁷

En México durante el movimiento estudiantil del 68, los discursos, así como los medios de registro gráfico que fueron empleados por los estudiantes del movimiento, quienes tuvieron la intención de comunicar más directa y sintéticamente sus ideas, conformaron un lenguaje con características propias, un medio de expresión gráfico que respondió a las condiciones y necesidades tanto técnicas como comunicativas que requería un movimiento dirigido a las masas, así como en la conformación de un imaginario visual que se mantiene hasta el día de hoy. Esta época nuevamente volvió a darnos testimonio de la importancia de la gráfica como medio de comunicación y del papel que jugaron artistas, diseñadores, cineastas, ilustradores en juntar sus conocimientos para sintetizar en una imagen, las exigencias de todo un pueblo: trabajadores, maestros, campesinos, estudiantes, mujeres, etc.

Muy a la par de esta época, la industria discográfica crecía en la década de 1970, y el álbum discográfico fue la oportunidad para que muchos ilustradores destacaran en este medio, junto a importantes bandas de la época. Revistas de música como la llamada Rolling Stone y Crawdaddy inició la contratación de ilustradores para retratar músicos, escritores, artistas y personalidades de la política, generando un renovado interés y el disfrute de la caricatura y el retrato de celebridades, por citar un ejemplo.

Por otra parte el aumento en los libros publicados para los niños, especialmente los “libros ilustrados,” fue el inicio para que cientos de escritores e ilustradores trabajaran a la par con historias breves, e imágenes cuyo fin, era el de proporcionar un mundo imaginario para el niño, educar, entretener, etc., en el caso de las revistas o publicaciones, *The New York Times*, por citar un ejemplo, hizo un movimiento audaz para traer la ilustración de sus páginas editoriales. Otros documentos utilizados caricaturas políticas, pero el Times, ya sea por encargo o comprados ilustración conceptual, destinado a ilustrar las ideas y opiniones de sus “Op-Ed” artículos de página y las letras.

37. Enrique, Condés Lara, *Años de rebelión y de esperanza, en Asalto al cielo: lo que no se ha dicho del 68*, Ed. Océano, México, 1998, pp. 28 - 29.

Bajo cada una de estas influencias artistas los jóvenes querían más que nunca, convertirse en ilustradores, y las escuelas de diseño y arte iniciaban con nuevas ofertas en la inclusión de sus orientaciones o materias a la disciplina, una variedad de enfoques de la educación que satisficiera las demandas educativas; se implementaron cursos, programas donde quienes enseñaban eran profesionales que trabajan compartiendo sus conocimientos y experiencias. Por citar algunas en Estados Unidos: Parsons School of Design, la Escuela de Artes Visuales, y Pratt Institute de Nueva York todos tenían programas de ilustración a tiempo completo o parcial, al igual que la Rhode Island School of Design, Art Center College of Design de Pasadena, el Art Institute de Boston, y el Colegio de Arte de Filadelfia; país (E.U.A.) que en la actualidad se mantiene a la cabeza en la formación de estudiantes de ilustración y calidad de trabajo.

33

Al final de los años ochenta, e inicios de la década de los noventa, los ilustradores se encontraron con nuevas herramientas y con nuevas amenazas. El surgimiento de nuevas tecnologías ofreció oportunidades creativas sin precedentes pero también el incremento de una competencia no del todo cualificada. Dadas las circunstancias, tuvieron que aprender a manejar programas, combinando el uso del ordenador con la destreza manual y la ampliación de los recursos creativos, que con el tiempo se percataban que ahorran tiempo en la producción e incluso, les permitió hacer incursiones en el mundo del dibujo en movimiento, sin grandes riesgos económicos.

La disciplina, no ha dejado de moverse con fuerza y hacerse ver, se ha buscado reivindicar los derechos de los profesionales de la ilustración, se han incorporado leyes que defienden la autoría, la propiedad intelectual y el cobro de los correspondientes. Han surgido también nuevas asociaciones de ilustradores profesionales en muchas partes del mundo, así mismo, se ha incrementado la apreciación de la ilustración por parte de un público cada vez más interesado por la imagen y aunque no se imaginaba a la ilustración dentro de un museo o galería, son iniciativas que ha conseguido reunir importantes colecciones de obra gráfica, para difundir su importancia, entre las que se incluyen portadas de libros, discos, cómics, libros infantiles, ilustración científica, etc.

La historia de la ilustración en el SIGLO XX, demostró que fue capaz de generar un cuerpo teórico y una práctica profesional, propio y diferenciado respecto a otras disciplinas, ha logrado solucionar las exigencias sociales que se le fueron presentado durante estos años pasados y pese a haberse visto amenazada por el surgimiento de tecnologías que parecían ser un detonante para su extinción, han aprovechado para volverlas suyas como herramientas de trabajo y la continuación de su evolución como disciplina y finalmente los dogmatismos se han ido suavizando, cuestionando, analizando, matizando, desautorizando, e incluso han desaparecido, pero también esto ha dado como resultado, la posibilidad de investigaciones más profundas que aborden a este campo.



Ilustración de Carlos Vélaz, *Perdido en la Ciudad*, grafito sobre papel, 2013.

1.3.- La ilustración en la actualidad

35

¿Cómo es la ilustración de la actualidad, quiénes la realizan, cómo se comporta frente a un mundo globalizado como el que vivimos, qué ha cambiado y qué movimientos culturales, sociales, políticos y tecnológicos, han influenciado para su constante evolución, qué beneficios trajo esta ola tecnológica que se mantiene constante, qué tan capaces de profesionalizar el trabajo somos y de sintonizar con un público cada vez menor de lectores y también menos lectores de imágenes (por lo menos en México) que no reconoce una ilustración, como parte importante de la producción cultural de su propio país?.

La ilustración pertenece por derecho histórico, como mencionaría Juan Martínez Moro, en su libro *Ilustración como categoría*: a un ámbito general de creación, ligado a dos aspectos de la modernidad: la información y la comunicación visual, y yo agregaría al desarrollo tecnológico.

Ciertamente, temas como la política, la sociedad, la tecnología, la libre transferencia de ideas o la influencia de nuevas formas de expresión, han sido algunos de los determinantes para que muchos de los ilustradores persigan la idea de seguir creando, innovando, aprendiendo y desarrollando aptitudes, adoptando nuevas líneas de investigación a fin de comprender y solucionar las exigencias de comunicación visual actuales y de esta manera volver a recuperar la función social de iluminar y comunicar, lejos del carácter meramente divulgativo del que se la ha ido revistiendo; y para ello resulta de enorme interés visualizar lo que ha sido el devenir histórico de la ilustración gráfica y lo que con ella ha acontecido hasta nuestros días, quien ejerce esta profesión ciertamente, necesita conocer su contexto histórico, la historia de su profesión, pero también debe saber qué significado tiene su labor, y sus implicaciones, para hacer un mejor trabajo.

Relacionado con todo ello, está el hecho de que siempre nos referimos a las dos opciones a la hora de definir la función de la ilustración gráfica, que cómo término genérico alude a una forma de entender la imagen como la complementaria de un texto o narración, que deviene del significado que le da la real academia española: en primer lugar la señala como una acción y efecto de ilustrar, también se relaciona con la estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro y la publicación comúnmente periódica, con láminas y dibujos. Por otro lado la primera definición que da para la palabra Ilustrar. Del lat. *illustre.*, es la siguiente: dar luz al entendimiento, como segundo dato, aclarar un

punto o materia con palabras, imágenes o de otro modo y finalmente, adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto.

Por un lado encontramos en esta acepción: dar luz al entendimiento, en donde la definición alude a la idealización romántica del quehacer del ilustrador y en el otro polo: adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto o estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.

Como una perversión de lo que debería de ser su función principal, únicamente: ornamental y decorativa, ¿será entonces que es sólo una imagen detrás de un texto, su función es entonces rellenar unas páginas?. Son ideas extremas en donde en mi percepción es necesario entender de manera más profunda la función de lo que es un ilustrador y lo que significa ilustrar; la historia que ha tenido esta disciplina para llegar a ser lo que actualmente es, debe ser reflejada en su significado.

Se observa en diversos textos la poca importancia que el estudio recibe actualmente y como se ha mencionado la distorsión que de sus significados realiza la ideología dominante a través de los medios de información y libros; no se ha llegado a considerar a la ilustración gráfica como una manifestación artística o del diseño, si no como un simple mecanismo de creación de imágenes de una jerarquía menor, al servicio del texto, incoherente cuando incluso muchas veces puede aportar nuevos puntos de vista sobre un tema, además hoy día la encontramos en cualquier tipo de soporte, incluso según el contexto puede tener valor por sí misma sin necesidad de acompañar un libro. Bajo este y muchos otros enfoques, esta disciplina se transforma como preciada mercancía y se aleja del valor real que reúne al diseño y al conocimiento.

«Se ha llegado a un punto en el que quienes crean ilustraciones, los que investigan respecto la teoría e historia de este campo, no es que no conozcan la historia de la ilustración, lo que es muy grave, sino que su desconocimiento y a veces su osadía les lleva a distorsionar su significado».³⁸

En cuanto al papel educacional y pedagógico en la ilustración, grandes ilustradores han trabajado en ejemplares únicos generando un espíritu crítico entre la población, pero es evidente que bajo el aspecto utilitario, bajo órdenes políticas, económicas y culturales, la ilustración con esta función queda relegada y por otro lado vemos triunfando a la ilustración comercial, de espectáculo o lo “político-social-cultural, correcto”.

Paradójicamente, mientras se impone un mundo más globalizado, el discurso de la ilustración cambia, se aleja del intento de mostrar una realidad del mundo, para mostrar lo irreal, lo que los medios definen como “bonito y correcto”, actuando en el imaginario colectivo, de manera que ahora nuestro gremio de profesionales, forman parte de los creadores del montón, los creadores del mercantilismo, los que se alejan de ofrecer cultura y recuperar la capacidad crítica y autocrítica, de lo que en percepción debería ser la ilustración.

38. Felipe Hernández Cava en conversación con Arnal Ballester Arbonès y Carmen Castro García, algunas divagaciones: *Sobre la naturaleza de la ilustración, dentro del libro digital: Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España*, FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales), Madrid, España, 2003, p 14.

La ilustración es una disciplina donde hay que desarrollar la capacidad de crear imágenes para dotar de significados propios, las imágenes siempre han acompañado al ser humano y han sido parte esencial en la comunicación desde las primeras civilizaciones hasta la actualidad, es dicho también que la ilustración es la realización del campo del diseño más inmediatamente considerada cercana a la producción artística, tanto que se le ha dado en llamar, arte aplicado, en similitud con las bellas artes y que comparten un lenguaje visual parecido: imágenes y comunicación, sin embargo se menciona que las funciones e intenciones fundamentales del contexto de cada una son diferentes, el público, el valor del objeto o los soportes en que se trabaje. Ciertamente el diseño comunica información basada en los conocimientos previos del público, así pues el trabajo de ambos está íntimamente ligado, en que la mayor parte de las ilustraciones y diseños se insertan en un contexto no específicamente comercial, como se suele mencionar, si no que existen fines variados de acuerdo a las experiencias y valores de cada ilustrador, hay quienes deciden enfocar su trabajo en función de la sociedad y la cultura, en la investigación, etc.; se trata de un factor dominante, por mucho que las consideraciones estéticas parezcan separar ambas disciplinas.

Otro de los dilemas que se observó enfrenta la ilustración es en identificarse como parte de alguna de estas dos disciplinas: el arte o el diseño, a tal grado que el diseño llega a incorporarse en las estrategias de mercado (del arte) y por otro lado vemos a el arte alejándose de la trama institucional e incorporándose a prácticas de visualidad de la sociedad contemporánea. Nos han dicho como debe de ser la ilustración y qué aspectos funcionales debe de tener un trabajo, sin embargo no se ha logrado del todo que como disciplina consiga su autonomía y durante mucho tiempo, hemos pensado qué es lo que un verdadero ilustrador debe de hacer. A medida que uno toma experiencia en nuestro campo de trabajo, nos damos cuenta de que uno de los principales objetivos de esta profesión es buscar soluciones creativas para hacer frente a los problemas gráficos y con esto lograr una respuesta de comunicación diversa por parte del usuario o la audiencia.

Nos han dicho como debe de ser la ilustración y que aspectos funcionales debe de tener un trabajo, sin embargo no se ha logrado del todo que como disciplina consiga su autonomía y durante mucho tiempo, hemos pensado qué es lo que un verdadero ilustrador debe de hacer. Nos dicen que si no se trabaja de esta u otra manera, entonces ya no eras un verdadero ilustrador. A medida que uno “crece” en nuestro campo de trabajo, finalmente nos damos cuenta de que esta es una profesión que tiene una brillante tarea: la resolución de problemas y el uso de soluciones creativas para hacer frente a los problemas y con esto lograr una respuesta de comunicación por parte del usuario o la audiencia.

Como seres humanos (y especialmente los creativos), no estamos destinados a ser clasificados, podríamos atrevernos a decir en primera instancia que las diferencias entre un producto de diseño y un producto de arte, todavía dentro del terreno de la creación individual y concreta de una imagen, está en el enfoque funcional que le asignemos a un cuadro o una ilustración. La manera en que identifiquemos nuestro trabajo, se basará en relación también a lo que cada uno considere como “arte” e “ilustración (diseño)”; sin embargo,

la línea tan fina o gruesa entre ambas disciplinas, puede causarnos un dolor de cabeza, pero debe quedar claro ya que ninguno de los dos, puede ser la otra cosa o convertirse en tal al mismo tiempo, si una obra artística llegara a convertirse en una ilustración o viceversa, entonces hablaríamos de que se ha encontrado una función o propósito particular al objeto y dependerá de igual manera del contexto, lugar, tiempo, espacio, crítica y propuesta.

38

Martínez Moro señala que: «el género histórico de la ilustración cobra pleno sentido estético y epistemológico con la identificación de una necesidad de fondo, de un propósito o una intención del ser humano en su actividad generadora de imágenes y obras de arte, relacionada principalmente con el registro y la transmisión de experiencia, significado, conocimiento e información en un amplio sentido. El uso término ilustración y su elevación a categoría puede justificarse, en última instancia, en la medida en que se convierte en metáfora de una sensibilidad plenamente moderna».³⁹

Otro punto que debe tocarse respecto a la disciplina es que muchos ilustradores no han querido modificar las funciones anteriores que tenía esta disciplina, para beneficiar las necesidades de la actualidad, lo que también es muy grave. Se han quedado perdidos en el tiempo, creyendo que la ilustración debería seguir enseñándose y haciéndose como en el siglo pasado y le quitan la oportunidad de volverla una disciplina vigente, con oportunidad de crecimiento y reconocimiento. Puede en ocasiones sentirse una sensación de desencanto e incluso de retroceso, una crisis que deja a los ilustradores faltos de teorías, de modelos organizadores, consecuencia de una acumulación de errores, y de crisis de identidad en la dirección y búsqueda a ciegas de una profesión pero esto tampoco implica un futuro incierto; hay que destacar el texto crítico de Jeffery Keedy, diseñador estadounidense que comenta: «Si [...] están ocupados soñando despiertos con los dorados días del pasado, ¿quién nos va a mostrar cómo será el futuro? ».⁴⁰

Es importante un análisis crítico de nuestra disciplina y del cómo se está enseñando en nuestra facultad y universidades mexicanas, para evitar más errores.

La carrera de dibujante publicitario, la cual es el antecedente más directo de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, en donde se ofrece la especialización de Ilustración a partir del quinto semestre, en la ahora Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

39. Juan, Martínez Moro, *op.cit.*, p.240.

40. Jeffery, Keedy, *Lift and Separate Nueva York, The herb Lubalin Study, Centre of Design and Typography*, Estados Unidos, 1993, pp. 6 -11.

Con más de quince años de inicio de este siglo, el ilustrador ha tenido la necesidad de entender de otra forma el contexto tecnológico en relación con la naturaleza de las comunicaciones, un intento de situar cuál es el compromiso de éste, asumiendo la responsabilidad y siendo conscientes de su pertenencia a una sociedad, más activa que en otras épocas y de la imposibilidad también de escapar de la influencia gráfica de otros.

En estos dieciséis años sucedieron muchas cosas, tal vez demasiadas, para tan breve lapso temporal.

1.4- Clasificación de la ilustración

39

El paisaje de oportunidades en la ilustración es muy amplio, debido a que experimenta con una gran variedad de soportes y herramientas, mediante combinaciones, trabaja y colabora con distintas disciplinas, la interesante mezcla de soportes y formatos empleados en todo el mundo por ilustradores, muestra la variedad que predomina en los tratamientos actuales, combinados con el uso innovador de los medios a su disposición.

La ilustración es una de las disciplinas que más crece dentro del ámbito gráfico, convirtiéndose en una herramienta fundamental en muchos proyectos profesionales ligados al diseño de la comunicación, potencializado en los últimos años por las tecnologías digitales, remitiéndonos a cómo han respondido a través de los tiempos y al momento histórico de los países en los que viven los ilustradores y a veces aún que no sean nativos de ahí, generan formas características e incluso únicas, cumpliendo con las expectativas y necesidades del momento.

Las nuevas generaciones de ilustradores profesionales han conseguido reunir diseñadores de todos los campos creativos, reinventando conceptos y tendencias hasta convertirse en un eslabón indispensable para la vigencia de estos sectores. De esta manera los ilustradores consideraron el buscar nuevos campos de trabajo donde explotarán sus capacidades creativas, de ahí que surgieran diversas áreas de especialización para el ilustrador.

Solucionar algunos de los problemas visuales existentes en la comunicación gráfica, es un buen pretexto para que la ilustración evolucione y actúe en función del momento histórico vigente, de esta manera adaptarse, crear, innovar y renovarse es un reto para el ilustrador; las soluciones que dé, siempre serán diferentes una de otra y éstas serán comunicadas a través de metáforas, simbolismo, ingenio, narrativa y demás recursos.

El ilustrador cuando crea imágenes, no dispone de un libro de reglas, pero si del conocimiento específico basado en los principios del diseño y la comunicación visual, sin embargo saber solucionar y sintetizar una idea que transmitirá al público de una forma innovadora y articulada; será parte de su formación, donde requiere de la exploración práctica e intelectual para ser capaz de dar coherencia y forma, transmitiendo su autoría, marcada por su propia visión y sus conocimientos.

Los ilustradores de hoy en día han buscado diversas áreas para expresarse potenciando sus capacidades temáticas en medios más variados, creando estilos que los distinguen, como una estrategia de mercado, de esta manera el ilustrador con comodidad puede elegir de acuerdo a sus capacidades, entre tantos géneros de esta disciplina donde laborar, esto debido a que la profesión ha llegado a ser tan compleja que son pocos los ilustradores que pueden ser eficientes en todas los géneros ilustrativos.

Al observar el trabajo por diversos medios digitales, libros, revistas, etc., de un buen puñado de ilustradores contemporáneos procedentes de diversas partes del planeta, que están operando en diferentes contextos (la industria musical, la publicidad, el diseño, la edición, la moda, internet, la animación, el espacio público, el reportaje, la sátira y la narrativa) logramos imaginar una imagen caleidoscópica de todos los contextos, donde se desenvuelve el ilustrador, son vivos ejemplos de que se están produciendo obras ambiciosas, originales, inteligentes, sutiles y persuasivas.

Estar al tanto de las tendencias y las teorías contemporáneas de la ilustración y el diseño, es otro aspecto de investigación. Es importante aún así, no limitarse a imitar los estilos que están de moda. La investigación debe ser extensa y profunda, de manera que permita innovar, no copiar,⁴¹ y seguir ampliando a esta disciplina para tener más oportunidades de crecimiento.

He decidido por fines prácticos y de justificación conceptual y/o de una posible redefinición de la ilustración, generar una clasificación de los géneros de la ilustración, esta información se realizó en base a la revisión bibliográfica señalada por Lawrence Zeegen en su libro Principios de ilustración, Martin Salisbury con Ilustración de libros infantiles, Hall Andrew en Ilustración y a Juan Martínez Moro en la ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento; sin embargo estos cuatro autores, dejan fuera algunos de los géneros de la ilustración; para aclarar así como dar mayor comodidad y comprensión del tema se agrupó la información con el objetivo de que tengamos conocimiento sobre ellos y sus características, de esta manera identificar aspectos que caracterizan a cada género; a continuación se mencionan:

ILUSTRACIÓN DESCRIPTIVA	ILUSTRACIÓN COMERCIAL	ILUSTRACIÓN EN MOVIMIENTO
Ilustración editorial. Ilustración infantil. (libro álbum) Ilustración informativa. Ilustración científica.	Ilustración publicitaria. Ilustración de producto y aplicada. Ilustración de moda.	Cine (concept art, matte painting). Ilustración para animación.

41. Mark, Wigam, *op.cit*, p.18.

ILUSTRACIÓN DESCRIPTIVA

La ilustración editorial

41

Podríamos hacernos un cuestionamiento muy lógico, ¿si el escritor ha cumplido su objetivo, ¿por qué entonces tendría un texto que ser ilustrado? Bueno, la respuesta es: por simple tradición constante en las obras de lujo.

Antes de principios del SIGLO XIX, como ya se ha dicho, los libros eran hechos a mano, los manuscritos medievales de lujo utilizaban materiales como el oro, la plata y las joyas y durante cientos de años, las encuadernaciones funcionaron como un dispositivo de protección para las páginas hechas a mano o impresos como una decoración. En la década de 1820, el cambio comenzó a ocurrir en la forma que se hacían y pensaban las cubiertas, con la introducción gradual de las técnicas de encuadernación mecánica, tela y papel, luego, se convirtieron en los materiales básicos utilizados en los libros que llegaron a ser muy accesibles, debido a la introducción de prensas a vapor y el papel producido mecánicamente. Técnicas tomadas de los carteles-artistas del SIGLO XIX se infiltraron gradualmente en la industria del libro, al igual que la práctica profesional del diseño gráfico. La portada del libro se convirtió en algo más que una protección de las hojas, asumiendo la función de la publicidad y la comunicación de información sobre el contenido del texto.

Los movimientos de artes y oficios y Art Nouveau en el cambio de SIGLO XX estimularon un renacimiento moderno en el diseño de la portada del libro que pronto comenzó a infiltrarse en la creciente industria del libro de masas a través de los editores más progresistas de Europa, Londres y Nueva York. Algunos de los primeros diseños de cubierta radicalmente modernos fueron producidos en la Unión Soviética durante la década de 1920 por los vanguardistas como Alexander Rodchenko y El Lissitzky. Otro diseñador de la cubierta temprana libro muy influyente fue Aubrey Beardsley. En la era post-guerra, cubiertas para libros se convirtieron de vital importancia como la industria del libro que llegó a ser comercialmente competitivo.

Muchos fueron ilustrados, proporcionando información sobre el género y el tema del libro, mientras que muchos llevaron a la tipografía y al diseño hasta su límite con la esperanza de atraer la atención de ventas. Con la era del Internet podría decirse que no ha disminuido la importancia de las portada del libro, ya que ahora continúa con su papel pero de forma digital de dos dimensiones, ayudando a identificar y promover los libros en línea. Con la participación de ilustradores en las cubiertas, no simplemente se plantea lo que podría ser el contenido del libro, sino también lo que podrían ser sus cualidades especiales, su singular espacio imaginario.

Luego de este breviarío histórico podemos suponer la magnitud de su importancia, la ilustración editorial es el tipo de trabajo con el que la mayoría de los ilustradores se ganan la vida, se utiliza en artículos temáticos o de información, para comentar noticias o para evocar el contenido de un libro: novelas gráficas, portadas de libros, revistas, periódicos, recetarios, catálogos, tarjetas, folletos.

Ilustraciones como estas generalmente se diferencian de la ilustración publicitaria en que la imagen no está para vender o promocionar un producto si no para reforzar las palabras escritas, (aunque el fin también sea el de vender), en general la ilustración editorial tiende a estar mucho más relacionada con ideas que sirven o comunicar conceptos útiles al lector, dicho en términos más amables, en el ámbito editorial: los ilustradores seducen lectores, inclusive han contribuido a menudo a clasificar obras literarias y también han llegado a escribir y producir las suyas propias.

En México: «la ilustración tiene cada vez un peso mayor en la industria editorial, explican quienes han destacado en esta disciplina. Muchos de nuestros grandes artistas plásticos pasaron por la ilustración en un momento u otro, como pueden dar cuenta los volúmenes de la Biblioteca de Ilustradores Mexicanos que edita RM y que incluye libros de Diego Rivera y Rufino Tamayo, entre otros, por no hablar de grafistas de la talla de Ernesto El Chango García Cabral o el legendario Miguel El Chamaco Covarrubias, cuyas ilustraciones tomaron por asalto las páginas de las revistas neoyorquinas en los años veintes».⁴²

Artistas como Alberto Beltrán, Leopoldo Méndez, Andrés Audiffred, Salvador Pruneda, Germán Butze, Abel Quezada, José Luis Cuevas, Vicente Rojo, cautivaron lectores con sus imágenes en un momento u otro de sus respectivas trayectorias.

A pesar de su extraordinaria labor y extendida presencia en el panorama editorial, los ilustradores pocas veces han tenido un papel protagónico. Decenas, si no es que miles de colegas colaboraron para revistas, prensa y libros nacionales sin que se les diera crédito de su trabajo; otro error del ilustrador que debemos aceptar: el no exigir lo que nos corresponde.

Es interesante observar que muchos escritores en la actualidad deciden y piden a los editores y diseñadores, que se coloque en las portadas de sus libros su nombre al mismo tamaño tipográfico que el del ilustrador con el que colaboró, un importante

42. Bernardo, Fernández Bef, *Pintan su historia*, Fuente: Periódico: *El Ángel de Reforma* / México, Domingo, 08 de junio de 2008.

avance para la disciplina. Gracias a temas como este y el uso que les dan los ilustradores a las redes sociales, blogs, páginas y el conocimiento de nuevas tecnologías de edición, se fue conociendo su participación, trabajo y aportes en el mercado.

«Creo importante destacar que en los noventas la digitalización del oficio editorial sirvió como una especie de corte de caja generacional. Decenas de ilustradores de la generación anterior, muchos de ellos extraordinarios grafistas, descubrieron casi de un día para otro que los voraces requerimientos del mercado editorial exigían no sólo tiempos cada vez más cortos, sino además la entrega de imágenes en soporte digital (con el consecuente abaratamiento de tarifas). Como en un cataclismo cretácico, el ecosistema editorial se modificó profundamente, abriendo paso a una generación digitalizada que había hecho de la computadora un gran lápiz». ⁴³

43

Por otra parte el medio de la ilustración, por lo menos en México, se ha vuelto un campo de malas prácticas, pero que también intenta crecer y mejorar. Cada año salen de las universidades cientos de nuevos ilustradores deseosos de que su trabajo se dé a conocer en el mundo editorial, a veces sin importar que el cliente no pague lo justo por su trabajo. Por otro lado, vemos que el ilustrador es cada vez más un importante colaborador de la industria editorial al generar imágenes, pero que pocas veces redondea la idea del autor del texto. No se duda de su talento pero si de la falta de profesionalizarse y seguir explorando nuevas alternativas para su trabajo.

«Alejandro Magallanes (DF, 1971) tiene más de 50 libros publicados y más de 600 carteles diseñados, es el creativo de NO+ SANGRE y diseñador de editorial Almadía, es el más reconocido cartelista mexicano a nivel internacional y fue el encargado de hacer el arte del Cervantino 2009 y del Vive Latino 2013; Gabriel Pacheco (DF, 1973) ha publicado más de 20 libros en México y en otros seis países; hizo un mural gráfico de 50 metros lineales para el Museo de la Navegación en Sevilla y el diseño de un perfume para Loewe. Juan Gedovius (DF, 1973) tiene más de 70 libros publicados, es escritor, músico e ilustrador, su trabajo ha aparecido en revistas, carteles, folletos, manuales, discos, libros de texto y literatura, escenografías, murales y reproducciones a gran escala; Cecilia Rébora (Guadalajara, Jalisco, 1973) tiene estudios internacionales en ilustración, diseño gráfico y publicidad; ha publicado más de 35 libros y es la ganadora del Segundo Catálogo Iberoamericano de Ilustración convocado por Fundación SM con El Ilustradero y La FIL Guadalajara». ⁴⁴

43. Ídem.

Por mucho tiempo se dijo que el texto era más importante que la ilustración en los libros, pero la idea ha cambiando, el trabajo del ilustrador debemos valorarlo de la misma manera como se valora el trabajo del escritor, creo en esta igualdad, donde es tan importante como los conceptos o las definiciones. De otro modo, no podremos pasar de ser decoradores de libros.

44. Yanet, Aguilar Sosa, *El boom de ilustradores de libros infantiles*, El Universal, Sección de cultura; viernes 13 de septiembre de 2013, consultado en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2013/el-boom-de-ilustradores-de-libros-infantiles-950283.html>

Ilustración infantil

44

— *Pero... ¿qué haces tú por aquí?*
Y él respondió entonces, suavemente,
como algo muy importante:
— *¡Por favor... píntame un cordero!*
Antoine de Saint-Exupéry

-El principito ⁴⁵

Buenos recuerdos tenemos todos de los libros infantiles, son grandes creaciones no solo del ilustrador si no de un buen equipo que incluye al escritor (creador de la obra literaria) y que en colaboración tienen por resultado una obra gráfica especialmente para los niños. Una experiencia significativa el poder crear ilustraciones para el público más pequeño, pero también una gran responsabilidad.

Para facilitar el acercamiento al público al que va dirigido, la literatura infantil tiene una estructura literaria breve y concisa, caracterizada por una narrativa, generadora de fantasía, imaginación y ensueño; particularidades, potenciadas por la vitalidad, la fuerza y la contundencia de la imagen, que en este género literario, ha exhibido atractivos y sugestivas modificaciones desde sus orígenes. Estos cambios se han visto influenciados por diversas corrientes artísticas de vanguardia, aspecto que se evidencia especialmente en las producciones actuales.

Han sido muchas las transformaciones que ha tenido la ilustración para cuento infantil; cambios importantes derivados de las influencias artísticas, como son las primeras vanguardias del SIGLO XX, (fauvismo, expresionismo, dadaísmo, por mencionar tan sólo algunas). Estas expresiones no sólo se han hecho manifiestas en esta categoría ilustrativa exclusivamente desde elementos conceptuales, sino también a través de una gran diversidad de recursos plásticos que comprometen prácticas como el dibujo, la utilización expresiva del color, el collage, la fotografía y actualmente, las herramientas digitales.

La ilustración en la literatura infantil aporta no sólo elementos estéticos que refuerzan en gran medida lo visual, sino que se involucran decididamente con lo textual, lo narrativo, y

45. Foro
Internacional
de Ilustración
FIL Guadalajara
(Filustra),
Noviembre, 2010.

lo literario, para posibilitar en el niño el desarrollo de pensamientos creativos y dar cuerpo a un elemento de significativa importancia para su aprendizaje: el cuento infantil.

Los libros de literatura infantil: «cubren muchas más áreas, desde los libros con troquelados y despegables a los divulgativos y educativos, pasando por la ficción ilustrada y los libros de fotos. A menudo, los libros para niños son escritos e ilustrados por la misma persona... las narraciones visuales necesitan estar dotadas de esta unión fluida entre las palabras y las imágenes espigadas a lo largo de la historia; es importante asimismo tener siempre en mente el grupo de edad al que va dirigido el libro y la función concreta que éste va a cumplir (por ejemplo, si su propósito es entretener o educar)». ⁴⁶

45

Se han incorporado también otras herramientas a las imágenes, por ejemplo el Pop-Up, también conocido como libro móvil o animado y son aquellos que contienen desplegados, figuras tridimensionales, pestañas móviles, solapas emergentes; llaman la atención por su indudable valor creativo e irresistible encanto visual.

Sobra decir que la ilustración es también una forma de fomentar la lectura desde muy pequeños y es sin duda a través de las imágenes que las historias pueden contarse, además de agregarle un hermoso valor al libro.

En nuestro país muchos mexicanos han logrado el reconocimiento mundial gracias a sus creaciones y a editoriales que apuestan por ellos, pero tristemente la mayoría de estos reconocimientos han sido fuera de su país de origen; la gran demanda en busca de oportunidades y las pocas que se están dando no solo para los jóvenes si no para ilustradores con mayor años de edad y experiencia, vuelve de este un campo complicado, sin embargo el hecho de salir a conquistar al mundo o desde nuestro país tejer lazos con editoriales que les publican en varios idiomas, ha comenzado a dar como resultado una generación más vigorosa; el ilustrador de libros de literatura infantil y juvenil, Gabriel Pacheco, hace una reflexión:

«Calificaría la situación de México como de gran contraste, como su sociedad; por un lado hay figuras importantes, Manuel Monroy, gente como Fabricio Vanden Broeck, Gerardo Suzan, gente que ya tiene muchos años trabajando, el otro extremo, en general, es gente que no da el siguiente paso, que aún está un poco dando tumbos entre ciertas ideas y hay más o menos una juventud, una nueva generación que está empujando bastante fuerte» ⁴⁷

46. Mark, Wigam, **op.cit**, p.88.

47. Yanet, Aguilar Sosa, **op.cit**.

El libro álbum

46



Qué es lo que diferencia a la ilustración infantil del libro álbum?, pensaríamos que son muy parecidos pero éste último, posee características peculiares que ofrecen a los lectores, múltiples posibilidades de lectura, son a su vez obras cuidadosamente producidas, en los que confluyen e intervienen diversos lenguajes –texto, ilustración, diseño y edición, en su interior se proponen vibrantes e inolvidables experiencias de lectura. Estos libros suelen ser dinámicos debido a que invitan a los lectores a manipularlos, girarlos, etc.

Las ilustraciones en estas obras, no cumplen una función simplemente descriptiva o ilustrativa sino que afectan casi todos los elementos narrativos, los complejizan y el interjuego que se da entre ambos lenguajes (el visual y el textual) los vuelve imprescindibles para la construcción de sentidos.

«Esta idea, la de ver las cosas desde varios puntos de vista a la vez, proviene del cubismo, pero también de los niños. Al igual que en las ilustraciones infantiles, McKee puede decidirse por hacer una persona más grande, aún cuando la perspectiva no lo indique, “pero si es más importante que los demás por qué no va a ser más grande”». ⁴⁸

Pero, ¿cuál es la diferencia entre ambos? En un libro de cuentos, como su nombre lo indica, el énfasis está en la anécdota. La anécdota se narra con palabras (puede ser perfectamente entendida sin las ilustraciones), las ilustraciones la enriquecen. En un libro-álbum, las palabras no se sostienen por si solas. Sin las ilustraciones el contenido de la historia se llega a ser confuso. Son las imágenes las que proporcionan la información que omiten las palabras. De hecho, el libro - álbum no sólo depende de las ilustraciones para ampliar aquello que dicen las palabras, sino que también requiere de ellas para esclarecer el texto e incluso, a veces, para tomar su lugar. En un libro-álbum tanto las palabras como las imágenes son leídas. Y, naturalmente, este enfoque conlleva a usar menos palabras, o a no usarlas del todo. Incluso son obras en las que el formato físico también es portador de sentidos. Los marcos, el color, las formas y demás elementos gráficos y visuales son signos del discurso narrativo con una elaborada funcionalidad expresiva.

48. Javier, García Sobrino, *Entrevista a David McKee, Sección: El color del Ágora, Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, N° 39; Santander (Cantabria, España), diciembre 1996, p. 48.

49. Uri, Shulevitz, *¿Qué es un libro álbum?, El libro álbum: invención y evolución de un género para niños*. En Parapara Clave, Caracas, Venezuela, 2005, pp.8-13.

Al echar un vistazo a los anaqueles de libros para niños en una librería, o en una biblioteca, el lector encontrará que muchos de estos libros están clasificados como “libros-álbum”. Están profusamente ilustrados —una ilustración o más por doble página—, usualmente tienen menos texto que una novela juvenil, se encuentran escritos en un lenguaje simple y su tipografía es de gran tamaño. También son más pequeños, o más grandes que un libro estándar. Su clasificación como libro-álbum se basa en su apariencia, en su formato. ⁴⁹

Ilustración informativa

Término que en muchas ocasiones relacionamos con señales de tráfico, gráficos, diagramas, instructivos para armar objetos, mapas, representación de objetos como barcos, coches, edificios, casas, etc. y efectivamente es un gran medio instructivo. La ilustración informativa que actualmente se deriva en infografía, se basa esencialmente en gráficos, y el uso de tipografía, los símbolos y la capacidad de organizar y transmitir los datos son tan importantes como la habilidad para ilustrar correctamente una información de manera esquemática.

Con la revolución industrial se fue favorecido el campo de la ilustración informativa, ya que era necesario realizar representaciones que visualmente describieran proyectos de construcción o armados de piezas..., antes de que se completaran, de manera que los clientes pudieran entender la construcción propuesta.

Aunque aún se trabaja con pluma, tinta, acrílicos, acuarelas, marcadores y lápices de colores como herramientas básicas de trabajo, también utilizan softwares de modelado en tres dimensiones, y otros programas de ordenador. Estas versiones generadas por ordenador (CGR) se crean generalmente para fines de presentación, de marketing y de análisis de diseño. Tipos de ejemplos de incluyen todavía representaciones 3D, caminar e incluso caminar por las animaciones, visitas virtuales, planos, fotos representaciones en 3D realistas, renders 3D en tiempo real, representaciones panorámicas, representaciones de luz, sombra y más.

Ilustración científica

48

*Come chi sprezza la pittura non
ama nella filosofia ne la natura*

Leonardo Da Vinci

Como apunta el Doctor en Bellas Artes Juan Martínez Moro, sobre la ilustración científica:

«A comienzos de la Edad Moderna encontramos tres disciplinas, como son la medicina, la astronomía y la mecánica, para las que los conocimientos artísticos fueron no solo un aliado esencial, si no el cimiento que permitió su formalización y consolidación... Enfrentando a cualquier problema de forma y función, el artífice o el inventor se ven obligados a utilizar lo que Ferguson llama «modos de pensamiento no científico», de naturaleza principalmente visual e imposibles de ser reducidos a ambiguas descripciones verbales. Bajo este supuesto, la imagen adquiere un contenido esencial de orden tanto creativo, expresado en términos de invención, como epistemológico». ⁵⁰

Para el viajero botánico del SIGLO XVI Y XVIII, la representación visual era un medio de trabajo por el cual la naturaleza se hacia transportable y accesible a los centro europeos de investigación, estos periodos en que la ciencia comenzaba a descubrir el mundo, dejaron a las épocas venideras un conjunto de textos ilustrados que abrieron la mentalidad respecto a muchos temas, permitiendo a través de las visualizaciones ideográficas creadas para difundir y comunicar el nuevo conocimiento.

El adjetivo “científica” nos remite a que la información proporcionada gráficamente tiene su fuente en la ciencia, por lo tanto tiene como objetivo principal, transmitir información exacta y detallada. El grado de complejidad y de trabajo técnico y detalle puede variar de acuerdo a los esquemas desde algunos “muy sencillos”, hasta representaciones foto realistas, de acuerdo a la finalidad o lo que se desea mostrar.

Los naturalistas, científicos, necesitan valerse del ilustrador como auxiliar indispensable de su labor científica, pero el ilustrador requiere también valerse de la información, auxiliar indispensable, para crear una imagen, sin un conocimiento de la información, no puede representar con fidelidad a la naturaleza.

50. Juan, Martínez Moro, **op. cit.**, pp. 40-43.

El objetivo principal de la ilustración científica es ayudar a comprender, entregando mucha más información y aportando más claridad en torno al tema que cualquier conjunto de palabras utilizadas para describirlo, es una herramienta fundamental en la comprensión del conocimiento.

Los ilustradores de esta área tiene como misión realizar imágenes claras, concisas que representen adecuadamente los conceptos y los datos, rescatando con fidelidad las características morfológicas del objeto para que los lectores lo identifiquen perfectamente, logrando de esta manera detalladas ejecuciones de plantas, del cuerpo humano, de la vida animal, etc. y es la única forma en que ciertos temas puedan ser visualizados o explicados como en el caso de la ilustración médica o la astronomía, razón por el que la fotografía no ha logrado del todo sustituir a esta área de trabajo.

El cuerpo puede mostrarse con rayos x o fotografiarse parcialmente, pero sólo con la ilustración se puede por ejemplo: mostrar la forma en que los músculos se superponen a los órganos, también nos permite visualizar el cráneo humano para mostrar cada zona del cerebro, en este campo, tal vez por eso, a lo largo de la historia nos encontramos con botánicos, investigadores, alquimistas, artistas que tuvieron la capacidad de ilustrar ellos mismos sus trabajos, como lo hizo Leonardo Da Vinci.

Este medio gráfico se ha adaptado a los nuevos tiempos, las técnicas tradicionales, que aún son las favoritas de muchos, se han adaptado al trabajo digital, enriqueciendo sus trabajos, ya sea para los retoques fotográficos o para generar sus imágenes de forma digital y dar mayor realidad, así como para la elaboración de dossiers con la información aportada por los especialistas del tema y la documentación.

La ilustración siendo que trabaja muy de la mano con disciplinas como la ciencia, la medicina, ha logrado también llevar sus aptitudes para el bienestar humano y la ayuda para los discapacitados físicos. Tener una prótesis que permita recuperar cierto grado de movilidad a las personas a quienes les fue amputada una pierna o un brazo ... es fundamental. Aunque, en ocasiones esta herramienta es creada por el diseño industrial y otras ramas de investigación, el ilustrador logra generar propuestas y apuntes de diseños con mucha exactitud, con los que posteriormente inicia la creación de modelos que pasan luego a un proceso digital, basado en los datos de exploración, que consisten en las necesidades de cada paciente; han también contribuido en diseños de robots, aparatos de uso cotidiano y un sin fin de cosas más.

Caricatura

50

La palabra caricatura se derivada del italiano caricare, que significa recargar o exagerar, a principios del siglo XVIII, se inició especialmente en Francia e Inglaterra, grabados satíricos (creados a mano, grabados, aguafuertes y litografías) que retrataron una amplia variedad de temas. Estas representaciones se vendían en las imprentas pequeñas y puestos callejeros. Con la aparición de nuevos métodos de reproducción y distribución cada vez más eficientes, a finales de ese mismo siglo, nació la comunicación de masas, permitiendo llegar a un público más amplio a través de periódicos y revistas a la que se le incluía con intención de expresar la opinión editorial o del ilustrador sobre temas sociales, políticos y culturales.

Los ilustradores siempre han sido llamados a crear caricaturas de personas célebres: los ricos, los poderosos, los pobres, el influyente, el famoso, funcionarios del gobierno, comerciantes, familias reales, héroes, líderes religiosos. La caricatura es la palabra con la que denominamos a estas imágenes alegóricas cargadas de humor o no, que acompañan temas de toda clase y actividad humana.

Estas imágenes a diferencia de los retratos tradicionales, se basan en el uso exagerado de las características físicas (ridiculizar) como su principal herramienta y el de identificar algunas claves para lograr el reconocimiento del personaje, con el tipo de cuerpo, las proporciones faciales, el peinado, la postura, los apoyos, el medio ambiente, el traje, su comportamiento, todo lo cual contribuye a la comprensión de lo que lo convierte en un personaje singular. El trabajo de la caricatura se estableció firmemente como una herramienta para generar pensamiento crítico e influir en la opinión popular sobre las personas específicas y los problemas que les afectan.

México ha tenido una presencia importante en esta línea; en su ensayo *La caricatura: una historia en serio*, el investigador Agustín Sánchez González⁵¹ dice que el arranque de este género de periodismo gráfico en México comenzó formalmente hasta 1826, al parecer en el periódico *El Iris* con un cartón titulado *Tiranía*, atribuido al inmigrante italiano Claudio Linnati y considerado la primera caricatura publicada en el país. Históricamente se han conocido personajes clave para el desarrollo de la caricatura en nuestro país: Gaitán, Lira, Daniel Cabrera Fíguro, Jesús Martínez Carrión, Álvaro Pruneda en los periódicos *La Cantárida*, *El Quixote* y *La Patria Festiva* (1879); *El Hijo del Ahuizote* (1885-1903), *El Ahuizote Jacobino* (1904-05) y *El Colmillo Público* (1903-06), José Guadalupe Posada en periódicos como *Gil Blas Cómic* (1895-1897) y *El Diablito Rojo* (1906-10), en los años veinte del siglo XX destacan el caricaturista Juan Arthenack y José Clemente Orozco deslizando fuertes críticas en *Tu-Tan-Kamen* y *El Machete* (1924-38). En lo que resta de la década de los

51. Esther, Acevedo y Agustín, Sánchez González, *Historia de la caricatura en México*, Editorial Milenio, México, 2011.

20 y en el periodo llamado el Maximato (1929-1933) resaltan los caricaturistas Andrés Audiffred, Ángel Zamarripa Fa-Cha, García Cabral, Guerrero Edwards, Era, Cadena M. Inclán y El Chamaco Miguel Covarrubias. Más adelante: Manilla, Abel Quezada, David Carrillo, Carlos Neve, Ernesto Guasp, Alberto Isaac, Guerrero Edwards, Gabriel Vargas, Rius, El Fisgón, Trino.

«Hasta hace un cuarto de siglo parecía que a nadie importaba el estudio de la caricatura, luego de que a mediados del SIGLO XX se dio un movimiento con la publicación de una serie de libros hoy convertidos en clásicos y prácticamente imposibles de conseguir, como el de Rafael Carrasco Puente, *La caricatura en México* (1953), el de Manuel González Ramírez, *La caricatura política* (1955), y el de Salvador Pruneda, *La caricatura como arma política* (1958) que reimprimió en 2002 el INEHRM, así como los libros de José Guadalupe Zuno (entre 1959 y 1960). Después de ello, sólo Rius retomó ese tema. Pero en los últimos veinte años la caricatura ha comenzado a tener una mayor presencia en los estudios, tanto académicos –en centros de investigación de todo el país– como periodísticos. Las investigaciones se han plasmado en obras importantes. Un caso que lamentablemente parece haberse truncado es la colección del círculo de arte, del CNCA, que llegó a publicar cinco títulos dedicados a grandes personajes de la caricatura: Posada. Un artista en blanco y negro; José María Villasana, Constantino Escalante, Manuel Manilla; y, además, *La caricatura en el SIGLO XIX*. Asimismo, el CNCA publicó hace seis años otro importante libro: *Historia de un país en caricatura*, realizado por Rafael Barajas, el Fisgón [...] En donde ha habido un importante retroceso es en cuanto a las revistas de humor con circulación nacional, pues hoy prácticamente no existe ninguna, luego de que hace pocos años circulaban *El Chahuistle*, *El Chamuco*, *Chocarreros*, *Rhumor*, *La ley de Herodes*, *Lapiztola* y *Anfitrión*, así como el periódico *Al Tiro*».⁵²

Los caricaturistas también han aprovechado los medios tecnológicos y actualmente se cuenta con un sitio como cartonista.com, que contiene buena información tomada en su mayoría del *Diccionario biográfico ilustrado de la caricatura en México*.

52. Agustín, Sánchez González, *La historia de la historia de la caricatura, La jornada semanal*, Domingo 22 de octubre de 2006 Num: 607, consulta de la página 11 de abril de 2006 en <http://www.jornada.unam.mx/2006/10/22/sem-agustin.html>.

Comic

52

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. “...” Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes

Umberto Eco⁵³

Los cómics reflejan una implícita pedagogía de un sistema y funciona en base a los valores vigentes en que estos se creen; es un medio de comunicación de masas, pese a tener o no una difusión masiva. La ilustración en secuencia ha sido también un medio para canalizar la sátira y la reflexión social. Destacando que los protagonistas sienten, piensan, verbalizan como cualquier persona, pero internos en mundos a veces fantásticos o muy parecidos al mundo que habitamos, a nuestra cultura y valores, donde asumen roles de acuerdo al género, costumbres y a su comunidad.

La tira cómica es un género de la ilustración relacionado también con la caricatura. Se le llama historieta o cómic (del inglés comic) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él; el mundo del cómic empezó a ser popular en Estados Unidos en la década de los cuarentas y rápidamente se extendió en todo el planeta. En Japón también existe un género específico, denominado: historias manga. El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas. Las perspectiva económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del SIGLO XX surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

53. Umberto, Eco, *Semiología de los mensajes visuales, en Análisis de las imágenes*, de P. Fresnault-Dervelle, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.

Los cómics destacan por su carácter narrativo, integración de elementos verbales e icónico, utilización de códigos y convenciones (algunas imágenes pueden tener un título, globo, indicadores de movimiento, el habla, o burbujas de pensamiento que contribuyen a que las palabras o acciones de los personajes sean más evidentes, inclusive en las expresiones gestuales, etc.), surge si bien, como un instrumento para entretener y divertir y ha tenido relevancia en diversas sociedades, en cuanto a los personajes y escenas en la mayoría de las historietas, no se dibujan de forma realista.

53

Por mucho tiempo las historietas han sido un reflejo de la visión que se tiene de aspectos educativos de una cultura y de sus valores desde la visión de los ilustradores quienes realizan estas historias; es importante analizar el contenido de la mayoría de ellas, debido a los referentes sociales que predominan respecto a los personajes ya sean masculinos o femeninos, las actividades que desempeñan, su comportamiento y su lenguaje. Era común observar el papel de la mujer con estereotipos como el «ama de casa, servidora de su marido, nerviosa por sus hijos...chillando, pelando patatas, cocinando, poniendo las zapatillas a su marido...los hijos»⁵⁴ y no es que se hayan erradicado en la actualidad, sin embargo si se debe ser consiente de que se tiene una gran responsabilidad con la sociedad, especialmente por parte de nuestros colegas sobre lo que se dice sobre éste y otros temas.

Se deben favorecer los valores sociales y la igualdad social, eliminar la formación o adquisición de prejuicios. Si se agrega, por ejemplo que una gran parte de la población mexicana para la época revolucionaria no sabía leer, es posible que tampoco supiera diferenciar entre lo que él leía gráficamente como correcto e incorrecto y por lo tanto veía muy común que la mujer tuviera como papel el de servir al hombre y estar en el hogar y al hombre relacionado con la fuerza y el poder.

Los cómics en México, aunque resultaron un vehículo eficaz, sencillo y barato para llevar el hábito de la lectura, con contenidos de crítica, sátira y diversión, también se enfatizó mucho el papel que tenía la mujer en nuestra cultura. Con los primeros años de la década de los cuarentas (SIGLO XX), los cómics y las historietas nada tenían que ver con los héroes que ahora aparecen, los cómics en México se enfocaban en el retrato de la cultura popular y en la creación de personajes con los que se pudieran identificar la población.

54. Diago Egaña, Eva María y Nieto Bedoya Margarita, *Análisis del sexismo en los cómics, El Comic como recurso Didáctico: Una reflexión coeducativa*, Ediciones Bruguera, Barcelona, España. Tabanque: Revista pedagógica, N° 5, 1989, p. 59

Publicados en revistas y periódicos de la época, los cómics ciertamente también sirvieron, como impulso para el proceso de alfabetización de un país que, tras la guerra revolucionaria, encontraba a buena parte de su población con graves carencias en el desarrollo social y ajenos a lo que, en aquel tiempo, se consideraba cultural.

54

Así pues, los cómics resultaban un vehículo eficaz, sencillo y barato para llevar el hábito de la lectura a un sector que hasta entonces se había mantenido marginado. Kalimán, Memín Pinguín, La Familia Burrón y Chanoc, entre otros más, se han convertido en personajes de la cultura popular, la Familia Burrón, por ejemplo, se convirtió en la piedra angular para el despegue definitivo del género que mezclaba la narrativa de ficción con los dibujos.

El cómic se ha vuelto parte de la cultura popular, a su vez en una forma de expresión para la ilustración y la cultura "pop". Adquiriendo gran popularidad en países como Estado Unidos, México, Francia y Japón, siendo estos cuatro los principales productores del producto. Actualmente sabemos que el negocio de las historietas editadas en México se ha reducido a casi un monopolio dominado por Televisa, pero aún hay muchos creadores interesados en crear sus propios trabajos alejándose de los monopolios.

Novela gráfica

Tengo la impresión de que el cómic ha pasado de ser un ícono del analfabetismo a uno de nuestros últimos bastiones del alfabetismo

Art Spiegelman

55

La novela gráfica fue creada por el belga Frans Masereel, ilustrador político y autor de grabados en madera, fueron descritas por él, como novelas sin palabras.

En un formato similar a las historietas tradicionales, las novelas gráficas son un tipo moderno de historieta, o mejor dicho un cómic pero caro, en estrategia de la mercadotecnia, lo que distingue a ambos términos es un tema muy controvertido y para muchos tal distinción no existe realmente, de hecho algunos expertos ven el formato de edición como única diferencia, en relación a los cómics que son historietas cortas publicadas en serie editadas periódicamente, las novelas gráficas suelen ser obras completas, regularmente “para adultos o lectores mayores”, cuentan una historia completa, extensa, a través de una combinación entre imagen y texto, escritas en un tono serio aunque suele permitirse un lenguaje altisonante.

«Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que podríamos considerar de toma de conciencia del cómic como forma artística adulta. [...] Sin duda, este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica [...] La cuestión no es tanto saber si en épocas pretéritas se ha utilizado también el término novela gráfica en relación con el cómic, la cuestión es más bien saber si existe en la actualidad un cómic distinto del que se ha hecho en el pasado, es decir, del cómic juvenil, masificado y regido exclusivamente por criterios comerciales, y si ese cómic exige un nombre nuevo para reconocerse no tanto como una forma nueva, sino como un espíritu nuevo.»⁵⁵

55. García, Santiago, *Novela gráfica. Un nombre viejo para un arte nuevo*, Editorial: Astiberri, Madrid, España, 2010, p.35.

La historia puede ser creada específicamente para el libro o como una compilación de publicaciones periódicas que contienen una historia que continúa a través de varios temas. Técnicamente, el término novela gráfica, describe una historia original nunca antes publicada.

Mientras que las compilaciones de historias de tira y personajes de dibujos de historietas se han publicado en forma de libro de historietas desde la década de 1920, la génesis de la novela gráfica moderna comenzó en la década de 1970 con el surgimiento de centros comerciales y grandes superficies comerciales y la disminución de los precios. Desde su creación, los cómics principalmente habían sido mostrados en pequeños puestos de periódicos. Frente a un golpe a su cuenta de resultados fiscales, la industria del cómic exploró nuevas vías que mantendrían su producto rentable.

Un puñado de novelas gráficas de superhéroes han sido llevadas al cine, también hoy en día, es común ver a estos mismos ilustradores creando guiones gráficos, que se utilizan inclusive en la producción de películas de animación y videojuegos.

Las novelas gráficas no siempre contienen historias de ficción. Muchas de estas se escriben también como memorias, las historias personales que se cuentan en este formato son típicamente escritos e ilustrados por la misma persona, mientras que los libros de superhéroes casi siempre son creados por un equipo de dibujantes, entintadores, letterers, escritores, y un trazador que desarrolla la historia básica.

ILUSTRACIÓN COMERCIAL

Ilustración publicitaria

57

Ilustraciones publicitarias de productos son imágenes gráficas que dirigen la mirada del espectador hacia el producto y crean una impresión duradera. El objetivo es para mejorar el mensaje del texto al que acompaña, y atraer al espectador a leer el texto. La imagen debe convencer a los posibles clientes a comprar el producto, así como mantener su conciencia al público en general. Muchos ejemplos de publicidad de productos se han convertido en íconos culturales contemporáneos.

Armados con el conocimiento de que una imagen vale más que mil palabras, la publicidad es una de las herramientas que un ilustrador utiliza para llevar su mensaje a las masas. Actualmente los ilustradores tienen que estar bien instruidos en tanto programas de edición, marketing, aplicaciones móviles, redes sociales, ya que su finalidad será la de promocionar, vender algo, ya sea en empaques, logotipos, afiches, imagen corporativa, animaciones, visualizaciones de servicios o artes conceptuales de productos; la ilustración es una poderosa arma de ventas que llega al consumidor de manera concisa y clara facilitando así su toma de decisión, debe cumplir con varios objetivos como la transmisión de información en el producto, la creatividad del ilustrador, llamar la atención sobre el producto, al anunciar su existencia y enfatizar sus características. Constantemente, se está sujeto a imágenes que se basan en nociones poco realistas, a través de las cuales la ilustración proporciona un medio directo para comunicarse. El proceso de la ilustración, con respecto a las costosas imágenes obtenidas por medio de la fotografía, lo convierten en un medio idóneo para la publicidad, cuyo propósito es transmitir un mensaje con la mayor claridad posible.

La tarea esencial de la publicidad es ganar la confianza de la gente o influir en el consumo. Es cierto que la publicidad conlleva una implicación moral, porque los resultados tienen efectos potencialmente de gran alcance en la población en general y pueden plantear muchas cuestiones controversiales. Hoy en día, la ilustración publicitaria debería ser pensada para servir a la sociedad.

Ilustración de producto

58

La Ilustración de producto es un campo amplio y uno de los elementos importantes para la publicidad impresa, dada la proliferación de anuncios en los medios de comunicación, el empleo de la imagen gráfica es fundamental. Los requisitos básicos para desarrollarse en esta área consiste en tener la habilidad para expresar correctamente lo que se pretende comunicar y un sentido del humor, junto con un enfoque imaginativo e ingenioso del proyecto. Es necesaria la capacidad de ser flexible ante los ajustes que el director de arte o el cliente hacen al proyecto original.

Según Luc Dupont en su libro: 1001 trucos publicitarios, hay al menos nueve tipos de ilustraciones que atraen nuestra atención y venden por encima de la media:

«Las que hacen referencia al producto, a su presentación, a una parte específica del producto, a la manera como se emplea el producto, las que muestran la satisfacción por haber utilizado el producto, las que comparan el producto de una compañía con productos similares, las que emplean el humor, las que presentan al consumidor leal, las que muestran el “antes” y el “después” de haber utilizado el producto».⁵⁶

Seguramente recordaremos ejemplos con estas características. Uno de los muchos objetos de producto en donde el ilustrador ha tenido presencia, han sido por ejemplo las portadas de discos; la primera portada de álbum ilustrado fue diseñada en 1939 por el diseñador gráfico Alex Steinweiss para una compilación de canciones de Rodgers y Hart. Antes de esto, los discos por lo general tenían una cubierta que consistía en las letras, claro que el nombre del artista y título sobre un fondo de un solo color. El diseño de Steinweiss para el Columbia Records LP inspiró a otras empresas para contratar ilustradores para decorar las cubiertas. Los ilustradores eran reclutados por las compañías discográficas para hacer su producto más destacado.

Andy Warhol para el disco The Velvet Underground and Nico de The Velvet Underground: Warhol creó este diseño para la banda que tocaba en el edificio donde se encontraba su estudio en Nueva York y las primeras ediciones que salieron tenían una cubierta que podías desprender de la banana como si la estuvieras pelando. A continuación cito algunos discos que mundialmente se dieron a conocer por el trabajo de ilustradores y artistas e inclusive graffiteros.

Banksy para el disco Think Tank de Blur, Salvador Dalí para el disco Lonesome Echo de Jackie Gleason, Norman Rockwell para el disco The Live Adventures of Mike Bloomfield and Al Kooper de Mike Bloomfield y Al Kooper, Keith Haring para el disco Without You de David Bowie y los Beatles en cambio, decidieron no utilizar imagen para la portada de su liberación en 1968 comúnmente referido como el Álbum Blanco.

56. Luc, Dupont, *1001 trucos publicitarios*, Ed. Masterclass, Barcelona, España, 2010, p.51.

Con la conversión de analógico a digital en la década de 1980, la ilustración en las cubiertas 12 x 12 pulgadas LP se redujo a llenar un Longbox CD que era sólo de 6 x 12 pulgadas. Una vez que el Longbox se retiró en 1993, la técnica se aplicó a las cubiertas del CD medir tan sólo 4,75 x 4,75 pulgadas. El uso del formato MP3 no físico redujo aún más la técnica que aparece en los dispositivos electrónicos a un tamaño insignificante, no por eso el trabajo de ilustrador desapareció, simplemente tuvo que adaptarse.

Ilustración aplicada

En otra área, puntos de venta para la ilustración aplicada, o ilustración “decorativo”, se han abierto más ampliamente en la creación de artículos para el hogar, artículos de regalo, productos de papel, artículos de papelería, y otra “diseño de la superficie”, así como para las modas y los entornos comerciales de todo tipo.

Ilustración de moda

La moda ha servido de inspiración en muchos temas, incluyendo el mundo de la ilustración. No habría, en muchos de los casos, piezas icónicas de la moda sin un figurín previo, y sin un ilustrador, este boceto de cómo tiene que verse la pieza final o con que materiales y colores planea su creación, será una guía de lo que quiere hacer el diseñador, el ilustrador de moda toma este diseño y lo interpreta a su manera, dándole su propio sentido, su propio contexto.

La ilustración de moda nace en el momento en que la moda como tal existe lo que antes era una idea preconcebida de un dibujo un tanto rústico, o un boceto exclusivo de diseñadores de moda, ahora es un trabajo atesorado por muchos personajes del mundo de la moda, en muchos casos, considerarse piezas de colección.

La ilustración de moda empezó con los figurines. Así es como encontramos figuras humanas muy estilizadas e inclusive ahora animales humanizados con vestidos, maquillaje, bolsos, zapatos, adornos, lencería, y otros más, trabajados en detalle o sin, realizados en collages, técnicas como acuarelas, pasteles y hasta ilustraciones digitales, lo interesante es ver como cada ilustrador tiene su propio estilo al ilustrar y el sello que le da a sus trabajos, haciéndolo una especie de autógrafo y al mismo tiempo creando piezas únicas.

Una de las características de este tipo de ilustraciones es que nos remiten a estereotipos de belleza, a un estilo de vida rodeado de glamour. La ilustración de moda crea originales vestuarios sobre sus personajes, fusionando sus más grandes pasiones, el diseño, la ilustración y la moda.

ILUSTRACIÓN EN MOVIMIENTO

60

Cine, Animación, 3D, Caricaturas, Web

Ilustradores en la primera década del SIGLO XXI se dedicaron a una rápida evolución cultural global, interconectado que está profundamente afectada por los avances en la tecnología. Las industrias de libros, revistas, y edición de música, televisión, películas, animación, juegos electrónicos, y el rol de entretenimiento siempre son entornos que requerirán el talento de los ilustradores, y estas industrias están adaptándose al entorno digital.

La televisión, el cine y el video a diferencia de medios estáticos como en libros o folletos, es aquí donde se usa como base para animar a la ilustración, un punto de partida de la idea o el tema de la película o el video. Como ocurre en las películas animadas éste, se encargará de crear imágenes y el animador dará interactividad a estos.

Ha sido tan necesario la creación de imágenes, que han conseguido una importante expansión dentro de este campo de actividades debido a la sofisticación tecnológica que se consiguió en tan pocos años y que contribuyó al desarrollo del papel de los ilustradores.

Ya hablamos de cómo las vanguardias artísticas surgidas en Europa en los inicios del SIGLO XX han influido notoriamente en la manera de hacer ilustración, hecho que enriqueció desde el punto de vista gráfico las prácticas ilustrativas en muchas partes del mundo, en este punto, podemos tener una aproximada claridad en torno a cómo el proceso ilustrativo, involucrado en la creación de un cuento para niños, evolucionó para crear luego las animaciones en el cine.

Las características físicas de los personajes se han alejado ya de estereotipos establecidos como son las convenciones retomadas de las representaciones de la figura humana anatómicamente muy definidas y clásicas. La coherencia en la construcción de las formas de personas, animales o cosas se ha visto alteradas hasta llegar a extremos altamente expresivos, donde se encuentran personajes con los brazos más largos de lo normal, la cabeza notablemente más grande que el cuerpo.

Como una manera de informar mejor a los ilustradores del proceso de producción, se les piden guiones gráficos: story boards (similares a las tiras cómicas), en el que la acción se representa con dibujos “básicos”, de esta manera directores, camarógrafos y animadores son más capaces de desarrollar un plan para la filmación. Guiones gráficos se crean a menudo en las primeras etapas de la producción cinematográfica. También pueden ser filmadas en secuencia con guías de audio, insertados para ilustrar mejor la secuencia de la película.

En la primera década del SIGLO XXI, hubo un creciente interés en la animación, consiguiendo películas de animación utilizando la producción digital innovadora. La industria de los juegos también fue evolucionando y los videojuegos también fueron usados para realizar películas debido a que suelen ser un mercado seguro. Los editores de cómics entraron en el negocio del cine a todo vapor con tanto de acción en vivo y películas de dibujos animados. La relación entre la industria del juego, la industria del cómic, y la industria del cine se hizo más estrechamente conectada e ilustradores realizan un papel importante en la pre-producción, ayudando a visualizar como se vería la película.

La realización de películas requieren del trabajo de la ilustración con el fin de visualizar no sólo los personajes, sino también la secuencia de eventos y movimientos de cámara, escenarios o ambientaciones, para que el director pueda conocer mejor cómo la secuencia de comandos se podría traducir. Este proceso generalmente comienza con guiones gráficos que muestran la progresión de la acción, con dibujos en secuencia, que a su vez conducen a escenas. Los diseñadores escénicos crean imágenes que son fuente de inspiración para los equipos de procesamiento digital. Los ilustradores se han convertido en parte del proceso de creación de películas e incluso están empezando a dirigirías.

De igual forma los dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas y lectores electrónicos se han convertido en la principal forma en que las personas se comunican, buscar información y entretenerse, y los ilustradores logran desafiar el avance tecnológico, adaptando sus métodos de trabajo a las exigencias de los medios que se utilizan para mostrar y distribuir las imágenes que hacen. Ilustradores se comunican con los clientes y agentes, crean blogs y vender su trabajo en línea, usan las redes sociales y entornos de comunicación como Twitter, Facebook, Instagram, Tumblr, Blogspot, para retratar su personalidad y logros a los clientes potenciales. Clientes, directores diseñadores y arte todos buscan servicios de ilustración en línea, el uso de Internet para navegar por carpetas y artistas de investigación y comisiones para los nuevos proyectos.

En esta era digital, hay temores de que la página-libros, revistas y periódicos impresos como objetos físicos, podrían considerarse obsoletos. Aparentemente en respuesta, algunas editoriales la están eligiendo para producir novelas con ilustraciones a todo color de interior, al igual que se hizo en el SIGLO XX. Los editores de libros para niños, las novelas gráficas, los cómics, por mencionar algunos, están desarrollando los libros electrónicos digitales, formatos interactivos para la visualización en línea o dispositivo, pero las obras publicadas, libros ilustrados tradicionalmente nunca han sido más populares.

CAPÍTULO



LA ILUSTRACIÓN APLICADA EN EL ESPACIO PÚBLICO

Paris Francia, 2016.

Foto: Eva Bracamontes



Dar forma visual, a la ciudad constituye un tipo especial de problema de diseño. Es una construcción en el espacio, en constante cambio debido al tiempo y las necesidades humanas y artísticas. La ciudad no solo es el lugar que habitamos las personas, sino que es también producto de muchos constructores que constantemente modifican su estructura, porque tienen sus motivos para ello; en el caso específico del diseño, ha tenido un papel importante al momento de trabajar en modelar las ciudades. La ciudad parece ser una experiencia vivencial que se vuelca entre nosotros, colocando a una persona en dinámicas distintas entre sí y diferentes para cada sujeto que la habita.

Los diseñadores proponen nuevos espacios y formatos de trabajo, de manera que en la actualidad, podemos visualizar a las ciudades alimentadas por innumerables asociaciones y propuestas que abarcan varias representaciones visuales que conforman nuestros espacios.

La percepción de lo que es una ciudad y como ocupar sus espacios, varía de acuerdo a cada persona, la manera en que operan, construyen, mantienen, ornamentan o administran cada espacio, incumbe al diseñador, «En la ciudad se dan cita las artes, artesanías y diseños, incluyendo las tecnologías... y lo que es más importante: en la urbe entrecruzan tres factores, cuya articulación reproduce la organización social: los habitantes, los objetos, arquitectura incluía, y los espacios que estos estructuran»⁵⁷

Existe cierto debate sobre los objetivos reales de los diseñadores que actualmente intervienen el espacio público. Existen muchas formas de hacerlo, es evidente que las calles son y es el sitio que reúne más trabajo de diseño. Por supuesto la ilustración ha conseguido un papel importante al momento de transformar los espacios, que incluyen desde la publicidad comercial, presente en vayas publicitarias, escaparates y espectaculares, hasta instalaciones como una forma promocional para algunas marcas o alguna otra función dirigida a la comunicación y otras muchas más que nos recuerdan la importancia que tiene el diseñador e ilustrador en el espacio público, en la manera en que trabaja con él y el análisis que genera previamente para poder llevar el trabajo a ese sitio.

El ilustrador, ha permitido evidenciar la experiencia y vivencial de un nutrido número de diseñadores capacitados, que se encuentran desarrollando de manera cotidiana la práctica de apropiarse del espacio urbano, como una dinámica constante y reiterada de participación ciudadana, a través de la formación libre y el uso de nuevas metodologías educativas que garantizan el fortalecimiento cultural principalmente en comunidades y sectores con mayor índice de delincuencia, inseguridad y pobreza extrema, carencia de espacios culturales o también en lugares muy visibles en las ciudades donde sitios de esparcimiento cultural están presentes de manera constante y que son buenos espacios para promocionar y difundir el trabajo de cada uno de los ilustradores, buscando impulsar la consolidación del espacio público destinado para el encuentro y la confluencia armónica de todas y de todos los miembros de la comunidad.

57. Dore, Ashton, *La ciudad Concepto y Obra*, VI Coloquio de Historia del Arte, Conferencia UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas. Notas sobre como percibir la ciudad. México, D.F. 1987, p.52.

2.1.- El lenguaje de la ilustración.

*Tendemos a creer que las imágenes
están hechas para ser vistas
cuando en realidad están hechas
para ser leídas*

Fabricio Vanden Broeck

65

Desde la prehistoria el hombre ha creado imágenes, que en la actualidad pueden inclusive considerarse obras de arte, sin embargo su utilidad probablemente en su momento fue solo un medio de comunicación, o la inquietud por plasmar todo aquello que sentían o era visible para ellos, pintando en abrigos rocosos y cuevas. Antes de la lengua, una forma de comunicación fue la imagen.

A través del tiempo el hombre sigue creando imágenes que han evolucionado generando nuevos estilos artísticos, manejando temáticas tan variadas como su creatividad les ha permitido y han sido aplicados como ya hemos revisado en diferentes formatos: papiros, códices, panfletos, caballete, papel, libros, muros, publicidad, cine, así como el uso de diversas y nuevas técnicas de pintura; la tecnología permitió una evolución radical en cuanto a materiales, soportes y medios impresos, que facilitaron el acercamiento de la imagen a todas partes.

Todas las imágenes tienen como función fundamental comunicar, sin embargo el mensaje que se presenta debe ser leído y entendido por la sociedad a quien se le produjo, por lo tanto la imagen debe contemplar el contexto en el que se desarrolle.

Se debe entender primeramente a la comunicación: como un proceso en que el remitente dirige un mensaje a través de un medio. Ésta es esencial en la vida del ser humano, es la manera en que podemos manifestar nuestras emociones o pensamientos y las formas no solo quedan en una forma oral, si no existe la escrita, la dibujada y la pintada, de igual forma la manera en que nos expresamos por medio de los gestos del cuerpo son tan importantes para generar un mecanismo de comunicación capaz de unir a las sociedades.

El cómo codifica un mensaje una persona será determinado por diversos factores de formación de cada uno, ejemplos: edad, personalidad, entorno, intereses, entorno familiar, nivel educativo y cultural, formación y experiencia; por otra parte la ubicación, el momento, el contexto social, valores de la comunidad y la cultura dominante, son fundamentales para la forma en que la gente o la audiencia, reciba un mensaje visual ilustrado (el canal o medio por el cual se transmite el código será preciso para fijar su destino).

Si la ilustración es un lenguaje, ¿qué es lo que deberíamos comunicar, qué responsabilidad tenemos como productores de imágenes, qué reacciones varían en el espectador cuando mira un libro y un espectacular con ilustraciones para una marca?

La creación de estos mensajes, emplean códigos visuales, o un grupo de signos que se rigen por un conjunto de reglas compartidas por el remitente y la audiencia y que se organizan (composición) para crear un código global, que dispone del potencial para comunicar algo a quien sea. El ilustrador, trabaja fundamentalmente con signos icónicos y simbólicos. El primero, el ícono, es el signo que comunica algo de forma más eficaz.

«Lo que resulta muy interesante de la ilustración como materia, en lo que se refiere a la semiótica, es que las relaciones entre el comunicador (ilustrador), el mensaje (la ilustración), el canal / medio y la audiencia se encuentran en continua transformación, redefiniendo la naturaleza física de la ilustración y su función dentro de una sociedad. Su labor como ilustrador, en el ejercicio de su profesión.»⁵⁸

Fabricio Vanden que es un diseñador e ilustrador nos propone que para acercarnos a la obra: utilicemos la iconología como método de análisis de ésta, desde el planteamiento de Aby Warburg y retomada después por Erwin Panofsky y Rudolf Wittkower, defendiendo una cultura de las imágenes con significados complejos, en la que el contenido es inseparable de la forma.

La iconología propone un análisis en tres niveles, donde a continuación se refiere: en el nivel pre-iconográfico se encuentra en relación a la identificación de lo representado en términos puramente descriptivos, los niveles iconográfico e iconológico se entienden dentro del significado conceptual o ideológico de la imagen reconocida por una sociedad en un tiempo y en un espacio.

58. Andrew, Hall, *op.cit.*, p. 74.

Fabricio Vanden considera que:

«La imagen debe ser entendida como parte de una creación humana de comunicación, sin embargo debemos reconocer que no todas las sociedades han tenido textos o historia escrita, que va a ser entendida a partir de la cultura que tenga el artista y de los elementos culturales de la sociedad que retomó y que plasmó en su obra, es fundamental reconsiderar el rol de la imagen y sus significados en los ámbitos de la expresión y comunicación humana; restituirle a ésta el peso específico que durante siglos le hemos escatimado a favor del todopoderoso texto; meditar, a la luz de su deslumbrante actualidad, sobre la importancia simbólica que se le atribuía.»⁵⁹

67

En su artículo seminal *Retórica de la Imagen*, Barthes sienta las bases de un análisis moderno del significado de las imágenes⁶⁰: El mensaje lingüístico, denotado es la descripción de lo que muestra una imagen y connotado simbólico, cultural, es lo que constituye el significado asociado, es decir el valor de lo simbólico. Para leer la imagen se requiere un código cultural, ya que el espectador tendrá muchas lecturas de acuerdo a su cultura. Se considera que toda imagen es por lo tanto polisémica.

«La retórica, (señala Fabricio) consiste en subvertir los recursos propios de un lenguaje, rompiendo expectativas y produciendo un impacto en quien recibe el mensaje, con el objeto de retener mejor la atención del destinatario. Se le llama retórica entonces a la desviación intencional de las reglas de un lenguaje con el fin de impactar, seducir, sorprender, o convencer. La propaganda impacta, la poesía seduce, el chiste sorprende y la publicidad convence (a veces)».⁶¹

Los planteamientos y teorías que propone Panofsky con su método iconológico, y Barthes con la retórica de la Imagen, y que retoma Fabricio Vanden; podemos entonces iniciar identificando ciertas maneras u objetos de interpretación que nos permitan proceder más bien a una síntesis para un correcto análisis iconográfico, así también el análisis correcto de las imágenes, historias y alegorías es el requisito previo para una correcta interpretación iconológica, que nos hacen pensar en la importancia de las imágenes y su presencia, como representaciones que realizan las sociedades, a través del tiempo y sus espacios, de la concepción que tienen sobre la historia, el arte, lo social, y en definitiva de la condición de cada uno de nosotros y de las cosas que cruzan en el imaginario colectivo.

Las imágenes nos permiten adentrarnos y conocer cada momento del acontecer humano desde los hechos memorables hasta las representaciones materiales y espirituales de una sociedad con su tiempo, cuya traducción viene hecha por hermeneutas, psicoanalistas, historiadores, antropólogos, semiólogos, arqueólogos, artistas, poetas, entre otros estudiosos de ella, que nos han permitido ampliar nuestro conocimiento respecto al paisaje personal del ilustrador.

59. Fabricio, Vanden Broeck, *Ojo en Blanco*, Primera edición Auieo, Ediciones CONACULTA, Ciudad de México, 2012, p.81.

60. Barthes, Roland, *Retórica de la imagen, en Lo Obvio y lo Obtuso*, Paidós, Barcelona, España, 1982, pp. 29-47.

61. Ídem, p.37.

Claro está, que vivimos una época en la que la imagen es parte de nosotros, como nunca antes en la historia del hombre y su papel, es fundamental en nuestras sociedades, no sólo como soporte de la información y la comunicación, si no como menciona Fabricio Vanden, «en la construcción de nuestro imaginario, de nuestra memoria colectiva, y a fin de cuentas del mito que nos permite ubicarnos en una perspectiva histórica y reinventamos como colectividad» .⁶²

68

En el libro de Fernando Zamora de “La filosofía de la imagen” se habla por ejemplo, del papel que tiene la imagen en la sociedad contemporánea y el rol que ha desempeñado la filosofía como principal defensora del logocentrismo que históricamente, ha sido puesto en relieve al lenguaje como único soporte del desarrollo del razonamiento, es decir, una verdadera cultura de la palabra, de la razón, del discurso.

En este sentido, Zamora plantea una crítica al rol que se le ha asignado al lenguaje desde diversas disciplinas, dejando de lado a la imagen aislada dentro de la perspectiva epistemológica. En el ámbito del pensamiento filosófico como es la preocupación por la imagen es el recurso articulador del razonamiento y el conocimiento. Si existe una filosofía del lenguaje y una ontología del lenguaje, por un lado, debiera existir, por otro, una filosofía y una ontología de la imagen que logre explorar las potencialidades de la imagen en el desarrollo del conocimiento.

Así el carácter sensible de la imagen, como una cosa material puede ser empleada para conocer otras cosas y a la vez pensar en ellas, mostrando la noción de imagen como realidad imaginaria y no sensible, es decir, rescatar la idea de imagen imaginaria como un camino más para aproximarse al conocimiento o como una compleja modalidad de pensamiento.

Entendamos primeramente a qué se le llama imagen y qué importancia tiene, quién la genera; al referirse a ésta, Zamora plantea el carácter sensible de la imagen, en tanto corresponde a una cosa material que puede ser empleada para conocer otras cosas y a la vez pensar en ellas. A su vez, se expone la noción de imagen como realidad imaginaria y no sensible, es decir, rescatar la idea de imagen imaginaria como un camino más para aproximarse al conocimiento o como una compleja modalidad de pensamiento.

Muchos dicen que el discurso verbal es el medio para conocer el mundo, para expresar las ideas, pero un productor de imágenes, un ilustrador, logra hacerlo con la misma intensidad.

62. *ibidem*, p 37.

63. Eugène, Arnold, *Técnicas de la ilustración*, Editorial: Las ediciones de Arte (L.E.D.A.), Barcelona, España, 1982, p.128.

«La ilustración, es la expresión de mayor vitalidad del arte moderno por que se sabe que concreta su función de manera rápida y con un fin consiente y objetivo [...]»⁶³

Los ilustradores por ejemplo, reciben textos que convierten en imágenes y además proponen un lenguaje compositivo, como: relaciones de figura fondo, de pesos visuales, cromáticas, de técnica, etc. Mac Luhan decía: “El medio es el mensaje”, lo que entendemos como la factura decide el contenido.

Es legítimo que aparte del lenguaje escrito, existan otro tipo de lecturas, como dice Yuri Lotman sobre que la sociedad es un conjunto de textos. Los espacios públicos, la cultura de algún sitio, su vida cotidiana, son discursos que han sido retomados por los ilustradores en su quehacer, para involucrarse no solo en el medio editorial si no el espacio público y apoderarse de la diversidad inédita de soportes, reflexionando sobre las posibilidades que uno puede tener al momento de ilustrar.

Y cómo entonces la sociedad entiende la imagen y cómo le influye. En una época como la que vivimos, la gente no sabe leer imágenes, tenemos un cúmulo de ellas, sin embargo la cultura visual se mira deformada. Hay una sobresaturación de imágenes visuales, sonoras, tridimensionales, de movimiento, que provoca una actitud pasiva del espectador, si tratamos de reivindicar la imagen frente a la palabra, si hacemos en una negación de la imagen, por motivos comerciales políticos propagandísticos, en general, las imágenes penetran más (a veces) que los discursos verbales, y como ahora hay tantos medios para producir imagen se viene una abrumadora presencia de imágenes.

69

El ilustrador se nutre día a día de innumerables imágenes, el contacto con estas permite que su trabajo refleje una visión personal en su obra; el entender donde creció, quiénes fueron sus padres, sus experiencias personales, su profesión, gustos, etc., nos permite acercarlos a la obra de cada autor, entender qué es lo que propició determinados enfoques temáticos y facilitó la colocación de imágenes y elementos gráficos de construcción muy peculiares, pues no significa que no haya que tratar la cuestión de las ideas y las estructuras visuales a nivel más global, concretamente asociado al proceso de creación de cada ilustrador y que en consecuencia el tener métodos más amplios para poner en práctica estos mecanismos reflexivos, para darse cuenta realmente de su importancia y de la diversidad de técnicas que pueden ser utilizadas para el beneficio de la imagen.

Señala Fabricio que para Berger, en su texto *Modos de ver una imagen*: «nos dice tanto, de la mirada de su autor como del tema mismo, que describe y esa mirada del autor nos habla sobre su universo [...] Ya sea ésta creación de la memoria, de la imaginación o un registro de la realidad, reproduce o refleja una visión particular, una visión personal; no hay tal cosa como la visión objetiva. Toda imagen encarna un modo de ver [...] una imagen es un registro que sobrevivirá a lo representado [...], y concluye diciendo que la visión específica del autor de la imagen, formaba también parte de lo registrado en ella.»⁶⁴

Los trabajos de diversos ilustradores, nos hablan de un mensaje y es interesante y necesario saber cómo analizar estas imágenes: que la constituye y su significado, es decir el valor de lo simbólico según nuestro código cultural y en el imaginario social y de qué manera impacta al espectador.

De esta manera el mensaje denotado que realizamos, es decir la descripción de lo que nos muestra la imagen, nos permite reflexionar sobre los elementos informativos y novedosos y por otra parte, elementos pregnantes, que conocemos y desciframos fácilmente y que son parte de la imagen, y que nos ofrece una significación (el contenido inseparable de la forma), donde será de mucha utilidad saber sobre técnicas, diseño, paleta de colores y temáticas, para acercarnos más fácilmente a la obra de cada ilustrador.

64. Fabricio, Vanden Broeck, *op.cit.*, p. 27.

2.2.-La cultura y el entorno público.

El capitalismo puede crear ciudades pero no las puede mantener

D. Harvey⁶⁵

¿Cuáles son nuestras visiones del entorno material como ilustradores, sea este natural o artificio humano? ¿Cómo lo percibimos, cómo lo estructuramos, cómo lo valoramos, cómo lo modificamos o intervenimos? ¿Cuáles han sido y cuáles son nuestros ideales con respecto al espacio público? ¿De qué modo la cultura, la economía, los estilos de vida e incluso el marco físico afectan nuestras actitudes y valores como creadores de imágenes? Los ilustradores responden al ambiente de muchas maneras, el grupo, al expresar e imponer los estándares culturales de la sociedad, ejerce una poderosa influencia en las percepciones, actitudes y valores en relación con el entorno de sus miembros; considerando que la cultura y el entorno han determinado en gran medida los sentidos a usar preferentemente, en el mundo moderno, la visión es la que predomina. «La cultura puede influir en la percepción, a tal extremo que la gente puede ver cosas que no existen, como en el caso de las alucinaciones colectivas, donde por ejemplo los roles sexuales están diferenciados, hombres y mujeres adoptarán valores distintos y perciben aspectos diferentes del entorno».⁶⁶

Los vínculos que establecen las personas con los espacios han sido objeto de análisis desde múltiples perspectivas, procesos que dan cuenta de la interacción con los entornos y sus principales efectos: el apego al lugar, la identidad de lugar, la identidad social urbana, el espacio simbólico urbano y el fenómeno de la apropiación del espacio, ésta última puede entenderse como un proceso dialéctico en donde las personas y los espacios se vinculan, dentro de un contexto sociocultural, desde los niveles individual, grupal y comunitario hasta el de la sociedad.

Procesos como éstos son desarrollados a través de la acción - transformación y la identificación simbólica. A través de la acción que los individuos tienen sobre el entorno, personas, grupos y colectividades transforman al espacio, dejando en él su "huella", es decir, señales y marcas cargadas simbólicamente, de esta manera un individuo incorpora al entorno en sus procesos cognitivos y afectivos de manera activa y actualizada.

65. The Urban Roots of Capitalism Crises en Rebel Cities, Verso 2012. El texto de Harvey citado se encuentra también en Ciudades, una ecuación imposible, de Belil, Borja, Corti, editores, Icaria 2012. En este libro colectivo se analiza la urbanización como principal ámbito de acumulación de capital. Ver contribuciones de D. Harvey, M. Cohen, J. M. Naredo, J. Borja y otros.

66. Yi-Fu, Tuan, Topofilia, *Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*, Ed. Melusina, España, 2007, p. 332.

«Como resultado de esta acción, se hallan el significado atribuido al espacio, los aspectos de la identidad y el apego al lugar, los cuales pueden entenderse como facilitadores de los comportamientos hacia los entornos derivados de la implicación y la participación en estos. [...] Podemos entonces decir que las personas y espacios construyen lugares, a esta construcción de lugares les denominamos espacio simbólico[...] Qué significa la expresión “simbolismo de un espacio urbano”, quién puede decidir acerca del tipo de significado, cuál es el rol del simbolismo del espacio urbano en relación a la identidad social. Ello, en base al concepto de identidad simbólica del espacio urbano como forma de generar y consolidar identidades sociales urbanas en relación al entorno. [...] En otras palabras, utilizamos como primera forma de clasificación y conocimiento de una persona los estereotipos y las características físicas y sociales de una colectividad, en forma de atributos simbólicos de determinado lugar, que se proyectan sobre sus habitantes. [...] La ciudad, como referente geográfico y simbólico, incluye una gran variedad de espacios públicos que la caracterizan y que constituyen su imagen (parques, calles, edificios públicos, pero también esculturas, mobiliario urbano, puentes, etc.). Pero, ¿qué significa la expresión “simbolismo espacial”?, ¿quién puede decidir el tipo de significado y simbolismo del espacio?, ¿cuál es el rol del simbolismo del espacio urbano en relación a la identidad social?»⁶⁷

71

El papel del ilustrador frente a los espacios públicos, ha sido importante a la hora de transformar el entorno, lo vemos en vallas publicitarias, espectaculares, anuncios en los autobuses y paradas de estos, las calles están “plagadas” de publicidad, y de toda esta publicidad de consumo, menos de la mitad tiene una finalidad cultural o a favor de la sociedad; muchos ilustradores, han analizado esta situación y la complejidad del hecho urbano. Ante todo, el espacio público es un lugar de encuentros y de intercambios, de aprendizaje y de civilidad, la ilustración como también generadora de este espacio público tiene la obligación de potenciarlo, implementando en él todos los elementos que incurran en desarrollar una sociedad más crítica, conciente, proporcionando espacios incluyentes donde la variedad de usos y formas de entender el mundo puedan coexistir generando nuevos significados y cultura y que sean reflejo de la sociedad que queremos.

Ante todo esto, se debe tener una responsabilidad de cultura urbana, recordemos que el espacio público ha sido históricamente el espacio del poder, político, religioso, económico, en muchos casos, espacios reservados, excluyentes y controlados.

67. Enric, Pol, y Sergi, Valera, *Symbolisme de l'espace public et identité sociale*. Villes en Parallèle, Barcelona España, 1999, 28-29, 13-33

Para el poder político el espacio público debe ser extremadamente controlado, como tal es también un espacio económico, que privatiza los lugares, donde se realiza el comercio y la publicidad, las grandes empresas se sitúan, se hace negocio inmobiliario, ofreciendo grandes oportunidades especulativas; efectivamente diseñadores, ilustradores y muchos más creativos, contribuyen en esta creación.

Los espacios privados están muy asociados con el espacio público, debido a que comparten áreas comunes. Se ha de entender no sólo como aquel sobre el cual ejercen dominio, mediante su propiedad, un grupo o persona determinada, sino como una espacialidad que tiene características diferentes y que está compuesta en primer lugar del espacio individual, que proporciona la intimidad y cuyo acceso es prohibido (negativo), limitado, como la vivienda bajo su más estrecha acepción: el techo. Bajo esta nominación se incluyen además todas aquellas espacialidades que tienen un acceso limitado por la propiedad del mismo y nos referimos a lugares de trabajo, oficinas, fábricas y en general todos aquellos espacios sobre los cuales existe un estricto control por parte del interés particular. En la actualidad, y en la cultura occidental al hablar del espacio privado colectivo se hace referencia a aquellas áreas sociales controladas, con funciones específicas de consumo y si bien en ellos existen intereses particulares, su existencia está ligada a la posibilidad de acceso limitado.

La definición de conceptos como espacio privado y público ha ido evolucionando, «en una revisión histórica de la conceptualización de espacio público se reconoce a Aristóteles como el responsable de iniciar el reconocimiento de éste, como ese espacio vital y humanízate donde la sociedad se reunía para compartir sus opiniones, evaluar propuestas y elegir la mejor decisión, se vislumbraba así un espacio público político [...] Un segundo momento teórico puede ser encontrado en la obra del inglés Thomas Hobbes (SIGLO XVII). Según él, la constitución del espacio público es la condición no sólo para la existencia de una vida superior y civilizada, sino también para la existencia de la vida humana en sí.»⁶⁸ para Joseph, 1988, son aquellos espacios donde se desarrolla una faceta de lo social que hace posible observarnos a nosotros mismos como sociedad y cultura. En la actualidad el espacio público tiene un carácter polifacético que incluye desde los andenes, donde la socialización es aparentemente simple, hasta los escenarios que concuerdan con lo que Marc Augé, define como “lugares” de la identidad (en el sentido de que cierto número de individuos pueden reconocerse en él y definirse en virtud de él), de relación (en el sentido de que cierto número de individuos, siempre los mismos, pueden entender en él la relación que los une a los otros) y de historia (en el sentido de que los ocupantes del lugar pueden encontrar en él los diversos trazos de antiguos edificios y establecimientos, el signo de una filiación; si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar’.

Los “no lugares” que plantea: señala que son zonas efímeras y enigmáticas que crecen y se multiplican a lo largo y ancho del mundo moderno; las redes de comunicación, los mass media, las grandes superficies comerciales, las habitaciones de hotel y de hospital, los campos de refugiados, los cibers cafés... se muestran como lugares de paso, a históricos e impersonales, que se vinculan al anonimato y a la independencia porque aparentemente ni son ni significan nada, al menos no para aquellas personas

68. José, Augusto Padua, *Espacio público, intereses privados y política ambiental*. Ciudad de Buenos Aires Argentina. Artículo de la revista: Nueva Sociedad 122, Noviembre - Diciembre 1992.

que los visitan provisionalmente ⁶⁹, un no lugar es aquel en que se comparte un espacio y se viven encuentros anónimos que quizá jamás vuelvan a repetir, los no lugares serían los puntos preferidos por la posmodernidad de confluencia anónima y el turismo como brazo legitimador de la misma. Un no lugar es un terreno baldío para la creación, superpoblado de mensajes carentes de significado afectivo y vaciados de símbolos que puedan dar lugar a la formación de identidad. Es un espacio que vivimos, pero no sentimos como algo propio. El no lugar es el espacio que atravesamos para ir de un lugar a otro lugar. El problema moderno es que hay cada vez más no lugares y pasamos en ellos mucho más tiempo que en los sí-lugares. Una tienda de ultramarinos es un sí lugar, un hipermercado es un no-lugar. Un no lugar es un terreno baldío para la creación, superpoblado de mensajes carentes de significado afectivo y vaciados de símbolos que puedan dar lugar a la formación de identidad. Es un espacio que vivimos, pero no sentimos como algo propio. El no lugar es el espacio que atravesamos para ir de un lugar a otro lugar. El problema moderno es que hay cada vez más no lugares y pasamos en ellos mucho más tiempo que en los sí-lugares. Una tienda de ultramarinos es un sí lugar, un hipermercado es un no-lugar. ⁷⁰

73

Al espacio público podemos definirlo como un lugar donde cualquier persona tiene el derecho de circular en oposición a los espacios privados, donde el paso puede ser restringido, generalmente por criterios de propiedad privada, reserva gubernamental u otros. Por lo tanto, espacio público es aquel espacio de propiedad pública, dominio y uso público. Lo que tiene de público un espacio no es solamente la reglamentación que el Estado pueda hacer de él, también cuentan los usos sociales que en él se desarrollen, como lugares de encuentro y socialización de las experiencias, como sitios de comunicación, como escenarios de diversas disputas, tensiones y conflictos, pero también negociaciones y concertaciones de la vida colectiva. Entonces, lo público del espacio pasa por los imaginarios y las representaciones que de él construyen quienes lo utilizan, así como por las negaciones y/o afirmaciones que de él se hagan, y podríamos decir que pasa también por las legitimaciones que se elaboren de acuerdo con la lucha de intereses socioculturales,⁷¹ en este sentido señala Adolfo Albán, lo público de un espacio se convierte, como diría Pierre Bourdieu (1998), en un “campo”, donde la conflictividad es constitutiva del mismo o, como en la visión de Immanuel Wallerstein, en un “campo de batalla cultural”, ¿serán entonces los espacios de la ciudad espacios de los públicos? De ser así, vale la pena preguntarnos: ¿quién o quiénes, y bajo qué intereses, organizan los espacios de la ciudad para los públicos?

69. Sara, Pérez Barrera, *Reseña de “Los no lugares” espacios del anonimato*. Una antropología de la sobremodernidad Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, 2 enero 2004. Fecha de consulta: 27 de abril de 2016. Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88120113>>.

70. Marc, Augé, *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Una antropología de la sobremodernidad, Barcelona, España, Editorial: GEDISA, 2009.

71. Adolfo, Albán Achinte, *Arte y espacio público: ¿un encuentro posible?*. Univeridad de Cauca, Popayán. Artículo de reflexión, Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte, Vol. 2, N°. 2, diciembre 2008, p.108.

Irene Cano durante la ponencia “Del sabotaje como una de las bellas artes. Héroes en la ciudad postmoderna” señala: El término espacio público tiene dos acepciones: una referente al urbanismo y otra a la filosofía política. En lo urbanístico es público todo el espacio que no es privado. La segunda acepción define espacio público como el ámbito de deliberación democrática abierto a la ciudadanía. Según esta segunda acepción hay un principio democrático que defiende que todo ciudadano puede usar el espacio público siempre que nadie se lo apropie y/o vaya en detrimento de los demás usuarios.⁷²

Finalmente ¿dónde se encuentra lo público en el espacio?, la respuesta está en todo aquello constituido por relaciones sociales y prácticas culturales que se realizan en esos espacios, esto es las áreas comunes: calles y parques. «Así las cosas, el espacio, más allá de sus características físicas, es una construcción social e histórica, tan cambiante como las culturas, tan dinámica como las tradiciones y tan compleja como las identidades».⁷³

Comprendamos ahora lo que definen por la palabra entorno; la acepción de “entorno” como “medio” se acuña a principios de la segunda mitad del SIGLO XX (puesto que en la cita de Seco se diferencia de “ambiente”, aunque no por ello deja de formarse entre los dos una redundancia, y aun entre los tres vocablos entrecomillados),⁷⁴ con que hoy se lo reconoce en primera instancia, y así nos lo muestra hoy el último DRAE, en primera acepción: “m. Ambiente. Lo que rodea”, o el “conjunto de características que definen el lugar.”

El entorno ha sido importante desde siempre, por que la gente ha buscado la comodidad del sitio en donde viven, sin embargo no todos han sabido mantener sus espacios en orden y respeto y los gobiernos destinan el recurso a otras necesidades que podrían ser prioritarias e inhiben la posibilidad de que la gente tenga mejores espacios y un sitio digno para vivir; por lo tanto surgen grupos o individuos que buscan transformar sus espacios de diversas maneras; el arte urbano, por ejemplo, cobró una vigencia radical en una situación de “crisis global” (suma de crisis). La conjunción de las artes para humanizar las ciudades operaba como un factor relevante en la visualización y puesta en práctica de acciones que detonaron procesos de cambio cultural y cuyas manifestaciones consecuentes se expresen directamente sobre el soporte urbano, ayudado a reforzar la identidad particular de cada colonia, o lugar en donde se trabaja.

«Detrás de esta idea se encuentra la consideración del entorno urbano como algo más que el escenario físico donde se desarrolla la vida de los individuos, siendo un producto social fruto de la interacción simbólica que se da entre las personas que comparten un determinado entorno urbano. Los contenidos de estas categorizaciones vienen determinados por la interacción simbólica que se da entre las personas que comparten un determinado espacio y que se identifican con él a través de un conjunto de significados socialmente elaborados y compartidos. Es de esta manera como el entorno urbano supera la dimensión física para adoptar también una dimensión simbólica y social. El espacio urbano, pues, representa a nivel simbólico un conjunto de características que definen a sus habitantes como pertenecientes a una determinada categoría urbana en un determinado nivel de abstracción, y los diferencian del resto de personas en base a los contenidos o dimensiones relevantes de esta categoría en el

72. Irene, Cano, Marisa García, Antonio Castilla y Antonio Sánchez, *Diálogo sobre los muros*, En revista de psicoanálisis y psicología social, Año 2 N° 2, Madrid 2011, Edición PDF. Revista: huellas.es. (Consulta: 6 de febrero de 2016). Artículo disponible en: www.revistahuellas.es.

73. Adolfo, Albán Achinte, **op.cit**, p.108.

74. Martín, Alonso, *Enciclopedia del idioma*, Aguilar, 3 vols., Madrid, cuarta reimpresión, 1998.

mismo nivel de abstracción. Así pues, desde este punto de vista, los entornos urbanos pueden también ser analizados como categorías sociales.»⁷⁵

Cuando exploramos los espacios públicos, podemos observar que el ciudadano está perdiendo el privilegio de disfrutar de los mismos, debido a que están siendo colonizados silenciosamente por grandes corporaciones. Esto ha ocasionado que muchas personas busquen actividades o estrategias que les permitan identificarse con los lugares a donde llegan a vivir, recordemos que al menos en la Ciudad de México pocas son las personas que tienen la opción de decidir dónde vivir, nos eligen donde hacerlo, de acuerdo a nuestra posición económica y por la gran demanda que tiene la vivienda en la Ciudad, nos colocan en las periferias donde encontramos el mayor número de problemas sociales, culturales: ausencia de espacios culturales o áreas verdes, mala calidad en todo lo que implica la infraestructura. Lo que ocurre después es lo que menciona en su prólogo espacios públicos, género y diversidad. Geografías para unas ciudades inclusivas de Jordi Borja, la gente empieza a: hacer ciudad sobre la ciudad y crear o reformar espacios públicos en un tejido urbano tan denso como lo es nuestra ciudad, efectivamente resulta a veces complicado pero no imposible. Nos referimos tanto a centros históricos como a barrios con historia. Es distinto cuando se trata de urbanizaciones en la nada o desarrollos urbanos relativamente recientes que han desbordado y sumergido los núcleos urbanos preexistentes o barrios marginales desconectados del núcleo urbano compacto. México es un país que no tiene espacios sin historia o cultura por lo tanto se miran enriquecidos y favorecen la unificación de los habitantes. En la urbanización sin ciudad el espacio público es a la vez más necesario para favorecer la integración ciudadana y es más difícil de realizarlo eficazmente por lo menos a corto plazo.

«Cuando nos mudamos de casa, por mucho que signifique una mejora objetiva de cantidad y calidad de espacio, o incluso de valoración social, no podemos evitar pasar un tiempo más o menos dilatado con cierta sensación de extrañeza e incluso de incomodidad, hasta que todas las cosas vuelven a estar en 'su' sitio -reproducimos en parte ciertas pautas o estructuras espaciales aprendidas- o encuentran un nuevo lugar. Pero en todo caso serán 'nuestras' cosas en un espacio al que nos acomodaremos dejando huella, transformándolo si es preciso y tenemos opción a ello».⁷⁶

El ilustrador, como creador y también como ciudadano perteneciente a una cultura, a un país, reconoce aquellos aspectos

75. Enric, Pol y Sergi, Valera, **op.cit.**

76. Enric, Pol, *La apropiación del espacio*. En L. Iñiguez y E. Pol (Coord) Cognición, representación y apropiación del espacio. Barcelona, Publicacions Universitat de Barcelona, Monografies Psico/Socio/Ambientals nº 9, 1996.

que se le presentan como transgresores o violentos en su espacio que reconoce como suyo, donde creció o está viviendo, o labora, convirtiéndose en una persona crítica ante su labor, sus valores y el tiempo histórico en el que vive, buscando alternativas que proporcionen, ayuden, colaboren a conseguir un entorno más amable. Si ha logrado dar vida a los personajes en el cine, en los cuentos de escritores, si ha podido describir en una imagen una molécula, una estrella, un universo, a los animales por muy pequeños que estos sean o grandes, si crea ideas para un modista, para la tecnología y la salud del hombre, ¿por qué no podría también trabajar sobre los espacios públicos?

Nuestra ciudad está repleta de espacios y lugares simbólicos que no necesariamente deben de ser monumentales o muy conocidos, son lugares de encuentro social y de esparcimiento. Enric Pol y Sergi Valera en *Symbolisme de l'espace public et identitèe sociale*, mencionan por ejemplo que los espacios que más rápidamente formaban parte del universo simbólico referencial de la población del barrio eran los que permitían su uso para actividades y encuentros de carácter social, formales e informales (encuentro, ocio, paseo, compras, reuniones o manifestaciones vecinales, culturales, etc.) y que generan más identidad como sujetos y como colectivo, cuyo valor simbólico es un atributo de la interacción social. También aquellos espacios independientes de la calidad ambiental pero que están fiscalizados como lugares que han sido apropiados, este es el caso de pequeñas tiendas de barrio, bares con nombres referentes a los lugares de origen, o lugares abandonados, apropiados por bandas juveniles, etc.

Tradicionalmente señalarían ambos autores que se atribuye a las clases bajas cierta incapacidad de mantener en buen estado sus espacios públicos; pensaría más bien que no es solo el hecho de pertenecer a las clases bajas, si no a la falta de cultura de toda una sociedad por no respetar o cuidar los pocos espacios que tenemos para realizar actividades, muchos de estos sitios pasan a formar parte de los esquineros de basura de nuestras colonias, al poco tiempo de su creación, los espacios están totalmente bandalizados. La vegetación desaparece por completo, se roban el mobiliario y quedan lugares totalmente olvidados, descuidados y a la orden de la inseguridad. Cuando una intervención nos señala nuevamente Enric Pol y Sergi Valera, es vista por la colectividad receptora, que contraviene sus referentes o no aporta nuevos elementos de entidad e identidad en línea con aquello que valoran como deseable y de lo que probablemente carecen en aquel momento, más que

identificación se genera entonces un sentimiento de inhibición ante el proceso de gestión - transformación del espacio. Además, entonces se le puede añadir agresividad contra lo público, percibido no como lo común sino como lo ajeno.

«El espacio no tiene un sentido meramente funcional. Es el resumen de la vida y las experiencias públicas e íntimas. La apropiación continua y dinámica del espacio da al sujeto una proyección en el tiempo y garantiza la estabilidad de su propia identidad.»⁷⁷

77

Ciertamente las personas construimos el simbolismo de los espacios, de los objetos que nos rodean o de los espacios naturales que aun prevalecen, nos apropiamos y transformamos aquello con lo que nos identificamos,⁷⁸ a pesar de que su estructura no sea arquitectónica o urbanísticamente relevante, sobre estos también descansa una identidad social y de lugar, la ciudad, como referente geográfico y simbólico, en donde los espacios públicos que la caracterizan, son utilizados como soportes de trabajo para decenas de personas constituyen su imagen parques, calles, edificios públicos, pero también esculturas, mobiliario urbano y trabajo de arte y diseño.

El ilustrador se ha permitido reivindicar y aprovechar estas problemáticas para generar propuestas que mejoren su entorno o cualquier sitio que se le presente, transformándolo, colaborando, decidiendo sobre el diseño que realizará y que permitirá hacer visible ese lugar, sea muy vistoso o no, luego de intervenir podríamos observar la forma en que la colectividad valora o no o lo hace parte de ellos.

Así, podemos recordar lo que escribiría Lynch sobre la imagen pública de una ciudad, es la superposición de muchas imágenes individuales o serie de imágenes públicas mantenidas por los grupos. Estas imágenes son necesarias para que el individuo actúe acertadamente en su medio ambiente, la imagen de una realidad determinada puede variar considerablemente en diferentes observadores. Cada individuo crea y lleva su propia imagen. Pero hay coincidencias fundamentales entre los miembros de un grupo, lo que da lugar a las imágenes colectivas. El observador escoge, organiza y dota de significado lo que ve. La imagen desarrollada en esta forma limita y acentúa ahora lo que se ve, en tanto que la imagen misma es contrastada con la percepción y filtrada mediante un constante proceso de interacción.

En este sentido Kevin Lynch señala que cuando se plantea correctamente a la ciudad visualmente, ésta puede tener un intenso significado expresivo. La ciudad como espacio público, plantea el desarrollo de las funciones sociales y públicas en donde se llevan a cabo las relaciones sociales cotidianas, como caminar, comprar, en donde son observamos todo tipo de anuncios publicitarios, indicaciones de información y señalamientos viales, los cuales, constituyen los símbolos que se requieren, para el desarrollo de las actividades en los espacios públicos. En este sentido la calle y la plaza son los elementos básicos que conforman el espacio público. Es a partir de estos elementos que los habitantes se forman la imagen de su ciudad.

77. Pol, Enric, op.cit, 1996.

78. La posesión legal no conlleva sentido de apropiación.

La ciudad refleja los propósitos humanos. Sin embargo, para la mayoría de las personas que viven en una gran metrópolis, constituye un entorno inalterable a las necesidades de cada persona. Como ya se ha mencionado, el poder político y económico tiene total control del espacio público para regular el funcionamiento de la ciudad y para pautar el comportamiento de la ciudadanía, incluso la gente puede sentir que solo tiene control sobre una pequeña parte de la ciudad, sus casas, su barrio o su calle.

En segundo lugar, resulta conveniente poner en claro dos términos que dan la impresión de ser una dicotomía insoluble en una ciudad. Suele referirse el urbanismo confusamente como una expresión de ciudad; hay que acotar la diferencia entre ambos términos. Civitas, locución latina que no refiere a la ciudad como un espacio físico, si no como un conjunto de ciudadanos libres con derechos plenos. Por otro lado Urbs, refiere a la ciudad en sí como un espacio físico constituido como un emplazamiento de la *civitas*.⁷⁹

Françoise Choay⁸⁰, señala que la ciudad, es en primer lugar, una comunidad de individuos antes de ser un espacio. Todas las primeras descripciones renacentistas de la ciudad son afectivas, nos aclara, describen a la gente y a las asociaciones y no el espacio construido que visionarios posteriores como León Battista Alberti, pudieron concebir y que eventualmente llevaría a la forma de pensar llamada urbanismo. Y sin embargo, los espacios construidos que se vuelven grandes avenidas, torres enormes, muros inmensos y edificios públicos santificados siempre han producido respuestas afectivas”.

Al decir ciudad referimos a una hábitat que sea simultáneamente la sede de una gran concentración de poder económico, de poder político, de poder ideológico, a los que los habitantes son llamados a participar en una medida más o menos importante. Se comprenderá que cuando se habla de poder ideológico podemos referirnos a todas las formas de adquisición elaboración y transmisión de un concepto del mundo (religión, ciencia, tecnología, arte, instituciones escolares, etcétera).

En la actualidad no existe una definición clara sobre qué es la ciudad; la Real Academia de la Lengua Española en la última edición, publicada en octubre de 2014, define como ciudad lo siguiente. Ciudad. (Del lat. Civitas,-atis): conjunto de edificios y calles, regidos por u ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas. f. Lo urbano, en oposición a lo rural.

79. Pedro, Castro Martínez, Mateu, Escoriza Trinidad; Joaquín, Oltra Puigdomenech; María, Encarna Sanahuja, *¿Qué es una Ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria*, Vol. VII, núm. 146, Scripta Nova, Revista electrónica de geografía y ciencias sociales, (Universidad Autónoma de Barcelona y Universidad de Almería, España), 1 de agosto de 2003. [http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146\(010\).htm](http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146(010).htm).

80. Françoise, Choay, *El reino de lo urbano y la muerte de la ciudad*, Andamios, v. 6, n. 12, p. 157-187, México, dic. 2009. Consultado el 29 abril 2016. Disponible en <http://www.scielo.org.mx>.

Edgar Allan Poe, concebía la ciudad como una aglomeración de cuerpos de noche y día se amontonan por las calles impactadas: una pesadilla de promiscuidad.

Marta Llorente, deja entrever que no es posible mencionar el origen de la ciudad en un momento histórico y en un punto específico en el mundo. Pues en diversos lugares del planeta y en momentos distintos se fundaron diferentes ciudades, cuyos inicios quedaron guardados en la memoria colectiva por medio de relatos que mitificaron su fundación.⁸¹ Hay que decir que no todas las ciudades cumplen con esta característica, además deja claro que al alcanzar cierta complejidad apareció en ella la capacidad de sus habitantes de nombrarla, apropiarse de manera consciente y afectiva, de esa realidad nueva, apenas dotada de pasado.⁸²

Hasta este momento se ha presentado un panorama histórico como forma para identificar algunos elementos particulares que hacen de un asentamiento humano una ciudad, un espacio público, un espacio privado, un entorno.

Hace un tiempo inicié observando a un grupo de compañeros que durante las clases en la universidad, se organizaban para crear proyectos independientes que consistían en rescatar las fachadas de las casas de los alrededores, en delegaciones como Xochimilco, Iztapalapa y Coyoacán, consistían en pintar las fachadas de las casas, llevaban algunas ilustraciones sobre papel craft o bond y un bote de pegamento con el que adherían sus imágenes o grabados sobre las paredes, otros más llevaban solo latas de aerosol y unos cuantos rodillos y vinílica.

Lo que llamaba la atención aparte del trabajo de cada uno era la actitud de la gente respecto al trabajo, los niños ayudaban, los adultos preparaban comida para el grupo, pasaban un buen rato y al final de la tarde la gente comentaba lo bien que lucían sus casas con esas imágenes. Habían transformado un espacio y posiblemente le habían dado un nuevo significado, pero ellos se llevaban una satisfacción personal por su trabajo.

«Pero este proceso no es solo un proceso de la persona hacia el espacio, si no que lo es también del espacio hacia la persona. Nos apropiamos del espacio, pero el espacio se apropia de nosotros. Del mismo modo que hemos transformado el espacio a nuestra imagen y refleja nuestra identidad y estilo de vida, esta misma organización del espacio nos liga a nuestras formas de ser y de hacer. Es decir, nos fija, dificulta la transformación, dificulta el cambio de los sujetos vinculados a un espacio.»⁸³

No trabajaban para unas cuantas personas, se trabaja para ese espacio y su comunidad y especialmente para ellos, ahí en las calles todo mundo miraba o por lo menos no pasaba desapercibido, surgía entonces el cuestionamiento de ¿si realmente existían ilustradores que intervinieran los espacios públicos, en relación a la identidad social o a lo qué exploraban del espacio, en base a sus emociones, sensaciones, para generar aceptación de esta actividad en las comunidades donde se interactuaba y de qué forma la visibilización y construcción de su obra como actividad creadora, permitía la socialización de experiencias en la creación

81. Marta, Llorente, *El origen: la ciudad y la escritura, en La ciudad: inscripción y huella*, (España, Cataluña: Universitat Politècnica de Catalunya, 2010), p.51.

82. Marta, Llorente, *El origen: la ciudad y la escritura, en La ciudad: inscripción y huella*, p.51.

83. Pol, Enric, *op.cit*, 1996.

de espacios de estas ciudades o espacios rurales? La ciudad, como referente geográfico y simbólico, incluye una gran variedad de espacios públicos que la caracterizan y que constituyen su imagen (parques, calles, edificios públicos, pero también esculturas, mobiliario urbano, puentes). A través de la acción sobre el entorno, las personas, los grupos y las colectividades iniciaban transformando el espacio.

80

La apropiación es un proceso donde un espacio resulta para la persona o un grupo un lugar propio, esto ocurre en base al significado derivado de la interacción simbólica que le damos a estos espacios. «Cercano a esta aproximación se halla el concepto de *affordance* de James J. Gibson (1979), donde se enfatiza la percepción del entorno en cuanto a su posibilidad de uso, de oportunidad ambiental.»⁸⁴ Esto nos lleva a pensar en algún sitio en la ciudad que se vuelve una referencia, recordaría ahora el Teatro de Bellas Artes: un punto de reunión, de encuentro.

Había que entender de qué manera los ilustradores conseguían interactuar con la comunidad receptora en donde decidían trabajar, para evitar que lo que hicieran fuera visto de manera indeseable. Ello puede explicarse en la medida en que, cuando se desarrollan vínculos cognitivos, afectivos y/o simbólicos⁸⁵ en relación con la pintura realizada en las casas de la gente, se genera un sentimiento de identidad.

Para Kevin Lynch un elemento o un espacio urbano entra en el mundo percibido de las personas o de las colectividades cuando reúne al menos tres características: a) tiene identidad, es decir se distingue de otros elementos, es separable del resto, lo cual permite que pueda ser percibido como un todo autónomo de su contexto; b) tiene una estructura que marca una relación del elemento con el observador y otros objetos; y c) tiene un significado, entendido en este caso como una implicación emotiva y funcional para sujeto.⁸⁶

También llamaba la atención por que algunos pintaban en las periferias de las ciudades y otros buscaban sitios más vistosos, el centro o espacios donde era notable la presencia de mejores estándares de vida, inclusive las diferencias notables del trabajo en cuestión de calidad, técnica y temática que tenía uno de ellos en relación al sitio donde trabajaba, era notable el gran esfuerzo que realizaba en una zona más acomodada que en una zona periférica y poco vistosa y ciertamente, cada uno trabajaba de maneras diferentes y no por eso los fines cambiaban, al final el trabajo de todos pese a lo efímero, cumplía una función, que no consistía en

84. Tomeu, Vidal Moranta; Enric, Pol Urrútia, *La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares*, Anuario de Psicología 2005, vol. 36, nº 3, 2005, Facultat de Psicologia. Universitat de Barcelona, p. 286.

85. Enric, Pol y Sergi, Valera, *op.cit.*, 1999.

86. Enric, Pol y Sergi, Valera, *op.cit.*, 1999.

trabajar en las ideas del dueño de la fachada, si no en base a las lecturas que se originaban de los lugares, investigación del entorno, sumándole inquietudes personales.

Se podría citar ahora lo que señalaba Kevin Lynch ⁸⁷ menciona desde un punto de vista teórico, en su libro. La imagen de la ciudad, los elementos a partir de los cuales se estructura la imagen de la ciudad, son referencias físicas, que hacen referencia en gran medida a estas actitudes, que se tienen ilustradores frente al momento de decidir los espacios en donde trabajar.

81

Los nodos son puntos estratégicos de la ciudad a los que podemos tener acceso y suelen ser focos intensivos de confluencias, transporte, un cruce o una convergencia de sendas, una esquina donde se reúne la gente, una plaza, etc. Aunque son puntos pequeños en la imagen de la ciudad, también pueden ser grandes manzanas e incluso barrios centrales enteros. La ciudad también, señala Lynch, puede ser un nodo si se considera en una escala nacional o internacional. Por otro lado los mojones son otro tipo de puntos de referencia, pero en el cual el espectador no entra en él, sino que lo observa o camina desde el exterior. Un objeto físico definido con bastante sencillez, por ejemplo, un edificio, una señal, una tienda o una montaña, formas aisladas, cúpulas de iglesias, colinas, letreros, frentes de tiendas, árboles, tiradores de puertas y otros detalles de mobiliario urbano que caben en la imagen de la mayoría de los observadores. Son claves de identidad a inclusive de estructuras usadas frecuentemente y se confía cada vez más en ellas a medida que el trayecto se hace familiar. La característica física clave es la singularidad, un aspecto que es único o memorable en el contexto.

La mayoría de estos creativos: ilustradores, diseñadores, habían ya trabajado por varios años atrás en movimientos como el graffiti, el stencil y ahora derivaciones de estos últimos como el Street art, que les permitían, mezclarlos con sus conocimientos teóricos y prácticos que la carrera les había brindado, creando propuestas novedosas, o por el contrario ilustradores que nunca habían tenido un acercamiento a esta prácticas pero que aprovecharon las oportunidades que brindaba el momento, la apertura y resignificación que empezaba a tener el graffiti frente a la mercadotecnia, la creación y aprovechamiento de redes sociales más dinámicas, los nuevos materiales que brindaban mayor velocidad y calidad al trabajo, las tecnologías y aprovechamiento de búsqueda de imágenes, nutrió indudablemente a las últimas generaciones para buscar nuevos soportes de trabajo y opciones de reconocimiento y satisfacer objetivos personales.

«El arte de modelar y diseñar nuestras ciudades, nos ha permitido comprender a la ciudad no como cosa en sí, sino la ciudad en cuanto percibida y transformada por sus habitantes, el paisaje urbano, es transitorio o perene y entre sus múltiples papeles también el de recordarse y verse. Las imágenes son el resultado de un proceso bilateral entre el observador y la ciudad o espacio.» ⁸⁸

A finales de 2013, cuando pinté una pared de una calle cerca de la estación de Apatlaco en Iztapalapa, dentro de la Ciudad de México donde ahora vivo; nunca pensé que el pintar traería tanta atención a una ciudad. Al principio, sólo estaba en busca de una pared, quería probar formatos nuevos para mi trabajo, pero me encontré con lo que yo

87. Kevin, Lynch, *La imagen de la ciudad*, Barcelona, España, Ed. Gustavo Gili, 2014, p.112.

88. *Íbidem*, p.112.

quería hacer, lo más bueno al pedir el espacio fue que el dueño de esta casa no me preguntó nada y tampoco me pidió un boceto, solo se sentó con su familia afuera y me relató muchas historias, que de alguna manera buscaba incorporar en mi trabajo. Me asombré al ver cómo la comunidad local reaccionó a la pared, y cómo se les hizo un orgullo ver su espacio único al resto. Cuando pintaba se unían las personas, quise probar hacer uno en mi colonia y al cabo de tres meses las paredes estaban pintadas con mi trabajo y de amigos que me visitaban y empezaban a dejar su obra, llegaban de diferentes ciudades de México y de otros países y pese al poco tiempo que yo creía tendrían de vida, pasaron tres años y nuestros trabajos prevalecen, cuidados y respetados por la comunidad.

«Una línea de trabajo interesada en las peculiares formas de construir las relaciones de las personas con los espacios –con énfasis en la dimensión psico - social–, donde la cuestión de la exclusión o la inclusión de personas y grupos es otra clave en la forma de generar significados y vínculos con los entornos. Se trata de investigar la relación entre las experiencias cotidianas y las nociones de lugar que construyen las personas, enfatizándose las acciones que se desarrollan en el lugar y las emociones, pautas y nociones que de estas se derivan de forma conjunta y complementaria.»⁸⁹

Tuve la idea de empezar por invitaciones a participar en festivales en otros estados y países; y en todos los lugares a los que llegaba muchas personas parecían entender a este fenómeno como algo natural que sucedía continuamente en sus ciudades y espacios; se hizo un recorrido por los lugares referenciales de ciudades en América (Los Ángeles en E.U; Maracay y Caracas en Venezuela; Medellín y Bogotá en Colombia; Quito, Guayaquil, Galápagos, Manta, Ambato, Ibarra en Ecuador; Lima en Perú; Guadalajara, Puebla, Veracruz, Estado de México, Tijuana, Hidalgo, Oaxaca, Chiapas en México) y en Europa (Lisboa en Portugal y Madrid, Cuenca, Granada, Almagro, Sevilla, Barcelona, Valencia, en España; París en Francia y Roma en Italia), los lugares de encuentro formales e informales, los espacios ejemplo de concentración de intervenciones de trabajos donde la ilustración estaba presente en el espacio público.

La intención, era conocer por medio de un mapeo parlante a la colectividad receptora y a ilustradores y demás creadores, que generan intervenciones en las calles, con la finalidad de entender la opinión de ambas partes, reflexionando sobre los procesos acerca del por qué utilizar las calles, los muros, como soporte de trabajo, cómo originan la obra, así como las problemáticas que surgen al trabajar

89. Tomeu, Vidal Moranta; Enric, Pol Urrútia, op.cit, p. 286.

en el espacio público y las políticas de control que se tienen respecto a estos espacios, las relaciones que se establecen entre movimientos como el graffiti, diseño, sociedad y espacio público y para entenderlo, según mi visión había antes que todo: hacerlo, llevarlo a práctica.

Mi experiencia en cada lugar era diferente, el espacio a nivel simbólico contenía un conjunto de características y normas que definían a sus habitantes como pertenecientes a esos sitios a donde yo llegaba a trabajar, valores culturales, identidad social, contextos económicos de un barrio, la zona o la ciudad, así pues, desde este punto de vista, trabajaba en base a una interacción social a nivel simbólico que me permitía reforzar aquellos elementos que tendría mi ilustración. «Las personas y los colectivos necesitan identificarse con un espacio físico propio, así como con un grupo que les aporte las claves para crear y compartir su modo de ser. Es decir, necesita modelos referenciales. Lo que llamamos cultura -la cultura popular-, los valores éticos, estéticos y relacionales compartidos, están en lo más profundo de los procesos psicológicos, en parte explicado por las teorías de la apropiación del espacio.»⁹⁰

Me encontraba también con que la mayoría de los espacios públicos, eran inexistentes, eran parte de un imaginario; se han creado áreas pero para el consumo y solo se permite que las personas se junten en estos sitios privados, limitando o indicando los lugares donde podemos ocuparlos; un ejemplo en la realización de eventos de graffiti por parte de la delegación, gobierno, instituciones, que establecen solo algunos sitios para que trabajen los jóvenes, espacios impuestos y controlados.

«La identidad social también puede derivarse del sentimiento de pertenencia o afiliación a un entorno concreto significativo. Por otro lado, desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, todos los objetos -y en el sentido que da Blumer (1969) al término “objeto” pueden incluirse tanto los espacios como también las categorías sociales- adquieren su naturaleza ontológica a partir de los significados conferidos por individuos y grupos o, en terminología de Berger y Luckman (1966), pueden ser considerados construcciones sociales.⁹¹ a) Por un lado, hay una tendencia general a adoptar una visión excesivamente reduccionista del entorno, acotándolo a dimensiones puramente fiscalistas cuando, desde planteamientos interaccionistas simbólicos, sabemos que los objetos que configuran nuestro mundo son considerados como tales, cuando el ser humano es capaz de dotarlos de un significado, y que este significado es un producto socialmente elaborado a través de la interacción simbólica (Blumer, 1969; Stryker, 1983). Así pues, cualquier entorno urbano ha de ser analizado como un producto social antes que como una realidad física (Rapoport, 1977). b) Una segunda razón hace referencia a los elementos de la interacción social. Tradicionalmente se ha analizado el tema de la identidad social considerando esta como resultado de la interacción entre individuos y grupos (Tajfel, 1981) o entre grupos sociales (Turner, 1987), relegando al espacio físico a un segundo término. La diferenciación entre un medio físico y un medio social relativamente independientes ha contribuido también a fomentar esta consideración -por ejemplo, el enfoque dramático de Goffman (1967) considera al entorno como el escenario físico donde se desarrolla la interacción social.»⁹¹

90. Enric Pol et Sergi Valera, *op.cit.*, 1999.

91. La construcción del simbolismo del espacio ha sido explicada a través de la apropiación (Pol, 1997; Valera, 1993, 1996, 1997). El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental.

La relación entre individuos con el entorno no se reduce solo a considerarlo como el marco físico donde desarrollamos conductas, o donde en el caso propio del ilustrador, trabaja, si no que también el sitio donde se establecen diálogos simbólicos que nos permiten revalorar esta relación dialogante que constituye una base de identidad social asociada al entorno, donde el individuo establecerá vínculos emocionales y de pertenencia a determinados entornos, muy parecidos a los vínculos generados con conocidos cercanos.

La presencia compartida entre objeto, imagen y gente, (en un espacio público) es también un juego que precisa de la participación del receptor, no ya para adquirir sentido sino incluso para existir y no se convierta en un objeto, sino más bien en una duración, tiempo en que se produce el encuentro, como referirían su libro *Estética relacional*, Nicolas Bourriaud: “una forma de arte donde la intersubjetividad forma el sustrato y que toma por tema central el estar-juntos, el “encuentro” entre espectador y obra, la elaboración colectiva del sentido (...) un estado de encuentro.”

El ser concientes del impacto que tiene la imagen, frente a la calidad de vida de las poblaciones tanto en los medios urbanos como rurales, constituye un tipo de problema frente al espacio urbano, cuando no existe una regularización de contenidos en las vialidades y la mayoría de estas imágenes son para el consumo, la generación de estrés perceptivo en los ciudadanos debido a la enorme cantidad de estímulos visuales que percibe diariamente relacionados a la compra de productos debido a la inexistencia de una legislación, que norme adecuadamente los elementos que estructuran la ciudad, así como la utilización del espacio, la instalación desordenada de anuncios espectaculares ha provocado una saturación de anuncios publicitarios en vías primarias de comunicación y en el mismo mobiliario urbano ubicado en los espacios “permitidos”.

Los procesos políticos y económicos han propiciado la generación de zonas urbanas con características muy específicas y por tanto con una imagen urbana muy diferenciada, generando la aparición de áreas independientes y autónomas del resto de la ciudad, esto por que normalmente los programas de mejoramiento de imagen urbana están concebidos para las áreas que poseen valor histórico y/o cultural, ocasionando la nula participación de la comunidad en la definición

2.3.-Las calles como soporte de trabajo y comunicación del ilustrador.

85



Cuándo cobra mayor importancia el trabajo de un conjunto heterogéneo de diseñadores propiamente ilustradores que se involucran en diversas formas de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas técnicas (plantillas, posters, pegatinas, pintadas en muros)?

Desigualdades sociales que existen en las comunidades, crear historias visuales que reflejen experiencias culturales y sociales, a través de la conversación con las comunidades, hacer una lectura del espacio donde se camina, donde se vive o donde simplemente se desea dejar algo, permite al ilustrador, volverse un observador reflexivo del espacio.

El ilustrador, busca como acercar su trabajo con la comunidad, las paredes son tan importantes como las paredes de una galería o un museo, ubican su trabajo en sectores y espacios públicos, se involucran con comunidades en el proceso creativo y queda disponible al público, a veces se buscan soluciones a los problemas sociales a través de la obra y el trabajo comunitario o simplemente se buscan espacios para difundir su trabajo pero con un resultado que beneficia en gran medida a aquellos sitios donde pocos miran, donde nadie pensaría en mejorar o recuperar y de igual manera en los lugares más vistosos de las grandes ciudades.

La imagen es un elemento de importante significación, cargada de elementos expresivos que comunican y propician estímulos sensibles hacia lo estético, lo imaginativo y lo cognitivo.

Mostrar imágenes en una escala más grande, exige la atención del espectador; el proceso es mucho más allá de ilustrar sobre los muros, si no de presentar historias de la gente, o algo que ya de por sí te narra el lugar, su historia, la gente.

Cuando se piensa en la creación de un muro se debe ser consciente de la conexión que tendrá el muro con el espectador.

Al iniciar el proceso de colaboración con la comunidad y para trabajar hay que tener más que habilidades artísticas es necesario que el diseñador (ilustrador) sea experto en la facilitación del diálogo, identificar temas, traducir temas a representaciones visuales y hacer esto con integridad y respeto a la comunidad, es un discurso amplio así, que se sabe que un mural no resolverá los problemas de una comunidad, pero el trabajo a través del diseño y las comunidades genera un impacto, da la oportunidad de resignificar colectivamente los espacios,; si el cambio es grande o pequeño el tiempo lo hace visible. Aunque el concepto de resignificación no aparece en el diccionario de la Real Academia Española (RAE), la inclusión del prefijo re, nos permite afirmar que el término hace referencia a volver a significar.

La ilustración puede volver a significar espacios olvidados o poco visibles en comunidades de las ciudades y eso es poderoso.

Entendiendo la importancia de movimientos contraculturales, de resistencia, o clandestinos, creados en las calles y que ayudaban a generar conciencia en las sociedades, tenía sentido que la ilustración se viera influenciada y retroalimentada, por todas las subculturas que emergían día con día, los ilustradores que empezaron a pintar en las calles pretendían replantear de igual manera la importancia de la ciudad en relación con el medio, los habitantes, su entorno y su cultura como expresión de una identidad social que se genera gracias a la imagen.

Martin, Salisbury, autor del libro, Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación, comenta sobre la importancia que tiene la ilustración como disciplina del diseño, la cual se ha manifestado en todo tipo de aplicaciones: «Marcan nuestro entorno físico desde publicidad en comercios, áreas publicitarias, cubiertas de libros, discos, ropa, revistas, hasta su aparición en videojuegos y novelas gráficas y todas esas imágenes nos ofrecen información visual. Pero esa tendencia a cruzar las fronteras es lo que le ha permitido a la ilustración tomar nuevos territorios y oportunidades de autopromoción, considerando el valor, y la popularidad que ha podido sacar a esta forma de arte aplicado.»

La oportunidad de poder acercarse e involucrarse en la ilustración, ofrece la posibilidad de transformar nuestro pensamiento respecto a las oportunidades tan variadas que se derivan de esta disciplina, mostrando la enorme riqueza existente en este campo.

Hace poco más de tres décadas, decenas de jóvenes que ya estaban involucrados con el trabajo de graffiti, arte urbano, instalación y otros movimientos, buscaron respaldo teórico y técnico, en las escuelas de arte y diseño, alrededor del mundo, encontrando una forma de comercialización más fácil de su obra.

La ilustración también era una disciplina nueva del diseño, y muchas de estas nuevas generaciones empezaron a combinar sus conocimientos adquiridos en las calles con técnicas que podían darles las escuelas; nuevos recursos tecnológicos empezaron a mejorar y fue una oportunidad, para que ellos se acercaran y visitaran en una sentada, la infinidad de propuestas estéticas de otros artistas alrededor del mundo, conectándose y generando una gran red de conocimientos artísticos y manejo de nuevos materiales, que con el tiempo iban llegando a algunos países.

Este mestizaje derivó en un movimiento actual que ya tiene muchos seguidores, conocedores y por supuesto practicantes y la historia no termina, hasta donde llegue, eso es algo que se desconoce, pero sin duda esta producción masiva por parte de diferentes ilustradores, diseñadores, artistas, etc., tienen un gran valor determinante, tanto formal como estético.

«Para quienes desempeñan esta profesión, la ilustración es un campo fértil para la experimentación, hasta hace no mucho recibió una influencia muy grande en cuestiones técnicas y de material, entre otras, por parte de movimientos contraculturales como el graffiti que se consideran alternativos, paralelos, contrarios, o ajenos a la cultura oficial, que le han servido hasta la fecha para la búsqueda de nuevas formas de trabajo y espacios», como escribe Lawrence Zeegen.

La ilustración ha estado presente por varias décadas en la intervención gráfica de los espacios públicos. Los años sesenta y mediados de los setenta, comenzando con la gráfica de movimientos estudiantiles a nivel mundial y toda la serie de propagandas con la intención evidentemente política.

La subordinación de la identidad artística individualizada a favor de la colectiva creó una nueva forma de identificación entre los artistas, permitiendo la integración y movilización sociocultural, utilizando recursos estratégicos como la intervención artística en la ciudad y la acción directa; estos ocupan un lenguaje multidisciplinario y resignifican el espacio público abordando una reflexión sobre el entorno social, tal como el graffiti, que por su carácter transgresor se ha convertido en un símbolo de rebeldía e ícono de identidad para un sector de la juventud,⁹² idóneo para ser absorbido por los medios de comunicación y muchas disciplinas enfocadas en el arte, provocando la diversificación y mezcla de estilos de diversas partes del mundo.⁹³

Generalmente el trabajo de ilustración que se desarrolla en los espacios públicos deriva de la observación del lugar donde se intervendrá y las ideas que van surgiendo para ese lugar son ejecutados *in situ* (al menos al principio) y se registran durante la interacción con el sitio, es una tarea muy dinámica, dado que el ilustrador reacciona directamente frente a la realidad a medida que ésta se desarrolla a su alrededor: las personas que pasan, personajes simbólicos del lugar, animales, tradiciones, los ilustradores que empezaron a

92. Ricardo, Anaya Cortés, *El graffiti en México. ¿Arte o desastre?*, Universidad Autónoma de Querétaro, México, 2002, pp. 91-92.

93. Joan, Garí, *La conversación mural. Ensayo para una lectura del graffiti*, Fundesco, Madrid España, 1995, pp. 28-33.

94. Hall, Andrew, *op. cit.* p. 58.

pintar en las calles pretendían replantear de igual manera la importancia de la ciudad en relación con el medio.

A esto podemos llamarlo como: información visual, recopilada del mundo exterior y es el ilustrador quien organiza el ensamblaje de la imagen, para crear una unidad tanto de la obra como del espacio, una lectura que logra con la observación.

«Otros teóricos pertenecientes a la escuela procesal han prestado atención a los conceptos de «objetivo» y «contexto» dentro del proceso de la comunicación, para lo que se basan en los propósitos de un comunicador, es como su entorno y estatus social influyen a la hora de crear sus mensajes y en la forma en que una audiencia recibe el mensaje. Por otro lado, la escuela procesal se concentra en el hecho de que es necesario convertir un mensaje en un código a fin de que resulte adecuado para el canal utilizado en su transmisión.»⁹⁴

El ilustrador puede trabajar generalmente bajo instrucciones (un problema visual) que tiene que resolver mediante la comunicación de una idea, que a su vez, puede ejecutarse de muchas maneras.

Cómo los ilustradores han desarrollado sus propios signos y códigos para crear obra en distintos momentos de la evolución de la ilustración, la presencia o ausencia de sistemas de perspectiva o espaciales, de convenciones políticas, religiosas, culturales, han contribuido a la diversidad de formas de trabajo, pensamientos, creencias y las experiencias de una determinada cultura han sido codificados por grupos de individuos, que resulta para los ilustradores un código, con un empleo de signos icónicos, simbólicos e indexados importantes para crear un discurso visual: imágenes, narrativas y metáforas.

Los códigos existentes en la ilustración han logrado evolucionar gracias a ilustradores que buscan innovar y que reaccionan con facilidad ante las transformaciones del mundo que les rodea, formulando nuevos códigos para dichos cambios; los creadores de la imagen han propuesto innovar, fuera de la corriente dominante de la cultura popular o de las artes y el diseño, en estos casos, esto les ha permitido tener mayor libertad para explorar nuevos sistemas de codificación.

Se está trabajando con formatos diferentes, en espacios abiertos al público e implementando nuevos materiales de acuerdo a las necesidades que requiere un muro o superficie expuesta a la intemperie.

El espectador tiene un papel fundamental, su percepción personal respecto a esta actividad, son quienes pueden denigrar o por el contrario resignificar esta labor, en beneficio de los espacios públicos y de sus propias comunidades.

La historiografía del arte mural y otros movimientos son influencias vivas, reflejo del tiempo actual y vigente en el que podemos identificar y conocer la evolución de la

ilustración, que se hizo pública, y al hacerse pública, se hace ideológica, consecuentemente adoptó un propósito formal, una expresión del diseño simultánea del arte, la pintura, el muralismo, el graffiti, etc.

Es importante reconocer su funcionalidad derivada del apego a las características de los espacios públicos, las técnicas de trabajo, a los materiales, a las herramientas, al tiempo e historia de cada sitio donde se trabaje.

89

La gráfica que ahora inmóvil y efímera o permanente, está dispuesta a dialogar con los espectadores y volverse parte de un mejoramiento barrial en zonas con una infraestructura nula, o con falta en muchas ocasiones de espacios culturales, zonas orilladas de la ciudad, olvidadas y grises, como ejemplos en la Ciudad de México: Iztapalapa, Ciudad Nezahualcóyotl, etc.; o por el contrario en sitios vistosos y bohémicos, donde los museos, galerías y espacios culturales los encuentras en cada esquina y la mayoría de esos jóvenes diseñadores y artistas, buscan el reconocimiento o espacios para pintar, vender o exponer; tal es el caso de las delegaciones de la ciudad de México como Benito Juárez, Cuauhtémoc, Coyoacán, Álvaro Obregón y Cuajimalpa.

Al tomar las calles por asfalto, es necesario promover la construcción colectiva desde el espacio cotidiano de las relaciones humanas, en las que se mantenga el respeto y la convivencia, más allá de sus creencias religiosas, políticas, etc., y de estos con su entorno (la naturaleza).

Su ámbito de acción para el ilustrador que interviene en las calles es ilimitado va desde calles, callejones, casas, bulevares, edificios, puentes, entre otros espacios para el libre desenvolvimiento de las manifestaciones y actividades culturales e incluso ahora con el aprovechamiento de los medios publicitarios: centros comerciales, restaurantes, fachadas de museos y galerías, transporte, para lograr ser, hacer y convivir en comunidad un intento por evidenciar el estado de la participación democrática, política juvenil en el ámbito urbano y a nivel puntual en el ejercicio de la expresión callejera concentrada en el llamado movimiento de intervención urbana.

Lo que inició como una búsqueda de nuevos formatos y experimentación para muchos ilustradores, luego se volvió una posibilidad de autopublicidad e intercambio entre individuos con ciertas afinidades logrando constituirse como una actividad que demostrará el interés de estos por hacer evidentes sus formas de expresión particulares, además de poner a flote y en discusión el hecho que un gran grupo poblacional a través de sus esfuerzos individuales, tal vez sin trazar como objetivo se encuentran entrelazando experiencias que permiten pensar en intereses conjuntos o en otros términos en un movimiento colectivo de grandes ilustradores, desarrollando sus potenciales en torno a la realización cultural que viene a apropiarse de la calle como el escenario más pertinente para la expresión de un ilustrador.

2.4.-Tendencias urbanas para la ilustración.

90

Ninguna obra de arte ha transformado una sociedad, pero muchas de ellas sin duda han transformado el mundo personal de quienes se han enfrentado a ellas

Adolfo Albán Achinte.

Los movimientos contraculturales de resistencia o clandestinos, creados en las calles, por varias décadas habían sido vistos por muchas personas como un trabajo de vandalismo que desfiguraba muchos de los espacios públicos de la ciudades, sin embargo, en la actualidad diversos grupos sociales han comprendido y visto los beneficios de utilizar los espacios públicos, como soporte de trabajo.

En la actualidad se observa el surgimiento o desarrollo de movimientos subculturales o tendencias urbanas, que se apoderan de espacios públicos mismo que la ilustración deseosa por entender, se ve involucrada, aportando una serie de conocimientos y viceversa, adquiriendo una serie de ideas que modifican y crean nuevas alternativas de trabajo. La influencia de diversos movimientos subculturales (grupo de personas con un conjunto de creencias y comportamientos que les diferencia de la cultura dominante) construyó alternativas nuevas que el ilustrador encontró en la apropiación de espacios públicos, semejantes al graffiti cuya conducta a diferencia según Francisco M. Gimeno⁹⁵, se basa en la apropiación indebida de espacios, uso de escrituras y representación verbal, icónico o mixto, los textos e imágenes son transmitidos, actuando de manera clandestina.

En el mundo occidental, los impresionistas franceses sacarían el arte de las aulas de clase de las academias como una acción de rebeldía ante lo que se consideraba, la expresión de la burguesía de la época. Con esta ruptura histórica en el arte durante el siglo XX, se iniciarían propuestas artísticas y críticas sobre el uso de los espacios públicos y la manera en que los artistas y los diseñadores podían intervenirlos, alejándose de espacios cerrados como museos, se vinculaban cada vez más con la realidad cotidiana de la gente y su identidad dentro de sus calles, barrios y ciudades, surgiendo vanguardias, movimientos culturales y contraculturales.

95. Gimeno, Blay, Francisco, M., *Défense d'afficher. En los muros tienen la palabra. Materiales para una Historia de los graffiti* (Dpto. de Historia de la Antigüedad y de la Cultura Escrita, U.D. Paleografía, Universitat de València, España, 1997, p. 14.

Algunos de los movimientos culturales en Europa, que tenían como prioridad la intervención en espacios públicos, fueron en inicio el movimiento DADA, a fines de los años cuarentas el grupo COBRA, en los cincuenta el Movimiento Letrista, el Movimiento para una Bauhaus Imaginativa y la Internacional Situacionista, en los sesentas el grupo Fluxus, el arte Auto-destructivo de Gustav Metzger, los Provos holandeses, lo Yippies (rama política de la cultura hippie), el Arte Correo; en los setentas los Punks, en los ochentas el Neoísmo y la Class War inglesa; finalmente a partir de los noventas todos los grupos antiglobalización.

91

En un texto llamado “Declaración de Libertad”, el grupo COBRA, y uno de sus integrantes, el holandés Constant leía: «Está a punto de nacer una nueva libertad que permitirá a la gente satisfacer sus impulsos creativos. Como resultado de este proceso, la profesión artística dejará de ocupar su posición de privilegio.»⁹⁶

El Movimiento Letrista que ante todo fue un movimiento de origen literario, que promovía la deconstrucción de las palabras, se unió posteriormente (1957) al Movimiento para una Bauhaus Imaginativa (de Asger Jorn), lo que dio por origen la creación de la Internacional Situacionista. Como parte de sus labores, se desarrollaban intervenciones urbanas en base a frases que se colocaban en determinados lugares, basándose en las características específicas de un barrio o calle, actividad que conecta con la influencia del situacionismo, que tuvo la inscripción de graffitis durante Mayo del sesenta y ocho. La Internacional Situacionista se dedicó básicamente a realizar investigaciones y reflexiones en torno de la vida cotidiana urbana, proponían la idea de un urbanismo unitario, quien trabajara sobre el espacio urbano no debía ser un experto o especialista, se debía tomar el espacio por la propia mano, esto con el fin de generar nuevas prácticas en contracorriente con las ya establecidas. Así surgieron prácticas como la deriva,⁹⁷ la psicogeografía, la recuperación, el *detournement*,⁹⁸ la desviación, la construcción de situaciones y los graffitis. Todo aquello que habían practicado durante más de diez años se empezó a realizar masivamente en la calles durante los movimientos estudiantiles del sesenta y ocho.

Mucho antes, dadaístas y surrealistas habían planteado en su momento prácticas similares que consistían también en expediciones y desplazamiento urbano; un paralelismo entre la escritura automática y las calles. Cualquier superficie de la ciudad, según su perspectiva era susceptible a ser interpretado desde una

96. Stewart, Home, *El Asalto de Culturacorientes utópicas de Letrismo a la guerra de clases*, Aporía Press / Libros impopulares, 1988; 2ª ed., AK Press, Edimburgo, 1991, p.42.

97. La deriva consistía, al decir de Greil Marcus en caminar sin rumbo por las calles en busca de signos de atracción o repulsión.

98. Posibilidad artística y política de tomar algún objeto creado por el capitalismo y el sistema político hegemónico y distorsionar su significado y uso original para producir un efecto crítico.

óptica artística (acciones plástica, gráfica, música y actuación), intervenciones que deformaban y su vez reasignaban significados de una trama urbana.

Se trataba netamente de un arte político que se inclina a la ilegalidad en las calles, una crítica revolucionaria del espacio, buscando como fin la intervención del espacio público, de un modo de intervención de desviación (détournement), que deformara y desplazara. La intervención de carteles publicitarios, a través de cambios de letras o imágenes, o los mismos graffitis, que reasignan significados de una pared.

«La subordinación de la identidad artística individualizada a favor de la colectiva creó una nueva forma de identificación entre los artistas, permitiendo la integración y movilización sociocultural, utilizando recursos estratégicos como la intervención artística en la ciudad y la acción directa; estos ocupan un lenguaje multidisciplinario y resignifican el espacio público abordando una reflexión sobre el entorno social, tal como el Graffiti, idóneo para ser absorbido por los medios de comunicación y muchas disciplinas enfocadas en el arte, provocando la diversificación y mezcla de estilos de diversas partes del mundo.»⁹⁹

En 1913 en México, Alfredo Ramos Martínez inició la primera Escuela al Aire Libre en Santa Anita, para que los alumnos pudieran “apartarse de sus encerrados talleres” y entraran en contacto con el pueblo, muy cercano a esa fecha un movimiento de gran importancia a nivel mundial se originó durante la primera mitad del SIGLO XX: el muralismo; artistas que irrumpieron con la historia de su tierra en las paredes, manteniendo una postura política que intentaba darle al arte la función social de enseñarle a las masas los fundamentos de identidad, concebida en base a luchas y reivindicaciones socioculturales.

Fue el Doctor Atl (Gerardo Murillo), el primero que manifestó en 1910, la necesidad de revivir la pintura mural con sentido público, como lo existido en diversas culturas del México prehispánico, según afirmaba. Posterior a este acontecimiento y respondiendo ante la idea, David Alfaro Siqueiros en 1921, propuso la idea de “Construir un arte monumental y heroico, un arte humano, un arte público”; a partir de ese momento una generación de plásticos mexicanos dedicó entonces todos sus esfuerzos por recuperar los ideales de una sociedad que había sido devastada luego de la Revolución Mexicana, el muralismo había entrado en una etapa de reflexión.

99. Joan Garí, *La conversación mural. Ensayo para una lectura del graffiti*, pp. 28-33.

José Clemente Orozco decía que “la forma mas alta, mas lógica, mas pura y fuerte de la pintura, es la mural. Es también la forma más desinteresada, ya que no puede ser escondida para beneficio de unos cuantos privilegiados. Es para el pueblo. Es para todos”.

Los artistas sostuvieron intensas discusiones sobre los caminos que en ese momento debería tomar el muralismo, pero mantuvo como constante el interés por plasmar la visión social que cada uno tenía sobre la identidad nacional. El muralismo, escribió Carlos Monsiváis, ayudó a configurar la imagen de un país unificado y a difundir los ideales del México postrevolucionario.

93

Fue un movimiento plástico con diferentes etapas, el periodo de producción más prolífico fue entre 1921 a 1954 ¹⁰⁰. Orozco ha contado que los artistas, entonces jóvenes, entusiasmados con el Dr. Atl, después de la exposición del “Centenario” en la Academia (1910), se organizaron en el Centro Artístico, sociedad cuyo objetivo exclusivo era conseguir del Gobierno muros de los edificios públicos, para pintar. Años después el Dr. Atl y un grupo de artistas entre los que estaba Orozco, Rivera y Siqueiros constituyeron el Sindicato de Pintores y Escultores en 1921. Un año después se llevó a cabo un “manifiesto” (1922) que tenía un fuerte acento social y político, redactado por Siqueiros y que firmaron todos los artistas agrupados.

A partir de este momento, la creación de murales en diferentes recintos públicos tuvo un importante impacto, tanto por la necesidad de hacer prevalecer los valores revolucionarios y postulados sociales, como por mantener una cierta unidad artística, lo que generó que el movimiento alcanzara su momento más alto.

«Para el muralista, las herramientas tradicionales eran arcaicas y obsoletas porque “solamente los nuevos elementos e instrumentos útiles, material y políticamente, pueden resolver los problemas físicos, políticos y estéticos de la Edad Moderna, los demás están liquidados. Los nuevos elementos son: cincel de aire, cemento blanco, pistola o brocha de aire y el cartel, por ser multiejemplar”. No obstante, aquellos serían útiles sólo si pudieran usarse para la producción múltiple y para la propaganda política, “que requiere el proletariado revolucionario en su lucha definitiva.» ¹⁰¹

A pesar de su activismo para con el pueblo y que sus murales deberían estar en las fachadas de los edificios públicos, en el exterior, más de una vez se contradijeron trabajando para la burguesía de la que abjuraban: Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco. Aunado a esto, empresas de iniciativa privada como hoteles y bancos, comenzaron a encargar a diferentes artistas, producción de murales para sus edificios. De esta manera, hubo poco a poco una modificación en los contenidos de las obras, algunos artistas comenzaron a omitir aspectos de la lucha revolucionaria para abordar temas más generales e incluso se adecuaban a las encomiendas de temas específicos; así se dio origen a la tercera y última fase del muralismo, en la que se ampliaron las oportunidades de acuerdo a los intereses de cada artista, sin embargo nunca se alejaron la intención de mostrar un compromiso social y político. En la última fase: Rufino Tamayo, Jorge González Camarena, Manuel Rodríguez Lozano y Roberto Montenegro.

100. *Muralistas*, consultado en <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/assets/descargables/muralistas.pdf>, sábado 30 de abril 2016.

101. Los vehículos de la pintura dialéctica subversiva, discurso en el John Reed Club, Hollywood, California, 1932.

Durante la mitad del s.XX periodo correspondiente al esplendor del muralismo mexicano, se buscó una reivindicación histórica en el país, un proceso de reestructuración histórica, surgiendo proyectos educativos, un rescate que involucrara la obra de artistas basado en los acontecimientos históricos.

José Vasconcelos primer titular de la Secretaría de Educación Pública en 1921, se encargó de buscar alternativas para llevar conocimiento al país, logró incluir proyectos desde la alfabetización para la gente hasta la investigación científica e impulsó a la cultura (bellas artes y a las letras), fundando cerca de setecientas bibliotecas públicas y realizando una labor editorial que incluía a los clásicos, así como a textos fundamentales de nuestra literatura e historia.

«La ilustración gráfica fue de las tareas primordiales del programa editorial de Vasconcelos, que pasando por cambios y nuevos proyectos, seguirá presente por varias décadas. Rivera, por supuesto, no queda fuera de esta forma de educación a través de la imagen aplicada al texto escrito o su desarrollo en el muro, concebido siempre como libro de texto. [...] Para forjar ese porvenir Vasconcelos pide a los artistas que abandonen sus torres de marfil para sellar pacto de alianza con la revolución. Así surgen el muralismo, la gráfica, la ilustración y la escuela nacionalista mexicana en general. [...] Diego Rivera es uno de los creadores que oye el llamado de la patria a través del ministro de Educación y se suma, más que ningún otro artista, al esfuerzo educativo nacional.»¹⁰²

Diego Rivera exaltó en la mayoría de sus trabajos ilustrados, la importancia de los indígenas mexicanos y la riqueza cultural e histórica que nos heredaron, los problemas sociales, políticos, que acontecieron al país hasta el momento que el vivía, logró retratar los rostros de una nación y de sus héroes: niños, obreros, maestros, agricultores, estudiantes, científicos, artistas, así como los momentos claves en la historia de México, aprovechando sus conocimientos artísticos para enriquecer sus trabajos, basándose en el conocimiento escrito para justificar cada pincelada.

Rivera fue una persona dinámica capaz de adaptarse a las exigencias que se le presentaban, de pasar de bastidores pequeños a ilustrar paredes de gran formato y libros educativos actividad que reconocería el equipo de Vasconcelos y sería nombrado inmediatamente asesor artístico del Departamento de Publicaciones de la SEP.

102. Ida, Rodríguez Prampolini, *Diego Rivera ilustrador de la Historia Patria*. Artículo Revista UNAM, 2008 N°13, Consultado 12 de febrero de 2016 en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/cronicas/article/viewFile/17303/16494>

La tarea de Rivera como ilustrador apenas ha comenzado a ser investigada desde hace una década,¹⁰³ y hace menos de un año, el Museo Dolores Olmedo Patiño realizó la exposición Diego Rivera y el arte de ilustrar: «No es común en la obra de Rivera guardar absoluta fidelidad al texto que ilustra, sino hacer una interpretación del contenido que lo potencie y complemente.»¹⁰⁴

En la Ciudadela, José Chávez Morado fundó en 1949 el Taller de Integración Plástica para enseñar y practicar el arte público¹⁰⁵ luego fue sede del Taller de Artesanos de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas (SCOP), encabezado por Carlos Lazo y Raúl Cacho. Cacho había conocido en México en 1940 a Hannes Mayer, ex director de la Bauhaus de Dessau, ambos soñaban con organizar una Bauhaus mexicana; para 1950 Cacho trabajaba con Lazo en el diseño de la Ciudad Universitaria, tratando de integrar la urbanización, el paisaje, los edificios, el arte público y los muebles y objetos. El arte público en México sólo se había hecho en edificios históricos y la CU era una oportunidad única, que luego muchos juzgaron fracasada por el divorcio entre el funcionalismo modernista predominante en la arquitectura y el plan urbano, y el arte público aplicado a los edificios.

Durante los años siguientes con la llegada de los sesenta en México, pintas y letreros contenían mensajes políticos, entre los que destacan aquellos plasmados en las calles por los miembros del movimiento estudiantil de 1968.

Precisamente como parte de los antecedentes más cercanos del Graffiti en México y neo gráfica de finales de los años sesenta y mediados de los setenta, tendríamos todo el gramaje de la gráfica realizada para el movimiento estudiantil del 68, pintas y propaganda política que se pegaba en espacios públicos a manera de intervención, como un recurso de comunicación. Con el fin de los años sesenta, surgió un cambio en muchos artistas, nuevas formas de hacer, de proponer y de circular la producción artística, como consecuencia de la discusión y reflexión colectiva, que estarían apoyando las actividades gregarias permitiendo una integración social y movilizaciones en base a recursos estratégicos como la intervención artística en la ciudad y la acción directa; sobre los espacios públicos abordando una reflexión sobre el entorno social. Muy parecido a lo que ocurría ya para esas mismas fechas con el Graffiti y los llamados crews, que se “apropiaban” de los espacios interviniendo.

Como resultado del movimiento del 68, las instituciones de educación artística: la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (Academia de San Carlos en esa época), se convertirían en grandes talleres de producción gráfica política, encabezados por Generación 65, que posteriormente sería el Grupo MIRA (activo durante tres años) fundado por Melecio Galván, Rebeca Hidalgo, Arnulfo Aquino y Jorge Pérez Vega y quienes resguardaron el mayor acervo de la producción de gráfica del 68¹⁰⁶, produciendo carteles desmontables denominados “comunicados gráficos”, instalados en colonias populares, escuelas o sindicatos; el grupo GERMINAL y el grupo SUMA fundado por Ricardo Rocha, quienes intentaron sacar el arte a la calle por medio de pintas, carteles, producción de estampas, la intención no fue sólo pintar bardas y transmitir mensajes escritos,

103. Raquel, Tíbol, *Diego Rivera ilustrador*, SEP-Dirección General de Publicaciones y Medios, 1986, 318 pp.

104. Ídem.

105. P. Maseda, *La Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes*. Tesis de maestría, FFL-UNAM, México, s/f.

106. Yolanda, Hernández Álvarez, *Por un arte “que afecte todo el proceso”*. *Grupos de artistas visuales de los setenta*, texto leído el 27 de agosto de 2009 en el Aula Magna José Vasconcelos del Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México.

sino entablar diálogo con los habitantes de la ya entonces atiborrada urbe. Otros grupos y proyectos que utilizaron las calles como soporte de trabajo y que desarrollaron un lenguaje particular por medio de la experimentación con nuevos materiales fueron ATTE, LA DIRECCIÓN, MARÇO, NO GRUPO, PEYOTE Y LA COMPAÑÍA, PROCESO PENTAGONO, EL TALLER DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA, Y TEPITO ARTE ACÁ.

96

El 5 de enero de 1983, el ilustrador Mauricio Gómez Morín, creó el Taller de Gráfica Monumental (TGM), en la UAM-Xochimilco, desde su formación es parte de la currícula en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica; planteó este taller como:

«Un espacio de debate, de experimentación y producción de propuestas alternativas en el ámbito del diseño; lo que importa es la comunicación con públicos de movimientos sociales con los que se vinculan. Inspirados por su trabajo, tratan de movilizar el poder comunicador de ciertos géneros plásticos como el cartel, el mural, la manta, la museografía, etc. aplicados en grandes proporciones y formatos y distanciados del diseño comercial y decorativo; también rechazan la pintura como una mercancía cultural y pugnan por la desmitificación del arte. El trabajo colectivo ha sido la forma idónea en que se producen gráficos para organizaciones sociales y sectores diversos urgidos de significantes, la concepción de diseño que se tiene en el TGM, no está cifrada en las líneas de la gráfica comercial y dominante, a cambio se pugna por una gráfica que recupera insumos y códigos del arte público, de la gráfica popular de los medios artesanales y de la gráfica política, siempre en el afán de construir lo que se conceptualizó, desde su surgimiento, como gráfica alternativa. El término gráfica monumental se usa como continuidad histórica de una hechura colectiva, si bien hoy por hoy, han cambiado los escenarios sociales y artísticos, que le dieron origen, en las luchas de resistencia y los procesos de emancipación, la gráfica monumental funciona desde el arte público recargado»¹⁰⁷

Este fenómeno social se extendió en todo el territorio mexicano, creándose grupos interesados en llevar el arte a las calles, el arte con aerosol de igual forma empezó a ir más allá de la escritura y el *taggeo* (firmas con pseudónimos): los nuevos métodos y la implementación de técnicas del diseño derivaron en estrategias que van desde el estencil o plantillas y carteles hasta los *stickers* (calcomanías o pegotes) y los murales, manejo de pintura plástica, pinceles, entre otros. El arte moderno y el spray llegó para quedarse; antes de la llegada del SIGLO XXI (1994), cuando muchos jóvenes iniciaron interviniendo las principales ciudades de México.

107. Mauricio, Gómez Morín, Taller de Gráfica Monumental, UAM-Xochimilco.

Hace ocho años (2009), se realizó una muestra colectiva en la Ciudad de México, la exposición Concreto 2: Papel y street art, que fue un repaso histórico y un panorama actual del trabajo de artistas como el estadounidense Shepard Fairey, conocido como Obey, y el francés Blek le Rat, “precursor” en el uso del estencil en los años setentas (aunque ya se hablaba de que en México en el cenit del graffiti protesta de los años sesenta durante las revueltas estudiantiles en México, el estencil, ya era una actividad común que realizaban los jóvenes para agilizar el proceso de intervención en las calles) junto con Ellos se presentaron Evan Hecox, Andy Jenkins, Michael Leon, Cody Hudson, Andy Mueller, Steven, Harrington, Teddy Kelly, Acamonchi, Russ Pope, Michael Coleman, Ciler, Michael Sieben, Nat Swope, Watchavato, Isauro Huízar, Tomás Guereña y el colectivo oaxaqueño Lapiztola¹⁰⁸ en la Casa del Lago Chapultepec.

Como parte de esta exposición, se narró la historia del cartel y las pintas como un medio de comunicación de gran impacto, además de ser una alternativa ante los medios que censuran, como lo fueron los carteles de 1968 en México.

¿Y a todo esto que se entiende por graffiti y qué relación tiene con estos movimientos y la ilustración?. El graffiti es comunicación entre dos desconocidos en un contexto de opresión política. Es una historia de amor transgresora, decía Julio Cortázar.

Cierto, el graffiti es un modo de comunicación frente a un contexto transgresor.

Señala Claudia Kosak: «Mucha gente lo primero que mira del graffiti es la cuestión del vandalismo: esto ensucia, esto no es legal, esto atenta contra la propiedad privada, además se me impone. Y es así, pero al mismo tiempo es el subproducto de la propia ciudad. **La ciudad es un artefacto técnico que produce su propio accidente.** Para que haya naufragios, tiene que haber barcos; para que haya descarrilamiento, tiene que haber tren. Y la ciudad se puede pensar como un dispositivo tecnológico que también produce su reverso. Por eso, el graffiti nace como urbano y está relacionado con la masificación, con el anonimato.»¹⁰⁹

El graffiti proviene de la palabra latina *graffito*, es un término arqueológico que se refiere a las firmas, dibujos, palabras o frases, consideradas como no oficiales, que escribía la gente en los monumentos, muros de las ciudades, de las casas, se remonta por lo tanto, a tiempos y espacios arcanos.

Estas firmas y escritos aparecen a lo largo de la historia en un sin fin de soportes: muros de las calles, los baños, las celdas de los presos, paredes de las iglesias, creando testimonio físico, de esta actividad; ciertamente existen muchas historias sobre su origen pero los fines u objetivos no siempre fueron los mismos.

La pintada en el muro, ya sea en forma de frase o dibujo es tan antigua como el hombre. Responde a la necesidad de expresar la opinión personal, de que el mundo sepa que existes, de ser escuchado; el muro es el lugar para la opinión de los que no

108. Arturo, Jiménez, *Papel y street art*, de artistas nacionales y extranjeros en Casa del Lago. Segmento de Cultura, Periódico La Jornada, Domingo 13 de diciembre de 2009. Artículo disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2009/12/13/cultura/a04n2cul>.

109. Fernando, Aíta y Alejandro, Güerri, *El graffiti es un subproducto de la ciudad* - Entrevista a Claudia Kosak, en el título de la página web: Blog- GRAFiTi- escritos en la calle, lunes 19 de Diciembre de 2011. Artículo disponible en: <http://www.escritosenlacalle.com/blog.php?Blog=68> (Consulta: 8 febrero 2016).

pueden expresarse en los medios oficiales. Buscando una genealogía del graffiti, quizás con el fin de dar valor y legitimidad a esta actividad, diferentes autores han establecido nexos de relación entre el graffiti y algunos momentos de la historia del arte como las pinturas rupestres, la escritura jeroglífica, las pinturas de las catacumbas paleocristianas o la pintura mural. En mi opinión se trata de una comparación desafortunada, que sólo toma en consideración el espacio en el que se desarrolla: el muro, y no la finalidad o el significado. En cambio, sí considero que tiene relación con el concepto que da origen al término graffiti. El muro separa (protege) el espacio privado del público; en este limbo entre dos naturalezas antagónicas nace el graffiti.¹¹⁰

En el SIGLO XX los nazis utilizaron la pintura en los muros como propaganda ideológica contra los judíos y disidentes, pero también los opositores de Hitler como lo fueron el grupo *the Withe Rose*, que pintaron eslóganes hasta 1943, año en que fueron detenidos; se han conservado también ejemplos que se pintaban en el muro de Berlín.

No obstante, la primera vez que el graffiti pasó de la cultura popular a la culta fue con los surrealistas en los años veinte; Brassai, que consideraba que la época cuestionaba la razón de ser del arte, decía que no quería encerrarse más entre las cuatro paredes de un taller para pintar y que prefería hacer de París su campo de experiencias¹¹¹, pues «la vida le apasiona de manera distinta que el arte». Confesó preferir «el lenguaje universal del museo más hermoso del mundo: el lenguaje de los muros» a las exposiciones y visitas a los museos. Así comienza su curiosidad por los graffiti. Para Brassai, en efecto, la fotografía salva a los graffiti de una muerte anunciada y del olvido, y permite sacar de la oscuridad «el arte de los humildes desprovistos de cultura y de educación artística, reducidos a crear todo con su propio fondo, a reinventarlo todo por su propio impulso. Un arte que ignoramos y que se ignora. El lenguaje de las imágenes es el más primitivo, pero nosotros hemos olvidado escuchar ese lenguaje mudo sin la mediación de la palabra.»¹¹²

110. Irene, Cano, *op.cit.*, 2011.

111. BRASSAI, A propósito del graffiti, revista *Minerva* N°11, Agnès de Gouvion Saint-Cyr, traducción Ana Useros, círculo de bellas artes, Madrid, consultada 20 de febrero de 2016 en <http://www.revistaminerva.com/articulo.php?id=332#artnotes>.

112. Cita procedente de Brassai, *Cuadernos y documentos inéditos*, sin fecha.

A diferencia de un cuadro o la fotografía, cuyo soporte es frágil, el graffiti grabado sobre el muro es «piedra indestructible que inspira la idea de eternidad», queda petrificado en la materia. Especificando no haber recogido, excepto en unos pocos casos, los graffiti grabados y no aquellos realizados con tiza o pintados. Brassai realizó esta documentación durante veintisiete años de su vida en un libro de fotografías (1933 a 1960), se refería en ocasiones a los

graffiti como «arte maldito», también confesaba la pasión que le había llevado a seguir su nacimiento, envejecimiento, reproducción y destrucción durante treinta años: «Ninguna explicación es necesaria para justificarlos. Un graffiti resplandece», elevándolos a la categoría de arte.

Pero como movimiento de la Subcultura (o la cultura, en definitiva) y como forma de hacer crítica y vandalismo, el graffiti aparece hasta finales de los años sesenta del SIGLO XX, citarían Craig Castleman, Martha Cooper, Henry Chalfant o Norman Mailer.

99

La historiografía es algo incierta, se ha considerado que la escritura con spray apareció en los guetos americanos de ciudades como San Francisco, Filadelfia y Nueva York. Los primeros graffitis eran firmas en los muros, casi siempre de jóvenes normalmente relacionados con grupos marginados que vivían en los suburbios de estas ciudades. Rápidamente el graffiti fue adoptado por decenas de jóvenes y de todas partes sin importar su economía.

La expansión por Estados Unidos de América, de la costa Este a la Oeste, sucede a principio de la década de los setenta debido al movimiento *Subway*, esto quiere decir que se pasa del soporte fijo al móvil, el graffiti empezó a expandirse al ser visto por más personas, inclusive en otros países, como fue el caso de los trenes que bajaban de Estados Unidos a Tijuana, Guadalajara hasta llegar al Estado de México.

En 1971 se registra en el periódico New York Times el concepto *tag* (firma) a propósito del escritor Taki 183, que se había ocupado de cubrir el metro de Nueva York con su firma.

113. Irene, Cano, *op.cit.*, 2011.

«La parte de leyenda que entraña la historia de este movimiento cuenta que el graffiti comienza como reclamo amoroso cuando el graffitero Conbread se dedica a bombardear la ciudad de tags para llamar la atención de una chica. Así mismo, la leyenda resalta las hazañas de las primeras mujeres escritoras, como la de firmar por primera vez la emblemática Estatua de la Libertad. Otro de los hitos en la reivindicación de la mujer como sujeto activo dentro del graffiti lo protagonizan cuatro escritoras Bárbara 62, Eva 62, Michelle 62 y Charmin 65 que se dedicaban a bombardear con sus firmas los lavabos del instituto masculino DeWitt Clinton, de El Bronx, en una apropiación simbólica de los espacios masculinos.»¹¹³

El graffiti es un movimiento propio de la subcultura, aunque ha pasado a formar parte de la cultura, o mas bien la cultura¹¹⁴ ha intentado apropiarla, en beneficio del consumo, lo encontramos en el cine, en la publicidad, en los aparadores, en museos, ropa, maquillaje.

Aunque su origen es marginal, esta actividad es todavía denigrada, pero su inclusión en el mercado del arte fue temprana. En 1973 tuvo lugar en Nueva York la primera exposición de graffiti y para 1978 Estefan Eins y Joe Lewis abrieron la galería Fashion Moda en un gueto al sur de El Bronx. Esta galería sirvió como trampolín para que muchos escritores llegaran a consolidar su trabajo, viajar, promoverse y vender obra, hasta ingresar a los museos o galerías. Desde entonces muchos graffiteros se han pasado a los circuitos del arte, esta evolución: de

114. La Real Academia Española en su edición del Tricentenario, 2014: define a la cultura como el conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico, o de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario, Octubre 2014, Madrid España.

la calle a la galería, es vista desde diferentes ángulos tanto por parte de los escritores como de los estudiosos del tema; todo un tema, principalmente de la marginación al reconocimiento institucional; y para otros representa una derrota: una vez más la contracultura se ha vendido al mercado de la cultura. Figueroa Saavedra consideran que este cambio es sólo un paso más en la historia de este movimiento y que pueden convivir en dos vertientes.

El graffiti por lo que se ha mencionado ideológicamente podríamos entenderlo o relacionarlo contantemente con Nueva York, pero hay registros en los que se puede corroborar que el pachuquismo ya marcaba el territorio a finales de los cincuentas, provenientes de las bandas juveniles barriales y de los sectores urbanos populares, en la frontera México - Estados Unidos y seguramente situaciones parecidas también ocurrían en otras partes de mundo.

El graffiti propiamente dicho, los tags, o firmas, inscriben el nombre de la persona que las realiza, sin un discurso vacío, proponiendo un nombre a menudo ficticio, a diferencia de la forma de operar de diversas ilustraciones de caricaturas o personajes y/o estenciles que crean en su conjunto una gran pieza o mural. «Respecto a su tamaño, hoy en día los murales ocupan no solo paredes enteras, sino también paredones y murallas, produciendo el fenómeno del gigantismo.»¹¹⁵

En el comienzo, los graffiteros realizaban su trabajo únicamente con aerosoles, con el tiempo, experimentaron con otras pinturas, como el acrílico, pinceles, rodillos y brochas.

Existen investigadores que han contribuido con su trabajo al conocimiento sobre el trabajo realizado en las calles, uno de ellos fue Craig Castleman quien era un profesor ayudante de comunicación en el Bernard M. Baruch College de Manhattan.¹¹⁶ Su interés por el fenómeno del graffiti le llevó a tomar contacto con los escritores de graffiti y a indagar acerca de su subcultura. También se preocupó por atender la visión que se había transmitido del fenómeno a través de los medios de comunicación y su vinculación con la política municipal y los medios diseñados para controlar el fenómeno.¹¹⁷ El graffiti es un movimiento gráfico contemporáneo, que requiere ser documentado y analizado para su mejor entendimiento.

Castleman, junto a otras figuras como Norman Mailer, Henry Chalfant, Jon Naar o Martha Cooper, entre otros, fueron con sus libros y fotografías los indagadores y propagadores comprensivos

115. Cynthia, Gabbay, *El fenómeno posgraffiti en Buenos Aires*, Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad Hebrea de Jerusalén, AISTHESIS No 54 (2013), p.138.

116. Craig, Castleman, *Getting Up. Subway Graffiti in New York*. The Massachusetts Institute of Technology, Nueva York, 1982, p. 264.

117. El 27 de enero del mismo año de su publicación en España se emitió por el canal TV2 el documental *Style Wars*, retrato del graffiti neoyorquino de 1982 Tony Silver, (dctor. y prod.) y Henry Chalfant, (prod.), *Style Wars*, USA,1983.

del Writing o Graffiti más allá de su ciudad de origen. Posiblemente sin quererlo, porque sus motivaciones eran otras, o sin ser conscientes de la receptividad y fascinación emuladora que en otras escenas se tendría o de cómo se gestaban en otros lugares con condiciones urbano-sociales semejantes. Gracias a estos personajes, el trabajo del graffiti, o movimientos subculturales, pudieron ser conocidos. Así, puede decirse que representó a nivel nacional un vehículo de entrada clave para su divulgación.¹¹⁸

Lo que ha pasado con el graffiti actualmente es que por ser un movimiento que ha logrado sobrevivir a más de la mitad de un siglo, ha terminado por convertirse en parte de la cultura popular y esto se menciona por otras palabras que llegarían posterior a la historia del graffiti: el posgraffiti o el arte callejero (Street art).

«Se denomina arte callejero o posgraffiti a las diversas intervenciones pictóricas realizadas por la ciudadanía, y, por lo general, en contra del establishment político y artístico. El arte callejero incluye el graffiti (Gándara, Kozak), las pegatinas, el estencil (Indij, Hasta la Victoria Stencil; Indij, Stencil: Argentina Graffiti), las intervenciones sobre material publicitario, el mural y el escrache pictórico, que se entiende como acción política directa.»¹¹⁹

El graffiti se transformaba de manera acelerada, las propuestas gráficas que se estaban pintando en las calles dejaron de ser solo bombas y tags, en una segunda instancia, pintadas y estenciles, enormes murales, una alternativa estética a la capitalización de la ciudad que se miraba en la publicidad y los medios masivos de comunicación, como respuesta a una crisis política; con el posterior neoliberalismo, el graffiti siguió enfrentándose a una economía enajenante (en la que aun vivimos) imponiendo restricciones por el uso de espacio: la publicidad y medios de comunicación masivos, la reglamentación, el discurso de gobernantes y la antipatía de la gente.

Este movimiento generaba por una parte efectos positivos y otros negativos: La indignación colectiva y la reacción violenta frente a la ilegalidad de esta actividad y el uso no solo de espacios públicos, si no de espacios privados que en una gran parte correspondían a las casas de los habitantes y por otra, la búsqueda de la legalidad y los permisos para poder realizar sus trabajos proponiendo una alternativa de discurso diferente al de graffiti de leyenda (como antidiscurso), que inició modificando las prácticas antropológicas, creando un nuevo discurso social. Las grandes producciones sobre muros «fueron creciendo en tamaño con el paso de los años, proponen paisajes alternativos a una ciudad que conoce únicamente grises y colores brillantemente falsos.»¹²⁰

«En cuanto al *street art*, no sé por qué no lo llaman arte callejero. Entiendo que es una práctica propia de la globalización, por eso el nombre en inglés. Yo digo también graffiti hip hop, pero ese subgénero nace en un lugar que está relacionado con cierta subcultura hip hop que en su origen tuvo un vínculo con cierta subcultura de *ghetto* en Estados Unidos. En los 80 cruzó a Europa y luego se globalizó. Acá llegó en los 90. En Chile, en Brasil y, sobre todo, en México estaba desde antes por la cercanía con la frontera con Estados Unidos. *Street art* se ve más como arte, que embellece el paisaje urbano, y con otros tipos de graffiti aparece más frecuentemente la idea de que ensucia.»¹²¹

118. Mailer, Norman, *The Faith of Graffiti*, New York, Praeger/Alskog publishers 1974; Martha Cooper, y Henry Chalfant, *Subway Art*. Londres, Thames & Hudson, 1984; Henry Chalfant, y James Prigoff, *Spraycan Art*, Londres, Thames & Hudson, 1987; Martha Cooper, y Joseph Sciorra, R.I.P. New York *Spraycan Memorials*, Londres, Thames & Hudson, 1994.

119. Gabbay Cynthia, *op.cit*, p.124.

120. *Íbidem*, p. 126.

121. Afta Fernando y Güerri Alejandro, *op.cit*, 2011.

Efectivamente el Street art llegó para ser visto como un arte “embellecedor” del espacio en diferencia al graffiti; debido a que absorbió la estética de no solo una cultura, si no de varias (cultura de masas), que inició aprobando la publicidad, los medios de comunicación y algunas personas; por una parte hubo la necesidad de entablar un dialogo que la reconociera como un arte transformador, por otro, los medios de comunicación como el internet permitieron su globalización, surgiendo festivales a nivel mundial de encuentro de estilos, que aprovecharon diversas marcas y galerías; fue una respuesta en oposición a lo que presentaba el graffiti, se propuso una alternativa, construyendo ideas que, al insertarse en el discurso de la ciudad, lograban competir o llenar el discurso vacío. «El arte callejero, sin embargo, casi en su totalidad codifica su intencionalidad combativa o de oposición. Es dable afirmar que la intencionalidad del posgraffiti reside en denunciar el *simulacro*, contrarrestarlo y aportar una nueva construcción de la realidad, esto es, mediante las imágenes ficticias.»¹²²

En el Street Art o Postgraffiti, utilizan además de aerosoles o rotuladores: plantillas calcomanías (*stickers*), posters, dibujos sobre papel craft o bond, pintados con acrílico, aerógrafo, barras de pastel seco, carboncillo, plumones, que adhieren a las paredes o collage a base de fotografías, mosaicos, vinílica, rodillos, etc.

La ilustración ha contribuido a la intervención de los espacios, volviéndolo un movimiento que ha permitido el surgimiento de un sin fin de nuevos ilustradores que buscan estos lugares, para llevar a cabo su trabajo y lograr una transformación importante dentro de los espacios, persuadiendo, concientizando, comunicando, culturizando y transmitiendo intereses e información a la sociedad sobre diversos temas, convirtiéndolo en un movimiento que transforma, un medio de expresión creativo y de esparcimiento, que ha buscado nuevas formas de autopromoción encontrando un buen lugar en los espacios públicos con intervenciones en gran formato, cuya actividad se basa en crear una imagen en escalas superiores, siempre ubicadas en calles, avenidas y puntos estratégicos de las ciudades o zonas urbanas, creando en las personas interés, culturalización y resignificación de sus espacios, volviendo a darle un nuevo significado y valor a la ilustración, inmersa en las subculturas urbanas la ilustración inició pintando y decorando diversos muros alrededor del mundo, la influencia del diseño, las artes visuales, el graffiti y posteriormente el *street art*, la tipografía, la fotografía y otras disciplinas artísticas se volvieron un híbrido de la ilustración para que en la actualidad tome fuerza.

Asimismo la influencia del diseño, como ya mencionaba, junto con las nuevas tecnologías como internet, el uso de *software* de diseño, el reconocimiento de graffiti como expresión artística por parte de algunas instituciones y el hecho de que algunos creadores de graffiti se interesaran en las artes pudiendo asistir a diversos cursos de arte, diseño e ilustración, ha provocado que la ilustración tenga un replanteamiento de su significado y tener una evolución importante, internándose a experimentar en territorios nuevos como lo son las calles, convirtiéndose en un campo fértil para la exploración de nuevos enfoques y contextos, promocionando sus trabajos no solo en redes sociales, galerías, museos, sino en la calle, creando algunas marcas visuales en el mercado como Keith Haring, Jean Michel Basquiat, Shepard Fairey (Obey)¹²³

«Las exploraciones inspiradas por el desarrollo del psicoanálisis y el papel de lo ritual y lo intuitivo también conformaron a los expresionistas abstractos norteamericanos. Jackson Pollock (1912-1956) empleaba repetidamente la técnica del goteo para trazar las líneas de sus pinturas a finales de los años cuarenta, líneas que chorreaban y se deslizaban emborronando el lienzo [...] Los diseños abstractos encontraron eco en las revistas de ciencia ficción y en las ilustraciones de los libros de bolsillo e incluso en diseños textiles de artistas gráficos como Lucienne Day y Ruth Adler. El característico uso rítmico que Pollock hacía de la pintura industrial era tan gestual como controlado, intuitivo, sensible y determinado. Este uso controlado de la línea y esta resolución delicada llegarían a ser fundamentales en el nuevo contexto de mediados de los setenta en adelante con la aparición en las calles de graffiti y el arte urbano underground.»¹²⁴

A diferencia del muralismo, fiel al cometido social-estético-político de su época, se han podido observar diferentes motivaciones que el ilustrador, busca a partir de la elaboración de su trabajo en los espacios públicos, en la manera en que experimenta con cada lugar, sus diferentes estilos y estética de cada obra y su funcionalidad que ha logrado trascender a lo largo del mundo, constituyendo de igual forma una estrategia de mercadotecnia, útil para empresas cuyo público objetivo de ventas son personas jóvenes, con poder de adquisición y gusto por el arte y diseño. Los espacios para intervenir no quedan solo en arquitecturas coloniales, como podríamos hablar en México con el movimiento muralista, hay un sentido arquitectónico - pictórico y su complemento se ha vuelto tan variado, que se podría hablar de diferentes tipologías, en donde podemos ver los distintos trabajos que el ilustrador implementa como forma de trabajo en los muros: realismo, tipografía, ilustración científica, política, de obra personal, comercial, histórica, cultural y la mayoría con una casi libertad en sus trazos, pero que comunican un sin fin de cosas, a partir de una infinidad de materiales como las calcomanías, manejo de acrílico y aerosol, serigrafías hechas sobre papel y pegadas en los muros de las calles, instalaciones hechas con materiales diversos, etc.

La ciudad es vista para algunos como un conjunto de edificaciones y donde todo funciona en base a un mecanismo que le permite a ésta ser ciudad, donde la sociedad crea sus espacios, basados en una cultura particular y de conocimientos, con el afán de “humanizar” su entorno.

123. Zeegen, Lawrence, *op.cit.*, p.18 -183.

124. *Íbidem*, p.34.

Un espacio que debe ser conservado, no significa mantenerlo intacto, se trata de intentar conservar la especificidad y originalidad de sus elementos, pero pensando en que la imagen urbana es dinámica y se encuentra en constante evolución, su transformación puede controlarse y principalmente planificarse, sin atentar contra sus rasgos más esenciales que le dan carácter y personalidad, como ha sido el caso de plazas comerciales, concebidas desde un punto de vista meramente comercial creando espacios carentes de significado e identidad.

El diseño puede ayudarnos a entender y reflexionar los aspectos de una ciudad, como las preocupaciones de los habitantes o las simples ganas de hacer de esos espacios el lugar con el que nos identifiquemos, nos reintegra como parte de un lugar en el que vivimos todos y los lugares que tenemos que compartir.

La imagen urbana es un elemento a través del cual la población logra una identidad con su entorno, es el resultado de la transformación colectiva de su ambiente.

De igual manera el poder conocer y entender al fenómeno de la ilustración en su campo (las calles), documentará aquello que empieza a tomar forma, suponiendo una vía de divulgación, para emprender el estudio del fenómeno, con la garantía de que se trata de un objeto de estudio con peso y consistencia. La ilustración ha estado presente por varias décadas en la intervención gráfica de los espacios públicos, sin que se supiera.



Seth Global, Roma Italia, 2014 Foto: Seth Global



CAPÍTULO



LA ILUSTRACIÓN DE GRAN FORMATO

Yo creo que el artista tiene un deber hacia su pueblo. Y se trata de un deber muy amplio. No es un deber religioso. Es la obligación que tienes con tu entorno. Hay que ser profundo y respetuoso con aquello que te rodea

Mariana Yampolsky

3.1- Ilustración de gran formato

108

niciemos con dos cuestionamientos: ¿qué es lo que hace cambiar a la ilustración en un período determinado de su historia y por qué a la ilustración no se le reconocía su importancia en la intervención y transformación de espacios públicos en el pasado y en la presente época?

Muchos profesionales de esta disciplina, siguen creyendo que es imposible imaginar a la ilustración fuera de los formatos y entornos convencionales, tales como el libro; argumentan también que la creciente aplicación de los programas tecnológicos ha ido rebajando gradualmente el valor y la calidad de esta especialidad.

Es importante cuestionar esta idea falsa tan extendida, los ilustradores han sido una pieza clave en el engranaje del ejercicio del diseño, el arte, los avances tecnológicos, la transformación en el paisaje urbano, los cambios sociales, religiosos, políticos, culturales, y económicos del conocimiento universal.

Hacer ilustración hoy significa ser consiente del momento en el que se vive y para el que se trabaja, no ser críticos, cerrar los ojos ante los problemas de nuestro país y del mundo, de lo que vivimos ahora y lo que demanda la sociedad, sería negar la función social de comunicación de la ilustración misma.

Los ilustradores, hoy en día tienen la oportunidad única de convivir en un mercado rejuvenecido y de llevar a la ilustración hasta terrenos desconocidos, mientras que las fronteras tradicionales que separan a los ilustradores del arte o del diseño se hacen cada vez más borrosas, no se puede seguir concibiendo a la ilustración alejada de estas disciplinas ni de movimientos no reconocidos como artísticos, que son grandes influencias para el desarrollo de esta disciplina.

La ilustración también desarrolla sus propios lenguajes visuales y su modo de concebir imágenes, acercándola de manera más directa a la gente. Las nuevas generaciones de ilustradores profesionales ha reunido conocimientos de todos los campos creativos, reinventando conceptos y tendencias hasta convertirse en un eslabón indispensable para la vigencia de esta disciplina.

Haber examinado las características que envuelven a la ilustración, tener muy presente su historia, sus ramificaciones económicas, averiguar las conexiones que establece con su público y las consecuencias tanto positivas como negativas que tiene frente a una sociedad, el significado de la imagen como lenguaje, así como el impacto de la tecnología y la relevancia que tiene sobre los ilustradores, nos permite entender más los objetivos reales de esta disciplina y los espacios donde el ilustrador se desenvuelve.

109

El panorama contemporáneo de la ilustración ofrece una gran variedad de prácticas híbridas entre movimientos artísticos y los llamados movimientos contraculturales surgidos en las calles. A partir de esta observación, se ofrece una mirada en torno a estas tendencias, que son signo evidente de la expresión de las nuevas generaciones de ilustradores.

OsGemeos, *Gigante*,
Sao Paulo, 2009.

Foto: osgemeos.com



3.1.2-Vínculos entre la ilustración, el graffiti y el street art.

110

La escuela de diseño de la Bauhaus en Alemania proponía llevar a los espacios públicos objetos que cumplieran una doble función, tanto utilitaria como estética, acotando la distancia planteada por las vanguardias modernistas entre el productor, la obra y los espacios de presentación de la misma, dándole a una importancia en términos de la relación obra espectador y en la otra, el consumo del arte como tal.

A comienzos del SIGLO XX, los muralistas mexicanos tendrían una importante relevancia a nivel mundial por lo que nuevas generaciones delante de ellos continuaron la práctica y sostuvieron los mismo principios, el trabajar y llevar arte para el pueblo.

«El muralismo fue una de las primeras categorías denominadas como arte público en México durante la primera mitad del SIGLO XX, debido a que su objetivo principal era estar destinado a las mayorías. Al menos esa fue la intención. Otra característica de ese género artístico para ser considerado público fue su gratuidad, implícita en actividades realizadas en lugares abiertos, aunque esto puede generar confusión porque los museos otorgan acceso gratuito a sus recintos en ciertos días, sin que eso signifique que se trata de arte público. También sustenta este concepto el hecho de que las manifestaciones de arte público se realizan en espacios abiertos, o las obras se ubican de manera permanente en sitios de libre acceso o a la vista.»¹²⁵

El espacio público, donde se permite el libre acceso, plazas, parques, calles; son necesarios para el trabajo de creadores del ámbito del diseño y el arte, pero ha sufrido cambios históricos de acuerdo a la permisibilidad de cada país, los intereses de cada gobierno; en el caso del muralismo mexicano, el Estado asumió el control del espacio público convirtiéndolo en político, decidió dónde y quién pintaría, autorizando zonas específicas dentro de los edificios pero dedicados a la educación, convirtiéndose para ese entonces en lo más público en el sentido artístico. De ahí su asociación entre arte público y arte monumental.

125. Guillermina, Guadarrama Peña, *Arte público (mural)-espacio político. Discurso visual*, Revista digital, Cenidiap, Enero-Abril 2011, Ágora nº16, Consultado: 12 de marzo de 2016 en la página: <http://discursovisual.net/dwweb16/agora/agoguille.htm>

Es incuestionable que el muralismo fuera un arte público por el simple hecho de estar dirigido a las mayorías, pero con el paso de los años, los intereses de cada pintor y lo que en un principio idealizaba el muralismo, fue transformándose al opuesto de público. «Aunque se pintó en espacios privados, una mayoría de esos espacios no dejaron de ser públicos.[...] Con lo anterior se enfatiza que los espacios ocupados por el muralismo, sean públicos o privados, se convierten en espacios políticos.»¹²⁶

Señala también Guillermina Guadarrama que el concepto de arte público para el muralismo se hizo más preciso y contundente en la década de 1930, debido a que se permitieron pintar muchos más espacios seleccionados por el gobierno y los obreros como sedes sindicales, escuelas primarias y mercados; pero que si hubo bastante control sobre las creaciones artísticas debido a los temas que caracterizaban al movimiento y su ideología (Partido Comunista Mexicano), llegando (el Estado) a cubrir algunos muros¹²⁷ y censurarlos en definitiva. De cualquier forma el movimiento se mantuvo creando murales, llevándolos a sitios recreativos, atrayendo al sector empresarial para invertir en obras monumentales (murales o esculturas), con el fin de decorar espacios (hoteles, restaurantes o empresas de todo tipo).

Aun en nuestros días para algunos intereses, las palabras: arte público, son inexistentes, muchos de los lugares donde se encuentran las obras del muralismo se nos niega el libre acceso; a pesar de que originalmente fueron realizados en áreas públicas, hoy se convierten en obra privada.

Si al graffiti le ocurre lo mismo lo más seguro es que tendremos que pagar por caminar de una esquina a otra, considerando que el Estado y grandes empresas, han empezado a invertir y poner cuidado en esta expresión. Es importante entonces analizar este tema y pensar que la ilustración insertada en movimientos como el graffiti, debe tener un discurso claro y propio, entendible para el espectador al que va dirigido y ser conscientes de la gran responsabilidad que tienen hacia los espacios, pensando en que la ilustración se ha insertado en este movimiento.

Hablar de contracultura o de movimientos culturales utópicos, activismo cultural disidente, es también hablar de manifestaciones que han estado muy ligadas al diseño y las vanguardias, legitimar la idea de estas prácticas como importantes se ha puesto más de una vez en cuestión sobre su legitimación, son muchas de ellas rechazadas (por parte de la institución artística representada por puristas, ortodoxos museos, críticos, galerías, teatros, o sea el aparato institucional lo que también incluye al mercado) por el simple hecho de estar fuera de un espacio oficial como lo sería una galería o un museo y como lo han sido también otras disciplinas artísticas como la literatura, artes visuales, música y teatro.

126. *Íbidem*, 2011.

127. Canceló la segunda etapa de creación de murales en el mercado y cubrió La educación socialista, pintado en la escuela primaria Carlos A. Carrillo.

La idea de integración del arte y diseño en la vida, podría servirnos para reflexionar en torno a una tradición contracultural que se inició en el SIGLO XX y a partir de la década de los noventas se han venido expandiendo a lo ancho del planeta, distintas intervenciones públicas de muchos creadores contemporáneos quienes, insatisfechos con la existencia propuesta por la sociedad de consumo al uso, proponen modos alternativos de experiencia en la vida cotidiana, a partir del uso cruzado de diversos lenguajes y recursos artísticos: performance, gráfica, música, video.

Como parte de los antecedentes de movimientos ligados a la ilustración, el graffiti como movimiento social, nació con vocación contracultural, este término hace referencia a un conjunto de valores, tendencias y formas sociales, que estarán en desacuerdo con lo establecido dentro de una sociedad, son las aspiraciones e ideales de un grupo social minoritario. Los movimientos contraculturales, han evolucionado, de diferentes formas ¹²⁸: a) caen en el olvido, b) permanecen de manera *underground* c) desvanecen al ser consumidos por el sistema y la economía d) afectan a la cultura hegemónica desde dentro.

El graffiti ha pasado por las últimas tres etapas y se desconoce su futuro, ha sufrido un proceso claro de institucionalidad, y no se sabe si tendrá la capacidad de cuestionar su aportación al espacio público y a la sociedad o si desaparecerá.

Desde la segunda mitad del siglo pasado, un gran número de jóvenes aportaron recursos expresivos y técnicos importantes para la creación de diversos movimientos, con el objetivo de llevar las expresiones culturales a las calles, a la sociedad en general, sin importar, edades, sexo, ideologías, posición económica o social. El graffiti utilizó las calles y paredes para expresar inquietudes personales, sociales, culturales, políticas, artísticas, y demandar mejores ciudades para vivir. Caligrafías, placazos, graffiti y murales se asociaron a estilos e identidades juveniles, tal y como conocemos ahora a esta expresión, su historia es corta pero ha llegado a gran parte de los países del mundo, pese a ser en un inicio un movimiento que denunciaba las precariedades de la vida, de su barrio, de su ciudad y su país, pronto ampliaría también sus temas y con ello el estilo y la técnica.

128. Eugenio, Echeverría, *Graffiti: movimiento fragmentado para una sociedad polarizada*, Conferencia impartida en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, INBA. En el marco del I Congreso Transdisciplinario “Estéticas de la calle”, México, Mayo 2013.

A diferencia del muralismo u otros movimientos artísticos, el graffiti no nació buscando espacios donde trabajar si no que nace de una inquietud que en trasfondo busca la ilegalidad; con el paso de los años, el interés de muchos cambiaría consiguiendo pintar de manera legal sobre paredes, muros, edificios importantes o negocios, restaurantes, mercados, casas culturales, galerías, museos, techos, puentes, calles, etc.

En 1998 un grupo de artistas de todo el mundo, principalmente de Europa, América del Norte y América Latina, había comenzado a explorar nuevas formas de asimilación e integrarse dentro de la ciudad dentro de la cultura del graffiti. Sin embargo, como se ha mencionado muchos de ellos también habían recibido educación basada en el diseño o el arte, junto con su ser independiente, posiblemente fue la primera generación de profesionales de graffiti que recibió esta doble formación. Muchos creadores en este momento sintieron que el graffiti se había vuelto demasiado autoritario, restrictivo, o simplemente sintieron que querían impulsar su práctica en una nueva dirección. Estaban buscando formas de continuar su trabajo en la calle, sin embargo, en esta exploración de nuevas formas de modelar su mensaje, el modo de continuar su compromiso público orilló a muchos a la legibilidad.

Diferencias estilísticas y o conceptuales, estos creadores argumentaban que se debía de realizar cualquier trabajo en diálogo con y no en contra de los alrededores, atentos con el lugar en el que trabajaban. Estos artistas fueron alejándose de las letra-formas y su intención de crear un trabajo más accesible a partir de la visualidad, más abierto y despojando su trabajo de la amenaza en la que el graffiti vivía por los medios y las autoridades anti-graffiti desde principios de la década de 1980. Estos artistas fueron alejando de la ubicuidad del spray-can (la base técnica de la época), por la utilización de los medios de comunicación tales como plantillas o carteles. Invader emprendió su primera baldosa cerámica “invasión” de la misma ciudad. Fue el año en la que Swoon comenzó a instalar y pegar carteles en la calle, en el que el trabajo de los gemelos brasileños Os Gemeos se hizo internacionalmente visibles (gracias a la importantísima profeta Revista 12 oz), y que Banksy, comenzó a centrarse únicamente en las plantillas.

Citando a Fernando Figueroa Saavedra, autor de *Graphitfragen. Una mirada reflexiva sobre el graffiti*: «Seguramente el Graffiti [...] se encuentre con bastantes complicaciones en su progresivo desarrollo como verdadera expresión popular. Entre ellas ya se perfilan algunas como su culto al ego que aminora el potencial de construcción colectiva, su recocado banal y en lo victimista que desarma su discurso así como su institucionalización que lo condena a insertarse y morir en el sistema.»¹²⁹

El graffiti tenía que evolucionar y esto se dio por las generaciones que llegaron con el paso de los años y en medida que la sociedad sufría cambios socio-políticos y culturales, los fines y los materiales técnicos se enriquecieron, evolucionaron, así como la estética,

129. Fernando, Figueroa Saavedra, *Graphitfragen. Una mirada reflexiva sobre el Graffiti*, Ed. Autor-Editor, Madrid España, 2006.

la comercialización y el consumo masivo olvidando su naturaleza crítica y confrontativa, adecuándose a las necesidades de cada creador. Podemos hablar de una renovación y de que el movimiento tuvo que adecuarse a la época en que ahora vivimos.

114

Se habla también de una preocupación constante por los espacios públicos, el desarrollo y diseño de las ciudades: el paisaje urbano, como un sitio donde convergen e interactúan las relaciones sociales, económicas y las emocionales: afectos, odios, deseos, esperanza¹³⁰. Las ciudades son un espacio de intercambio comunicativo de significados, con muros¹³¹, paredes¹³², mobiliario urbano, donde viven las obras, como una forma de convivencia de diversas narrativas textuales y visuales, aunadas a los anhelos y la capacidad de dar voz y visibilidad a la voz del pueblo y en especial a la de los jóvenes que han realizado una intensa labor sobre la piel de las ciudades que poco a poco se llenarían de color y se volverían motivos reflexivos para la ciudad.

Junto al graffiti y su evolución; se involucrarían también artistas y diseñadores (y entre estos, los ilustradores) y su interés por la intervención gráfica sobre las paredes no se hizo tardar, se desarrolló una interesante elaboración de pintas sobre muros, que asumía criterios y propuestas estéticas, que modifican las escena pública, creándose un proceso de transculturización del graffiti; lo que después se reconocería como street art o postgraffiti.

Jenaro Talens en su escrito *Los muros para el que los trabaja*, menciona a Juan Ramón Jiménez que escribía: «meter a un poeta en la Academia es como meter un árbol en el Ministerio de Agricultura». Uno podría plantearse, en una línea semejante de razonamiento, la aparente contradicción de convertir en objeto de estudio académico un discurso como el de los graffiti, surgido en los suburbios de la oficialidad institucional.» Y sin embargo, en esa supuesta contradicción radica el interés de entender a este movimiento, pues ciertamente ha tenido un vínculo importante con nuestro objeto de estudio: la ilustración.

Ilustradores de muchas partes del mundo, se incluyeron en el graffiti y posteriormente al street art, deseosos por aportar conocimientos técnicos y gráficos, buscando nuevos formatos y espacios para su trabajo, aprovechando también las opciones de mercado, las nuevas tecnologías y la legitimización de estas actividades, por parte de algunas escuelas de artes y diseño.

130. José Manuel, Valenzuela Arce, He visto las palabras escritas en el muro. Placazos y graffiti en Tijuana, *Welcome amigos to Tijuana. Graffiti en la frontera*. Consejo Nacional para la cultura y las artes. Dirección general de culturas populares. El Colegio de la Frontera norte A.C. Editorial RM, México, 2012, p.11.

131. Pared gruesa; en especial la pared exterior de un edificio u otra construcción que limita su perímetro.

132. Construcción de superficie continua, levantada perpendicular al suelo, con las dimensiones adecuadas para cerrar o dividir un espacio, sostener una techumbre o proteger una zona.

«Básicamente, o en general, quienes pintan son diseñadores gráficos, y muchos de ellos lo hacen en paralelo a su trabajo profesional de diseñadores, y en algunos casos casi como una auto-promoción de la práctica profesional, comercial. Tienen su propio estudio y se dieron cuenta de que pintar en la calle y subir eso como street art a su sitio web es parte de su tarea, su carta de presentación. Y hay una idea diferente a la del graffiti, que en líneas generales es más anti-institucional. Aunque quienes pintan graffiti hip hop a veces piden permiso a los dueños de los frentes, otras veces no, sobre todo cuando pintan mucho en lugares abandonados.»¹³³

El contacto que tuve a finales del año 2013 con el trabajo tan variado realizado sobre el espacio público, específicamente del graffiti fue preciso para involucrarme en esta actividad y entender a este movimiento en varios de sus aspectos, surgió entonces la pregunta y problemática de cuál era el papel que desempeñaba el ilustrador en los espacios públicos.

Encontrar el graffiti fue circunstancial, no era caer en el cliché de entenderlos y saber leerlos, si no en involucrarse, no fue solo una atracción por esta manifestación, si no que estas aunadas a fuentes iconográficas y técnicas, junto a su accesibilidad e inmediatez permiten desarrollar un trabajo de ilustración más cercano y para la comunidad. A lo mejor a la Academia de Artes y Diseño le cuesta reconocerlo, pero lo cierto es que el graffiti llegó a ser un movimiento muy fuerte que ha estado muy cercano a la ilustración y viceversa.

Las diferentes fusiones que tiene la ilustración con el diseño y su vínculo estrecho con el arte callejero o movimientos artísticos o no reconocidos como tal, se han vuelto para académicos y estudiantes del diseño, influencias gráficas y estéticas, reflejadas en el trabajo de ilustradores, quienes buscar nuevos terrenos y formas de trabajo, que le han permitido experimentar con los espacios y el entorno, creando una culturalización y resignificación de los lugares donde hay esta inserción. Raquel Peta menciona: «De la misma manera muchos diseñadores sienten predilección por el graffiti que, a pesar de que sigue siendo una manifestación muy discutida, va poco a poco alcanzando un estatus dentro de la cultura contemporánea, como demuestra, por ejemplo, el evento “Graffiti: Concrete o Wallpaper?”, organizado en septiembre de 2001 por la embajada Suiza y consistente en dos exposiciones y un debate titulado “Is graffiti really art?” (¿Es el graffiti , realmente arte?)”, que aunque no se dirigía a diseñadores, contó con un buen número de ellos entre el público asistente.»¹³⁴

Entendiendo la importancia de estos movimientos contraculturales y que ayudaban a generar conciencia en las sociedades, tenía sentido que la ilustración se viera influenciada y retroalimentada, por todas las subculturas que emergían día con día, los ilustradores que empezaron a pintar en las calles pretendían replantear de igual manera la importancia de la ciudad en relación con el medio, los habitantes, su entorno y su cultura como expresión de una identidad social que se genera gracias a la imagen.

De esta manera integrar la ilustración al espacio público es permitirle el acceso social a las expresiones del diseño y la cultura que lo reafirman como una disciplina constante de cambio; poder conocer y explicar los motivos de la realización de esta actividad, creando un espacio informativo de discusión y una perspectiva contemporánea de las expresiones que el diseño, específicamente la ilustración, ofrece.

133. Fernando, Aita, *op.cit.*, 2011.

134. Raquel, Peta, *Diseñar hoy, Temas contemporáneos de diseño gráfico*, Ed. PAIDOS- DISEÑO, Barcelona, España, 2004.

Esta investigación presenta una discusión en torno a la presencia de la ilustración de y sus creadores en el espacio público en ciudades de América y Europa y las implicaciones que ella tiene tanto para la planeación, como para las políticas estatales de regulación del espacio urbano. De igual forma, abordar las representaciones e imaginarios que se construyen con relación a la ilustración de gran formato, así como los usos que la gente hace del mismo y lo que simboliza para la memoria y la construcción de sentidos colectivos.

Existe el interés de que la ilustración aparezca como un actor más dentro del espacio público, como respuesta a los estrechos marcos de posibilidades que ofrece la época.

Como se ha revisado, la ilustración ha vivido grandes transformaciones a través de su historia debido a las necesidades económicas, políticas, religiosas, tecnológicas y sociales de cada periodo y luego incumbía estudiar las formas o fines con que se estaba generando, así como su importante presencia en movimientos artísticos y el graffiti que fue más allá de un fin comercial: de divulgación y transformación. Hemos identificado también cuales han sido otros espacios donde ha tenido presencia esta disciplina y que soportes han sido utilizados, modificados o han perdurado, observamos de que manera se ha adaptado a los nuevos materiales, las tecnologías, la mercadotecnia y todo esto derivado de aspectos políticos, sociales, culturales y religiosos que le han ido demandando, el cómo han cambiado las dimensiones de los soportes del trabajo y bajo que movimientos se origina su trabajo; se generó entonces un cuadro en donde identificaremos los soportes de trabajo de acuerdo a la época histórica del ilustrador:

PREHISTORIA	PREHISPÁNICO	S.V-S.XV	S.XVI- S.XIX	S.XX	S.XXI
Roca. Paredes de la cueva. Paredes de los abrigos rocosos. Bloques integrados y dispersos.	Muros. Códices. Sellos. Incisiones desde la punta de montaña hasta la planicie.	Papiros. Muros. Libros. Pintura mural en la arquitectura religiosa.	Muros. Libros. Carteles. Pintura mural en la arquitectura religiosa.	Interiores. Libros. Carteles. Espacios públicos. Publicidad. Productos. Publicidad. Mobiliario urbano.	Espacios públicos. Muros. Edificios. Libros. Ilustración para animación. Productos. Carteles. Publicidad. Mobiliario urbano.

Cuando hablamos de la funcionalidad de la ilustración observamos su utilidad en diversos soportes que han aumentado con los años y que la ilustración no es propia del trabajo editorial, ni de los formatos pequeños (menores al metro cuadrado), ha trabajado sobre diversos soportes y en el espacio público, más específicamente: los muros. Pensando en el plan estético, equivaldría a una ilustración para una obra literaria con fines didácticos y funcionales, hay fuerza de imagen y una ausencia de ambigüedad, por otra parte existen códigos de coacción, hay un contexto cultural y una retórica particular. El mensaje en ambos casos está planificado y no es resultado de azar o desorden, si no de una intención deliberada, ya sea del autor o de los intermediarios de esta comunicación (visualizadores, redactores, productores).

¿Cómo legitimar a la ilustración de gran formato? Como parte de la hipótesis al inicio de esta investigación se planteaba que la ilustración de gran formato se podía incluir como un género más de la ilustración debido a la participación, aportación e importancia que ha tenido dentro de movimientos de contracultura, culturales utópicos o activismo cultural disidente, creados en las calles, que aprovechan los muros de las ciudades para intervenir.

Hemos observado que no fue una actividad que iniciara a mitad del siglo pasado, si no que históricamente ha tenido un papel importante al momento de transformar los espacios e intervenir sobre muros lo que reafirma que la ilustración no es propia del diseño editorial.

En esta investigación se propuso una interrogante acerca de cuál ha sido el desarrollo de la ilustración, sus influencias artísticas, así como su inserción y contribución al graffiti, diversidad de experiencias y estéticas, técnica-gráfica, en donde se incluyeran las voces de ilustradores, docentes, creadores que configuran un importante muestrario de los recorridos de cada creador, la vitalidad o las restricciones del espacio público y la importancia de esta actividad frente a la sociedad, para justificar el tema de investigación.

Definir a la ilustración de gran formato, tiene como finalidad generar un enfoque hermenéutico de un fenómeno que responde al momento social, cultural, económico, político y a los nuevos intereses del ilustrador, con la finalidad de ampliar nuevos territorios de conocimiento en la ilustración y marcar la evolución de un movimiento que está constante en la actualidad.

La ilustración de gran formato debe incluirse como un nuevo discurso de la ilustración, con la finalidad de poder enriquecer al diseño y a la comunicación visual, recordando la relevancia de esta en beneficio de la comunicación entre las sociedades.

De esta manera se ampliará el conocimiento respecto a la labor de todos los ilustradores que basándose en sus conocimientos de diseño han conseguido desarrollar un diálogo personal con los lugares donde interviene y que le son significativos, a partir de la

mezcla de diferentes influencias y tendencias, de sus emociones, y del intenso diálogo que tiene consigo mismo cada ilustrador, con los distintos espacios.

En términos generales a partir de este estudio, se intenta favorecer la promoción y el desarrollo de los ilustradores para fomentar de esta forma su trabajo. Se conozcan los aportes culturales y sociales que puede generar esta práctica.

Cuando iniciaba pintando sobre los espacios públicos se desarrolló un sentido para mi trabajo que tiene que ver con hacer ilustración a cada lugar al que visitaba haciendo una lectura del sitio al que llegaba a trabajar, adaptando la obra al entorno, vinculando la imagen y la situación del mural con el espacio elegido de la ciudad, cuestionándome qué influencia podía tener la ilustración en la gente, a cualquiera, como lector, con estos mensajes que demandan atención, qué pasa cuando se observa algo o se ven ciertas imágenes (pensando en que cada uno lee desde sí, con sus referencias y competencias culturales) y de qué forma el graffiti se estaba vinculando con la ilustración como disciplina en los últimos años.

Como se a mencionado anteriormente, inicié un recorrido por los lugares referenciales de ciudades, América (Los Ángeles en E.U; Maracay y Caracas en Venezuela; Medellín y Bogotá en Colombia; Quito, Guayaquil, Galápagos, Manta, Ambato, Ibarra en Ecuador; Lima en Perú; Guadalajara, Puebla, Veracruz, Estado de México, Tijuana, Hidalgo, Oaxaca, Chiapas en México) y en Europa (Lisboa en Portugal y Madrid, Cuenca, Granada, Almagro, Sevilla, Barcelona, Valencia, en España; París en Francia y Roma en Italia), fueron los lugares de trabajo, fue un proyecto personal y en cada lugar del país donde iba se conformaba un grupo de jóvenes o colectivos en actividad, perfeccionándose, trabajando, intercambiando información, conocimiento, se hacían obras y lazos.

Planteaba que si la forma de trabajo de muchos es un proceso de diseño a partir de un problema a resolver; aceptando este principio, es posible desglosar el método de trabajo: se asume pintar un espacio abierto o cerrado, se discute y argumenta soluciones, normalmente nos dan libertad para los contenidos, solo en ocasiones nos piden algún tema en especial, lo que no es problema, si se acepta realizar el trabajo y finalmente se realiza

una ilustración. Muy parecido con el proceso que se tendría para la creación de cualquier otro género en la ilustración.

Se inició con una serie de cuestionamientos en los que se buscaba reafirmar la hipótesis, y comprobar la presencia de la ilustración como disciplina insertada en las intervenciones urbanas del espacio público; ésta es la lista de los puntos que se tenían que demostrar y aprender:

119

- 1.- ¿Cuáles son las aportaciones de la ilustración hacia la sociedad, religión, política, economía, arte y diseño?
- 2.- ¿La ilustración es diseño o arte?
- 3.- ¿Cuáles son los géneros actuales que se reconocen en la ilustración?
- 4.- ¿La ilustración es un lenguaje? y si lo es, ¿qué responsabilidad tiene como productor de imágenes?
- 5.- ¿Qué influencia tiene la ilustración en las personas?
- 6.- ¿Qué papel tiene la ilustración al momento de utilizar los espacios públicos?
- 7.- ¿Qué movimientos artísticos y contraculturales han influenciado y beneficiado a la ilustración?
- 8.- ¿De qué forma la ilustración ocupa los espacios públicos?
- 9.- ¿Qué aportaciones ha traído movimientos contraculturales como el graffiti hacia la ilustración?
- 10.- ¿Qué aportaciones ha traído la ilustración hacia movimientos contraculturales como el graffiti?
- 11.- ¿Cómo legitimar a la ilustración de gran formato?

Respecto a la última pregunta ya se ha explicado por que el interés de que se reconozca a la ilustración de gran formato, pero para que realmente se legitime: a) tiene que estar aceptada por la academia e integrada dentro de la currícula académica de la especialidad de ilustración o b) dar conferencias de divulgación donde se le hable a las personas sobre dicha actividad y sus beneficios.

Observemos primeramente el caso particular del graffiti en el que nuestro objeto de estudio se inserta; señala Eugenio Echeverría, con respecto a la institucionalización del graffiti, «Es obvio y a nadie sorprende el hecho de que ha sido absorbido por el sistema cultural predominante. Ahora bien, difiero de Fernando Figueroa Saavedra quien afirma que la institucionalización del graffiti condena al movimiento a insertarse y morir en el sistema. Si al hablar de institucionalización Fernando Figueroa Saavedra se refiere a la relación del graffiti con aquellos espacios insertos en el circuito del arte actual, considero que dicha definición de institucionalización no tiene porqué afectar negativamente la capacidad expresiva del graffiti, todo lo contrario: se ha demostrado que jugar las reglas del juego, conocer y entender el sistema con el fin último de cuestionarlo y enfrenarlo, es una estrategia que funciona en tanto Enriquece el inconsciente colectivo y como tal beneficia a la comunidad. El graffiti está dentro

del sistema. Sin embargo se podría decir que está sedado y que en pocas ocasiones se presenta como un movimiento propositivo y posicionado frente a aquellas problemáticas que afectan al grueso de la sociedad. »¹³⁵

120

Si el ilustrador que trabaja para los espacios públicos, no comprende a la sociedad en la que vive, entonces juega el juego del gobierno y de la fácil manipulación como ha pasado en el graffiti, convirtiéndose en reproductores del sistema bajo intereses no solo nacionales si no internacionales. Vamos a verlo desde el lado académico y un poco social, aunque es importante y necesario, me interesa rescatar la parte técnica, gráfica, nuevos materiales, así como el uso de las tecnologías. Si nos metemos a la parte social, implica intereses de grupos de índole económico y político, que sería importante abordar en otra investigación.

Es cierto lo que señala Eugenio Echeverría: «Como comentaba anteriormente no es lo mismo rallar un edificio público o privado en 1972 que en el 2013». La ilustración al igual que el graffiti necesitan «cuestionarse, reflexionar y madurar y ese trabajo sólo lo pueden llevar a cabo los actores del movimiento ya que ellos son los que lo conforman y definen a través de su práctica. [...] son los que actúan y como tal deciden el rumbo del desarrollo del movimiento.»¹³⁶

Si el graffiti ha tenido un importante papel al momento de incidir en la sociedad y sobre la opinión pública, la ilustración con mucha más razón por que ha tenido una historia de poder gráfico inmenso en diversos grupos sociales y el qué tan propositivos sean los ilustradores actuales, será determinante para no estar atrapado en la institucionalidad, si no que cuestionar la relación y la capacidad de esta para incidir en las instituciones: política, económica, social y cultural, usando las posibilidades que la misma cultura dominante ofrece, pensando en que la ilustración se mueve en terrenos libres: la subcultura, la contracultura y la cultura hegemónica.

135. Eugenio, Echeverría, *Graffiti: movimiento fragmentado para una sociedad polarizada*, 2013.

136. Ídem.

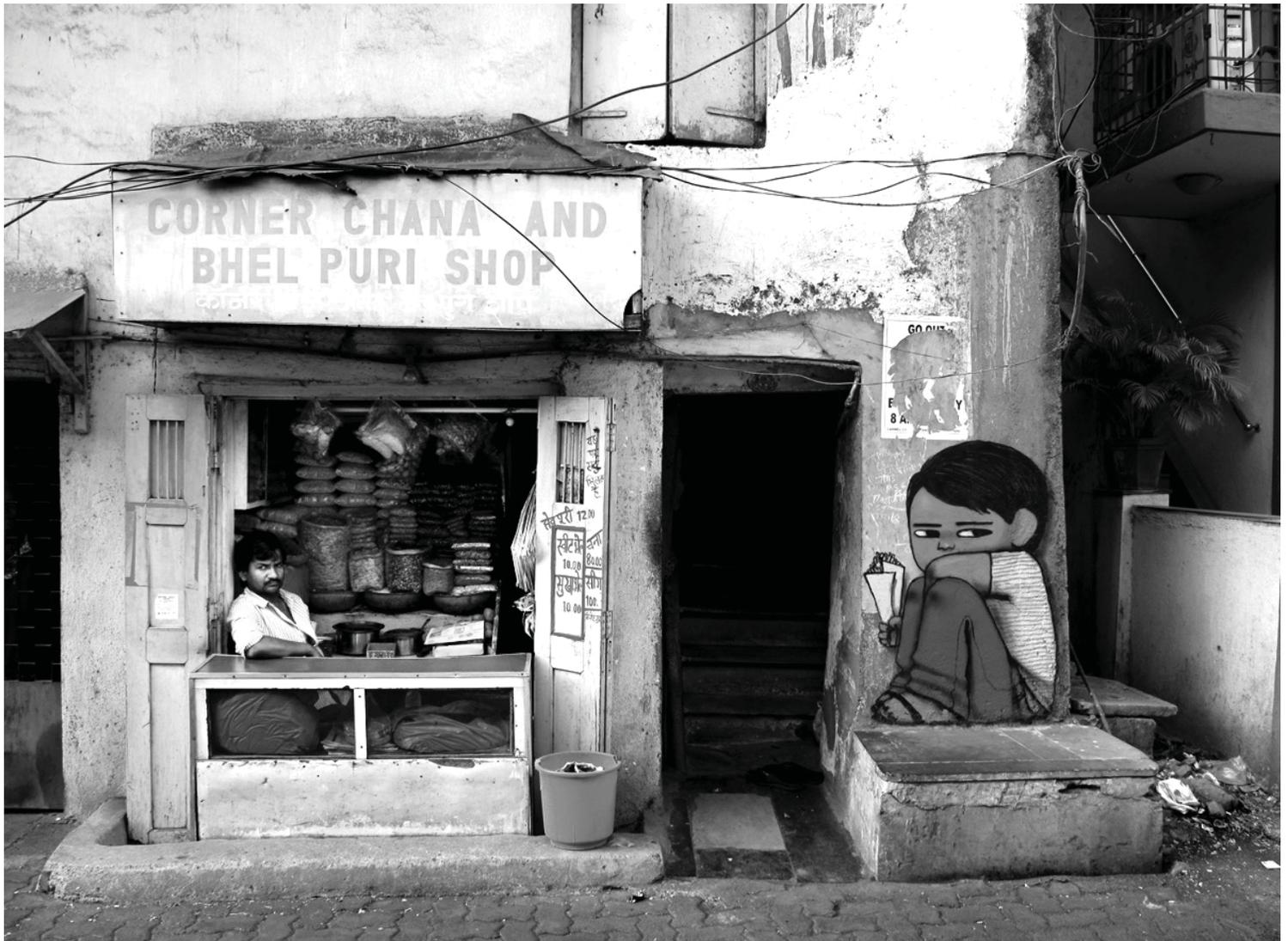
3.2- Ilustración de gran formato y sociedad

“ *Los artistas honestos consigo mismos y con su cultura dejan que sea la cultura quién se exprese a través de ellos e imponen lo menos posible su ego* ”

121

Keith Haring

Seth Global,
Mumbai India
Foto: Seth Global



Muy drástico tal vez para los habitantes de las ciudades ha sido la manera de asimilar los cambios que se han producido en el graffiti a lo largo de los años, donde los perfiles de los nuevos creadores han pasado de la indiferencia a la paulatina aceptación. Aunque muchas de estas intervenciones están destinadas al disfrute e implicación de toda la ciudadanía, las personas no siempre están abiertas a querer entender estos mensajes gráficos y las lecturas resultan un mundo complejo que desvirtúan los objetivos reales de esta actividad, entendido por una minoría; como ha ocurrido en el diseño (publicidad en las calles) y el arte (esculturas, monumentos, instalación, intervención, arte público).

Los fenómenos sociales toman cuerpo en el espacio, el objetivo de revisar desde una perspectiva humanística los lugares que habitamos, en considerar que los procesos de significación que se dan en el transcurso de la existencia entre los hombres y sus moradas podrían convertirse en la materia fundamental de la indagación de los pensadores que estudian el espacio.¹³⁷

Los ilustradores se han obligado a plantear nuevas estrategias en el ámbito de la intervención en los espacios urbanos; frente a la ciudadanía diversa como público, con sus aceptaciones y rechazos y a los programas que han de hacer frente a los ineludibles recortes presupuestarios para su materialización, lo cual con el tiempo implicará la revisión de nuevas acciones y actitudes políticas que, asociadas con la intervención cultural en los espacios urbanos, posibilita la continuidad de estos movimientos.

Pensando en que las creaciones y acciones contemporáneas en los espacios públicos son objeto de numerosas reflexiones que van más allá del propio discurso y sus creadores, participan en el debate acerca de su práctica filósofos, psicólogos, literatos, críticos, sociólogos, etnólogos, historiadores del arte, arquitectos, pedagogos y políticos; era entonces importante entender a la ilustración como una disciplina que ha conquistado históricamente nuevos territorios al extender su campo de actuación a la experiencia política, social, económica y cultural, desde una referencia de vinculación íntima que establece relaciones entre la configuración del espacio urbano y la consideración e implicación de aquellos que viven, disfrutan y padecen dichos sitios.

Intervenir el espacio público requiere dotar de explicación a las acciones que se realizan en él, se ha visto que cada vez más ilustradores están ligados con su ciudadanía más definido por

137. Camilo, Contreras Delgado; Adolfo Benito, Narváez Tijerina, *La experiencia de la ciudad y el trabajo como espacios de vida Tijuana B.C.*, El Colegio de la Frontera Norte (Colección México Norte) Plaza y Valdés, 2006.

su responsabilidad social y cooperativa, surgido como proyecto catalizador que procura transformaciones beneficiosas para la ciudad y sus habitantes; la implicación de una cultura visual comprometida, se pretende, por medio de la intervención, en donde se expresan preocupaciones, participan en la resolución de conflictos y contribuyen a la visibilidad y mejora de situaciones difíciles que se dan con más frecuencia en nuestros entornos urbanos; el compromiso social que se requiere parte de conceptos como diálogo, participación, convivencia, acción e intervención.

123

Hay muchas imágenes en una ciudad, pero no en cualquier lugar se puede pintar sobre los muros. Hay lugares que tienen ya una identidad o espacios históricos en los que no se pueden realizar nuevas obras o murales, como en el caso de Lima, que habían realizado espectaculares trabajos sobre el área centro de la capital de Perú y que decoraron la ciudad por varios años y alejaron a la ciudad de su típica monotonía gris y en 2015 el alcalde Luis Castañeda, inició trabajos de “limpieza” de todo aquello que pudiera relacionarse con intervenciones artísticas: «Bueno esto de los murales es porque a ciertas personas le salió la vena artística, pero no van con la ciudad y no van con el Centro Histórico. ¿La UNESCO que me va a decir? ¿me va a sancionar?» declaró a la prensa Luis Castañeda.»¹³⁸

También hay ciudades que antes no eran las más proclives para realizar murales, pero ahora se han prestado para ocupar edificios importantes de las ciudades. Las pintas en Sudamérica y Centroamérica, es decir la actitud de los creadores frente a la realidad es exactamente lo opuesto a la de los creadores callejeros europeos y norteamericanos y así entre cada país o continente, la gráfica es notoriamente diferente, aunque existen muchas influencias, de las que se apropian a veces por modas, también es cierto que hay trabajos realmente creativos que buscan experimentar no solo en materiales si no gráficamente e incluso aprovechar las tecnologías digitales, para enriquecer su trabajo.

Algunos de los ilustradores, no han sido indiferentes a las transformaciones y mucho menos han hecho a un lado las oportunidades que pueden brindarles otros campos de creación y los gestores culturales, ya sean los gobiernos, cultura o empresas que fungen como ejecutores e ideólogos de proyectos de equipo (con medios a su alcance, a veces muy precarios) en el contexto de estas nuevas realidades, han tenido un papel importante en la medida en que han posibilitado acciones de visibilidad de este movimiento emergente, el surgimiento de las llamadas “industrias culturales”.

Considerando que el ilustrador está trabajando en el espacio público y sobre formatos monumentales ¿cuál puede ser su función social en una ciudad diversa frente a las múltiples expresiones culturales y es posible que los espacios que interviene, se pueden convertir en verdaderos lugares de reflexión social?

Las políticas culturales y estatales de regulación del espacio urbano marcan límites hacia los jóvenes indicando en que lugares o no se puede pintar, son espacios controlados, espacios diseñados para su control, como ya se ha mencionado. En esa ingenuidad y deseo por pintar se aceptan condiciones que no favorecen en nada a los jóvenes:

138. Periódico Perú 21: Lima le dice adiós a los murales: Algunas de las obras que adornaron la ciudad, Viernes 13 de marzo del 2015.

«En cierto modo se apropian de él para intervenir sobre los espacios de reunión libre, reduciéndolos, obstaculizándolos, a la vez que fomentan otros que bajo el título de servicios apenas disfrazan su constitución como elementos pertenecientes al ámbito del comercio (terrazas, botellódromos...). Declaran incívicas las prácticas graffiteras, sujetas a la prohibición y el castigo, y lo hacen desde el cinismo de argumentos pretendidamente estéticos, a la vez que parecen olvidarse de que ellas mismas se saltan estas ordenanzas tanto en períodos electorales como en sus celebraciones políticas y actividades propagandísticas.»¹³⁹

Lo anterior implica reflexionar necesariamente sobre los mecanismos del gobierno y particularmente en la capacidad que tenga la disciplina para incorporar en el proceso de diseño e implementación, políticas públicas a los actores que serán sujetos de derechos.

Ya se ha mencionado el caso en la ciudad de Lima y su alcalde que arrasó con todos los muros pintados del centro histórico, esa situación no es propia de ese país si no de muchos más, incluyendo a México, pensando en que en un tiempo de gobierno se permite absolutamente toda creación artística sobre el espacio público, se brinda material, hay recursos económicos, hay iniciativa en la creación de festivales y llega el siguiente gobierno y termina eliminando todo aquello que se creó. «Durante estos tiempos neoliberales que nos toca vivir. Cada vez se publican más ordenanzas municipales sobre civismo, con nuevas prohibiciones que buscan regularizar los usos del espacio público. Prohibiciones que nacen sobre todo para controlar a la población marginada o no incluida (inmigrante, joven, sin techo) y dejar paso libre al ciudadano ideal, al consumista, perteneciente al grupo social para el que se diseñan y preparan las ciudades hoy en día.»¹⁴⁰

Los miles de festivales de arte callejero que se han extendido en todo el mundo. Estos festivales municipales o de gobiernos iniciados, creados a petición de los planificadores urbanos, los funcionarios públicos y en otras ocasiones de museos, galerías, e incluso críticos y curadores, se ha convertido en una (relativamente) forma barata de “introducir la cultura” a un sitio, de situarlo dentro del modelo de ciudad creativa (muy criticado) de planificación de ciudad.

139. Irene, Cano, *op.cit.*, 2011.

140. Irene, Cano, *op.cit.*, 2011.

Tenemos que estar informados del lugar al que llegaremos a trabajar, para conocer de que manera entrar en estos espacios;

como ilustradores, cómo vamos a acercarnos a determinadas culturas, como se manejan los recursos, pensando en si asistimos por invitación de un festival, a una ciudad de nuestro país o fuera de, es: ¿solo para cubrir un recurso que ya se gastaron, invitando a artistas y justificando el dinero que ya se gastó o robó, qué papel estamos jugando realmente?. Se tiene la capacidad de decidir como trabajar y bajo que interés,

el caso de Colectivo Germen que pintaron el macro mural en Hidalgo, como se ha hecho en varios pueblos, que llegan y pintan de un solo o varios colores las fachadas de las casas, o colonias y barrios aislados y por dentro la gente sigue viviendo en condiciones deplorables ¿y?, ¿quiénes salieron beneficiados en este macro mural, todos o unos cuantos?

125

De alguna manera es importante cuestionar este trabajo que se ha gestado (a nivel internacional), de los últimos años para acá, ¿por qué algunos poderes están interesados ahora, en invertir en estos movimientos, creando festivales, eventos o macromurales?: simplemente para que se conviertan en un partenón o un escudo para poder hacer que la gente este de alguna manera “apoyada” para generar cultura y que esas personas que realizan estos trabajos no sigan exigiendo más espacios públicos para su trabajo, creyendo que ahora los tienen a su alcance.

Tomemos de ejemplo el caso de los artesanos, que buscan espacios para vender sus productos y les prohíben las áreas públicas, entonces buscan bazares o espacios donde las rentas de un fin de semana oscilan a veces entre los cuatrocientos pesos hasta cinco mil o más, de acuerdo a la cantidad de audiencia, o la ubicación del lugar, te cobran por un espacio para vender y si no vendes ¿qué haces?, y quienes ganan: los promotores, los dueños del lugar e intermediarios.

Cómo controlar a las masas que están inconformes, qué importancia tendría plasmar en las calles ilustración, en este contexto o manifestación de la ilustración de gran formato, qué importancia tiene para crear una memoria colectiva desde el espacio no oficial, el espacio público, y cuál es la situación real que vivimos en el país como productores de imágenes, considerando los procesos de justicia y que México es el país, con un gran número en desapariciones forzadas, torturas, una falta de justicia en general, el país con más homicidios de periodistas; más de cien mil personas han perdido la vida en esta política de control; ante el fallo de las instituciones; considerando que existen muchos jóvenes que son periodistas gráficos por medio de su obra ¿qué les espera o qué actitudes han tomado frente a estos acontecimientos?

Si el derecho a la libre expresión nos ha sido arrebatado, podemos deducir que de igual manera la posibilidad de crear gráfica para exigir justicia o cualquier otra necesidad social y por ende el trabajo del ilustrador se mira amenazado. Se deben crear formas seguras de inhibir en el espacio y pensar cuáles serán las proyecciones a futuro y el papel que juega el testimonio gráfico en la recuperación y preservación de la memoria (ocupación de muros) , y la función gráfica (para exigir necesidades sociales).

La políticas culturales de México deberían estar encaminadas a acciones de preservación del patrimonio, a promover las diferentes prácticas sociales de una población, reglamentar industrias culturales y fomentar la práctica creativa, estos espacios de aprobación y autorización están compuestos por cuerpos sociales que tienen capacidad de reconocer socialmente a un artista y su obra, en esta red también participan los gobernantes y las instituciones de gobierno, siendo por ende una enorme empresa hacia las artes (el Estado).

Tenemos por una parte la acción del gobierno institucionalizado, que aparte de establecer lineamientos generales para la actividad gubernamental, también lo hace en la creación artística de cualquier índole: llámese diseño, música, fotografía, escultura, danza, poesía, arquitectura, cine, dejando a estas disciplinas en manos de unos cuantos frente a la utilización de recursos presupuestales de gobernantes en turno.

El como se ha desenvuelto la política cultural en México depende de aspectos políticos del momento y de cada sexenio, así como de la influencia que sobre ellos tienen algunos artistas o en todo caso de preferencias y gustos artísticos de funcionarios. Por un lado vemos al gobierno mantener la vocación de preocupación y promoción en el fomento a las artes y la cultura y por otro lado, un grupo de artistas e intelectuales (a veces críticos del gobierno), se vuelven un grupo de interlocución y de legitimación para los gobernantes.

Los presupuestos que se asignan a cultura en nuestro país se encuentran por debajo de la recomendación de la UNESCO de invertir el 1% de PIB en materia cultural¹⁴¹, cosa que no sucede, al contrario se reduce sexenio tras sexenio.

Esa es una realidad, pero ya tuvimos el ejemplo también del muralismo, Diego Rivera, Siqueiros, Dr. Atl y muchos más que tuvieron interés por organizarse como un gran colectivo, de intelectuales, pintores, escultores, en busca de alternativas para trabajar con la sociedad por que no veían la forma de hacerlo solos, ahora los jóvenes lo retoman. Debemos entender que tenemos un compromiso social como academia y productores de la gráfica actual.

Es importante una visión de nuestra realidad social, de que se vea y comprenda lo que viven los grupos, que recordemos que muchos de nosotros hemos trabajado en lugares diversos compartiendo con personas de todas las posiciones económicas, que nos permite tener conciencia de lo que la gente se enfrenta. Hay que seguir trabajando, la cuestión es desde qué punto de vista, cuál va a ser la mirada, cómo aprovechar estos formatos para impactar; esas son las visiones con las que el ilustrador va a evolucionar.

141. El presupuesto al subsector cultura para el año 2008 obligó a que la Comisión de Cultura de la Cámara de Diputados afirmara que buscaría que éste se incrementara con respecto al ejercicio del año 2007. Cfr. Nota periodística de La Jornada del 13 de noviembre de 2007 p.8.

INTI, *Mulhouse*
Francia
Foto: INTI



3.3- Prospectiva de la ilustración de gran formato.

128



Cuál es la prospectiva a futuro de la ilustración de gran formato?. Este análisis de mirar a la ilustración de gran formato dentro de los siguientes diez, veinte o treinta años obliga a pensar, no solo en lo que pueda suceder, si no que es necesario observar el entorno que puede modificar los resultados. Reflexionar de lo que es ahora la ilustración y de lo que esperamos sea en un futuro, pensando en su inserción con el espacio público y su trabajo en muros, será determinado por la economía, la sociedad, la cultura, las políticas y las tecnologías.

Aunque se reconoce que hoy los profesionales de la ilustración buscan en la innovación el gran paso entre el presente y el futuro, es desde la academia, con la formación e investigación en pensamiento prospectivo y cultura de la innovación con la que se puede generar una transformación.

La ilustración de gran formato insertada en movimientos como el graffiti y el street art, ha permitido la trascendencia de estos, ya no solo se ve en las calles, sino en galerías, museos, plazas comerciales, oficinas, casas y comercios. Ahora es fácil encontrarse estos trabajos en la publicidad, comerciales de televisión, haciendo diseños ilustrados para marcas. Se han rebasado las expectativas que se tenían hace años frente al graffiti, inclusive ¿quién pensaría que la tecnología podría incluirse al trabajo de este movimiento?.

Es notorio la emergencia de la ilustración en los campos en que tradicionalmente ha predominado el arte (sistema cultural, mercado, academia). Para bien la ilustración se ha abierto camino valiéndose de estrategias propias y otras semejantes de carácter trascendental como lo es el graffiti. La ilustración ha tenido capacidad de proporcionar experiencias más allá de la utilidad del objeto, incorporando problematizaciones propias y ajenas, como p arte de sus proceso de producción que le han servido para reivindicar a la disciplina. También y dado su carácter de consumo, ha renunciado a sus fines utilitarios para situarse en el campo de la especulación simbólica.

La relevancia de esta disciplina, junto a su utilidad, herencia técnica y de conocimientos de materiales, la incorporación de nuevas tecnologías y su actitud creativa frente a la época en que se mueve, nos muestra el valor incuestionable y la contribución que históricamente nos ha dado la ilustración. Los resultados de estos dos años de investigación me permiten tener un conocimiento profundo y una particular filosofía respecto a los atributos de esta disciplina y sus procesos de transformación no sin dejar a un lado la experimentación consciente del pensamiento proyectual de los ilustradores.

Frente a las oportunidades que puede brindar la ilustración de gran formato en el espacio público y todo lo que conlleva estos lugares se puede pensar en dos cuestiones en donde la ilustración y el graffiti han conformado: «discursos, historias y experiencias de vida, provocando al ser humano y alcanzando su potencial de comprensión de sí, de los otros y de los espacios públicos»¹⁴², no solo realizando este trabajo en las paredes o casas de la gente o comunidades, si no que también enseñándoles a hacerlo, desarrollando la cultura de crear.

Así mismo la mirada de la ilustración hacia otros campos como los movimientos subversivos o contraculturales, que retoma y se nutre de estos, de sus procesos técnicos, materiales y metodologías, ofrece un nuevo sentido a sus propias prácticas. La prospectiva está orientada también a la toma de decisiones que la ilustración de gran formato se plantee más adelante pensando en el aprovechamiento de nuevas herramientas: técnicas, materiales y del contexto en el que inserte (a nivel nacional o internacional).

¿Hacia dónde va?. El trabajo realizado en la calle (de cualquier índole), como yo lo veo, es un período. Período al igual que lo tuvo el cubismo, el futurismo, el minimalismo, el modernismo, etc., que definió una práctica con distintos miembros y plazos diferentes, con estilos distintos y configuración, técnicas distintas e ideologías, que tuvieron un inicio y un fin y en algunos casos una evolución.

Hemos revisado que a lo largo de la historia humana, siempre ha existido la necesidad de pintar en formatos monumentales, como una forma de ser más visibles, de apropiarse de los lugares más vistosos, de llamar a sus dioses, embellecer o de hacerse ver.

En un cierto ideal utópico de nuestro objeto de estudio que es la ilustración de gran formato podría afirmar que esta puede seguir por muchos años más y evolucionando, sin embargo, desde mi perspectiva como investigadora y creadora de esta actividad, dependerá mucho de nuestra capacidad crítica para entender al movimiento en todos sus aspectos y dirigirla por mejor camino,

142. José Rafael, Dos Santos Cordeiro Oliveira, *La influencia del arte urbano en la sociedad: una metamorfosis en los espacios públicos*, Revista de la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco, edición nº 6, Mayo 2016, Página web: <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/05/>, consultado 26 mayo 2016.

de lo contrario seguirá enfrentándose a una situación muy similar que el graffiti. Recordemos que para desgracia, el capitalismo es un sistema adaptable a todo lo nuevo que surja en beneficio y se apropiará; el graffiti lo sufrió y por eso surgió el street art, muchos nos volvimos parte de algo que jamás creímos llegaría tan lejos (aunque lo disfrutamos el hacerlo, el viajar, pintar en nuestras ciudades u otros países), asusta de alguna manera el camino y forma que esta actividad ha tomado. Ciudades queriendo tener paredes como se ven en Nueva York, partidos maquillando las ciudades, y nosotros formando parte de la creación.

Por otra parte y como una afirmación diría que siempre habrán grupos juveniles que desplieguen en su actuar cotidiano sus deseos y entusiasmo por apropiarse de la geografía de las ciudades, dejando su marca, sus inquietudes, deseos, sueños, su obra. Las paredes siempre estarán ahí, los puentes, los edificios, los techos, las casas y espacios de reunión, donde surjan encuentros y acción. De ahí la importancia de la autogestión, el compromiso con nuestra labor y la sociedad.

Pensando por otra parte en los avances tecnológicos en que está implícita la ilustración de gran formato, no podemos adelantarnos pero si podemos mencionar las nuevas tecnologías que se están utilizando a favor de la preservación de monumentos históricos, casas, edificios, etc. y como una alternativa de medios para promocionar su trabajo.

3.3.1 - Nuevas tecnologías aplicadas a la ilustración de gran formato

¡Fue increíble!, proyectamos dibujos y algunos tacos en la fachada de El Corte Inglés [de la plaza de Cataluña]. No sabíamos que era una empresa muy importante en España. Pero allí nos reunimos unas 150 o 200 personas. No nos pillaron. Fue en Starbucks donde nos metimos en líos... Escribimos Starsucks y nos echó la poli

James Powderly. Graffic Research Lab

131

Cuando iniciaba esta investigación y pensaba en la diversidad de materiales y soportes, que están usando en la actualidad los ilustradores de gran formato, únicamente consideré los materiales que se pueden manipular sin la necesidad de recursos tecnológicos, pero la creatividad es tan grande en cada uno, que con la intención de crear propuestas novedosas y buscar nuevas formas de intervenir el espacio, pensando en no modificar el sitio en que se trabaja o “dañar” a terceras personas, surgió la pregunta de cómo podía influir la tecnología en proyectos de intervención en el espacio público, en el caso específico de la ilustración.

El uso de algunas herramientas como la computadora, las cámaras fotográficas y de video, los programas de edición, que ahora son de fácil acceso y uso para muchos creativos del medio audiovisual, ha dado posibilidades infinitas como herramientas de expresión al ilustrador, quien ha decidido usar las paredes como soporte, volviéndose una herramienta novedosa de expresión para su trabajo.

Los ilustradores se la han jugado para buscar nuevos formatos de trabajo, saliendo del academicismo, aprovechado las tecnologías y programas nuevos para creadores, para enfrentarse a un espacio diferente, donde las paredes o cualquier cosa que forma parte del paisaje urbano, sea usado como el soporte; y sirviendo la formación escolar del diseño, crean una mezcla de conocimientos que ha permitido una revolución importante en el trabajo de muchos ilustradores.

La llegada de los medios digitales, ofrecería nuevas propuestas técnicas al diseño desde principios del siglo XX y a movimientos como el graffiti, que han supuesto un sismo de efectos incalculables en la creación de nuevos medios de innovación tecnológica que han modificando las oportunidades creativas para esta actividad. Estas forma de expresión como lo es el graffiti, creado por jóvenes desde los años sesentas, se han intercalado con otros lenguajes y han integrado la estética de los videojuegos, la robótica, la música y por supuesto, los medios aplicados al graffiti.

Las grandes producciones sobre muros «fueron creciendo en tamaño con el paso de los años, [donde se] proponen paisajes alternativos a una ciudad que conoce únicamente grises y colores brillantemente falsos.»¹⁴³ En estos momentos las múltiples aplicaciones generan nuevas formas expresivas auspiciadas bajo diferentes denominaciones: arte electrónico, digital, virtual, interactivo, performances e instalaciones, que nos permiten analizar los innovadores caminos retomados por las tecnologías en el diseño y los nuevos medios digitales, permitiéndonos observar el gran interés que hay alrededor del mundo en la apuesta por buscar nuevas formas de intervención en el espacio público y en la búsqueda de nuevas herramientas para su trabajo.

En los últimos años creadores de diferentes disciplinas han puesto en jaque todos los lenguajes, integrando la estética de los videojuegos, la robótica, la animación, la música experimental o en última instancia los nuevos medios aplicados al graffiti.

Se han realizado video creaciones aplicadas al graffiti a partir de la mirada de las obras de artistas, como el italiano Blu, el colectivo Pantalla o los graffiti research lab, entre otros. Y centran su estudio a través de un análisis sociológico, político y cultural, en nuevas y futuras vías de examen dentro de sus inexplorados límites; inclusive afirmarí que para apreciar una obra de arte necesitamos de estas tecnologías digitales, que la vuelven más interactivas, podemos acercarnos y observar las texturas, el pigmento, los matices, las pinceladas y marcas ocultas que descifran a veces la vida de un artista. «Más tarde conocí el trabajo de Blu e Insa y empecé a ver más claro cómo articular el graffiti con la animación. Cada uno de ellos me inspiraron de una manera distinta. Pienso que las ideas están ahí flotando y solo tienes que cogerlas.»¹⁴⁴

143. Cinthia Gabbay, *op.cit.*, 2013.

144. *Artes y nuevos medios, Gif-iti: el arte callejero mezclado con nuevas tecnologías. La mezcla de gif y graffiti. Otra manera de mirar la ciudad, el arte, las tecnologías digitales*, Revista digital: EL CIUDADANO, 18 Agosto de 2014, <http://www.elciudadano.cl/2014/08/18/111916/gif-iti-el-arte-callejero-mezclado-con-nuevas-tecnologias/>, consultado el 19 de mayo de 2016.

Los festivales de video arte que se han ido desarrollando en diversas partes del mundo han también contemplado las propuestas gráficas de ilustradores; se han proyectado vídeos y posteriormente el ordenador con sus múltiples aplicaciones, han legitimado el uso del audiovisual dentro de la producción favoreciendo cualquier forma expresiva.

133

Los intereses expresivos de la comunidad de ilustradores es variada y la morfología de las zonas donde se suele situar cambia en función de esas necesidades expresivas, la producción se realiza en diferentes espacios, momentos y las posibilidades son infinitas; si bien la tecnología ha tenido un papel importante para los diseñadores e ilustradores, en su labor profesional, esto le ha valido ganar nuevos territorios para su aplicación, permitiéndonos conocer la verdadera dimensión del trabajo del ilustrador.

La ciudad, sus paredes, sus calles, techos, puestos de periódico, piezas de mobiliario urbano, fachadas arquitectónicas, fuentes, esculturas, etc. se convierten en el campo de expresión para los creativos, un lugar lleno de posibilidades y encuentros excepcionales, donde lo efímero de las cosas deja de importar, recuerdos de corta o larga duración para el transeúnte son capturados, imágenes de todo tipo; luego de la media noche empiezan a vaciarse las calles, el murmullo de la ciudad y el claxon de los coches ya no molestan a nadie, no se oye jugar a los niños. En este nuevo silencio se aproxima una persona, coloca el proyector frente a un muro, transformando el espacio en un tapiz gigante en el cual se proyectará una imagen, reivindicando cada noche la recuperación del espacio urbano.

Una felicidad se respira en el lugar, la gente se acerca conforme escucha el sonido de la proyección, las calles reviven; parece que la fachada tiene vida, iluminada por bloques de colores, se escuchan los murmullos, transformado la percepción del edificio y reinterpretando el trabajo de ilustradores, gracias a una nueva relación entre imagen en movimiento y arquitectura.

Todo proyecto de carácter audiovisual es un proceso de producción que se sigue hasta su materialización, se superan distintas etapas, es una sucesión de avances y retrocesos, proyectar supone hacer muchas cosas y tomar decisiones, cuando se decide usar los espacios públicos como soporte del trabajo la exigencia es distinta, se analizan muchos factores que permitirán dar claridad, sentido y razón, que cumplan su función y que sean atractivos.

El ilustrador aprovecha ahora el conocimiento de programas para crear video mapping e ilustración digital, como una herramienta que permite ocupar el espacio público y llegar a multitudes con propuestas estéticas que dan paso a la necesaria práctica de jugar con las formas y el espacio. En esta forma de trabajo, se proponen sorpresas, engaños, ilusiones, sensaciones, atmósferas, climas, tensión, alegría, pequeñas historias en dos y tres dimensiones, música, efectos sonoros o lo que el ilustrador sueña con mostrar al público.

Son imágenes que se pueden ver por la noche en las paredes de los edificios y casas. Lo que se busca es que el diseño seduzca, eduque y provoque una respuesta emocional al público pero sin alterar la arquitectura hasta cierto punto, por lo que se usa un sistema de video mapping o cualquier otro, de esta manera logramos observar la respuesta de las personas, lo que provoca y piensan, los beneficios de esta actividad y los contras. El objetivo es que la imagen se adapte perfectamente a las formas y volúmenes del edificio; lo que asegura que los espectadores podrán disfrutar de un espectáculo único y efímero, creado especialmente para el espacio que se elige, una obra audiovisual, donde se reinterprete la ilustración como un medio de expresión urbano, a través del cual se ha resignificado el papel del diseñador.

Cualquier ilustración puede ser animada, pasa una idea a verse como si tuviera vida real, manipulas los movimientos y todo el entorno, se exageran los gestos, buscas que los movimientos sean lo más cercano a como le imaginaste antes de crearlo, defines la trayectoria o acciones de los modelos creados (el control del tiempo es tan importante como definir la forma del objeto o personaje que se va a animar, instantes clave de la secuencia de la animación) y se dotan de todas esas cualidades que permiten transmitir lo que desea el creador. La ilustración en movimiento es un sistema de comunicación, que crea significación y se articula como discurso.

La animación digital otorga una gran fuerza visual a las ilustraciones así creadas y provee al espacio que las envuelve una gran profundidad, creando una sensación de espacio, pues da credibilidad física a los objetos y hace que los veamos envueltos en una atmósfera en tres dimensiones. El juego de figura y fondo exige la creación de algún tipo de decorado o contenedor de los objetos, que puede ser desde muy realista hasta absolutamente abstracto.

En la exploración del espacio, el ilustrador es capaz de proporcionar imágenes de una gran poder descriptivo sin que sean necesariamente realistas, las imágenes más efectivas serán aquellas que tengan mayor capacidad de comunicar y hacer comprensible aquello que quieren transmitir, se respetan tiempos mínimos para que la información visual, logre captarla el espectador, se interiorice y se asimile. Los sonidos y las imágenes son dos vehículos de transmisión de dicha información.

Fruto de esta globalización, el mercado se amplió con nuevos productos que ofrecen infinidad de oportunidades a creativos que buscan herramientas novedosas para su trabajo, ya podemos acceder a internet y encontrar algún *software* libre, que nos permita tener la sensación de estar usando un aerosol con diferentes tipos de válvulas y colores, a partir de controles de realidad virtual, incluso elegir la pared, y que no son precisamente lo más económico; otros más como el graffiti de luz es una técnicas llamativa debido a que es una manera de performance momentáneo, efímero por la fugacidad de su existencia, aun que se repita varias veces para ser captado por un mayor número de personas. Este tipo de actividad está pensado para ser retratado fotográficamente o videograbado, lo que se suele considerar como obra final (la fotografía) y no el acto en sí.

A mediados del 2007, el grupo de tecnología y graffiti, GRAFFITI RESEARCH LAB, conocidos por la invención de los *LED Throwies* desarrolló una tecnología que permitió a un cuádruplejico graffitear con laser. Tony Quad, un veterano grafitero de Los Ángeles que firmaba Tempt One, sufre de un padecimiento degenerativo conocido como ALS. Quad no había podido pintar desde entonces, pero [...]gracias a Mike Elbing y los chicos del *Graffiti Research Lab*. [...] Trabajaron en conjunto para crear un instrumento que combina un emisor laser y un dispositivo de reconocimiento ocular, con tecnologías utilizadas en los casos de Christopher Reeves y Stephen Hawking. El resultado: Quad pudo graffitear con “los ojos”,¹⁴⁵ señala James Powderly: «Todo empezó como un experimento tecnológico sobre el graffiti. Porque sigo siendo un ingeniero. Pero me he metido mucho en el mundo de las pintadas, y ahora lo hago por los grafiteros y no por la tecnología». James es la cabeza visible de *Graffiti Research Lab* (sus siglas GRL, Laboratorio de Investigación del Graffiti), un colectivo artístico y revolucionario que inventa herramientas limpias para interactuar en espacios o edificios públicos.

Esta misma organización ahora inactiva, utilizó tecnologías de código abierto para la comunicación urbana, por ejemplo el L.A.S.E.R. tag, que constituye un sistema de visión por computadora con un proyector incluido que permite escribir en paredes con la ayuda de un indicador laser de alta potencia. Esto nos muestra la evolución que el graffiti ha sufrido, producto de tecnologías, aunque por otro lado en la actualidad podemos analizar la comercialización de la llamada subcultura del estilo graffiti como parte de esta.

Otra forma para realizan imágenes o letras donde se utilizan leds como marcadores de laser y proyectores, en el afán de crear herramientas tecnológicas limpias para graffitis. De su sede, FATLAB, en el creativo barrio de Williamsburg (Nueva York), han surgido inventos como el puntero láser (imita la pintura de pintadas), los LED throwies (pequeñas luces que se pegan en las fachadas, con una pila y un imán; o el bike trolley, una bicicleta equipada con un proyector, un generador y un puntero láser, visibles por la noche, que no manchan, porque permiten pintar con luces.

145. Beer Jeff, *An Eye for Art: The Ebeling Group and Graffiti Research Lab Take on a Cause*, Revista digital: Advertising Age, Publicado el 22 de abril de 2009, consultado el 15 de Mayo de 2016 en la página: <http://adage.com/article/creativity-news/eye-art-ebeling-group-graffiti-research-lab-a/136205/>.

Esta labor de utilizar el paisaje urbano como soporte de trabajo ya sea pintando sobre las paredes o proyectando, tiene también sus complicaciones cuando la gente no tiene ni la menor idea de lo que estas haciendo y por supuesto, de acuerdo a las temáticas que se aborden, si el trabajo es legal o ilegal, habrá quienes los llamen artistas urbanos y otros: hackers, activistas o delincuentes.

Julien Nonnon artista francés le ha dado a las calles un espectáculo de proyecciones de animales con cuerpo de hombre, que surgen mágicamente de las fachadas de los barrios más emblemáticos de la capital francesa. Del otro lado del mundo, un grupo de diseñadores surcoreanos han encontrado una forma de alegrar esos días tristes en los que no deja de llover. Junto a Pantone, han decidido devolverle los colores a Seúl creando enormes y vibrantes murales ilustrados sobre las calles y muros, que solo se ven cuando está lloviendo, muy similar a lo que ocurre en Seattle, reconocido por su clima muy lluvioso, es el hogar perfecto para esta serie de obras de arte urbano que se activan y hacen visibles al ser mojadas; titulado: *rainworks*, el trabajo es obra del artista estadounidense Peregrine Church, quien empezó con el proyecto el año pasado. Cada pieza está hecha con un recubrimiento repelente al agua, seguro para el medio ambiente y que tiene una vida de entre cuatro meses y un año.¹⁴⁶

Así como el graffiti ha resignificado los espacios públicos a través de signos tomando por asalto la propiedad privada con la legitimación de la práctica artística, ahora ha hecho uso de la tecnología como lo es el espacio virtual para difundir su actuar y sus productos artísticos. El graffiti ciertamente se ha vuelto un negocio, esta nueva "tendencia" del graffiti comercial, lejos de estar influida por los grupos marginales primigenios que comenzaron a utilizar el graffiti como medio identitario, ahora está mediado por fines económicos y esto fue resultado de la popularidad que ha alcanzado esta actividad desde inicios de los ochentas hasta nuestros días, ya desde entonces las grandes marcas y los mismos graffiteros, podían vislumbrar lo redituable que podía dejar una "subcultura" en sus productos y en el otro extremo sus propias obras; vas de compras y ves ropa, tenis, gorras, bolsos, refrescos con estampados de graffitis, prendes el televisor y ves comerciales con graffitis de fondo, videojuegos y aplicaciones para los celulares, un software para tu computadora y ahí es cuando te das cuenta hasta donde ha llegado esta tendencia perdiendo un tanto su sentido original y

146. *Arte.Street art*, revista virtual: Cultura inquieta, publicado el 12 Mayo 2016, consultado 15 de mayo de 2016 en la página: <http://culturainquieta.com/es/arte/street-art.html>.

convirtiéndose en algo únicamente ornamental, al grado de que un graffitero e ilustrador como Shepard Fairey (OBEY) influido por esta nueva tendencia haya sido el diseñador de los carteles para la campaña presidencial propagandística de Barack Obama.

Recientemente (2016) Google sacó al mercado el Tilt Brush, *Painting from a new perspective*, que permite pintar en el espacio 3D con realidad virtual, nuestra habitación es color, texturas y efectos, crear arte 3D, con efectos visuales impresionantes, también animados, y caminar alrededor de su creación. Said Dokins, graffitero mexicano señala en relación a esta aplicación: «Parte de mi trabajo tiene que ver con la caligrafía, básicamente tenía una idea que quería hacer, pero ya cuando entras al espacio virtual, en ese momento empieza a cambiar todo».

137

Otro simulador para hacer graffiti es el reciente videojuego Kingspray Graffiti Simulator, una experiencia que nos permite hacer graffiti; creado por Kingspray para PC y Mac que permite pintar sobre superficies del mundo real y vagones de trenes en 3D, la versión beta está disponible a través de Steam VR, está diseñado para operar con los controles de realidad virtual HTC Vive VR, al igual que el Tilt Brush de Google y se podrá adquirir en la tienda de Steam.

Un producto que sacó Foto Master es el: Air Graffiti: Interactive, Virtual & Digital Graffiti Wall, es un software de graffiti digital, un producto que permite la creación interactiva del graffiti virtual en una pared digital, una pantalla de proyección trasera, más un ordenador portátil y botes de spray con infrarrojos.¹⁴⁷ A medida que presiona el aerosol emite un haz de luz infrarroja, que es seguido por el ordenador, el *software* AIR Graffiti convierte el haz en una imagen virtual que aparece en la pantalla del proyector digital conocido como pared de graffiti, el resultado es la creación de un dibujo animado y colorido. La salida del archivo de imagen digital puede ser impreso y / o compartir a través de redes sociales como Facebook, Twitter, correo electrónico y muchos más. También tiene la opción de salvar el proceso de dibujo como un archivo de video guardado en el equipo. Cuenta con diferentes técnicas de dibujo se pueden utilizar para crear graffiti: uso de plantillas, sellos virtuales, efectos fotográficos y efectos de la elaboración, la aplicación de métodos especializados como pintura gotea al igual que el graffiti real de hacer la experiencia tan realista; también incluye una selección de fondos predefinidos y cubiertas de marca, lo que le permite añadir un logotipo para promociones y publicidad. Inclusive el aerosol suena como cuando pulveriza la pintura.

Cuando se combina la imagen y el sonido en soportes digitales, mezclando técnicas como el modelado 3D con herramientas del arte plástico tradicional como el pincel, los acrílicos, las telas, el papel, los aerosoles, se transforman en un lenguaje en el cual forma y color hablan por y sobre sí mismos. La ilustración ha hecho a lo largo de los años que las grandes producciones de graffiti dejen de ser para pocos. No solo es para la gente que consume arte en museos, sino también para aquel que esta completamente desvinculado.

147. Página oficial de fotomaster: // fotomasterltd.net/products/digital-graffiti-air-graffiti-wall/

Claudia Kosak señala en una entrevista el aprovechamiento de tecnologías de creadores del graffiti: «Ahora estoy investigando artistas digitales que hacen algún tipo de obra que ellos llaman muchas veces graffiti digital (aunque casi sea un contrasentido), porque trabajan con la proyección en el espacio público [...] Por eso contaba lo del arte digital urbano y su cruce con el graffiti. [...] Ya al graffiti en su momento lo había percibido hasta cierto punto como poesía visual, en el caso del cruce con otras tecnologías, como la digital –porque obviamente el uso del aerosol o cualquier otro material para la inscripción implica una tecnología– se puede ver cómo la “palabra-artística” migra hacia otras zonas, se cruza y hasta se funde con otros lenguajes.»¹⁴⁸

Las tecnologías permean todas las áreas de la vida cotidiana y estas a su vez generan una hibridación permanente de textos y de formas, que propician un diálogo y un debate constante sobre la esencia misma de la creación y la percepción, ciertamente la mayoría de las áreas creativas de las artes y el diseño, se han visto beneficiadas de alguna u otra manera, con la entrada de las nuevas tecnologías y la aparición de estos nuevos medios ha introducido una percepción diferente del mundo, que implica miradas inéditas de representar, comunicar y diseñar las tipologías existentes en el graffiti.

Sin lugar a duda estas actividades y desarrollos tecnológicos en cuanto a materiales, utilizados por los ilustradores, se han convertido en una alternativa a su trabajo ya sea a través de una proyección, como una manera de hacer su trabajo más visible por medio del aprovechamiento del espacio virtual o el uso simuladores, nos habla de una necesidad de integrar su obra al espacio público ofreciendo un momento para interactuar en el espacio social, una forma de utilizar la tecnología digital y materiales para explorar y experimentar creando nuevas experiencias.

La mayor parte de los trabajos audiovisuales tienen como objetivo el mensaje publicitario donde se debe ofrecer una palabra, frase, imagen, símbolo, marca, etc. que facilite la identificación del producto. Cuanta más capacidad de representación tenga este recordatorio visual de la esencia del mensaje, mayor será su grado de efectividad. Reconocer o recordar el mensaje por una sola de sus partes aumentará con toda seguridad la aceptación del producto. Es obvia la importancia de la sensación de novedad en cualquier propuesta comercial. Si esa sensación se genera a partir del diseño, se originará una inmediata transferencia de la aportación semántica

148. Fernando Aita, *op. cit.*, 2011.

del efecto hacia el producto, pero esta cualidad no la comparte del todo el trabajo de los ilustradores de gran formato quienes usan también los medios audiovisuales para intervenir en el espacio público, aquí, las finalidades si son de autopromoción pero hay un interés mucho más social, en donde se alejan de esta idea de imaginar al diseño como algún tipo de trabajo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas, efectivamente el embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso, no es un adorno es un proceso de creación visual con un propósito de cubrir necesidades prácticas y funcionales en cualquier objeto o lugar donde se aplique, el ilustrador busca que el producto final, la imagen ilustrada que ahora tiene movimiento, se relacione con el espacio y el ambiente.

139

El uso que hace de los espacios urbanos la ilustración de gran formato, que en ningún momento fueron pensados para esa posibilidad y su distorsión y transformación de los contenidos semióticos publicitados socialmente aceptados y de su presencia en ese mismo espacio urbano proporciona un estudio de la importancia de esta actividad y que no debe ser menospreciada. Considerando la interrelación entre el diseñador y la ciudad para conformar una entidad de producción dialógica que ha permitido la creación de imágenes en base a la relación con la cultura, el discurso y lo semiótico, dando por resultado la producción visual de muchos ilustradores.

El lenguaje está en constante renovación y actualización, en una sociedad de consumo como la nuestra, de ahí la necesidad del ilustrador, diseñador, por renovarse y proponer siempre cosas diferentes; debido a que estamos sujetos a algunas modas y corrientes que son colectivamente aceptadas, hay determinados modelos estéticos que crean grandes sinergias sociales y son fuente de identificación colectiva.

La ilustración en los últimos años ha retomado en su estética una herencia cultural compleja en la que muy variados rasgos y modos de expresión se encuentran y sintetizan. De una cierta forma la ilustración ha actuado de catalizador de numerosas características que existen en las formas culturales de nuestro tiempo y que, a su vez, han modificado a través de largos procesos de especialización de sus funciones y adecuación a sus fines desde una óptica económica y social acorde a sus intereses. Los ilustradores han aceptado encargos de decoración comercial. En el momento presente, la tecnología ha evolucionado y ha permitido crear nuevas formas y estilos a la vez que se ha afirmado estéticamente en el panorama visual urbano. El resultado de esta lenta consolidación ha sido que los ilustradores, no sólo ven crecer sus encargos comerciales, sino que también son más libres a la hora de realizar sus trabajos.

Si bien la ilustración retoma, como se decía, gran parte de las formas aparentes de esta publicidad promocional que la cultura oficial actual hace suya. El uso que hace del espacio público urbano, la apropiación misma de los llamados espacios económicos públicos (propiedades de instituciones, mobiliario urbano, fachadas vistosas, o en la periferia, etc.) está llamado a reivindicar, mediante métodos similares a los que los sistemas de publicidad

establecidos realizan, en función del paisaje urbano. Estas formas de diseño promocionales y de gran difusión engloban el cartel, la ilustración y el comic así como cine.

Su influencia sobre las culturas urbanas contemporáneas y sus características básicas se ejercen de variadas formas y procesos de las que las culturas participan en su emergencia, de forma específica y variable, como vía de desarrollo de la constante cultura, en el seno de la sociedad y de prácticas culturales particulares, pasando por el redescubrimiento del arte público. En todo momento el soporte elegido para una ilustración en movimiento debe poseer unas condiciones consideradas como imprescindibles para que éste desarrolle su mayor potencial expresivo. Muy a menudo los trabajos de ilustradores con estas características de visuales en movimiento, son producidos a las afueras o zonas céntricas de las grandes ciudades, se busca una alta visibilidad en el seno de la ciudad expuesto a la vista de cualquier persona. Zonas igualmente expuestas, pero en este caso a espectadores móviles (vías rápidas, autopistas, pasos de ferrocarril, zonas próximas a estaciones de tren, etc.), relativa abundancia de muros, paredes de edificios libres de uso común, de escasa vigilancia y que permitan la continuidad de creación de estos trabajos, en el tiempo y la contigüidad en el espacio, así como una fácil accesibilidad física.

Por el otro lado, los ilustradores en su actividad en la calle y con lo que realizan acaban convirtiendo su trabajo en un espectáculo donde acuden críticos, estudiosos, fotógrafos, curiosos, etc. con el propósito de inmortalizar el suceso para su posterior estudio y entendimiento. En un mundo como el que habitamos, donde la publicidad y la propaganda nos invaden y formamos parte de esa creación, todavía hay espacios donde trabajar, pensar, imaginar y crear.

Algunos cuestionan la espectacularidad, aduciendo a que el arte siempre ha sido el encuentro íntimo, individual entre espectador y creador, por lo que la categoría de diseño o arte no estaría en estas propuestas visuales, pero realmente, ¿a quién se dirige el diseño, a una clase social privilegiada, a los especialistas?, el diseño debe responder a la necesidad, el diseño es bueno cuando está hecho para ofrecer una mejor vida: en su mejor expresión, no el que tiene como objetivo el consumo masivo, si no el que puede dar una mejor vida.

Las ventajas son muchas como el aprovechamiento de espacios arquitectónicos olvidados o en uso, fachadas o mobiliario urbano y presentaciones únicas, que nos relatan historias y se quedan en nuestras memorias; existen también las desventajas en las que se puede mencionar que es un evento efímero y sí, bastante caro y que en algunos espectáculos que recientemente se han presentado en diversos festivales o atractivos turísticos, inclusive sitios arqueológicos, no todos lo pueden pagar o visitar, debido a que es un evento particular y negocio, que a diferencia de lo que propone el ilustrador, con proyecciones audiovisuales en el espacio social y público, es que sea para todos y a quienes les toque, sin límite de edad o de su economía.

141

También de presentarse un par de días o semanas, sería una opción el informar a la gente los horarios y programar o definir los tiempos para las proyecciones, a través de redes sociales, propaganda, carteles o algún otro medio de comunicación, esto permite mayor audiencia, conocimiento y resignificación de actividades como esta o cualquier otra, cuyo espacio de trabajo sean las calles.

Sofles, *Graffiti Mapping*

Foto: Tomada de YouTube



3.3.2- Intercambio cultural

142

Cuando se decide pintar no es muy común quedarse en una sola área trabajando, se inicia una búsqueda de nuevos sitios en donde realizar esta actividad y se decide hasta dónde llegar, evidentemente el resultado es un intercambio no solo cultural, sino dentro del proceso creativo hay un constante enriquecimiento e intercambio de ideas, técnicas, materiales que permiten la evolución constante de la ilustración.

El ir y venir de los ilustradores, de una ciudad a otra, ha generado un avance significativo en la evolución de la disciplina. Viajar implica aprender cosas nuevas, ver y enriquecerse de otras culturas, formas de pensar, vivir, y por el simple hecho de trabajar en las calles: se conocen personas de diferentes entornos, grupos sociales, económicos, culturales, permitiendo un mayor acercamiento y entendimiento sobre las necesidades sociales de cada lugar al que se llega a trabajar.

Esta labor es importante por que algunos creemos que se debe generar un diálogo entre el obra, creador y la comunidad. Uno de los intereses de los ilustradores es contribuir a las expresiones urbanas, pues hay sectores de la población que no suelen visitar espacios formales como museos, galerías o centros culturales. El hecho de que esté una obra en la calle, permite a las personas apreciar las expresiones artísticas y de diseño.

El intercambio cultural a partir de invitaciones a eventos y festivales organizados en todo lo ancho del planeta ofrece por lo regular a los ilustradores la oportunidad de desarrollar una obra o varias sobre muros, a cambio de hospedaje, material y alimentación a partir de estancias cortas, algunas inclusive con remuneración económica o pago de vuelos.

Por ser espacios abiertos para creadores urbanos de todo el mundo, generalmente dentro de los festivales, se crean lazos de amistad, se fomenta la convivencia y hay un intercambio cultural entre cada uno, por lo que siempre es muy enriquecedor trabajar en conjunto con otros.

Ahora más que nunca, nuestras ciudades y otros países necesitan de la diversidad de creadores nacionales y extranjeros. Al mismo tiempo, más ilustradores están buscando las formas de viajar al extranjero para poder afianzar la compleja naturaleza global de este movimiento.

Lo cierto es que se viaja y trabaja para intercambiar algo así como aprender de la comunidad a donde se llega. Estar en lugares diferentes nos hace pensar y crear cosas nuevas, estos son sitios de reflexión y ejecución.

3.3.3- Opciones de mercado y autopromoción.

La ilustración sin duda se ha beneficiado del auge del graffiti, el street art y viceversa, la cultura *low brow*, de perfil alternativo-*mainstream* y comercial, lo cual le ha abierto oportunidades a quienes quieren vivir de su propia vocación, generando alternativas para desarrollarse en el medio hegemónico del arte o el diseño.

143

Algunos de estos creadores se han podido beneficiar con distintas becas o han accedido a convocatorias de instituciones públicas gubernamentales como de las secretarías de cultura, centros culturales, museos, entre otras, así como de instituciones privadas como galerías, en su país de origen o fuera. La obra de muchos ha llegado a destacar en la escena nacional de sus países o internacionalmente, formando parte de colecciones de arte público y privado.

Tampoco esta actividad ha pasado desapercibida por las grandes marcas, que utilizan como imagen la obra de algunos ilustradores insertados en el graffiti o street art, por que conectan a la perfección con los intereses juveniles “alternativos”. Muchos de estos creadores han tenido que hacer cosas que de alguna manera pudieran no nada más generar cultura, si no hacer cultura de la calle, que en un momento dado no a todos nos beneficia, como se ha dicho, solo a los intereses del sistema, a intereses personales del grupo colectivo, al sistema de arte.

En la actualidad las redes sociales son el principal medio de comunicación y difusión del trabajo de muchos ilustradores, es la forma de localizar, contactar y ser visibles frente a un gran número de audiencia (seguidores), festivales, galerías, museos, grandes empresas, gobierno, no solo a nivel nacional sino internacional.

También han surgido nuevas marcas de aerosoles de empresas nacionales e internacionales, que de igual manera aprovechan la gran demanda que actualmente se tiene de estos productos y además han introducido al mercado acrílicos, plumones rotuladores, gises, barras de cera, marcadores, aerosoles base agua, playeras, accesorios, y estos en ocasiones se hacen como ediciones especiales promocionando a los creadores callejeros del momento.

Estas actividades nos invitan a reflexionar acerca de cómo estas empresas apoyan a los artistas y son beneficiadas para promocionar y vender sus productos aprovechando el talento de los creadores que plasman en su obra un estilo particular que forma parte integral del diseño.

Por su parte, hay un mercado cada vez más diversificado, con públicos de intereses diversos, ha hecho que el marketing haya visto en la autoría una magnífica herramienta para dirigirse a los diferentes tipos de audiencia.

144

Como atractivo turístico para muchas empresas, colectivos y gobiernos, realizar visitas guiadas con recorridos por los murales más emblemáticos de las ciudades se ha vuelto un impresionante negocio, y los menos afortunados o beneficiados son los mismos creadores de estas obras. Una triste realidad pero cierta, cada boleto con un recorrido de una hora, dos y media por mucho en la Ciudad de México, oscila entre los doscientos cincuenta pesos, quinientos o mil pesos mexicanos y en ciento cincuenta euros como ocurre en Lisboa u otras ciudades europeas; esto sin mencionar que estos mismos grupos encargados de realizar los recorridos tienen en venta prints de fotografías del trabajo de quienes realizan esta actividad.

Sin embargo con toda y esta fragmentación aún hay quienes se mantienen ajenos a las instituciones y continúan alejados de la escena artística, lo que es cierto es que el graffiti al insertarse en la escena artística se sigue considerando institucionalizado, no confronta ni es subversivo y como tal supuestamente domesticado.



Colaboración OsGemeos y GOL líneas aéreas inteligentes, Brasil, Minas Gerais, 2014

Foto: osgemeos.com



Okuda, camión en España

Foto: home.ekosystem.org

CAPÍTULO

IV

COMPENDIO DEL TRABAJO DE ILUSTRADORES DE GRAN FORMATO

Zésar Bahamonte,
Sevilla España

Foto: Victor Hugo Espejo



148

Un propósito de encuentro, un propósito de humanización de los espacios comunes, una manera de tener otras opciones de vida, otras opciones de expresarse, otras opciones de convivir, otras expresiones de paz.

Marisol Reyes, espectador, Maracay,
VENEZUELA.

Con el propósito de registrar una experiencia cultural y visual a través de la transformación del espacio público, en donde contribuye la ilustración, se trabajó en un archivo visual y de entrevistas a distintos creadores, que contiene diferentes visiones de la ilustración y su aplicación, en un panorama situado entre la escena del graffiti y el street art.

El trabajo tan variado en las calles no es un accidente, es el resultado y dedicación de muchas personas y de la necesidad de interactuar con la ciudad, de placer personal, de trabajo social o del interés por trascender consecuencia del gran momento que vivimos ahora.

El realizar un recorrido por algunas ciudades del mundo, y también por internet, me permitió observar y conocer diversos exponentes del graffiti y street art, que evidencian la magnitud del fenómeno y del uso de los espacios para las creaciones tan variadas que existen y que muchos de ellos son ejemplo de la importancia que tiene la ilustración y el diseño.

Al seleccionar a los creadores se tomó en cuenta todo lo que estuviera más allá de las propias preferencias estéticas personales. Lo ideal era basar la selección en la claridad con que se presentaran las ideas, los conceptos de diseño o determinadas formas gráficas y de un acto comunicativo; personas cuyo trabajo pueda ejemplificar la actividad de un ilustrador de gran formato.

Se realizaron entrevistas a ilustradores de América y Europa, una consideración principal es que se buscaba que estos trabajos estén presentados en soportes monumentales, de formatos superiores a los dos metros y sin límite de altura o ancho, (desde paredes de tamaño medio, hasta edificios), los sitios de trabajo incluyen cualquier mobiliario urbano, arquitectura civil, transporte urbano, paredes y pisos.

Los temas son variables: históricos, imaginarios, narrativos, personajes representativos de lugar, personajes en acciones diversas, algunos tratan aspectos sociales, políticos e incluso religiosos.

Respecto a los colores pueden ser gamas tan diversas como su creatividad les permita, al igual que las técnicas: aerosol, collage, papel, tejidos, *stickers*, stencil, video proyecciones. Son trabajos que se realizan en puntos estratégicos y más vistosos de la ciudad o en las periferias de las ciudades.

149

Si bien en la historia del graffiti ha habido momentos en los que ha surgido una visión colectiva que no se puede atribuir a ilustradores, también ha habido individuos que, sin duda, han seguido adelante por otro camino, con formas tipográficas con nuevas expresiones y métodos originales para presentar la información. Sin embargo un objetivo de esta investigación, ha sido documentar la innovación en este terreno y hablar de los ilustradores que han influido en su evolución permanente.

Tratar de señalar a ilustradores trascendentales en la escena del graffiti, sobre todo en las dos últimas décadas, es un desafío interesante y, cuando digo «trascendentales», me refiero a aquellos que no sólo han hecho una obra magnífica, sino que también han contribuido de forma significativa a la evolución de este terreno.

Los ilustradores deben tener una creación estética y propia, un vocabulario visual que se reconozca de inmediato y un método único que trascienda al momento de identificar a la ilustración insertada en este movimiento y considerarla como ilustración de gran formato.

No he citado a una lista interminable de ilustradores que trabajan sobre grandes formatos, pero es de interés personal continuar enriqueciendo este documento. Se han añadido imágenes documentadas por cada uno de sus creadores, así como una introducción biográfica y entrevista relacionada a la ilustración de gran formato.

En un estudio como este, sólo se puede presentar la obra de creadores en una etapa determinada de su carrera y no su evolución global. El lector que busque un análisis más completo de alguno de los aspectos que presento aquí se le invita a seguir investigando.

Me gustaría que pintaran en espacios donde hubiera una gran afluencia de personas que pudieran disfrutarlo, pero también en espacios donde comúnmente no se tiene este tipo de expresiones donde no hay una cercanía hacia la cultura, o hacia los museos

Daniela Negrete, ilustradora. CDMX

4.1- AMÉRICA

150

“
La ilustración abre muchos mercados, nuevos artistas están procurando trabajar con ilustración, por que es un mercado mas amplio, para diferentes marcas como decoración, una ilustración es mas vistoso que una pieza o un bombing.

Felipe Talu, Grafitero. Macaé, Brasil.”

“
Parte de la movida venezolana, ya sea en las artes graficas, ya sea en la comunicación visual, en las guerrillas comunicacionales, los artistas aquí están muy vinculados a lo que es la actividad política de Venezuela.

Rommer, Grafitero. Caracas, Venezuela.”

Aunque ya hemos revisado otros países donde hubo antecedentes de graffiti mucho antes que en los barrios de Nueva York, la historia dice que fue en Estados Unidos de América donde surge como originalmente se le conoce y bajo los fines ideológicos, a mediados de los setentas, con personajes como Taki 183, Julio 204, Cat 161 y Cornbread, que iniciaron pintando sus nombres en paredes y estaciones del metro de Manhattan. Pronto esta actividad se extendería a lo largo y ancho del mundo, con miles de seguidores jóvenes.

De las ciudades de América, Estados Unidos de América consiguió heredar de manera pronta al graffiti en ciudades cercanas como México (Tijuana principalmente, después Guadalajara y el Estado de México) y Canadá, así como Puerto Rico (debido a que muchos de los pioneros del graffiti eran de origen puertorriqueño), más tarde centro y sur del continente, cada país ha evolucionado de manera diferente, en cuestión técnica y gráfica. La calidad no ha sido determinada solo por los materiales si no en la medida creativa presente en cada persona.

Ciertamente problemas políticos, económicos y sociales, han sido razones e influencia en la gráfica de países especialmente latinoamericanos. No se puede hablar de un estilo particular en cada país, por que ciertamente el internet y la información ha influenciado a muchos jóvenes, creando una gran mixtura de estilos, lo que si es un hecho, es que existen exponentes en cada país que rescatan mucha de la identidad cultural y simbolismos de sus países, que pueden ser reconocidos, pensaría en el caso particular de Chile: el realizador INTI con sus personajes indígenas y en México con Saner y sus máscaras mexicanas. En Venezuela por ejemplo la importancia a nivel cultural que tuvo su ex presidente Hugo Chávez, que es retratado de mil formas a lo largo y ancho del país.

No en todos los países es fácil encontrar o hacerse de una lata de aerosol de calidad e inclusive comprarlas, por lo que esta situación ha obligado a muchos creadores a diversificar sus técnicas, usando papel, vinílica, stickers, plantillas, rotuladores, telas, madera, ropa vieja, listones, cemento, brochas, engrudo, chapopote, cualquier cosa que esté a su alcance y le permita crear (tanto en letras como obra figurativa la creatividad se ha elevado a niveles sorprendentes).

Esa diversificación de materiales y técnicas ha permitido también la evolución de este movimiento en América Latina, como se ha reiterado, la inclusión de los jóvenes a escuelas de arte y diseño, nos permite visualizar una gráfica renovada y con fines muy diferentes a los que se veían y conocen del graffiti, y ahora más que en otros años, se presumen artistas reconocidos internacionalmente de origen latino.

4.2- EUROPA

Antes de la llegada del graffiti también en Europa ya existían piezas, plantillas y taggeo, pero el graffiti despegó ahí hasta 1980, cuando apareció el *hip-hop*.

152

Europa se ha caracterizado por su innovación, nuevos conceptos y formas de pensar. Ya desde los ochentas se innovó en el arte de los personajes, graffiti escultórico o intervenciones y las técnicas utilizadas han ido cambiando con el paso de los años.

Como lo ocurrido en América, cada país de Europa recibió al graffiti de formas diferentes y la calidad en el trabajo varía de un lugar a otro. Por ser países muy cercanos existe un gran movimiento de creadores y esto permite que las ciudades entre si se vean nutridas por un gran número de creaciones, permitiendo encontrarnos exponentes franceses, portugueses, ingleses, etc. ... en un gran número de ciudades europeas.

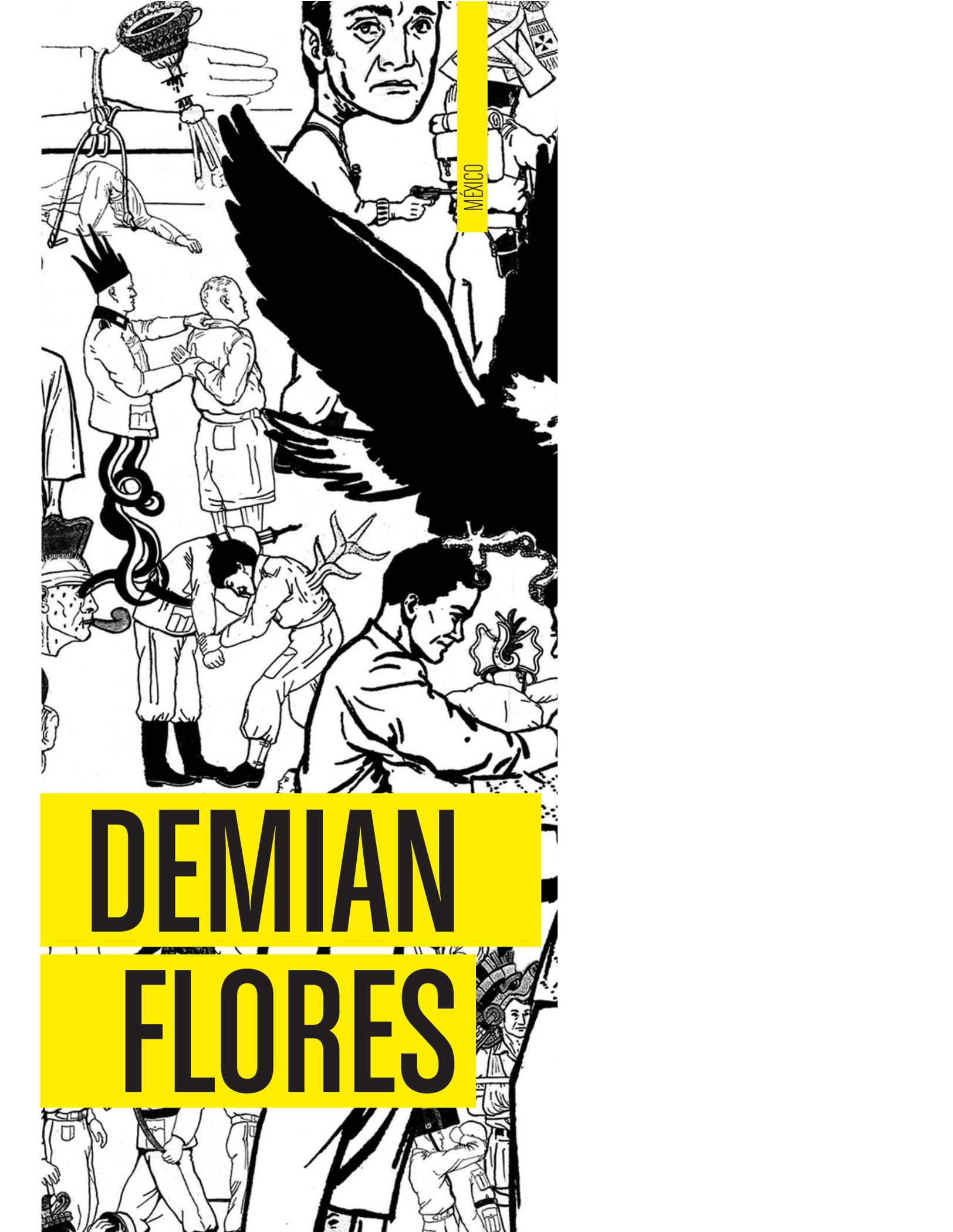
El graffiti en Europa se concentra principalmente en grandes ciudades, sin embargo uno de los viajes a España me llevó hasta poblados cercanos a Cuenca como Almagro y Las Mesas, donde tuve la oportunidad de comprobar el papel que han desempeñado muchos de los creadores por llevar su trabajo a lugares más remotos y con escasas en ocasiones de material.

Las temáticas que se pintan son diversas, hay países donde existe un gran número de demandas escritas o imágenes sobre las paredes con reclamos sobre preferencias ideológicas política, religión, anhelos, como en Portugal o Francia.

Años atrás algunos creadores de este continente han sido reconocidos por los bombardeos de trenes, no solo por que antes fuera fácil de hacerlo como ocurría en Italia, si no por que los trabajos permanecían mucho tiempo y viajaban por toda Europa, cosa que en la actualidad es mucho más complejo, por la alta seguridad que ha surgido debido a los ataques terroristas y otros temas que complican el trabajo de los escritores, cámaras de seguridad, policías y largas sentencias en la cárcel; sin embargo la mayor parte del trabajo Europeo es ilegal, existen fábricas abandonadas, callejones, edificios, etc, que son grandes lienzos y perfectos espacios para trabajar en calma o planificar colaboraciones, convirtiendo los espacios grises y olvidados en lugares llenos de color y fantásticas creaciones.

El mundo comercial en Europa ha provocado un aumento en el valor de estas obras como el caso de Bansky el graffitero británico, que actualmente sus obras realizadas de forma ilegal son vendidas en millones de euros, comercializándose como el resto de las formas de arte.

Ahora es más fácil encontrar en los países del viejo continente una gran número de espacios y patrocinadores para realizar murales.



MÉXICO

DEMIAN

FLORES

Nombre: Demián Flores Cortés

Profesión y grado de estudios: Licenciado en artes visuales, grabador

Lugar de Nacimiento: Juchitán de Zaragoza Oaxaca, México

Lugar de residencia actual: Ciudad de México y Oaxaca

Demián Flores Cortés originario de Juchitán de Zaragoza Oaxaca, llegó a vivir a la Ciudad de México en 1985. Un año de diversos acontecimientos en el país y que marcarían pauta para su labor artística.

En la década de los ochentas, los jóvenes que venían de otros estados a vivir a la ciudad, se agrupaban en tribus como una necesidad de reconfiguración como migrantes frente a una nueva identidad; Demián se integró a los chavos banda y se involucró en expresiones contraculturales como el graffiti, pintando en la calle placazos, el nombre de su banda, sin intención de una narrativa.

A los pocos años entró la Preparatoria 5 ubicada en Coapa, donde tuvo contacto con jóvenes que tenían los mismos intereses que él; muchos de ellos se dedicaron luego a actividades de índole artística y junto con su amigo Pedro Álvarez (tatuador), realizaría varias colaboraciones con "Discos Culebra" (grupos de rock mexicano) portadas sencillas para los discos, mantas para bandas y carteles, ahí fue que inició desarrollando sus primeras ilustraciones.

Recibió su título en la Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM, con especialidad en grabado. Durante sus estudios se vinculó en un proceso de gráfica. Estudió con grandes maestros entre ellos Pedro Asensio, el Maestro Jesús Martínez (a quien se le debe la imagen emblemática del movimiento del 68 de la paloma atravesada por una bayoneta), con quien mantuvo un vínculo importante y de quien aprendió todo sobre la gráfica y un tercer maestro que fue fundamental en la parte teórica para Demián fue Mario Rangel Faz del grupo SUMA en los setentas, quienes trabajaron mucho a nivel social y el uso de plantillas. A partir de ellos, relata, hay un replanteamiento de uso de la gráfica como un medio, que sus propios elementos son formas procesuales.

A partir de ese momento mi trabajo tenía un lenguaje más híbrido, señala. La ilustración es un término que en las artes es poco valorado, al artista cuando le dices ilustración, de antemano pone una barrera, por que ellos creen que como es un lenguaje en forma de construcción cerrada, no te abre hacia la expresión formal y eso tiene que ver mucho con esos planteamientos que se daban en años anteriores, que ya hemos avanzado mucho en veinte, treinta años sobre ese tema. La ilustración como una forma tan emblemática para el artista era sinónimo de no creación o de no libertad, un dibujo que no permite abrirte.

Mi primer contacto de trabajo fue con la ilustración, empecé a trabajar ilustraciones para el periódico Excelsior, El Búho, La Jornada que tenía un suplemento los domingos y yo realicé ilustraciones ahí.

Con la escuela entendí esas divisiones pero la verdad es que siempre me interesó ese lenguaje cerrado que venía de esas formas elementales o emblemáticas, me interesaban mucho.

Como mi trabajo tiene que ver mucho con un análisis sobre lo que es un pensamiento gráfico, es decir como otros elementos gráficos, la huella, la matriz, el soporte..., ya no son solo elementos de un medio, son componentes activos que pueden ampliarse y que pueden trastocar otras disciplinas y otros lenguajes y además pueden ser motores conceptuales y creativos.

A mi lo que me interesa vincular dentro de ese mundo gráfico, son ciertas estrategias ilustrativas: imágenes concretas que determinan ante la mirada algo directo.

Mi padre era poeta y fue fundador de revistas independientes en los setentas, la editorial se llamaba "La maquina eléctrica", donde crecí con mi padre creando los originales mecánicos y engrapando los impresos. Mi niñez en Juchitlán, fue determinante por mis abuelos que tenían una ferretería.

Uso de marcas y la industria de la educación (monografías), que vendían en la ferretería; mi trabajo es una suerte de mezclas de todas esas cosas, pero mi trabajo habla de la multiculturalidad, identidad.

Su vida entre Juchitán y la ciudad, ambas influyeron en su identidad, su trabajo, lenguajes cruzados que le permitieron crecer con una cultura visual de industria, luego muy urbana y después con una cultura ya más metida a la academia.



Soy muy metódico en el dibujo, soy como un constructor de mis ideas y de mis imágenes a partir del collage, bajar ideas, formas que ya existen y que las reconfiguro y se empiezan a crear imágenes muy cercanas a la ilustración, formas que en sus elementos yo creo que cumplen ciertos valores que la ilustración tiene, son dibujos en alto contraste, líneas muy gruesas, formas muy claras y determinadas.

Yo creo que uno de los grandes logros del arte contemporáneo es que hemos logrado romper con esas líneas que dividen la ilustración del arte y como lo que ocurre con el graffiti que esta cargado de muchos elementos ilustrativos, la cultura, etc. y al revés; yo creo que al final eso es un gran logro. Creo que las artes visuales son de las pocas artes que se han podido destruir y se han podido revivir.

Cuando trabajo no pienso si eso será una ilustración, si no más bien utilizo toda esa gama visual de la que yo me he formado, pero utilizo ciertas imágenes que ha mi me interesa que el espectador vea de determinada forma.

Cuando hablan de mi trabajo, hablan de una persona que pinta, que hace gráfica, que también ha hecho ilustración, etc. que también aunque te den esas categorizaciones, a mi me interesa abrirme como un artista más multidisciplinario, al final la categorización te la da el otro.

No es un deber del arte vincularse a aspectos sociales y dos creo que el arte tampoco puede cambiar nuestra realidad pero curiosamente si creo también que las única posibilidad que tenemos de consumación de nuestra vida, tiene que ver con muchas cosas, con la educación, pero con el arte también. Yo si creo que al arte es de los pocos mecanismos que pueden sugerirte una vida distinta, por que el arte no te hace respuestas, justo lo que plantea el arte es el abrimos y nos da la posibilidad de preguntarnos como espectadores cosas.

Cuando abres esa posibilidad de preguntarte algo estás contribuyendo a algo. Yo creo que lo que nos ha demostrado el gobierno y las políticas es que la sociedad le vale madre, y creo que la única manera de salir de un hoyo tan grande como el que estamos ahora es con la organización social y una conciencia.

Yo como persona que vive en un momento y un contexto determinado, mantengo una posición de reflexión.

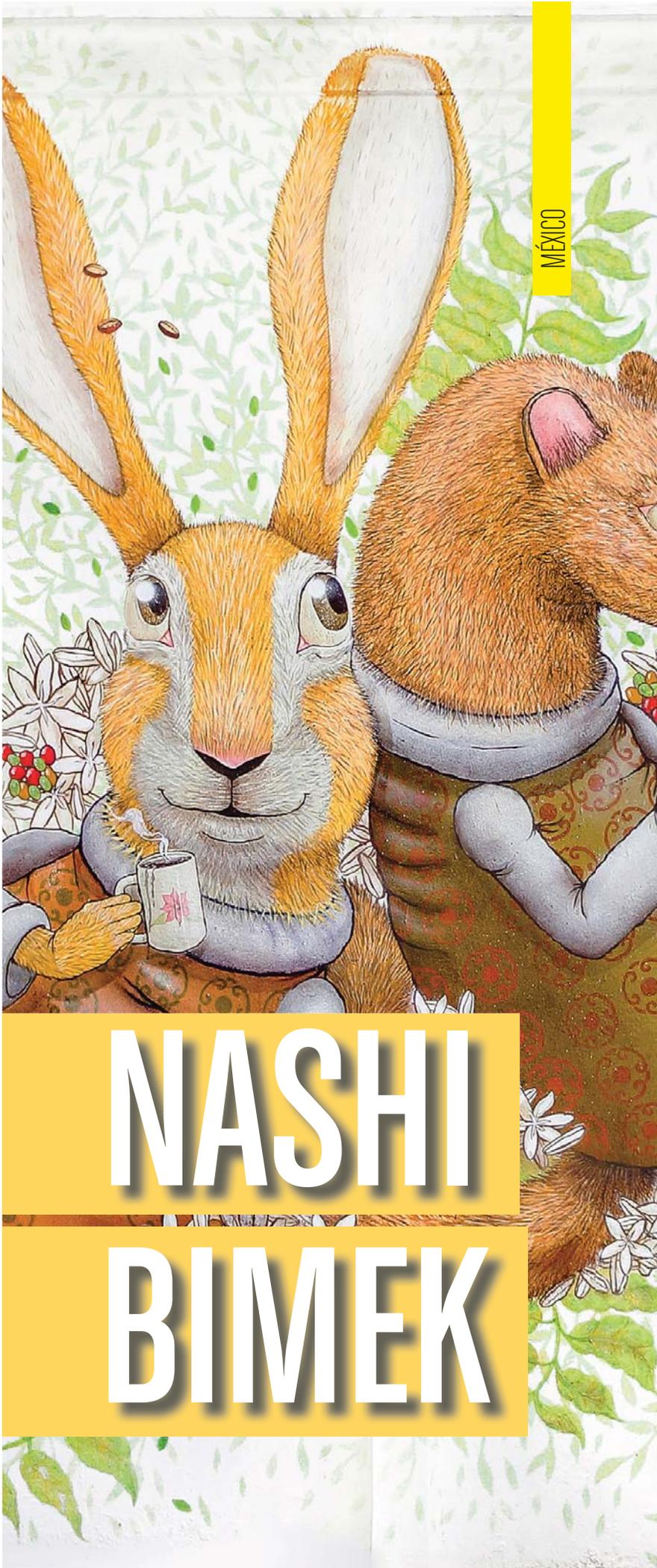
Las preguntas que me planteo tienen que ver con lo que yo vivo, yo no puedo tapar el dedo y no puedo negar y no puedo crear sin ver que nos faltan 43 estudiantes y no puedo crear sin ver que hay problemas en mi país.

Yo uso el arte como vinculo visual y abierto de posibilidades, es vincular procesos sociales a partir de procesos artísticos. Es responsabilidad de intervenir el espacio y si tiene que ver con la individualidad pero si estás usando un espacio que es común si tienes que tener una responsabilidad social.

MÉXICO

NASHI

BIMEK



Nombre: Efraín Iván Bonilla Cano "*Nashi Bimek*"

Edad: 28 años

Profesión y grado de estudios: Pintor. Plantel 20 Del Valle "*Matías Romero*" - Colegio de Bachilleres.

Lugar de Nacimiento: Ciudad de México

Lugar de residencia actual: Ciudad de México

Nashi Bimek inició pintando a mediados del 2012, su trabajo es una mezcla de simbolismos mexicanos y narraciones de nuestras culturas ancestrales, él señala que: "la ilustración es fundamental para la planeación de mis trabajos, me ayuda a practicar antes de realizar el trabajo final. Mi trabajo comunica conciencia espiritual y rescate de nuestras culturas ancestrales. Antes de pintar, cuando hay oportunidad de conocer antes el espacio, realizo una lectura del espacio y del soporte donde trabajaré, si se cuenta con poco tiempo para realizar el trabajo es muy difícil.

La temática que abordo en mi trabajo, son costumbres, ceremonias, rituales y relatos del mundo mágico del México antiguo y contemporáneo. Utilizo para pintar todo lo que esté al alcance. Nunca son las mismas dimensiones o formatos las que uso para mis trabajos, también empleo el uso de la tecnología con respecto a mi trabajo, solo como búsqueda de información o referencias.

Antes mi trabajo era más personal; ahora trato de informarme sobre el lugar que se va a intervenir, y si la gente me cuestiona sobre el trabajo trato de explicarles y retroalimentarme, de forma oral, todo esto cuando el trabajo es autogestivo. Si el proyecto es gestionado por las dos partes (comunidad y artista) es más fácil involucrar a la comunidad, inclusive pintando.

La responsabilidad se debería tener al usar el espacio público como soporte de trabajo, consiste para mi en no deteriorar el espacio y estar consciente de los problemas que existe en el entorno; por ejemplo: si es una zona con altos índices de violencia, no contribuir o fomentar de forma negativa.

En cuanto a beneficios que considero le dejo a la sociedad y a mi como creador de esta actividad, creo que lo artístico y cultural son parte fundamental del desarrollo del ser humano, así como se tiene que leer para ejercitar el cerebro y alimentarse para que el cuerpo siga funcionando, este tipo de actividades son capaces de sensibilizar, humanizar, unir, informar y transformar el entorno. Y si eso no se lograra, ser una alternativa en este mundo de imposición es ganancia, una alternativa de elección libre.

He participado interviniendo por lo regular en eventos culturales en diferentes estados del país, en la calle, museos, conciertos, centros culturales, universidades etc. y efectivamente ganar premios, reconocimientos, paga, por realizar esta actividad, te motiva a seguir creando y contribuyendo a la sociedad y también puede darte una forma de sustento.

“La responsabilidad se debería tener al usar el espacio público como soporte de trabajo, consiste para mi en no deteriorar el espacio y estar consciente de los problemas que existe en el entorno”

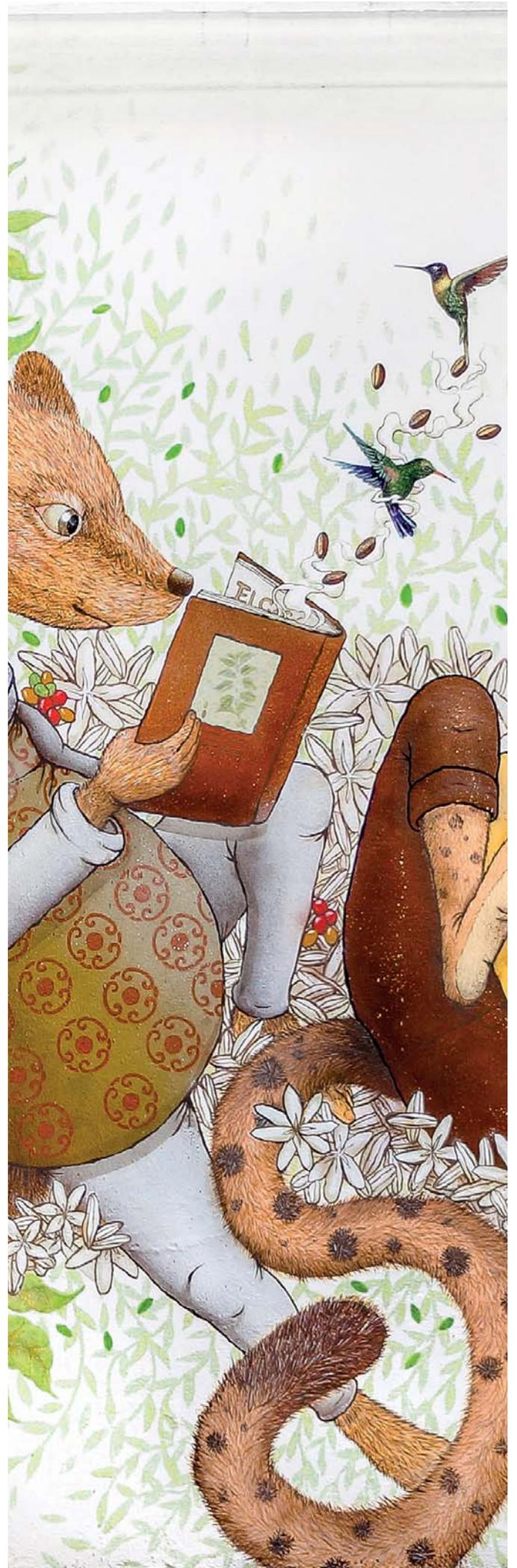




Foto: Quetzalcóatl Castillo

SMITHE



MÉXICO

Nombre: Luis Enrique Pérez Sánchez

Edad: 28 años

Profesión y grado de estudios: Bachilleres 3 - Iztacalco

Lugar de Nacimiento: CDMX

Lugar de residencia actual: CDMX.

El trabajo de Smithe ha dado la vuelta por el mundo, su estilo particular y personajes refieren muerte, rostros, ciencia ficción y un toque sutil mexicano.

Inicié pintando en la secundaria. En el año del 2001, la ilustración es la base de la mayoría de mi carrera. Me inspiro de ésta y es mi fuente laboral.

Lo que realizo si es ilustración. Mi trabajo tiene dos motivos uno es resolver ideas escritas a imágenes que puedan explicarlas sin necesidad de texto. Y el otro es llevar pensamientos y recolecciones de referencias diarias en mi cabeza a una imagen. Eso para mí es ilustrar lo que estoy pensando.

Smithe asegura que el diseño y la ilustración han sido influencias para movimientos como el graffiti y viceversa: Totalmente las 2 se llevan de la mano. Al último son imágenes que se vuelven un lenguaje que cualquiera que tenga ojos lo puede ver y tratar de entender.

Mi trabajo sólo es un reflejo de lo que pienso y tengo rodando en la cabeza. No tengo un manifiesto y pocas veces mi gráfica tiene un discurso. Eso se lo dejo al ojo de cada uno, me gusta pensar que es un buen ejercicio el imaginar en mentes diferentes de qué es lo que habla mi trabajo.

Antes de pintar, hago lectura del espacio y pocas veces trabajo con boceto. Me gusta ir adecuando la pieza a como me sienta en ese día o con quién la realice.

El color, el rostro y sus facciones, la individualidad y la muerte, son las temáticas que abordo en mi trabajo.

En cuanto a los materiales, no me encasillo a uno. Me gusta cambiar tanto materiales como donde queda el producto final. Tampoco tengo rangos promedio frente a las dimensiones o formatos de mis trabajos.

“
Mi trabajo sólo es un reflejo de lo que pienso y tengo rodando en la cabeza.

No tengo un manifiesto y pocas veces mi gráfica tiene un discurso”

La tecnología la uso como búsqueda de referencias, documentación y la mitad de mi trabajo uso el ordenador para lograrlo.

Frente a los modos de interacción con la comunidad que tiene Smithe, en relación a los espacios donde llega a trabajar, comenta lo siguiente: Pocos muros son los que aún existen, pero siempre trato de contar historias que despierten la imaginaria del que le interese.

La responsabilidad que se debería tener al usar el espacio público como soporte de trabajo, creo que depende de cada artista, el nivel de interacción/ responsabilidad a la hora de plasmar un muro. El bombing es un pasatiempo que no se cuestiona si el dueño del espacio le gustará o no. Afortunadamente al ser un espacio público el artista es el último que tiene la palabra. Lamentablemente no se le puede dar gusto a todos.

Más que beneficios (a la sociedad y a mí como creador de esta actividad) se deja una historia que contar para la comunidad donde se realice. Siempre habrá alguien que lo vea y se acuerde de cómo lo hicieron, o puede ser un punto de referencia para encontrar una dirección o que alguien lo odie y cada vez que pase le recuerde lo feo que es.

He participado interviniendo en España, Alemania, Francia, Japón, Estados Unidos, Bélgica, Londres, Marruecos, México.

Si he recibido varios (premios, reconocimientos y paga). Son importantes en cierto punto, pero solo para alentarte a seguir trabajando, más no para colgarlos en tu casa. Vale más el camino que tuviste que hacer para llegar a esos reconocimientos.





ALEGRÍA DEL PRADO



MÉXICO

Nombre: Alegría del Prado (Octavio y Ester)

Edad: 26

Profesión y grado de estudios: artista. Centro universitario arte, arquitectura y diseño Guadalajara (México), Facultad Bellas Artes Barcelona

Lugar de Nacimiento: México / España

Lugar de residencia actual: entre México y España.

El trabajo de Ester y Octavio, parece salido de un cuento de hadas, una mezcla de narraciones mitológicas, animales con cuerpos humanos, barcos flotantes, peces en vez de aves, niños que nacen de los arboles y una gran dosis de misticismo.

Ambos iniciaron pintando profesionalmente desde el 2011, ellos cuentan que la ilustración gráfica ha sido bastante importante para su trabajo, pues la piensan como se argumenta en su definición de diccionario: la capacidad de dar luz al entendimiento.

Lo que realizamos se puede considerar ilustración, hacemos narraciones visuales que intentan representar una idea abierta a múltiples interpretaciones.

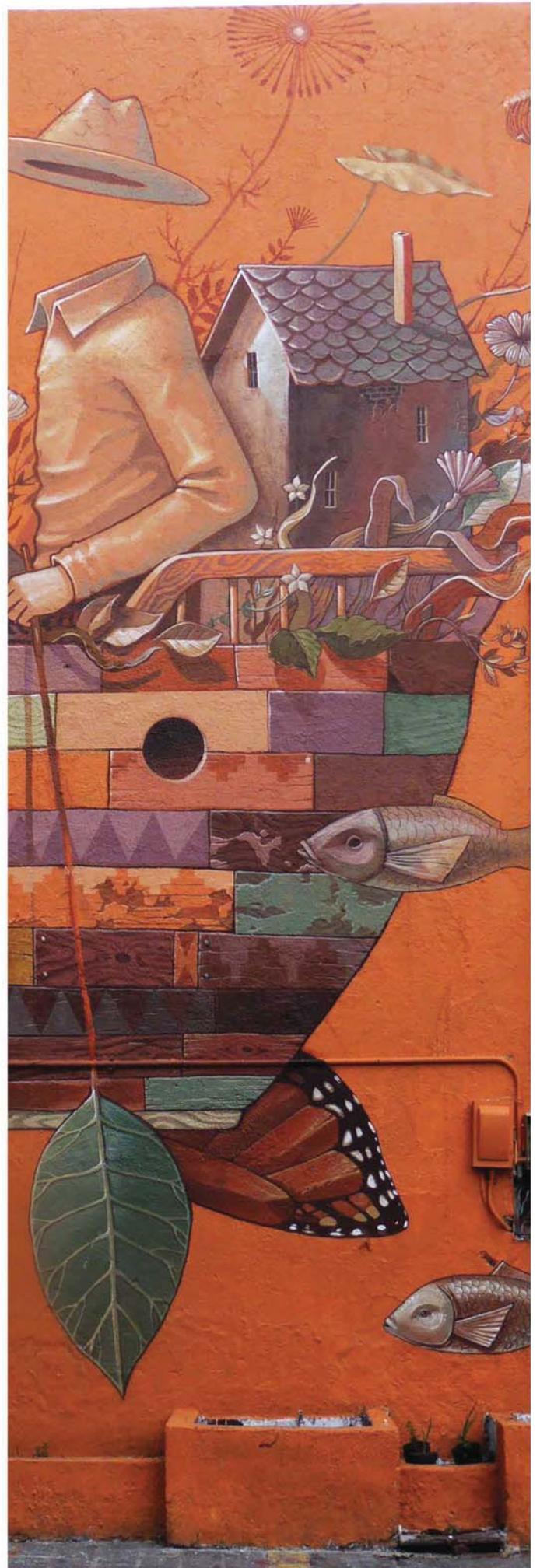
Consideramos que el diseño y la ilustración han sido influencias para graffiti o street art, porque se integra en el tejido urbano y es una expresión cultural que define ideas y puntos de vista (el graffiti es una expresión del arte urbano, considero nosotros hacemos pintura mural, que sería otra expresión del arte urbano, ya que pintamos con pintura plástica).

Intentamos que nuestro trabajo comunique empatía y conciencia con el hábitat que vivimos y compartimos (integración del ser humano con la naturaleza), el hogar, conciencia mística.

Antes de pintar, realizamos lectura del espacio para integrar lo que vamos a pintar y hacemos un boceto, que a veces es en base a algo que ya teníamos, utilizamos pintura plástica como material principal, como soportes: el muro, el lienzo, madera, cualquier objeto pintable; trabajamos en el taller, pintura en pequeño o medio formato, y en el mural a gran escala.

La pintura mural está abierta a la calle, a la gente y eso es muy gratificante, intentar que la comunidad se sienta parte de lo que estas haciendo. Que nutra, que aporte algo positivo y cultural; y que mejore las calidad de ese espacio compartido. A la sociedad aportó una semilla para mejorar ese espacio público, que la gente se detenga un rato a ver, a sentir, que tengan una nueva visión que les genere pensamientos que motiven a percibir el mundo de una manera mas integrada con la vida natural. Para nosotros crear es una terapia que nos mantiene conectados a lo que somos y lo que es nuestro alrededor.

“
Lo que realizamos se puede considerar ilustración, hacemos narraciones visuales que intentan representar una idea abierta a múltiples interpretaciones
”





Hemos pintado en ciudades México, como Guadalajara, Cancún, Ciudad de México, Oaxaca. Y en España ciudades como Burgos, Barcelona, Granada, Galicia. Pero también pintamos mucho en entornos rurales, rincones no tan conocidos donde es más difícil tener acceso a este tipo de intervenciones.

No hemos recibido premios pero si pagas. Pintar es nuestro sustento para vivir, si intentamos que nuestro trabajo sea remunerado. Si se necesita que la gente que solicita un trabajo relacionado con la expresión artística sea consciente que ser artista es una profesión y una opción de vida.



MÉXICO

DUAL



Nombre: Christopher Delgadillo Elías

Edad: 32 años

Profesión y grado de estudios: Autodidacta

Lugar de Nacimiento: Tijuana, Baja California

Lugar de residencia actual: Rosarito, Baja California

Dual inició pintando desde 1998 junto a su crew de HEM en Tijuana. Su gráfica es notable por el colorido, figuras geométricas, mezclas de letras y frases que forman parte de los animales que pinta (en su mayoría marinos).

Definitivamente la ilustración fue una influencia, desde las pequeñas historietas del periódico hasta las series animadas en TV, marcaron mi gusto por esta. Lo que hago definitivamente es ilustración, ya que propongo y expongo ideas mediante imágenes que decoran o por lo menos es lo que intento.

Absolutamente sí considero que el diseño y la ilustración han sido influencias para movimientos como el graffiti y viceversa, es una retroalimentación de los dos lados, parte de la esencia del graffiti es diseñar tus propias letras, tus rellenos y tus backgrounds, de igual manera el diseño toma elementos del graffiti y los implementa en la actualidad como marketing o simplemente como imagen.

Mi trabajo comunica el sentido de pertenencia, coexistencia, respeto a la vida, la conexión que tenemos con la naturaleza, esos pequeños detalles que la mayoría no percibe.

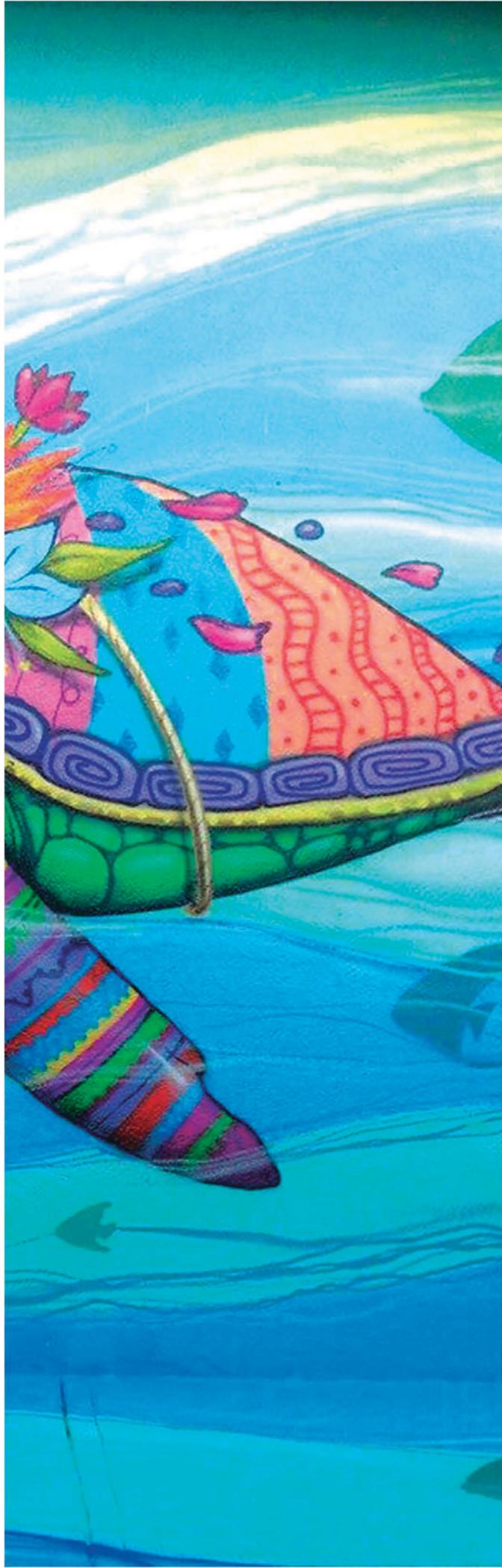
Trabajo de distintas maneras en ocasiones la situación se presta para hacer un estudio del espacio y de ahí pensar que le vendría bien a ese espacio, en otras ocasiones no hay tiempo para eso y simplemente se trabaja de una manera más libre.

Lo que manejo con más regularidad es la flora y la fauna endémica de Baja California, en ocasiones abordo temas de problemática social pero en menor medida.

Principalmente utilizo aerosol y paredes, además trabajo con acrílico en pasta, acuarela o plumones pero solo para realizar obra en canvas, madera y papel. Por lo regular trabajo en gran formato, excepto cuando trabajo con pinceles, esos pueden variar desde 6 pies por 6 pies hasta 10 cm por 10 cm.

Respecto a la tecnología, definitivamente soy un clásico, no empleo ni computadora, ni proyectores, quizá solo el celular con la foto del boceto a realizar y ¡ya!

“Mi trabajo comunica el sentido de pertenencia, coexistencia, respeto a la vida, la conexión que tenemos con la naturaleza, esos pequeños detalles que la mayoría no percibe.”



Los modos de interacción con la comunidad implica para mí, comunicar a la sociedad lo que se pretende hacer, principalmente se hace una breve introducción con las personas de la comunidad, se mantienen el respeto necesario para poder mantener la sana convivencia y hacer del conocimiento de las personas que el mural llega a formar parte de su comunidad y no a transgredir o invadir. Incluyo temas de interés colectivo, la responsabilidad de influenciar de manera correcta a futuros artistas por medio de las creaciones que cada artista hace, de esta manera integras a la sociedad a la cultura, les das una nueva perspectiva de lo que se puede considerar arte, les das la oportunidad de cuestionar ciertos aspectos que quizá antes de eso desconocían, en lo personal el interactuar con la gente te proporciona cierta satisfacción.

He participado en eventos como meeting of styles, just writing my name, Mexico food fair en el centro de convenciones en Los Ángeles, exposiciones en el centro cultural Tijuana, en el proyecto Pintemos México con infonavit en La Paz B.C.S.

Si te pagan por pintar o si te hacen algún tipo de reconocimiento, son impulsos para seguir, afortunadamente hoy por hoy vivo de esto.

“
*Si te pagan por pintar o
si te hacen algún tipo de
reconocimiento, son impulsos
para seguir, afortunadamente
hoy por hoy vivo de esto*
”



A stylized illustration of a woman in profile, facing right. She has dark hair styled in a bun with a pink flower tucked into it. She is wearing a blue top and has a yellow apple in her hand. The background features abstract, branching lines in shades of blue and pink. A yellow vertical bar is on the left side.

MÉXICO

SERGIO NAVAJAS

Nombre: Sergio Navajas

Edad: 24 años

Profesión y grado de estudios: Ilustrador

Lugar de Nacimiento: CDMX

Lugar de residencia actual: CDMX

Sensualidad, es lo que transmiten las mujeres que pinta Sergio Navajas, quien formalmente inició pintando hace tres años.

La ilustración, es una herramienta que utilizo mucho, pasar de un formato digital a un muro, cuando yo estoy pintando me permite ver desde la idea hasta paleta de colores. Lo que realizo creo que si es más ilustración, creo que cuidó mucho algunas cosas que si estuviera pensando en hacer plástica los errores fueran más como un accidente.

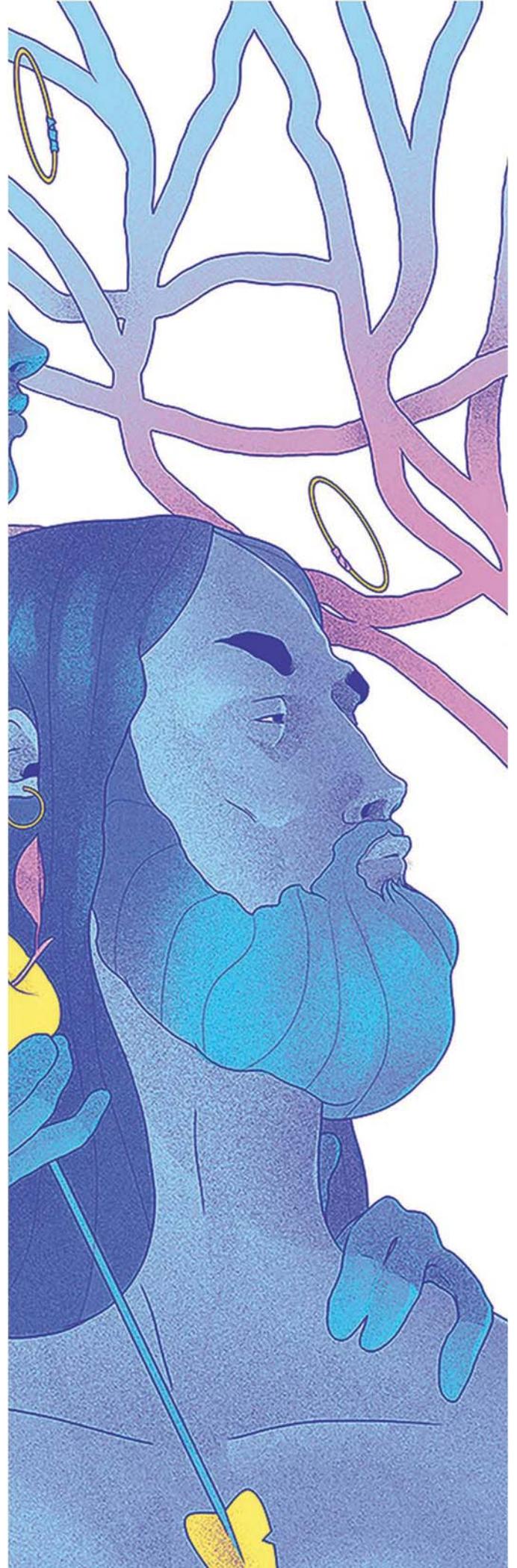
Totalmente, considero que el diseño y la ilustración han sido influencias para movimientos como el graffiti, pero creo que el diseño no nada más influye al graffiti, sino a cualquier persona.

Mi trabajo se concentra más en crear una imagen de ficción, utilizando un trasfondo de personajes figurativos, tensos y estáticos, ocupo saber la dimensión del espacio y siempre trabajo en base a un boceto. Mi obra también la mayoría de las veces aborda a personajes femeninos. Me gusta más utilizar aerosol por la rapidez la limpieza y los acabados, odio pintar en ladrillo. Realmente me gusta mucho pintar en gran formato pero a veces solo tengo oportunidad para pintar un espacio pequeño. La tecnología cuando pintas está más como un lujo. Creo que solo necesito unos audífonos y mi celular para escuchar música.

Trabajar en un espacio público implica que estás abierto a que la gente critique y le afecte tu trabajo de buena o mala forma.

He pintado en la Ciudad de México, en Vallarta, Querétaro, Quintana Roo, no sé, olvido a veces donde dejo mis cosas, igual el arte público es efímero la barda se cae o llega alguien.

“
*Totalmente, considero que el
diseño y la ilustración han sido
influencias para movimientos
como el graffiti, pero creo que el
diseño no nada mas influye al
graffiti, sino a cualquier persona.*
”





MÉXICO

FRASE



Nombre: José Luis Torres Sánchez

Edad: 36 años

Profesión y grado de estudios: Muralista urbano

Lugar de Nacimiento: Guadalajara, Jalisco

Lugar de residencia actual: Guadalajara, Jalisco

Inicié haciendo graffiti ilegal en las calles de mi ciudad, a la edad de 16 años, esto por la fama que uno podía tener entre la comunidad grafitera de los 90' el más arriesgado era el más popular y el que tenía mejores estilos de tags, conociendo en el trascurso a otros escritores que ya hacían otras cosas, como wild style, 3-D, caracteres y producciones.

En mi trayectoria la ilustración ha sido una herramienta que me ha permitido poder llevar mi trabajo a la serigrafía, en donde tuve oportunidad de crear ropa, stickers, litografías, posters, y suvenires y también llevarlo a canvas con las nuevas tendencias que hay en la ilustración digital con una tableta. Así mismo poder combinar la ilustración con el graffiti y poder crear murales.

Considero que más que una influencia para el graffiti, la ilustración es una herramienta más de trabajo que se ha ido fusionando, así como el estencil, dado que ahora no solo se usa un aerosol, si no que también se aplican los conocimientos de la ilustración para crear otros conceptos, con otra estética diferente, y a la vez más enriquecida.

Lo que realizo sí es ilustración en algunos de mis trabajos. Trato de comunicar a través de él, lo que nuestras culturas indígenas nos han dejado, su simbología, su conocimiento, y trascendencia que nos han heredado.

Dependiendo del trabajo a realizar algunas veces se puede aterrizar una idea en un boceto, pero algunas veces, por tiempos no se alcanza a realizar uno, así que el pintar sobre el muro se ha vuelto free style, con las herramientas que tengas y creando lo que va saliendo del corazón y considero que la mayor parte de las veces es así. Me gusta interpretar leyendas indígenas, comic, letras, caracteres fantásticos, mandalas, etc. hacer una fusión de estos y poder jugar con plastas, volúmenes y geometría, caracteres en mis últimos trabajos he estado usando temáticas sociales, como la cultura huichol y el cerro del quemado en Wirikuta, la defensa del bosque de Xochicuautla, la restauración del coral en los arrecifes del caribe mexicano, apoyando también a las rebeldías y las resistencias, transmitiendo el mensaje cada que un muro me lo permite.

Me encanta usar el aerosol, es rápido y los efectos que se pueden lograr son muy buenos, vinílica, cuando es muy necesario usar esténcil, pero en si trato de realizar todo con gran control, lo que en el graffiti es control del aerosol, pero también utilizo las herramientas del pincel, brocha, cintas etc.

El formato más grande sobre el que he pintado ha sido un edificio de ocho pisos realizado con otros compañeros, cualquier formato es bueno para poder crear algo.

La tecnología, la utilizo cuando necesito hacer una presentación de mi trabajo más profesional a un cliente, para digitalizar mis bocetos e ilustrarlos, cuando necesito llevarlos conmigo para presentarlos a un cliente en mi tablet, incluso para hacer bosquejos en la computadora.

La interacción con la comunidad han sido muchas buenas experiencias con la gente, se asombran de lo que uno puede lograr, saben que va relacionado con el diseño gráfico y tratan de





Lo que realizo sí es ilustración en algunos de mis trabajos. Trato de comunicar a través de él, lo que nuestras culturas indígenas nos han dejado, su simbología, su conocimiento, y trascendencia que nos han heredado.

inculcar a sus hijos que aprendan, y evolucionen, en empresas y oficinas se quedan sin palabras al ver que algo que pueden ver en trazos digitales, trasladado a un muro con mas efectos, su impacto visual les enriquece la pupila. Mi responsabilidad pienso que es la de compartir el conocimiento y mover sentimientos hacia el transeúnte.

En cuanto a beneficios que le dejo a la sociedad: la galería está en la calle y es libre y no necesitas una invitación para poder verlo. Como creador te abre las puertas a que más personas conozcan tu trabajo y por ende puedas ser más popular.

He participado pintando en el museo Carrillo Gil, parque de la fundidora en Monterrey, Instituto Mexicano en Paris, distintos festivales de arte urbano y graffiti como el aliados, Metting of Styles, puertas abiertas al arte, Sea Walls, Cozumel, Festival Concreto do arte urbana Brasil, entre otros. He ganado varios premios y reconocimientos, y actualmente vivo de hacer graffiti mural, y considero que no se debe regalar tu trabajo, por que así como cualquier profesionista cobra por su conocimiento, nosotros al igual que ellos tenemos ese mismo derecho.



FHERVAL



MÉXICO

Nombre: María Fernanda Valencia Velarde

Edad: 25 años

Profesión e institución donde cursaste: Diseño Gráfico/
Universidad Anáhuac México Norte

Lugar de Nacimiento: CDMX

Lugar de residencia actual: CDMX

Para Fherval, los animales, la naturaleza, elementos orgánicos y muy mexicanos, son parte esencial de su obra.

Desde chica tuve el interés en la pintura y me recuerdo siempre con un lápiz y papel cerca, profesionalmente empecé hace 3 años dentro del medio. Básicamente mi trabajo se basa en ilustración, debo de decir que es absolutamente relevante. Lo que realizo si es ilustración, por que siempre lleva el propósito de manifestar un mensaje; los lineamientos del diseño sin duda ayudan mucho a la composición y conceptualización de las piezas que realizo, creo que es muy complementaria la formación de diseño aunque no creo que sin ella no se puedan realizar trabajos excelentes y balanceados.

Trato de comunicar en mi trabajo diferentes emociones y situaciones en donde se siente empatía y puedan espejarse en ellas. Siempre trato de bajar un boceto lo más aproximado al trazo final, aunque muchas veces el trabajo va fluyendo y suelo improvisar, me gusta tener claras las ideas.

Considero que en ciertas partes en donde realizas los murales dignificas mucho el barrio o colonia, puedes causar cambios positivos y hacer comunidad. Aparte de que la retroalimentación que te llevas de todas las personas a tu alrededor mientras pintas es increíble.

Siempre ha sido buena la interacción con la gente, aunque depende mucho del tipo de trabajo que llegue a hacer. Lo cierto es que procuro que los mensajes que pinte, sean correctos para el público, es desde mi punto de vista lo principal.

Considero que en ciertas partes en donde realizas los murales dignificas mucho el barrio o colonia, puedes causar cambios positivos y hacer comunidad.

En mi trabajo hay animales, naturaleza, texturas, sentimientos, amor y “grafocoursilerías”, pinto sobre lienzos, papel, algodón, acrílicos, tinta china y técnicas mixtas. Los formatos que uso varían dependiendo de los requerimientos, si son obras de exposición o para productos, regularmente trabajo entre 30 y 60 cm, más grandes entre 70 y 1.40 metros en obras.

En cuanto al uso de la tecnología trato de usar ilustración digital para facilitar el proceso de producción en los productos, hay más control de color e impresión desde mi punto de vista. Aparte de que se facilita que sea digital en caso como corte de vinilo o serigrafías muy precisas.

He pintado en algunos lugares dentro y fuera de la república, Ciudad de México en Chapultepec y el Museo del juguete, Corona Capital, Monterrey, Cholula, Italia y Nueva York. He recibido pagos en murales privados para locales o departamentos, ningún premio hasta ahora, el reconocimiento de personas o comunidad me es invaluable.





CHILE

LA ROBOT DE MADERA



Nombre: Simón Arancibia

Seudónimo: La Robot de Madera

Edad: 29

Profesión y grado de estudios: Pintor y muralista, Escuela de Bellas Artes de Viña del Mar, Chile, especialidad de pintura

Lugar de Nacimiento: Viña del Mar, Chile

Lugar de residencia actual: Ahora en Francia, en septiembre en USA.

El trabajo de La Robot de Madera está envuelto de simbolismos, colores potentes, máscaras, flores, animales, que acompañan rostros o cuerpos de mujeres y hombres en escenarios oníricos.

La ilustración, señala Simón Arancibia: es parte del imaginario que me nutre, la información histórica y el registro que existe en la actualidad son siempre fuente de buena información de donde aprender y observar, también lo son los pintores clásicos y contemporáneos, conocidos y desconocidos, pero siempre el intercambio y las conversaciones con amigos son también parte de descubrir a nuevos autores, pero lo más importante que me nutre, son los viajes, las fiestas locales, los carnavales, las comidas típicas, las culturas indígenas, los cuentos o mitos de pueblos, los animales, sus atuendos o vestimentas típicas y las máscaras latinoamericanas.

Siempre trato de separar las cosas que hago aunque estén comunicadas, la pintura la pienso como algo profundo y espiritual, pero el muralismo está en combinación con el espíritu colectivo y social que tiene como tarea clásica, en cambio la ilustración es parte de otra comunicación gráfica que realizo y complementa las demás técnicas, algo mas fácil de digerir y directo.

El graffiti para mi en la actualidad está siendo mucha fuente de inspiración para el diseño, pero también en sus comienzos citaba muchas ilustraciones cómicas o cartoons clásicos, pero en la actualidad el diseño es muy amplio y se nutre de muchos factores, en cambio la ilustración creo que está más complementada con el Street art como movimiento que con el graffiti regular de letras y escribir el nombre.

Si situáramos a la ilustración en un orden más de decoración gráfica, la pondría al lado del Street art y al muralismo cumpliendo un papel social y político.

Las pinturas no se a quien benefician porque no tienen funcionalidad para mi, solo reflexiones, mi actividad como muralista creo tiene una función más social y aún no se cómo podría ser benéfico para alguien y la ilustración está aplicada a muchas cosas que solo beneficiarían emocionalmente a las personas que les gusta y las consumen, por que aún en mi trabajo, no enseño nada cuando ilustro y no se si se entiende por completo la lectura de símbolos que utilizo, espero con el tiempo beneficiar a alguien con esto y no sólo a mi.



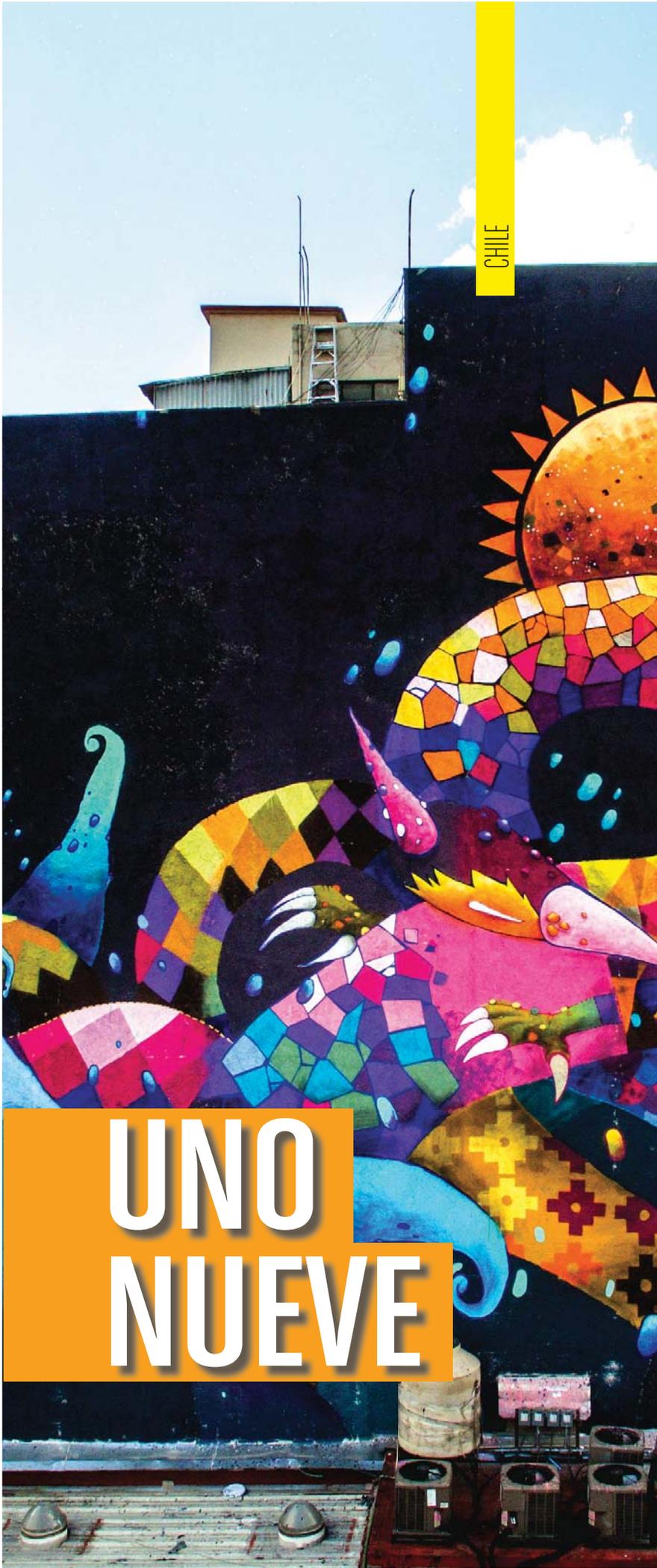


Gracias al pintar he tenido la oportunidad de estar trabajando por: Chile, Argentina, Perú, Bolivia, Brasil y Ecuador en Sudamérica, después Estados Unidos de América y en Europa por España, Francia, Portugal, Alemania, Austria, Suecia, Suiza, Dinamarca, Holanda e Italia.

“ Si situáramos a la ilustración en un orden mas de decoración gráfica, la pondría al lado del Street art y al muralismo cumpliendo un papel social y político. ”

CHILE

UNO NUEVE



Nombre: Sebastián Carreño Gaibisso

Edad: 27

Profesión y grado de estudios: Ninguna - Autodidacta

Lugar de Nacimiento: Chile

Lugar de residencia actual: Chile

Elementos orgánicos, texturas, volúmenes y mucho color en los personajes de Unonueve.

La fecha exacta de cuando inicié pintando no la recuerdo, pero sí, desde pequeño estuve vinculado a la pintura e ilustración.

Mi trabajo no lo realizo en base a la ilustración gráfica, más bien lo realizo en base a situaciones cotidianas que puedo observar día a día. Pero si ocupo recursos gráficos precolombinos para potenciar el mensaje de la obra, independiente sea ilustración o muralismo, no soy un experto en el tema, pero dependiendo el formato y soporte es lo que le da el nombre, según entiendo, para mí una ilustración es en pequeño formato sobre papel u otro soporte, y muralismo es lo que tiene directa relación con nuestro entorno en las calles.

Creo que si es una influencia la ilustración sobre el graffiti y muralismo, ya que en mi caso particular siempre durante mi infancia me vi influenciado por las caricaturas y comics que veía desde pequeño, a través de esa experiencia aprendí a manejar el color, las formas y las texturas, manteniéndome en una evolución constante día a día. Hoy en día más que la ilustración, mi influencia para pintar son situaciones diarias de vida que pasan a nivel mundial, trato de rescatar enseñanzas milenarias para reflejarlas en mis trabajos, claro siempre utilizando el recurso de la ilustración aprendido previamente.

Mi trabajo comunica enseñanza, gira en torno a transmitir y enseñar lo que he leído e investigado sobre la cosmovisión andina, en estar siempre en sintonía con la tierra y el universo.

A veces también me gusta generar obras en base a cuentos, mitos y leyendas andinas, poder interpretarlas a mi manera y dejarlas en la calle para que la gente las pueda re interpretar a la suya.

Por lo general antes de pintar siempre estudio cada metro del espacio y muro, realizo un análisis de la dirección que debería tener la obra y calculo cuantos días demoraré.

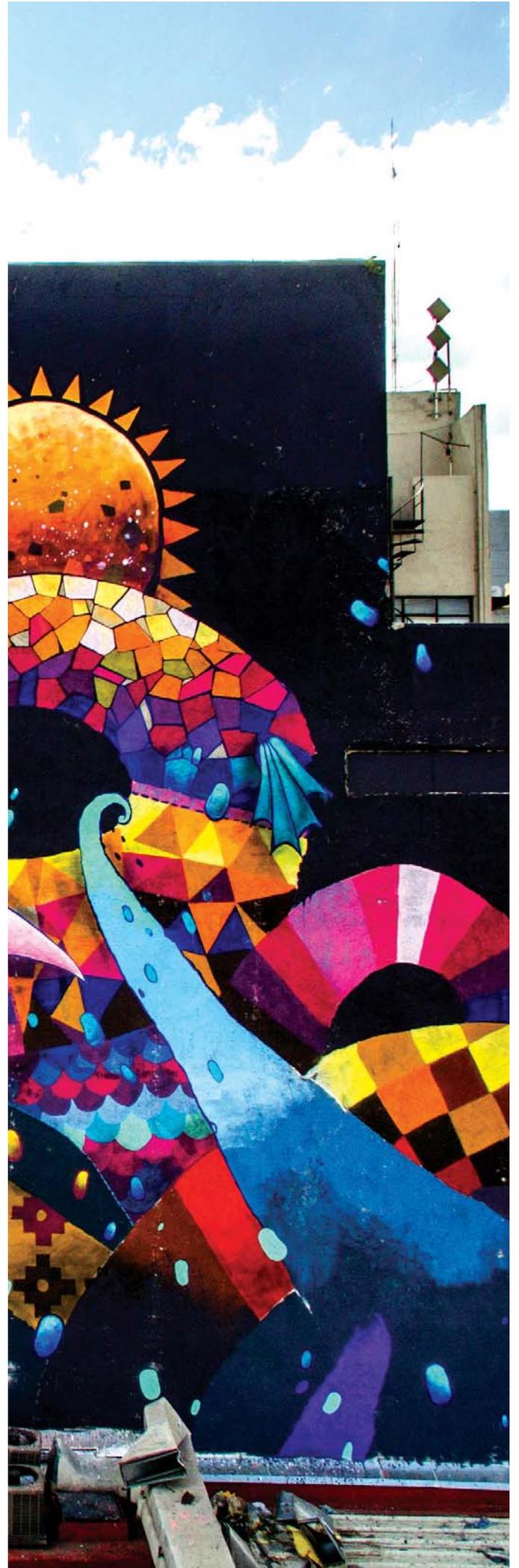
Respecto al boceto solo hago una maqueta, un esqueleto, me gusta improvisar los detalles formas y colores de la obra, disfruto más pintando cuando no sé cuál será el resultado final.

Las temáticas que abordo en mi trabajo son relativas, por lo general me gusta investigar sobre un tema en específico y generar obras en base a eso, de preferencia que tenga relación con la metafísica y enseñanzas de pueblos aborígenes latinoamericanos.

Respecto a los materiales que uso para ilustraciones: pinceles, acuarelas, acrílicos, plumones etc. y el soporte puede ser cualquier cosa que soporte la pintura, de preferencia papeles de acuarela de grueso gramaje y muros grandes en la calle. En cuanto a las dimensiones o formatos de mi trabajo, es relativo, cuando pinto canvas por lo general son como máximo de 1.20 x 1.20 m., por un tema de espacio en mi pequeño taller. Y cuando pinto muros de preferencia que sean grandes y más largos.

De la única manera que ocupo tecnología cuando pinto es en el reproductor de música, me gusta realizar todo manualmente con los recursos básicos, no soy aficionado a realizar trabajos digitales o realizar montajes de photoshop para cuadrar un diseño en algún muro. Realizando todo manual y de la forma más básica me ha enseñado a adaptarme a cualquier tipo de recurso o soporte que tenga para pintar, prefiero cuadrar mis obras en un muro de grandes dimensiones utilizando una cuerda para medir, que algún día no poder pintar un muro por no tener donde realizar un montaje en photoshop.

Por lo general no utilizo ningún método especial para poder interactuar con la comunidad donde estoy realizando un muro, siempre donde he pintado hay personas que se acercan a conversar y acompañarte, en lo personal me gusta que la comunidad interactúe con lo que hago, algunas veces me ayudan a pintar lo cual le da otro tipo de valor a tu obra.





Se debe tener mucha responsabilidad, independiente como pintes debes tener cuidado con el mensaje que estas entregando, ya que hay niños, adolescentes, adultos y ancianos como receptores, lo que se pinta en las calles influye mucho sobre los demás, es por eso que en lo personal mi trabajo se basa en transmitir mensajes positivos utilizando colores fuertes que predominan la obra, la idea es que las personas que lo aprecien reciban esa energía del mural y los llene de alegría.

Si pintas cosas negativas, estás entregando energía negativa a las personas, si en tus murales reflejas violencia y muerte, les estás enseñando que eso es normal y lo aceptan como tal, pero si les enseñas cosas positivas y alegres, les das energía para vivir día a día, les das esperanza de un mundo mejor en el que vivimos, les das sueños y metas por los cuales luchar.

A la sociedad creo que entregas mensajes positivos, siempre donde pinto las personas quedan muy felices porque la obra transmite felicidad a través de los colores, les gustan los detalles y formas, en lo personal trabajo obras con mucha información visual, mi intención es desconectar al receptor de su rutina habitual para atraparlos en el muro, que se detenga y analice que es lo que tiene en frente y pueda interpretarlo a su manera.

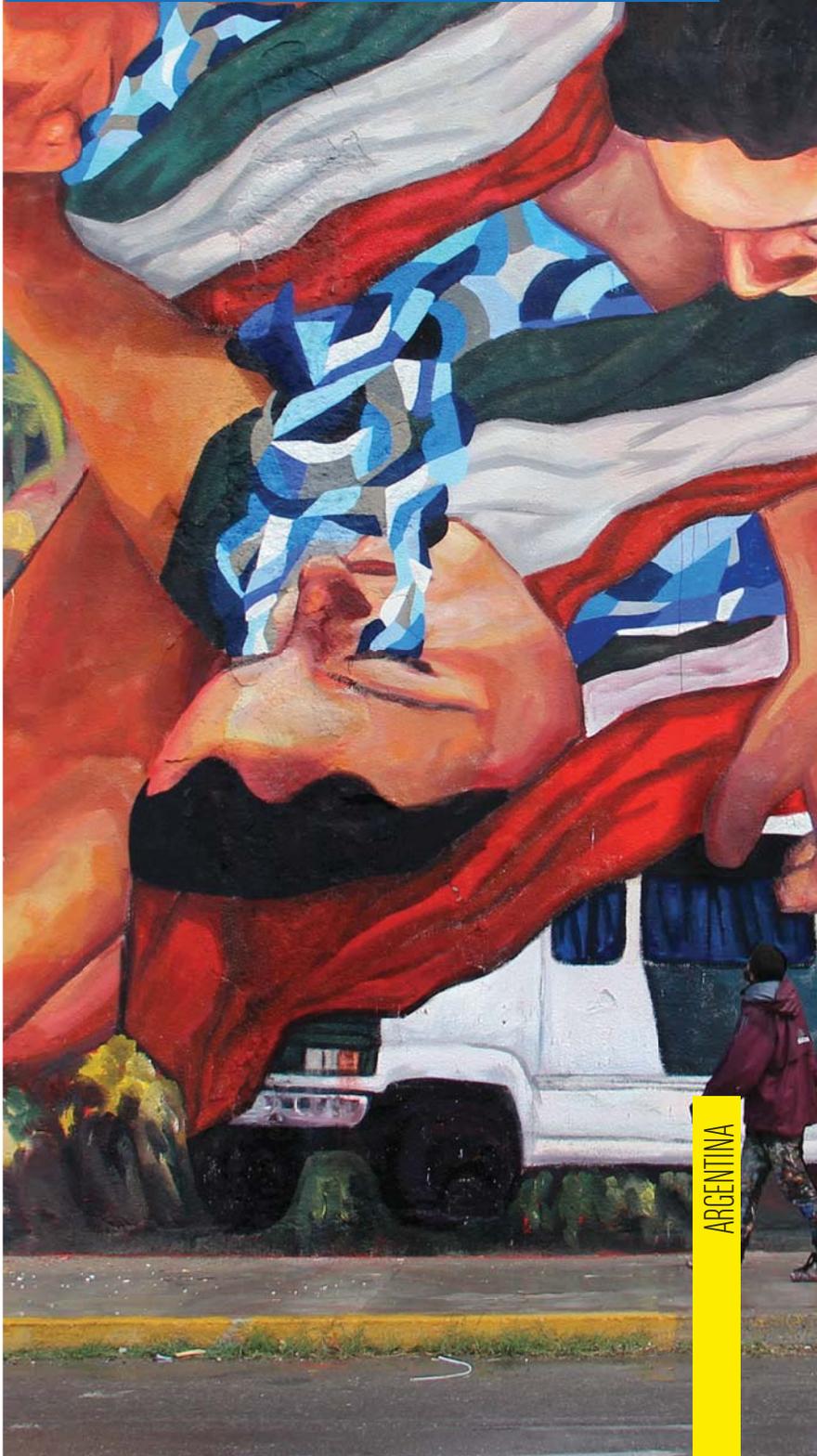
En lo personal, la experiencia de viajar y conocer nuevas personas, regalar mi trabajo en las calles y que la gente lo disfrute me beneficia mucho, ya que me llena de motivación para hacerlo cada día mejor.

He participado interviniendo en mi país Chile, en Colombia: Medellín y Cali, México: Isla Holbox y Ciudad de México.

No he recibido reconocimiento, premios, ni paga por pintar. Creo que para quienes viven del arte si es importante. Afortunadamente no vivo de pintar, por lo cual los premios, pagas y esas cosas no son algo habitual en mi vida. Para mi creo que siempre la mejor paga será el reconocimiento de las personas de la calle, a quienes de verdad les gusta tu trabajo y lo respetan.



EVER SIEMPRE



ARGENTINA

Nombre: Nicolás Romero Escalada

Edad: 30 años

Profesión y grado de estudios: Bachiller Secundario
Bertrand Russell

Lugar de Nacimiento: Buenos Aires, Argentina

Lugar de residencia actual: Buenos Aires, Argentina

El trabajo y personajes de Eversiempre, nos remite a la protesta y las contradicciones sociales, sueños y política.

Nunca estudie arte de manera académica, comenta. Mis padres me dotaron del enriquecimiento visual. Mi papá me traía libros de Van Gogh, Velázquez, Mondrian, etc. Me acuerdo que tenía una bizarra conexión con la vida del artista holandés Van Gogh por que se había cortado la oreja. En ese momento de mi vida sufría grandes "otitis" (dolores de oído) que me hacían pensar que el había tenido grande coraje por su acción.

Cuando tenía 13 años mi madre me anotó en un curso de ilustración en donde aprendí el uso de los acrílicos, acuarelas y óleos. Pero mentalmente no tenía la capacidad de aplicarlos correctamente, sabía el método, pero no sabía gestionar una idea. A los 17 años decido retomar de nuevo mis estudios haciendo un curso de pintura en donde me acuerdo que tenía como condición no usar ni el "negro" ni el "blanco", pero es ahí donde empiezo a gestar una idea, con la maduración de la vida las cosas pueden ser un poco mas gratificantes.

Debo decir que nunca me considere un artista, hasta que pude entender que uno puede generar mensajes, o experiencias en las personas mediante el uso de las paredes, creo que al darme cuenta de esto mis conocimientos de arte pudieron ser mas satisfactorios, dado que el hecho de tener las propiedades para pintar no quiere decir que uno tenga el deseo de generarse preguntas.

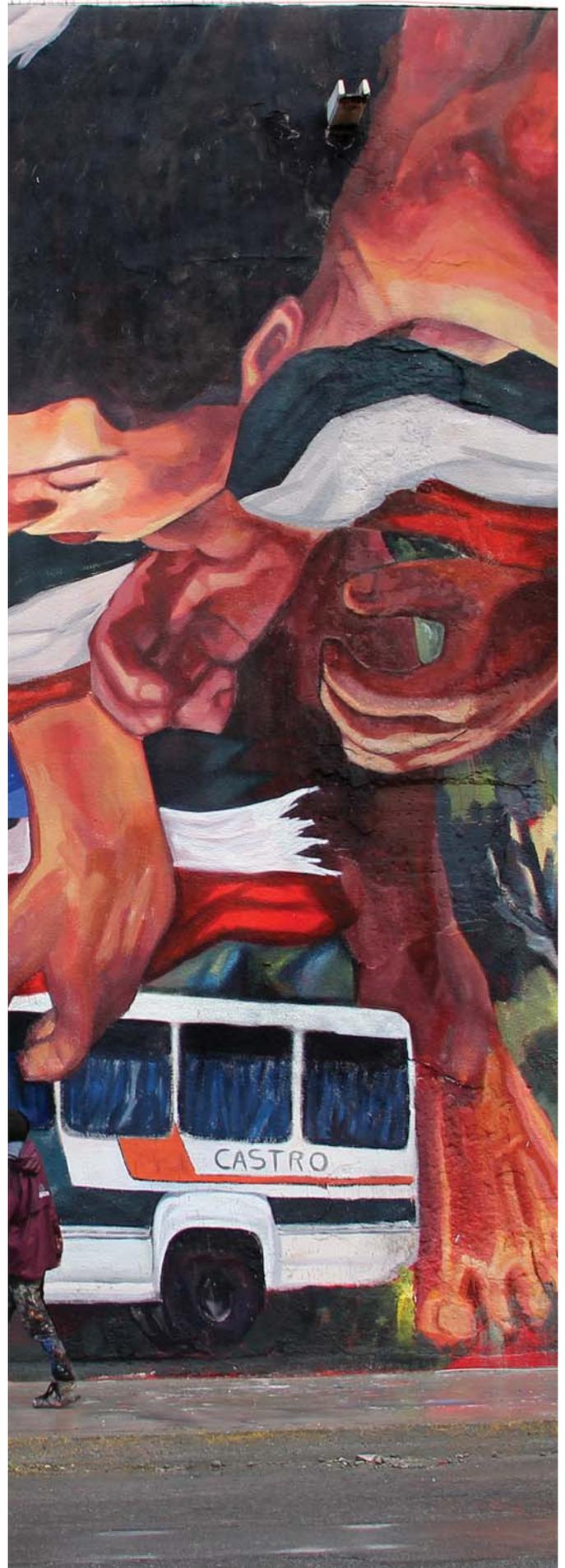
Básicamente mucha importancia y aportaciones tiene la ilustración hacia mi trabajo, desde pequeño consumí historietas por ejemplo, actualmente me indaga mucho la publicidad política comunista china, soviética y vietnamita.

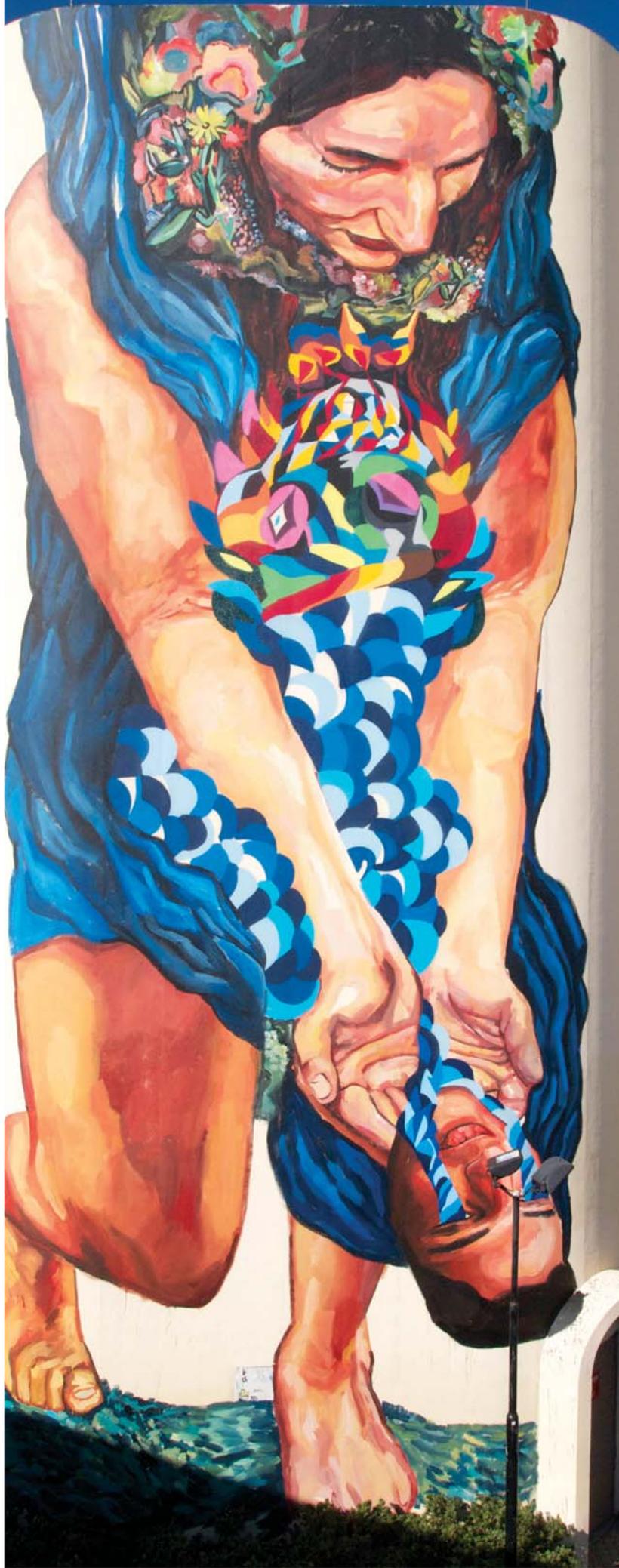
Lo que realizo lo considero un mensaje visual, no una ilustración, su medio es diferente, es un espacio compartido, un espacio no determinado por condiciones, sino por consecuencias.

Creo que si considero que el diseño y la ilustración han sido influencias para movimientos como el graffiti y el street art, por ser una generación que consumió ese tipo de información, nacimos en una democracia capitalista.

Respecto a mi trabajo me inspiran por sobretodo las contradicciones, las diferencias hacen a las sociedades, lo que somos como seres "políticos" y como seres "humanos", esa mezcla de lo artificial que creo que el hombre, y lo natural, lo que estaba antes que nosotros, ese choque de masas, esa lucha por la integridad, o por la destrucción, esa búsqueda de vivir y de querer saber qué es la muerte. La realidad de que somos de carne, pero que queremos vivir mas allá de nuestro cuerpo. Me inspira ver la línea azul de Egon Schiele en un pie, me inspira el horror de una pintura de Bacon, me inspira Blu con el dolor de una realidad, me inspira Klimt haciéndome soñar que todo puede cambiar.

Mi proceso de trabajo se genera a través de la realización de preguntas. Mis murales no son respuestas, son preguntas que el observador tiene que responder, son inquietudes. Es decir que mi proceso de trabajo empieza con la lucha de mis inseguridades, siempre voy con un boceto, el sketch me da seguridad, después lucho con lo que me genera el ámbito alrededor de la obra es decir siempre lucho con la "realidad". Trato siempre de realizar un trabajo que tenga estrecha relación con el lugar donde se esta realizando. No me gusta el proceso de "publicidad" es decir mi prioridad es generar un trabajo que no satisfaga mi "yo" individualista, yo no firmo mis murales, por que una vez que los termino no son míos, no me pertenecen, son del transeúnte, de la gente. Pintar un muro es como





la vida, tiene momentos de frustraciones, momentos de incertidumbre, seguridad, etc., pero al final cuando uno se aleja y observa el resultado es lo más cercano a sentir que estamos vivos.

La temáticas que abordo en mi trabajo, son la inconsistencia de las teorías humanas en su realidad, los errores, las ideas, las culpas, el comunismo, el capitalismo. Respecto a los materiales que utilizo: principalmente pintura en látex para casas y de vez en cuando aerosoles. Los formatos que tienen mis trabajos son diversos, desde una pared de 2x3 metros a un edificio de 10 pisos.

La tecnología, por ejemplo, ha facilitado mis esquemas de proceso de creación, boceto en photoshop y genero la cuadrícula con el mismo programa, es un facilitador para llegar al resultado.

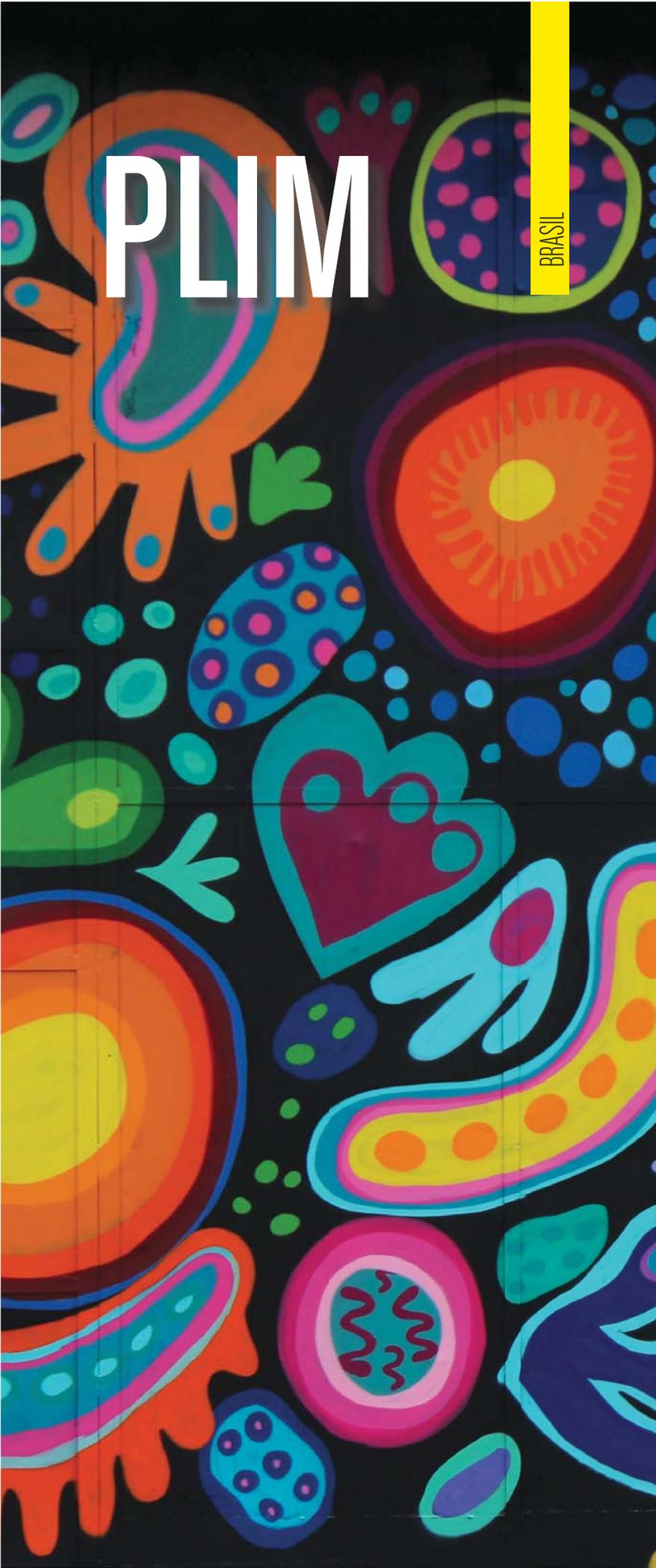
Pienso que la responsabilidad que se debería tener al usar el espacio público como soporte de trabajo es un nivel alto, el espacio público es un espacio en el cual cada individuo de la sociedad cree que le pertenece, es el espacio compartido, por eso en cada acción que se realiza en ella tiene que cuestionarse su presente, su pasado y su futuro.

Los beneficios que considero le dejo a la sociedad y a mí como creador de esta actividad son la libertad. Es decir mi libertad me deja decir un mensaje, y la misma libertad genera en los individuos que lo observan la libertad de poder re-interpretar el mensaje.

He pintado en New York, Chicago, Buenos Aires, Lima, Paris, Viena, Washington, Barcelona, Roma, Oostende, Perth, Sao Paulo, Richmond, Arizona, Nantes, San Francisco, Besancon, Miami, Coquimbo, Londres, Montreal, Cleveland, etc. y he recibido paga y reconocimiento de mis pares que es lo que más me importa.

PLIM

BRASIL



Nombre: Paula Brandao Streit

Seudónimo: PLIM

Edad: 33 años

Profesión y grado de estudios: Artista visual.
Graduada en Artes visuales con énfasis en Pintura y en Comunicación Social - Publicidad y propaganda

Lugar de Nacimiento: Porto Alegre, Brasil.

Lugar de residencia actual: Porto Alegre, Brasil.

Si alguien sabe como divertirse en los muros es Plim, su trabajo siempre busca aprovechar los espacios y los contextos a donde llega a pintar, llenando cada lugar de mucho colorido.

No me gusta hacer siempre la misma cosa. Me gusta trabajar con diferentes técnicas, soportes y fines. Me gusta hacer trabajos autorales por motivación personal y también trabajos por demanda pues una cosa complementa la otra en el proceso creativo. No me gustaría hacer solo uno u otro. Tener algo a ilustrar y alguien que apruebe tu trabajo te motiva y desafía a hacer cosas que no harías si solo hicieras lo que quieres. Económicamente también va bien. No me gusta tanto clasificar pues eso te limita. Pero creo que hago ilustraciones y otras cosas que no son.

¡Si!, Sin duda creo que el graffiti es una mezcla de todo y cambia mucho de artista a artista. El graffiti como creen algunos graffiteros muchas veces se limita al estilo original, mas hip hop, Nueva York, vieja escuela. En eso se ve la tipografía, y motivos frecuentes que ilustraban la cultura viva en los barrios donde nació el hip hop (vestimentas, boombox, micrófonos).

Pero considerando el Street art que puede abarcar mas variedades de estilos, también vemos distintos artistas que llevan características más fuertes o de diseño, o de ilustración, o de arte conceptual, o que hacen abstractos, o con influencia grande de estilos del arte moderno (como Obey y el constructivismo por ejemplo). Creo que depende mucho del artista la característica más fuerte que lleva. Pero incluso hay artistas como Blu, que hacen animación contando una historia con movimiento, ilustrando un historia. Hay de todo.

No se qué beneficios le dejo a la sociedad o a mí como creador de esta actividad... No pienso mucho en eso... pero me gusta que gusten... igual es imposible agradar a todos.

He participado en eventos de graffiti de mi ciudad y mi estado. En otros estados, en el Street of Styles que es en Curitiba. En el festival de danza de Joinville que es un festival antiguo tradicional. En Uruguay en el MUTA y el Wang Festival. En Europa en Loures Arte Pública, Meeting of Styles (Lublin). En México en MOS (Guadalajara y DF). En la calle en diversos lugares, me encantan los sitios abandonados. Viajé por mi cuenta a Habana. Comercialmente hago pinturas para eventos de marcas, pero no es lo que más amo hacer.

“*¡Si!, Sin duda creo que el graffiti es una mezcla de todo y cambia mucho de artista a artista*”







ECUADOR

PAINTR

Nombre: Jorge Ruíz

Edad: 27

Profesión y grado de estudios: Ilustrador, Diseñador gráfico, estudié en la Universidad Tecnológica Equinoccial y actualmente curso mis estudios en Arte contemporáneo en la Universidad San Francisco de Quito.

Lugar de Nacimiento: Ecuador, Provincia de Machala

Lugar de residencia actual: Quito, Ecuador

Paintr es un ilustrador nato y con un gran talento, junto con su hermano Splash y su crew ALM, han pintado diversos muros en la Ciudad de Quito; desde 2009 Jorge salió por primera vez a pintar en las calles.

La ilustración se ha constituido en la principal fuente de ingresos para mi trabajo, a través de esta disciplina he podido adquirir un trabajo versátil. Lo que me ha permitido ampliar mi espectro laboral a muchos campos. Creo que el trabajo por comisión que hago es en principio ilustración pues responde a los requerimientos del contratante y a las características del medio. Pienso que mi trabajo personal lleva una línea distinta de exploración, la que cumple mis requerimientos y objetivos. Para mi es importante diferenciar ambas prácticas para tener claro que los resultados serán distintos y así evitar frustración. Obviamente en ambas lo que debe prevalecer es el esfuerzo y el cuidado meticuloso por la calidad de tu trabajo, que a la final se constituye en tu puerta a nuevas experiencias y enriquecimientos.

Concuerdo en que estas tres disciplinas (diseño, ilustración y graffiti) se han fortalecido conjuntamente. De cada una de estas prácticas y su interacción han surgido nuevas interpretaciones visuales y conceptuales que permitieron el enriquecimiento de su apreciación. Las lecturas ahora son mucho mas variadas y ricas en contenido y calidad, la continuación de este proceso permitirá que la multiplicidad de contenido siga creciendo y su práctica se fortalezca.

Mi trabajo, primero responde a dudas personales, lo que trata es extender esas cuestiones hacia el contexto social y generar afinidad acerca del consumo de la cotidianidad. No pretende ser referente político, sino un ejercicio de solidaridad con dudas similares.

Antes de pintar, prefiero planificar en la medida de lo posible con anterioridad, me interesa que el resultado me genere placer y extienda esa sensación hacia sus consumidores. Trabajo con un boceto previo que sirve de referente para la ejecución, y a lo largo del proceso se adapta a las necesidades del espacio.

No pretendo identificarme con una temática específica, trabajo acerca de mis impresiones y dudas personales y genero imágenes que transmitan afinidad sensorial. Aunque no sea el objetivo primordial ese.

Por lo general cuando pinto trabajo en formatos de un tamaño en el que se pueda trabajar en un día, son específicos los trabajos que pasan los 2 metros por 3 metros, pero si he pintado formatos grandes para festivales. En general trato de adaptarme al espacio disponible. En la calle utilizo spray en su mayoría y vinilos en determinadas situaciones. A la tecnología la uso como motor de búsqueda de referentes visuales y conceptuales, allí busco imágenes y fotografías y leo textos que me permitan fortalecer mi idea.

Por lo general interactúo poco con la gente que circunda el espacio, me concentro mucho en el trabajo que quiero hacer, previamente al trabajo si converso con personas para recabar algo de información que me pueda servir en el mensaje.

Tengo mucha responsabilidad de hecho con los espacios públicos que uso como soporte de mi trabajo, personalmente creo que se debe ser conscientes que, si bien es cierto el trabajo en la calle te da mayor libertad y su acceso debe ser equitativo para todos, es muy importante que su uso genere lecturas que no provoquen hostilidad sino mas bien promuevan el fortalecimiento de esta disciplina y genere más espacios.



No pretendo identificarme con una temática específica, trabajo acerca de mis impresiones y dudas personales y genero imágenes que transmitan afinidad sensorial. Aunque no sea el objetivo primordial ese.

A mi me enriquece mucho cada trabajo, después de pintar siempre me queda la sensación de inconformidad, lo que me lleva a buscar mejora constantemente. Respecto a la sociedad, lo importante es que genere cuestionamiento acerca de la rutina y provoque al menos un pequeño cambio en quien la contempla.

He pintado en mi país, en la mayoría de provincias, independientemente con mi colectivo ALM, y en países como Colombia y Perú. Mi objetivo es poder participar en muchos más países y continentes.

Respecto a los reconocimientos y pagos, cuando han sido comisionados los trabajos, sí he recibido retribución. Pero por lo general esta práctica está estigmatizada con el no pago por su realización. Pienso que todo esfuerzo merece su adecuada y proporcional remuneración según su esfuerzo. Además esto se constituye en el incentivo primordial por la mejora en el nivel pero claro, que no se condicione únicamente a esto para su realización. El amor a esto es mucho mas importante.



ECUADOR

BLN
BIKE
2015

BLN BIKE

Nombre: Belén Jaramillo (BLN BIKE)

Edad: 34 años

Profesión y grado de estudios: Diseño Gráfico y Publicitario en el Instituto Metropolitano de Diseño y Artes Contemporáneas en la Universidad San Francisco de Quito

Lugar de Nacimiento: Quito, Ecuador

Lugar de residencia actual: Quito, Ecuador

La feminidad, sutileza y el colorido, hacen de los murales de Bln Bike, un trabajo formidable e integrado con la naturaleza de los escenarios andinos de su natal Ecuador.

Desde pequeña dibujaba y pintaba mucho, pero cuando inicié mis estudios superiores lo empecé a hacer a nivel profesional.

Tengo absoluto afecto y respeto ante la representación gráfica y al dibujo, pero actualmente tengo una dicotomía en cuanto a la ilustración que por un lado comunica, pero por otro lado es parte de la espectacularización del sistema capitalista que corrobora a que las masas se mantengan dormidas sin cuestionamientos, como lo menciona Guy Debort en La sociedad del Espectáculo.

Entonces, el acto de dibujar es importante para concretar ideas que pueden ser transmitidas o ayudan al proceso creativo en distintas áreas. La ilustración fue parte de mi lenguaje que servía de soporte y de canal conductor para expresar ideas, sentimientos o sensaciones que aportaron en un alto porcentaje a mi trabajo.

En mi caso personal prefiero no llamar ilustración a lo que hago, ya que la ilustración tiene el objetivo de reproductibilidad y de comunicar de forma estética con fines comerciales que en mi caso son pocas las ocasiones que hago impresiones varias del mismo arte y no siempre es de mi interés que sea entendido, pero puede entrar en el campo de la ilustración, si así es como se lo quiere llamar al estilo. Sin embargo, me produce mayor curiosidad el campo del arte donde el mayor interés es explorar conceptos que no necesariamente tienen que ser bellos porque el artista nunca da al espectador lo que este quiere ver, a diferencia del ilustrador.

Totalmente, el arte urbano y el graffiti manejan principios básicos de composición, cromática, proporción, etc. con el objetivo de comunicar una idea clara al espectador de forma mediática y expansiva, de hecho el perfil de estos creadores se ajusta a diseño gráfico e ilustración.

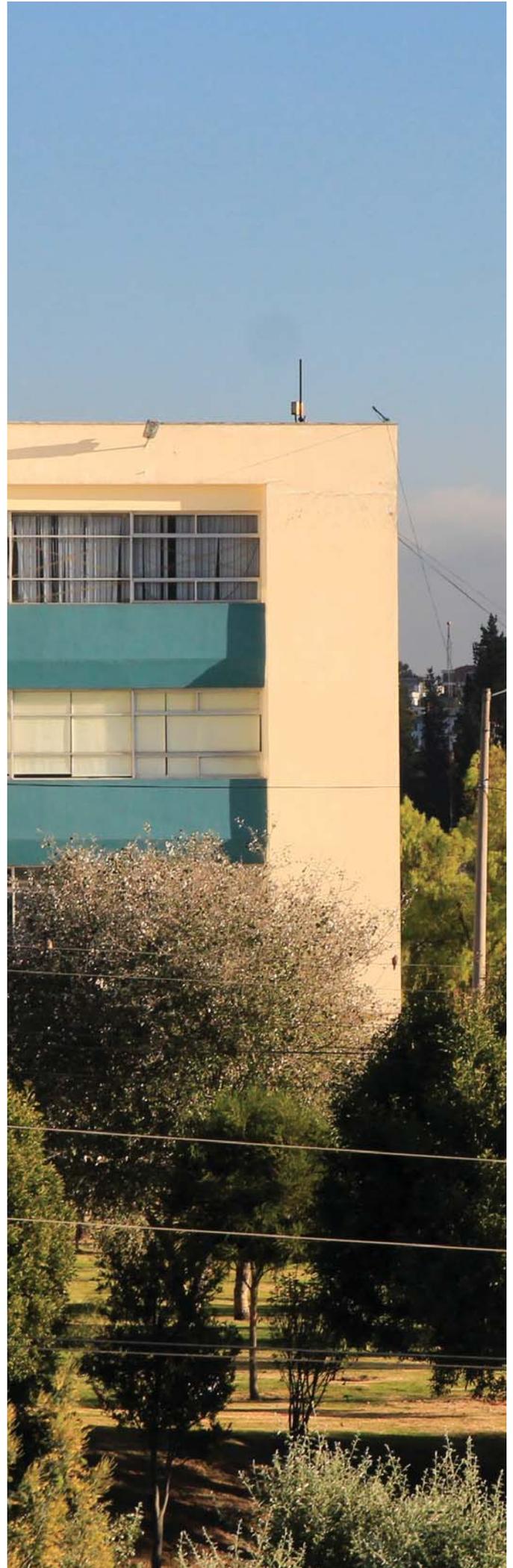
Como lo mencioné antes, mi intención no es comunicar, es explorar. Hasta el día de hoy he indagado con cuestionamientos de mi propia existencia, emociones, sensaciones, sueños, etc. Sin embargo lo que el espectador desee sentir al respecto, se lo dejo a él, sin que yo tenga la intención de implantar en él sensación alguna.

Cuando pinto hago una investigación de mi entorno y le sumó a mis inquietudes de ese momento de la vida, trabajo fuertemente en un boceto, ya que quiero que mi idea sea expresada de forma nítida sin dar cabida a la improvisación o a la posibilidad de fusión con otros artistas.

Hasta el presente mi trabajo aborda, inquietudes personales, entendimiento de la existencia, la voluntad, la alegría o la disolución del ego. Para pintar uso acrílico, óleo, tinta china, marcadores, medios digitales. Soportes: sketch books, lienzos, paneles de madera, murales e intervenciones en objetos varios, como sillas, art toys, etc. He pintado muros desde 3 x 3 cm a 10 x 16 m.

En la contemporaneidad la tecnología es una herramienta absolutamente necesaria desde la búsqueda de información, la comunicación con clientes u organizadores, el bocetaje y la generación de contenidos. Siempre está presente y cada día más no sólo para mí, sino para gran parte de la población.

En un inicio me gustaba esa interrelación con la comunidad, conocer a las personas, entorno al trabajo, sus necesidades, ideales sueños; sin embargo, eso interfería con mis propios cuestionamientos en los que se dejaba de lado las experimentaciones propias para caer en la peculiaridad del diseño de complacer al cliente que en ocasiones no es la misma comunidad, sino que es el estado el que financia el proyecto y hay que acomodarse a sus exigencias para cumplir





óptimamente con el trabajo. Por mi lado, en la actualidad deseo dejar la interacción de lado, en la que el espectador ponga sus ideas, prefiero elaborar en privado los conceptos que me atañen para compartirlos y quizá en un instante poner todas las herramientas al espectador para que éste active la obra.

Recordemos que el espacio público está saturado de información de la cotidianidad, alguna sirve, otra no; entonces, en este ruido visual y auditivo ¿cómo se puede ser un aporte? Alegando el día, decorando, sacudiendo, impactando o permitir el cuestionamiento. Por lo tanto es decisión del artista proponer ser parte de ese ruido, incrementarlo, dar paz o emitir otra sensación. No es de mi interés moralizar y decir que es lo que el creativo debe hacer o no y sería absurdo decir que tenga que ser responsable de las imágenes que pone cuando la publicidad es agresiva e invasiva a cada instante y las personas quieran o no deben comerse esa información todos los días.

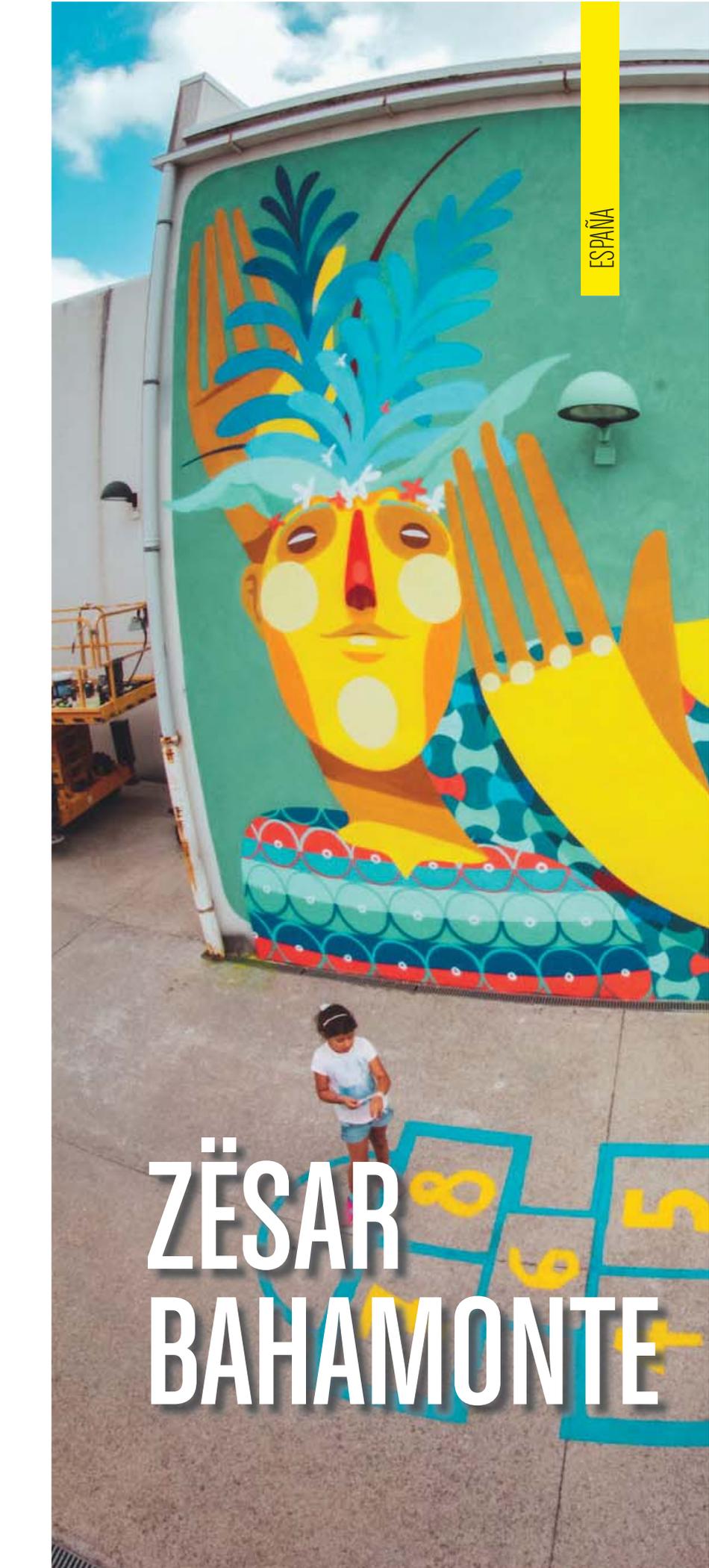
No es mi intención beneficiar o cambiar a la sociedad, me conformo con entenderla y si genera algún cuestionamiento, cambio o reflexión deviene por sí mismo. En cuanto a mí, obtengo el beneficio del conocimiento, de la experimentación en cuanto a los límites que mi imaginación me lo permita y la libertad de ser y pensar.

En varias ciudades de Ecuador, Colombia, Perú, Argentina, Brasil, Venezuela y México, he participado y pintado.



El acto de dibujar es importante para concretar ideas que pueden ser transmitidas o ayudan al proceso creativo en distintas áreas

ESPAÑA



ZĚSAR BAHAMONTE

Nombre: César Espejo (Zésar Bahamonte)

Edad: 29

Profesión y grado de estudios: Pintor, en la Escuela de Artes de Sevilla

Lugar de Nacimiento: Sevilla, España

Lugar de residencia actual: Sevilla, España

En el trabajo de Zésar hay personajes amarillos y muy bohémicos, que caminan, andan en bicicleta, leen, tocan guitarra o saxofón y bailan flamenco.

César nos cuenta que inició pintando cuando tenía 13 años. Supongo que inconscientemente la ilustración tiene mucha importancia para mi trabajo, es muy figurativo, y tanto las ilustraciones como los dibujos en general que he ido viendo en mi vida están guardados en algún rincón de la memoria, influyéndome. No conozco muy bien el término oficial de “ilustración” pero supongo que en cierto modo mi trabajo tiene mucho que ver con la ilustración, ciertamente ilustración y graffiti no son dos mundos paralelos, a mi entender son cosas que se han ido nutriendo mutuamente siempre.

En relación a mi trabajo, yo quiero que comunique positivismo y color en medio de estas ciudades negativas y grises que nos han tocado vivir.

Me gusta integrarme con el espacio, no es indispensable, pero lo prefiero. Las temáticas que abordo en mi trabajo son la creación y la expresión. Utilizo spray y pintura plástica, igual pinto paredes pequeñas que de gran formato. No suelo usar mucha tecnología en mi proceso creativo, aunque últimamente estoy usando paletas gráficas para probar colores por photoshop.

Los modos que tengo de interacción con la comunidad son: naturalidad, trato de habitar el lugar y dejar que pase lo que tenga que pasar.

Frente a la responsabilidad de usar el espacio público como soporte de trabajo: ante todo, no ser egoísta. Mas allá del beneficio estético creo que aportamos el ejemplo de que la calle es un lugar para habitar e interactuar con él, es nuestro.

He pintado en Montevideo, Buenos Aires, Rosario, Mendoza, Sevilla, Barcelona, Ciudad de México, Guadalajara, Holbox, Recife, Porto Alegre, Santo Domingo, Lisboa, Bruselas, Zaragoza, Medellín, Bogotá... y bueno, por desgracia esta vida no es gratis y hay que tener solvencia económica. Pienso que todo lo que pueda darme dinero para poder dedicarle más tiempo a mis pasiones y trabajos es una gran ayuda para crecer y crear.

Los modos que tengo de interacción con la comunidad son: naturalidad, trato de habitar el lugar y dejar que pase lo que tenga que pasar





KOCTEL



ESPAÑA

Nombre: Fernando Hernández Arboleda

Seudónimo: Koctel

Edad: 27 años

Profesión y grado de estudios: ilustrador, pintor, artista urbano, diplomatura

Lugar de Nacimiento: Granada, Andalucía, España

Lugar de residencia actual: Madrid, España

Cuando se trata de frutas y diversión, está Koctel con una gráfica muy simpática y armónica.

La ilustración gráfica es en gran medida una fuente de la que bebe mi trabajo, su influencia es notoria ya que la utilización de colores planos, figuras simples y contrastes fuertes de color es muy usual. El empleo de este recurso le da una mayor viveza al estilo en el que estoy trabajando, donde el color es el protagonista y la expresión de su contenido se deduce a través de él.

Mi trabajo en un alto porcentaje es ilustración, sin embargo busca un sentido más profundo del querer hacer "algo bonito". Sus características corresponden a un estilo completamente ilustrativo y sigue esa tendencia de formas y colores que encontramos en la ilustración, aún así quiere ir más allá, siendo solo la estética una excusa para llegar a la representación del contenido: un mundo particular que refleja los sentimientos personales, vivencias e interpretaciones del autor.

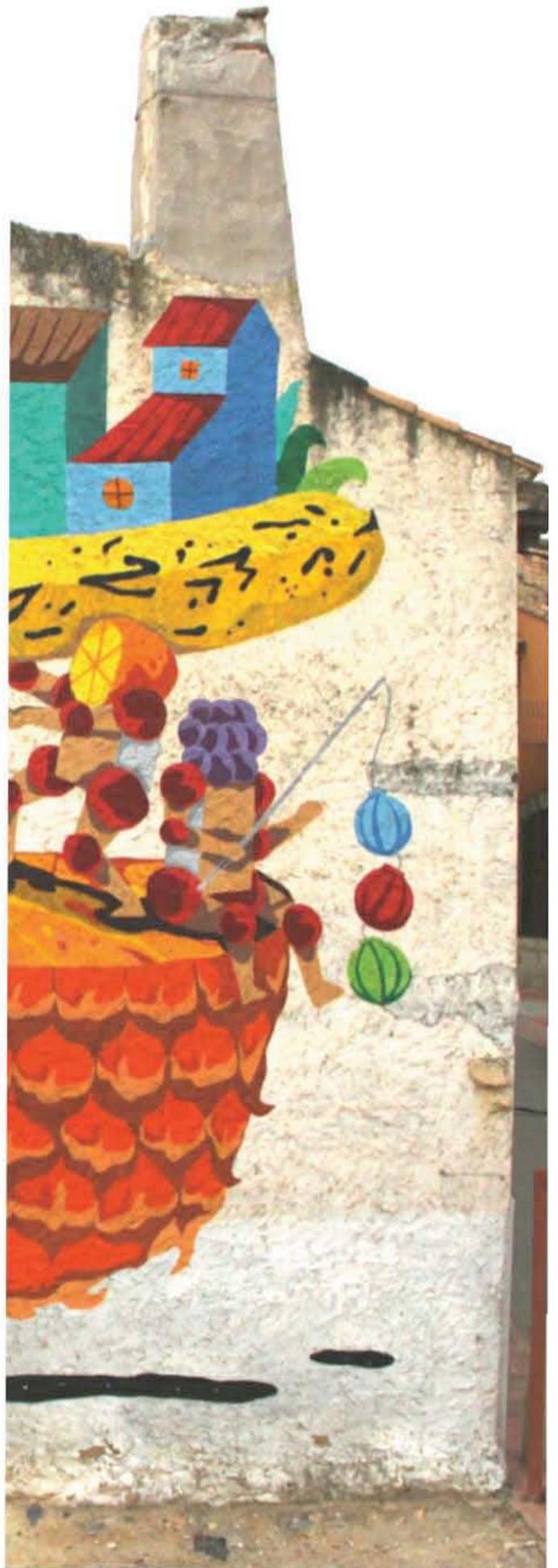
Opino que tanto el diseño como la ilustración han sido y son una parte importante en la evolución del arte urbano y el graffiti, entre otras cosas porque el primer formato donde se originaron fue el papel o el digital y una vez asimilados y extendidos en dichos soportes pasan a la escena callejera, al muro.

De acuerdo a los beneficios de esta actividad, principalmente el primer beneficiado soy yo, ya que al disfrutar de la creación de una obra artística en las calles de la ciudad, el diálogo con el medio urbano te hace más sensible hacia el sentido propio de la obra y su significado, además de el deseo de querer transmitir ese sentimiento

de libertad al público y disfrutar de él de manera colectiva. Después es predecible que la obra deje una huella o repercusión en la gente o en el propio ritmo de las ciudades, con el objetivo de embellecer la sociedad actual y concienciar a la gente de que el arte es una necesidad para la vida humana.

En mi corta trayectoria profesional he tenido la suerte de intervenir diversos lugares del mundo, entre ellos: Francia, Alemania, Bélgica, China, Portugal, así como varias localidades de España.

“El diseño como la ilustración han sido y son una parte importante en la evolución del arte urbano y el graffiti”





PORTUGAL

UTOPIA



Nombre: Oliveiros Junior

Seudónimo: Utopia

Edad: 32 años

Profesión y grado de estudios: autodidacta

Lugar de Nacimiento: Brasil

Lugar de residencia actual: Lisboa, Portugal

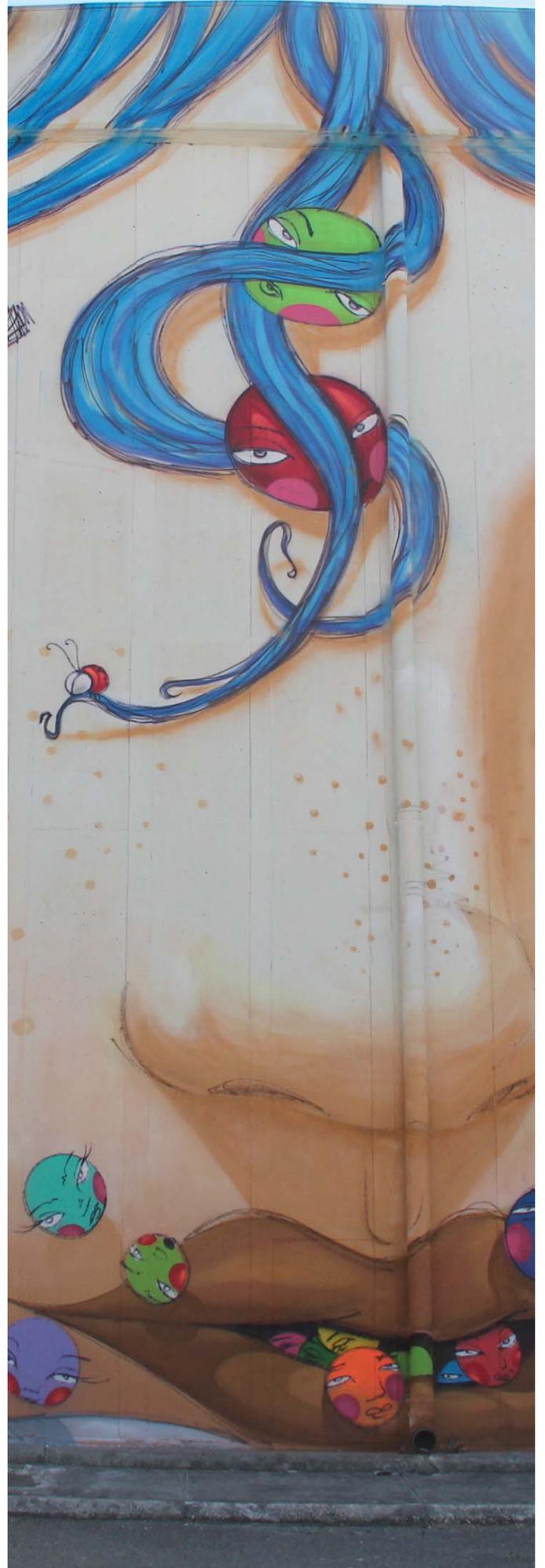
En Brasil, los personajes como caracteres dentro del graffiti, tuvieron una evolución gráfica y técnica iniciando probablemente con los hermanos Osgemeos, muy diferenciada de otros países latinoamericanos; la cercanía que tienen muchos creadores brasileños con Portugal, ha sido determinante para la riqueza gráfica que tienen ambos países. Utopia decidió salir de Brasil y llevar su obra a Portugal por tiempo indefinido, mujeres coloridas y una gran dosis de psicodelia y ternura.

Realizo diseños en papel, de acuerdo con la estética del lugar. Todo el trabajo e ideas son creaciones *freehand* directamente sobre el muro, pintura directa en la superficie.

Para mi el graffiti nació de la protesta y formas de expresión artística, la ilustración gráfica es más una herramienta de trabajo para producir un tema o una idea. En cuanto a los beneficios que dejo a la sociedad, es una forma de llevar el arte a todas las clases sociales.

He pintado en muchos lugares desde los barrios, a condominios de lujo, predios, pequeños murales, grandes eventos, festivales de hip hop y el arte, el aeropuerto de Lisboa, favelas y otros.

Para mi, el graffiti nació de la protesta y formas de expresión artística, la ilustración gráfica es más una herramienta de trabajo para producir un tema o una idea





FRANCIA

JBC

Nombre: Jean-Baptiste Colin

Seudónimo: JBC

Edad: 37

Profesión y grado de estudios: Artista pintor,
profesor de diseño gráfico

Lugar de Nacimiento: Paris, Francia

Lugar de residencia actual: Paris, Francia

Empecé pegando afiches que yo imprimía de tono bastante político. Era como un juego en el cual trepaba paredes, trataba de evitar a las rondas de la policía. Mi intención no era claramente artística. Poco a poco me fui interesando al mobiliario urbano, en los frescos y retomé el placer de pintar.

Mi primera expresión artística como niño y luego adolescente fue el dibujo. He sido muy influenciado por el universo de los cómics. Mas tarde me fui despegando de la practica del dibujo como tal cuando descubrí las herramientas del diseño grafico, pero también fue la ocasión de crear un mundo ilustrativo con base a fotografías transformadas por photoshop.

Lo que realizo como objeto central es la figura humana. Es una figura gráficamente muy estilizada, en ese aspecto bien se trata de ilustración. Cualquier sea el medio que use (pintura acrílica, bomba, stencil...) se reconoce mi estilo grafico, hecho de líneas espesas que evocan al vitral.

Claramente la ilustración influenció el mundo del arte contemporánea, por ejemplo cuando Roy Lichtenstein agregó detalles de comics americanos. Hoy Hergé, el creador de Tintin, esta expuesto en el Grand Palais (Paris) en una gran retrospectiva. Estas mismas ilustraciones populares fueron una fuente de inspiración grafica importantísima para el grafiti. En un movimiento contrario, el grafiti como expresión de pintura salió de los muros para exponerse en libros y museos. El stencil y el grafiti creo sus propios códigos gráficos que influenciaron toda la cultura visual.

Para Jean no existe algo que delimite que un ilustrador solo ilustre sobre libros y no sobre las paredes de muros, edificios, puentes, etc, comenta. No existe este limite. La ilustración es un modo de reinventar lo real, el soporte que se escoja no importa tanto.

Lo que realizo como objeto central es la figura humana. Es una figura gráficamente muy estilizada, en ese aspecto bien se trata de ilustración

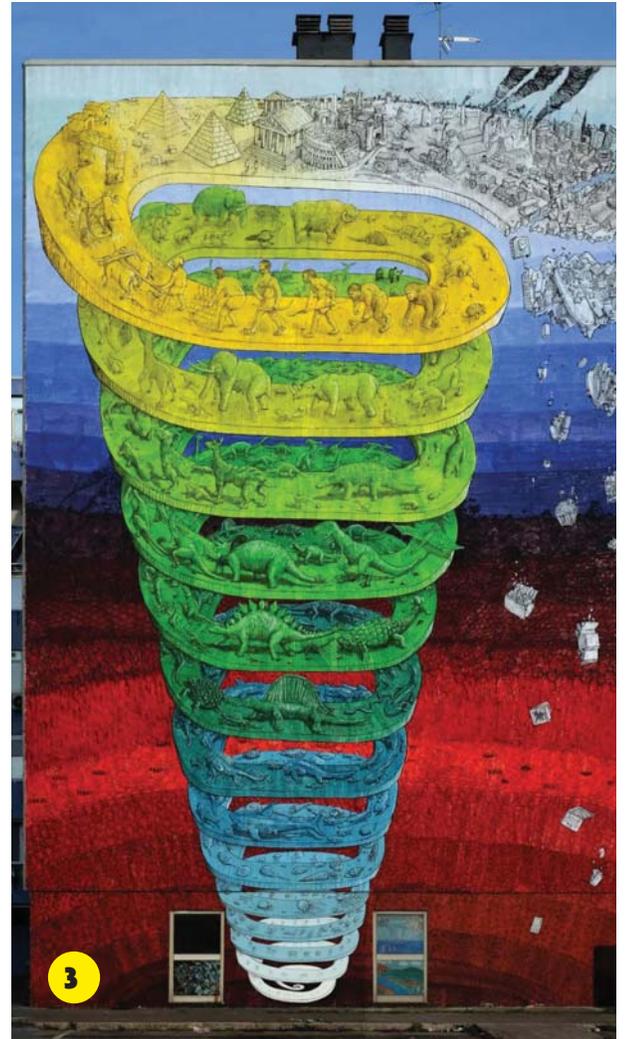




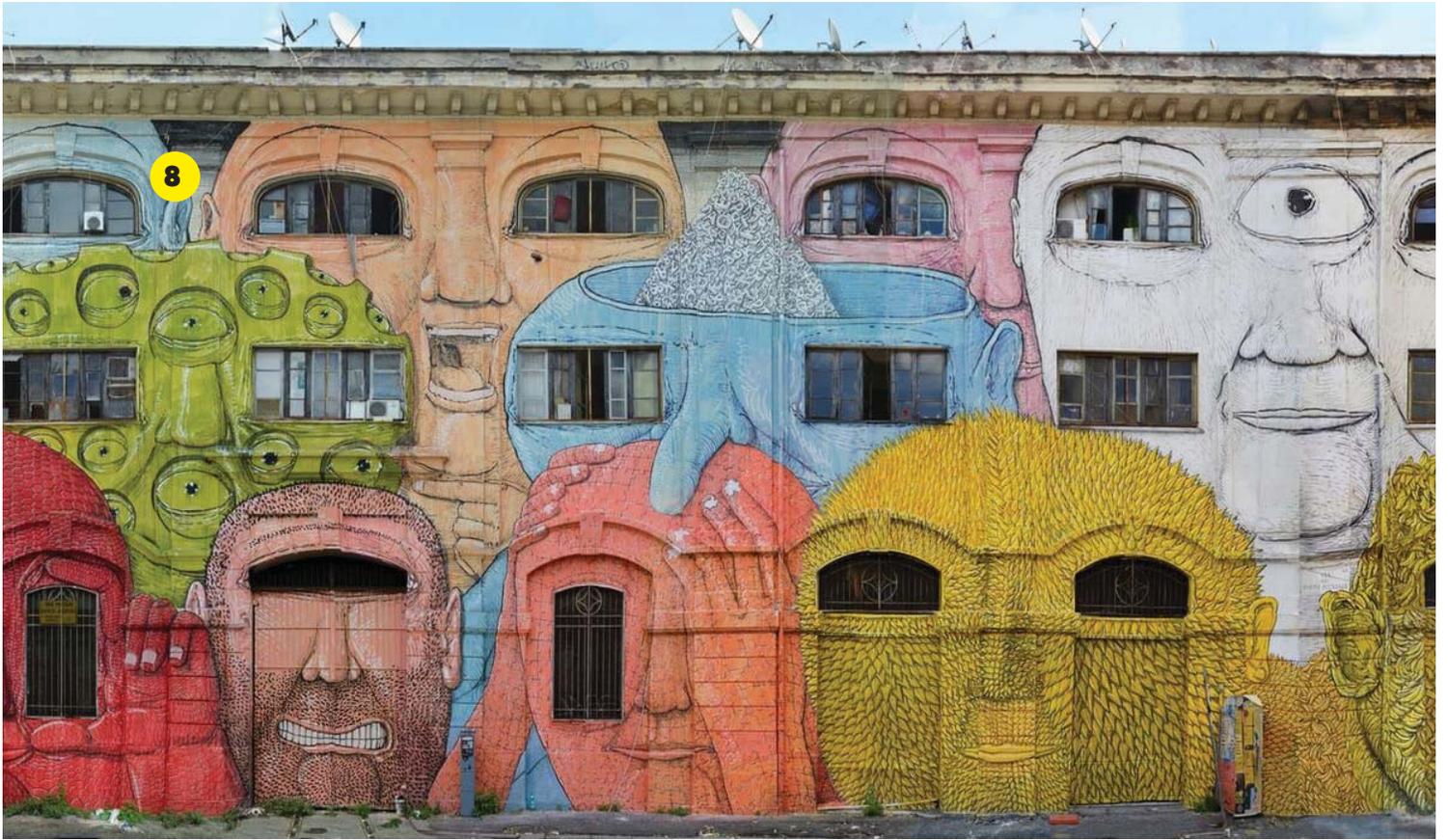


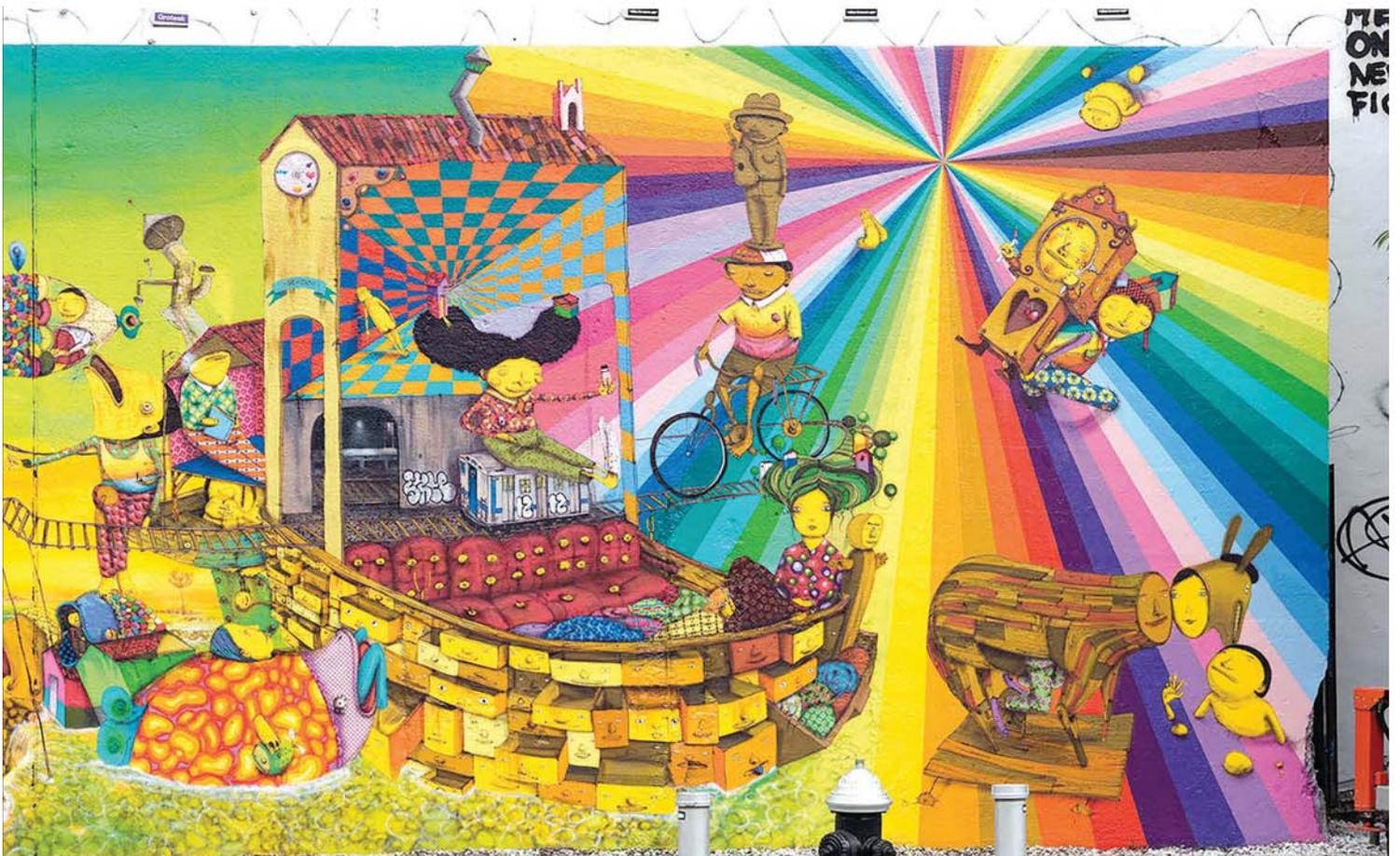
2010

1-800-848-8484









10

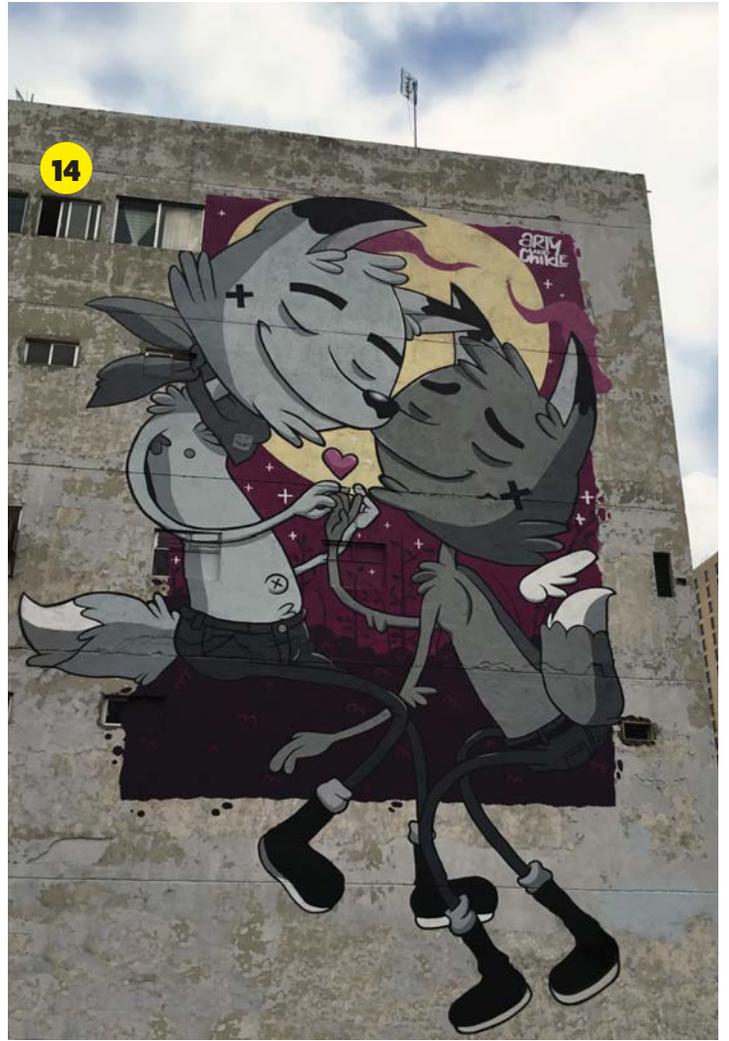


11

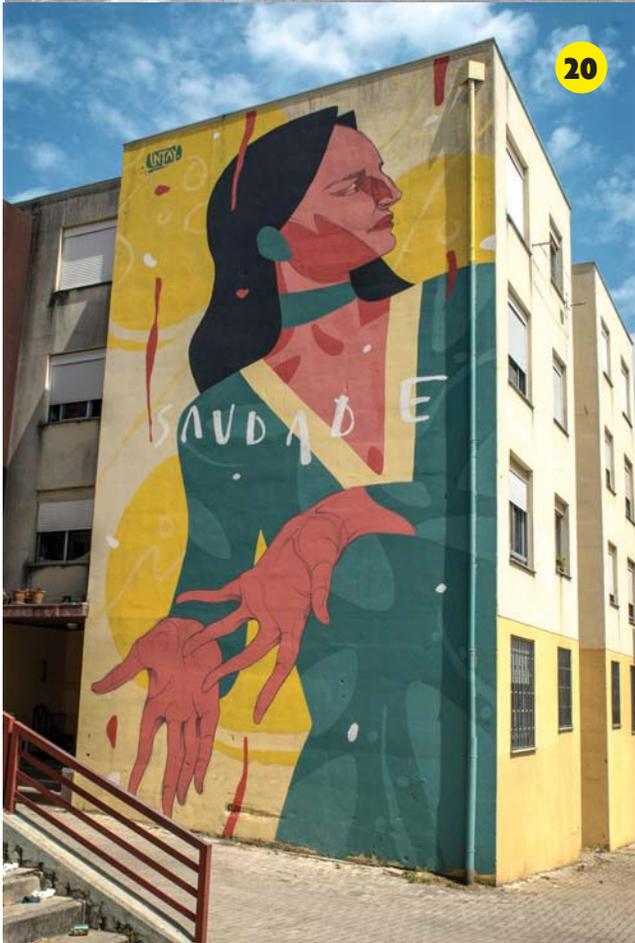


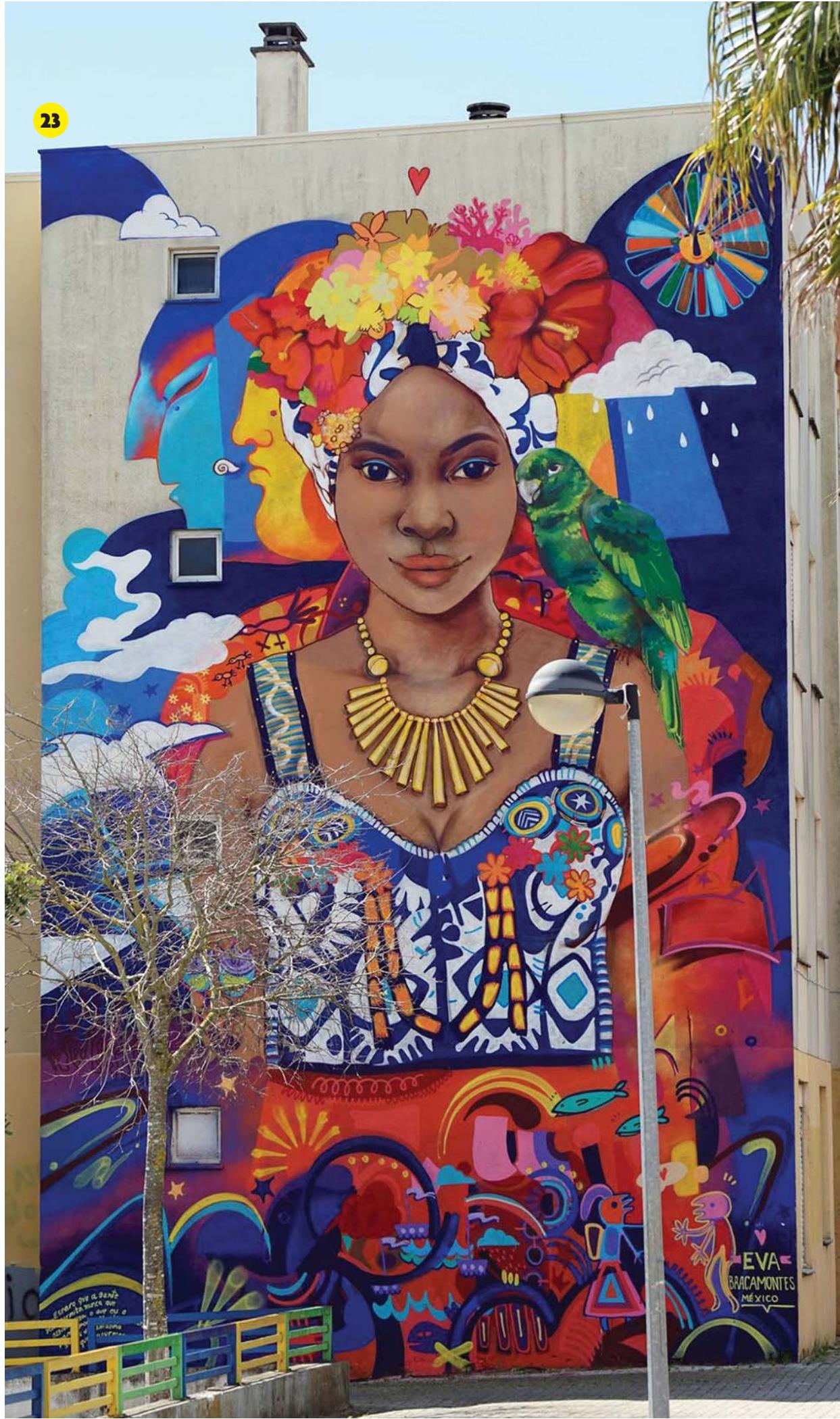
12











OBRAS

1.-SETH GLOBE, Kiev, Ucrania, 2014. Foto tomada de la página: seth.fr.

2.-INTI, Festival Urbanforms, Lodz Polonia, 2013. Foto tomada de la página: inti.cl

3.-BLU, Roma 2015. Foto tomada de la página: blublu.org.

4.-LA ROBOT DE MADERA, Chile. Foto cortesía de autor.

5.-BLU, Ciudad de México, Tlatelolco, 2015. Foto: Eva Bracamontes.

6.-OSGEMEOS. Foto tomada de la página: www.osgemeos.com.br

7.-ERICAILCANE (ITA), Ciudad de México. Foto: Eva Bracamontes.

8.-BLU (ITA), Roma Italia. Foto tomada de la página: blublu.org.

9.-OsGemeos, Mural en Houston EUA, 2009. Imagen tomada de la página www.osgemeos.com.br

10.-SETH GLOBE, Fengjing, China, 2016. Foto tomada de la página: seth.fr.

11.-OBEY, Los Angeles California. Foto: Eva Bracamontes.

12.-STINK FISH (Col) y ZAS (Col) en fabrica abandonada en Marsella España. Imagen

de la página home.ekosystem.org.

13.-POKRASLAMPAS, Loures Portugal. Foto: Eva Bracamontes.

14.-ARTY Y CHICLE, Ciudad de México. 2016. Foto cortesía de los autores.

15.-HERAKUT, Barrio Chino, Los Ángeles, 2014. Foto: Eva Bracamontes.

16.-VINIE, Loures Portugal, 2016. Foto: Eva Bracamontes.

17.-OSGEMEOS. Foto tomada de la página: www.osgemeos.com.br

18.-MISTER TRAZO, CASTILLA DE LA MANCHA, LAS MESAS, Cuenca España, 2016. Foto: Eva Bracamontes.

19.-SETH GLOBE, LES BAINS DOUCHES, Francia, 2013.

20.-EVA BRACAMONTES. Cholula, Puebla, 2015. Foto: Eva Bracamontes.

21.-UNTAY, Loures Portugal, 2016. Foto: Eva Bracamontes.

22.-NOE, Loures Portugal, 2016. Foto: Eva Bracamontes.

23.-EVA BRACAMONTES, Loures Portugal, 2016. Foto: Eva Bracamontes.

CONCLUSIONES

El panorama contemporáneo de la ilustración ofrece una gran variedad de prácticas híbridas entre movimientos artísticos y los llamados movimientos contraculturales surgidos en las calles. A partir de esta observación, se ofrece una mirada en torno a estas tendencias, que son signo evidente de la expresión de las nuevas generaciones de ilustradores.

Este trabajo está aportando información sobre un tema que no se había discutido: la ilustración de gran formato, y tampoco se le había reconocido del todo el papel que tiene el ilustrador frente a la intervención de los espacios públicos y su aportaciones a movimientos como lo es el graffiti o el street art.

Los resultados planteados en un inicio soportaron la hipótesis pero se enriquecieron los contenidos, gracias a los datos recabados de manera bibliográfica, páginas web, revistas, periódicos, conferencias y entrevistas.

Como una evaluación de los resultados obtenidos se pudo afirmar que en la historia del concepto de ilustración gráfica, más allá de su práctica efectiva; ha cumplido históricamente el papel de reunir intereses estéticos, conocimiento y comunicación.

Se observó en diversos textos la poca importancia que el estudio recibe actualmente en nuestro país y en nuestra Facultad, como se ha mencionado la distorsión de sus significados a través de los medios de información y libros.

La interesante mezcla de soportes y formatos empleados en todo el mundo por ilustradores desde sus orígenes hasta nuestros días, muestra la variedad que predomina en los tratamientos actuales, combinados con el uso innovador de los medios a su disposición. De ahí la razón por la cual los ilustradores consideraron el buscar nuevos campos de trabajo donde explotarán sus capacidades creativas, surgiendo diversas áreas de especialización.

La ilustración ha estado presente por varias décadas en la intervención gráfica de los espacios públicos, pero es algo que tampoco se reconoce.

La historiografía del arte mural y otros movimientos son influencias vivas, reflejo del tiempo actual y vigente en el que podemos identificar y conocer la evolución de la ilustración, que se hizo pública, y al hacerse pública, se hace ideológica, consecuentemente adoptó un propósito formal, una expresión del diseño simultánea del arte, la pintura, el muralismo, el graffiti, etc.

La ilustración ha contribuido a la intervención de los espacios, volviéndolo un movimiento que ha permitido el surgimiento de un sin fin de nuevos ilustradores que buscan estos lugares, para llevar a cabo su trabajo y lograr una transformación importante dentro de los espacios, persuadiendo, concientizando, comunicando, culturizando y transmitiendo intereses e información a la sociedad sobre diversos temas, convirtiéndolo en un movimiento que transforma, un medio de expresión creativo y de esparcimiento, que ha buscado nuevas formas de autopromoción encontrando un buen lugar en los espacios públicos con intervenciones en gran formato, cuya actividad se basa en crear una imagen en escalas superiores, siempre ubicadas en calles, avenidas y puntos estratégicos de las ciudades o zonas urbanas.

Los ilustradores hoy en día tienen la oportunidad única de convivir en un mercado rejuvenecido y de llevar a la ilustración hasta terrenos desconocidos, mientras que las fronteras tradicionales que separan a los ilustradores del arte o del diseño se hacen cada vez más borrosas, no se puede seguir concibiendo a la ilustración alejada de estas disciplinas ni de movimientos no reconocidos como artísticos, que son grandes influencias para el desarrollo de esta disciplina.

La ilustración insertada en movimientos como el graffiti, debe tener un discurso claro, entendible para el espectador al que va dirigido y ser conscientes de la gran responsabilidad que tienen hacia los espacios, pensando en que la ilustración se ha insertado en este movimiento. Las diferentes fusiones que tiene la ilustración con el diseño y su vínculo estrecho con el arte callejero o movimientos artísticos o no reconocidos como tal, se han vuelto para académicos y estudiantes del diseño, influencias gráficas y estéticas, reflejadas en el trabajo de ilustradores, quienes buscan nuevos terrenos y formas de trabajo, que le han permitido experimentar con los espacios y el entorno, creando una culturalización y resignificación de los lugares donde hay esta inserción.

De esta manera integrar la ilustración al espacio público es permitirle el acceso social a las expresiones del diseño y la cultura que lo reafirman como una disciplina constante de cambio; poder conocer y explicar los motivos de la realización de esta actividad, creando un espacio informativo de discusión y una perspectiva contemporánea de las expresiones que el diseño, específicamente la ilustración, ofrece.

CONCLUSIONES

Hemos observado que no fue una actividad que iniciara a mitad del siglo pasado, si no que históricamente ha tenido un papel importante al momento de transformar los espacios e intervenir sobre muros lo que reafirma que la ilustración no es propia del diseño editorial.

Si el graffiti ha tenido un importante papel al momento de incidir en la sociedad y sobre la opinión pública, la ilustración con mucha más razón por que ha tenido una historia de poder gráfico inmenso en diversos grupos sociales y el qué tan propositivos sean los ilustradores actuales, será determinante para no estar atrapado en la institucionalidad, si no que cuestionar la relación y la capacidad de esta para incidir en las instituciones: política, económica, social y cultural, usando las posibilidades que la misma cultura dominante ofrece, pensando en que la ilustración se mueve en terrenos libres: la subcultura, la contracultura y la cultura hegemónica.

Finalmente se propuso que para legitimar a la ilustración de gran formato, se incluyera como un género más de la ilustración debido a su participación, aportación e importancia que ha tenido dentro de movimientos de contracultura, culturales utópicos o activismo cultural disidente, creados en las calles, que aprovechan los muros de las ciudades para intervenir; pero para que realmente se legitime, tiene que estar aceptada por la academia e integrada dentro de la curricula académica de la especialidad de ilustración. Otra manera de legitimar consiste en difundir esta información en charlas, conferencias, seminarios, etc.

Definir a la ilustración de gran formato, tiene como finalidad generar un enfoque hermenéutico de un fenómeno que responde al momento social, cultural, económico, político y a los nuevos intereses del ilustrador, con la finalidad de ampliar nuevos territorios de conocimiento en la ilustración y marcar la evolución de un movimiento que esta constante en la actualidad, con la finalidad de poder enriquecer al diseño y a la comunicación visual, recordando la relevancia de esta en beneficio de la comunicación entre las sociedades.

En relación con las entrevistas se pudo analizar las diferentes opiniones que se tienen respecto a la disciplina de la ilustración, sin embargo una parte de los entrevistados desconocen el término ilustración, inclusive su osadía les lleva a distorsionar su significado, debido a que no todos recibieron una formación en relación a esta

materia, o por que no han buscado más del tema, sin embargo, si resaltan algunos elementos del quehacer del ilustrador y que finalmente les permite tener idea de lo que es la ilustración.

La manera en que identifican su trabajo, se basa en el enfoque funcional que le asignen a lo que estén pintando y en relación también a lo que cada uno considera como “graffiti”, “street art”, “muralismo” y “diseño e ilustración”, sin embargo, la línea tan fina entre estas áreas, puede generarles gran confusión, debido a que desconocen las funciones reales de cada una y su historia, lo que es muy grave; relacionada también con el registro y la transmisión de experiencia, significado, conocimiento e información en un amplio sentido y en base a los materiales utilizados (aerosol, vinílica, papel...), ellos llegan a autodefinirse como muralistas, graffiteros o artistas urbanos.

Las experiencias tan diversas les permiten cuestionarse diariamente, respecto a su labor y responsabilidad que tienen frente al uso de los espacios públicos y las oportunidades y desventajas que les brinda el contexto actual en el que se desarrollan y de las tecnologías. Así como las necesidades de una generación crítica con anhelos, propuestas, metas, constancia y disciplina que les ha permitido hacer lo que hacen y llevar su trabajo tan lejos como se lo han propuesto.

Me parece importante que se tengan claras las funciones reales de la ilustración para que no exista deformación en los contenidos reales de esta disciplina, de esta forma se fortalece no solo la disciplina, si no aquellos que busquen de esta una base para su trabajo.

Queda claro nuevamente que será bajo lineamientos y decisión del creador, determinar en que momento su trabajo puede ser considerado ilustración de gran formato o no, valiéndose de información y fundamentos.

En términos generales a partir de este estudio y entrevistas se intenta favorecer la promoción y el desarrollo de los ilustradores para fomentar de esta forma su trabajo. Se conozcan los aportes culturales y sociales que puede generar esta práctica.

Se propone que en futuras investigaciones sobre el tema se hagan estudios de los materiales, técnicas o género, nuevas tecnologías que benefician el proceso creativo de ilustradores de gran formato, políticas culturales, el uso del espacio público y la regulación de los lugares donde trabajan ilustradores, y demás creativos, así como talentos emergentes, etc. De esta manera se aporta al campo de estudio un tema que no se había estudiado, y del que no existían temas relacionados.

Cada vez que pensamos que estamos a la vanguardia, nos damos cuenta de que tan sólo estamos en el comienzo y que el futuro es una perspectiva abierta. Especular sobre los usos futuros para la investigación puede ser un poco arriesgado, pero lo cierto es que la ilustración seguirá como una disciplina, capaz de adaptarse al momento histórico y tecnológico que se le presente.

BIBLIOGRAFÍA

ACEVEDO Esther, Sánchez González Agustín, *Historia de la caricatura en México*, Editorial Milenio, 2011, p.223.

ANDREW Hall, *Ilustración*, Barcelona, España: Editorial BLUME, 2011.

ARNOLD Eugene, *Técnicas de la ilustración*, Barcelona, España: Editorial: Las ediciones de Arte (L.E.D.A.), 1982.

ARTEAGA Valeria, *Stickers y centro histórico en imágenes fotográficas* [Tesis] México, UNAM, ENAP, 2013.

AUGÉ, Marc. (1994). *Los "no lugares". Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa Editorial.

BARTHES, Roland, *Retórica de la imagen, en Lo Obvio y lo Obtuso*, Barcelona, Paidós, 1982.

BAZANT S. Jan, *Manual del diseño urbano*, Trillas, México, 5ª edición 1998.

BLAY, Gimeno; M. Francisco, *Défense d'afficher. En los muros tienen la palabra. Materiales para una Historia de los graffiti*.

BIERUT Michael, Helfand Jessica, Heler Steven y Poynor Rick, *Fundamentos del Diseño Gráfico*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 2001

BLACKSHAW Ric, *Street art, Londres*, Inglaterra: Editorial Crans Près Céligny; Hove: Rotovision, 2008.

BLAY, Gimeno; M. Francisco, *Défense d'afficher. En los muros tienen la palabra. Materiales para una Historia de los graffiti* (Dpto. de Historia de la Antigüedad y de la Cultura Escrita, U.D. Paleografía, Universitat de València, 1997.

BONILLA, Juan, *Pintar en las paredes*. El Mundo, 30 de mayo de 1999.

BORJA, Jordi y CASTELLS Manuel, Local y global, *La gestión de las ciudades en la era de la información*, Taurus, México, 2000.

BOU Louis, *Street Art*, Barcelona, España: Monsa de Ediciones, S.A., 2006.

CALABRESE, OMAR (1987), *El lenguaje del arte*. Barcelona. Paidós.

CANO Irene, García Marisa, Castilla Antonio, Sánchez Antonio, *Diálogo sobre los muros*, 2011.

CARDOZA y Aragón, Luis. (1969). *Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana*. Ed. Herrero. México. Tomo III.

CASTILLO, Montserrat, *Grans Il·lustradors catalans*, Barcelona, Editorial Barcanova-Biblioteca de Catalunya, 1997.

CASTLEMAN Craig, *Getting up: Subway Graffiti in New York*, Nueva York, Estados Unidos: Editorial: MIT PRESS /The Massachusetts Institute of Technology, 1982.

Los graffiti (edición en castellano), Barcelona, España: Editorial Hermann Blume, 1987.

Catálogo general de la Universidad Iberoamericana 1962. UIA, México, 1962.

BIBLIOGRAFÍA

- CLAVIJERO, F. J. (1987). *Historia Antigua de México*. Ed. Porrúa, México.
- COLYER Martin, *Cómo encargar ilustraciones*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 1994.
- CONDÉS LARA, Enrique, *Años de rebelión y de esperanza, en Asalto al cielo: lo que no se ha dicho del 68*, Océano, México, 1998.
- CONTRERAS DELGADO, Camilo; NARVÁEZ TIJERINA, Adolfo Benito, *La experiencia de la ciudad y el trabajo como espacios de vida Tijuana B.C.* : El Colegio de la Frontera Norte (Colección México Norte) Plaza y Valdés, 2006.
- CORRAL Y BÉKER, Carlos, *Lineamientos de diseño urbano*, Trillas, México, 4ª reimpresión 2001.
- CORTE VELASCO, Clemencia. "La poética estridentismo ante la crítica". Edit. Trillas, México, DF, 2001.
- COVARRUBIAS, Miguel. (1961). *Arte indígena de México y Centro América*. UNAM. México.
- D. A. DONDIS , *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, GG Diseño, Barcelona, España, 2006.
- DALLEY Terence, *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*, Madrid, España, Tursen Hermann Blume Ediciones, primera edición española 1992.
- DE DIEGO, Jesús: *La palabra y la imagen. Los libros de la frontera*. Barcelona, 2000.
- DE LA TORRE VILLAR, Ernesto y Ramiro Navarro De Anda, *Metodología de la investigación bibliográfica, archivística y documental*, México, Editorial: Ma Graw-Hill, 1986.
- DEL VILLAR QUINONES, Pedro, *Notas para una historia de la ilustración gráfica en México*, Universidad de Guanajuato México, 2010.
- DIAGO EGAÑA, Eva Maria y NIETO BEDOYA Margarita, *Análisis del sexismo en los comics, El Comic como recurso Didáctico: Una reflexión coeducativa*, Ediciones Bruquera, Barcelona, España. Tabanque: Revista pedagógica, N° 5, 1989.
- DUPONT, Luc, *1001 trucos publicitarios*, Ed. Masterclass, 2010.
- ECO, Umberto, *Semiología de los mensajes visuales, en Análisis de las imágenes*, de P. Fresnault-Dervelle, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.
- ENAP Dirección Oficio #10 del Dir. Roberto Garibay S. al Lic. Rafael Jiménez González, 16 febrero 1971", Centro de Estudios sobre la Universidad, Fondo Consejo Universitario, Comisión Permanente, VIII Comisión del Trabajo Docente, Caja 11, exp. 37. Anexo al acta de la sesión del 16 febrero 1971.
- FERNÁNDEZ BEF, Bernardo, Pintan su historia, Fuente: Periódico: El Ángel de Reforma / México, Domingo, 08 de junio de 2008.
- FIGUEROA SAAVEDRA Fernando, "El Postgraffiti". *Una mirada reflexiva sobre el Graffiti*, Madrid, España: Editorial Minotauro Digital, 2006.
- _____ *El graffiti americano*, Madrid, España: Ed. Minotauro Digital, 2006.
- _____ *El graffiti universitario*. Talasa Ediciones S. L. Madrid, 2004
- _____ *Graphitfragen. Una mirada reflexiva sobre el Graffiti*. Minotauro Digital, Madrid 2006.
- FLORES, Mauricio. "De las artes gráficas al estridentismo, recorrido que ofrece tierra adentro". N° 91. México, DF. 2002.
- GABBAY Cynthia, *El fenómeno posgraffiti en Buenos Aires*, Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad Hebrea de Jerusalén, AISTHESIS No 54 (2013).
- GANZ Nicholas, *Graffiti: arte urbano de los cinco continentes*, Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili, 2010.

BIBLIOGRAFÍA

- ___ Graffiti Mujer. *Arte urbano de los cinco continentes*. Ediciones Gustavo Gili SL, Barcelona 2006.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- GARCÍA COLL, Julio, *Apuntes de diseño de los asentamientos humanos*, Ed. UAM Unidad Xochimilco, México, 1993.
- GARCÍA, Santiago, *Novela gráfica. Un nombre viejo para un arte nuevo*, Editorial: Astiberri, Madrid, España, 2010.
- GARCÍA SOBRINO, Javier, Entrevista a David McKee. Peonza. Revista de literatura infantil y juvenil N° 39; Santander (Cantabria, España), diciembre 1996.
- GARÍ, Joan. *La Conversación Mural. Ensayo para una lectura del graffiti*. Ed. Fundesco, Madrid, 1995.
- GASTMAN Roger, y Caleb Neelon, *The History of American Graffiti*, Nueva York, Estados Unidos: Editorial Harper, Design, 2011.
- GAVIN Francesca, *Creatividad en la calle, nuevo arte underground*, Barcelona, España: Editorial Blume, 2008.
- GIMERO Blay y Ma. Luz Mandingorra, *Los muros tienen la palabra para una historia de los graffiti*, València, España: Departamento de historia de la antigüedad y de la cultura escrita U.D. Paleografía. Universitat de València. Edición a cargo de F.M. 1997.
- Gobierno del Distrito Federal, Programas delegacionales de desarrollo urbano, 1997.
- GÓMEZ Morín, Mauricio, *Taller de Gráfica Monumental*, UAM-Xochimilco.
- GRODY, STEVE: *Graffiti L.A. Street Styles and Art*. Abrams. New York.
Guía de carreras universitarias. UNAM, México, 1956.
- HERNÁNDEZ Cava, *Felipe en conversación con Arnal Ballester Arbonès y Carmen Castro García, algunas divagaciones: Sobre la naturaleza de la ilustración*, dentro del libro digital: Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España, FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales), Madrid, España, 2003.
- HOME, Stewart, *El Asalto de Cultura corrientes utópicas de Letrismo a la guerra de clases*, Aporía Press / Libros impopulares, 1988; 2ª ed., AK Press, Edimburgo, 1991.
- KEEDY, jeffery, en Lift and Separate Nueva York, *The herb Lubalin Study*, Centre of Design and Typography, 1993.
- La universidad y el reto del México contemporáneo. Edición conmemorativa del XL aniversario de la Universidad Iberoamericana. UIA, México, 1983.
- Las facultades y escuelas de la UNAM: 1929-1979. Vol. III, tomo I, UNAM, México, 1979.
- LINCH, Kevin, *La imagen de la ciudad*, Gustavo Gili, SA, 1960, Barcelona, GG 2000, 227 páginas.
- LLORENTE, Marta, *El origen: la ciudad y la escritura*, en *La ciudad: inscripción y huella*, España, Cataluña: Universitat Politècnica de Catalunya, 2010.
- LUNACHARSKI, A.V., *Las artes plásticas y la política en la Rusia Revolucionaria*, Biblioteca Breve de Bolsillo. Libros de Enlace. Seix Barral S.A., Barcelona, 1969.

BIBLIOGRAFÍA

- GÓMEZ Haro, Germaine. "Desde la trinchera del humanismo". Suplemento periodístico La Jornada semanal., domingo 18 de agosto del 2002. núm. 389.
- GRAVIER Garone, Marina. "Notas para una historia contemporánea del diseño gráfico en México". UNAM. México, DF, 2004.
- GROPIUS Walter, *La nueva arquitectura y La Bauhaus*, Barcelona España: Editorial Lumen, 1966.
- GUEVARA José, *Un lector, algunos diseñadores gráficos. Una década*. Museo de Bellas Artes, 1994.
- JOAN Garí, *La conversación mural*. Ensayo para una lectura del graffiti, Madrid, España: Fundesco, 1995.
- LESLABAY Marcelo, *Proyecta. Diseño Español. Una nueva Generación*. Madrid, España: Ministerio de Asuntos Exteriores, 2002.
- LLORENTE Marta, *El origen: la ciudad y la escritura, en La ciudad: inscripción y huella*, Cataluña, España: Universitat Politècnica de Catalunya, 2010.
- LYDIA TREJO, Blanca, "La literatura infantil y juvenil en México", Gráfica Moderna, México, 1950, 260 pp.
- LYNCH Kevin, *La imagen de la ciudad*, Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili Reprints, Barcelona, España, (1ª edición , 12ª. tirada), 2014.
- MACDONALD, Nancy: *The Graffiti Subculture. Youth, Masculinity and identity in London and New York*. Palgrave Macmillan, London 2002.
- MALDONADO Tomás, *Vanguardia y racionalidad*, Madrid, España: Editorial Gustavo Gili, 1977.
- MARCADÉ, Jean Claude, *L'avant-garde russe*, Flammarion, París, 1995, p.322.
- MARTÍN, Alonso, Enciclopedia del idioma, Aguilar, 3 vols., Madrid, cuarta reimpresión, julio de 1998.
- MARTÍNEZ MORO, Juan, *La ilustración como categoría: Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, Ediciones Trea, España, 2004.
- MAZA, F. (1969). *Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana*. Ed. Herrero. México. Tomo II, p. 18.
- MEGSS, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Edit. Mac GrawHill. Barcelona, 2001.
- MINGUET Josep María, *Ultimate street art: a celebration of graffiti and urban art*, Barcelona, España: Editorial Instituto Monsa, 2009.
- MÜLLER-BROCKMANN, Josef. "Historia de la comunicación visual". Edit. GG, Barcelona, España, 2001.
- NELLI Andrea, *Graffiti a New York 1968-1976*, Prefazione di Diego Carpitella, Roma Italia: Ed. Lericci, 1978.
- NEWARK, Quentin, *¿Qué es el diseño gráfico?, Manual de diseño*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 1ª Edición, 2002.
- KOSAK Claudia, *Contra la pared: sobre graffitis, pintadas y otras intervenciones urbanas*, Buenos Aires, Argentina: Editorial Libros del Rojas, 2004.
- PANOFSKI Erwin, *El significado de las artes visuales*, Madrid España: Ed. Alianza Editorial, 1983.
- PELTA, Raquel, *Diseñar hoy, Temas contemporáneos de diseño gráfico*, Ed. PAIDOS- DISEÑO, Barcelona, España, 2004.

BIBLIOGRAFÍA

- PHILIP Meggs, *Historia del diseño gráfico*, México: Editorial: Trillas, 1991.
- PORQUERES, Bea, *Reconstruir una tradición: Las artistas en el mundo occidental*, Madrid, España, Horas y Horas, 1994.
- PRIETO PÉREZ, Santiago, *Memoria para optar al grado de doctor presentada, La Bauhaus: contexto, evolución e influencias posteriores*, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, departamento de escultura, Madrid, 2005.
- Públicos de arte y política cultural. *Un estudio del II Festival de la Ciudad de México*, Néstor García Canclini, Julio Gullco, María Eugenia Módena, Eduardo Nivón, Mabel Piccini, Ana Maria Rosas, Graciela Schmilchuk, UAM, 1991, Ciudad de México. VI Coloquio de Historia del Arte Conferencia UNAM Instituto de Investigaciones Estéticas La ciudad Concepto y Obra , 1987, México, D.F.
- POL, Enric, *La apropiación del espacio*. En L. Iñiguez y E. Pol (Coord.) Cognición, representación y apropiación del espacio. Barcelona, Publicacions Universitat de Barcelona, Monografies Psico/Socio/Ambientals Nº 9, 1996.
- POL, Enric y VALERA, Sergi, *Symbolisme de l'espace public et identit e sociale*. Villes en Par elle, Barcelona Espa a, 1999.
- RAM REZ, Juan Antonio: Arte y arquitectura en la  poca del capitalismo triunfante. Cap tulo 18:  Arte o delito? Los graffitis, entre la comisar a y la galer a. P ags. 197- 207. Visor, Colecci n La Balsa de Medusa; Madrid, 1992.
- REYES, F.: *Graffitis, pintadas y Hip Hop en Espa a. Cap tulo del libro Comunicaci n y Cultura Juvenil*, pp. 169 a 226, Alicante, Ariel (2002).
- REY, Mario, "Historia y muestra de la literatura infantil mexicana" SM Ediciones SA de CV-Conaculta, M xico 2000.
- ROGERS, Richard, *Ciudades para un peque o planeta*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- ROSAS L pez, F. (1989). *La Simplicidad en el dibujo como medio de Ilustraci n*. Tesis. ENAPUNAM.
- RUBIO ISABEL. Ana. *La ilustraci n gr fica en los comienzos del S.XX: Teodoro Miciano*, Butllet  de la Reial Acad mia Catalana de Blls Arts de Sant Jordi, IX, 1995.
- SALISBURY Martin, *Ilustraci n de libros infantiles: c mo crear im genes para su publicaci n*. Barcelona, Espa a: Editorial Acanto,2005.
- SENNETT, Richard: *El declive del hombre p blico*. Pen sula, 2002.
- SHULEVITZ, Uri, * Qu  es un libro  lbum, El libro  lbum: invenci n y evoluci n de un g nero para ni os*. En Parapara Clave, Caracas, Venezuela, 2005.
- SPRINGER, Jos  Manuel. "Jes s Escobedo. El Dibujante". Gaceta, UNAM, M xico, DF., 2004.
- TIBOL, Raquel. Diego Rivera Ilustrador. SEP-CONAFE. M xico.1987.
- TUAN, Yi-Fu, Topofilia , *Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*, Espa a, Ed. Melusina, 2007.
- VANDEN BROECK Fabricio, *Ojo en Blanco, Ciudad de M xico*: Auieo Ediciones CONACULTA, Primera edici n, octubre de 2012.
- VARGAS Edgar, Arte urbe / textos., M xico, D.F, La lagunilla, 2010.

VASILÍ VASILEVICH Kandinsky, *Cursos de la Bauhaus*, Madrid, España: Alianza Editorial, 2003.

VÉLEZ DE PIEDRAHÍTA, Rocío, *Guía de literatura infantil*, 1991.

VIDAL Moranta, Tomeu; Pol Urrútia, Enric, *La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares*, Anuario de Psicología 2005, vol. 36, nº 3, 2005, Facultat de Psicologia. Universitat de Barcelona.

WIGAM, Mark, *Pensar Visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, Barcelona, España: Gustavo Gili, 2007.

ZAMORA ÁGUILA Fernando, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, México: UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas, Colección Espiral, 2007.

ZEEGEN Lawrence, *Principios de ilustración*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2004.

DOCUMENTALES

SILVER Tony (director), *Style Wars*, retrato del grafiti neoyorquino de 1982. España El 27 de enero del mismo año de su publicación en España se emitió por el canal TV2 el documental y Henry Chalfant, (prod.), *Style Wars*, USA, 1983.

Norman Mailer, *The Faith of Graffiti*, New York, Praeger/Alskog publishers 1974; Martha Cooper, y Henry Chalfant, *Subway Art*. Londres, Thames & Hudson, 1984; Henry Chalfant, y James Prigoff, *Spraycan Art*, Londres, Thames & Hudson, 1987; Martha Cooper, y Joseph Sciorra, *R.I.P. New York Spraycan Memorials*, Londres, Thames & Hudson, 1994.

CONFERENCIAS

ASHTON, Dore, *La ciudad Concepto y Obra*. VI Coloquio de Historia del Arte, Conferencia UNAM Instituto de Investigaciones Estéticas. Notas sobre como percibir la ciudad. México, D.F. 1987.

ECHEVERRÍA Eugenio, *Graffiti: movimiento fragmentado para una sociedad polarizada*, Conferencia impartida en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, INBA. En el marco del I Congreso Transdisciplinario "Estéticas de la calle" Mayo 2013.

Foro Internacional de Ilustración FIL Guadalajara (Filustra), Noviembre, 2010.

HERNÁNDEZ Álvarez, Yolanda, *Por un arte "que afecte todo el proceso"*. Grupos de artistas visuales de los setenta, texto leído el 27 de agosto de 2009 en el Aula Magna José Vasconcelos del Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México.

REVISTAS

ALBÁN Achinte, Adolfo, *Arte y espacio público: ¿un encuentro posible?*. Universidad de Cauca, Popayán. Artículo de reflexión, *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, Vol. 2, Nº. 2, diciembre 2008., p.108.

ANAYA CORTÉS Ricardo, *El grafiti en México. ¿Arte o desastre?*, Querétaro, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Querétaro, 2002.

ARAMBURU, Mikel: *Usos y significados del espacio público*. 2008, Artículo publicado en *ACE (Arquitectura, Ciudad y Entorno)*.

AUGUSTO PADUA, José, *Espacio público, intereses privados y política ambiental*. Ciudad de Buenos Aires Argentina. Artículo de la revista: *Nueva Sociedad* 122, Noviembre - Diciembre 1992.

BIBLIOGRAFÍA

TESIS

ABARCA Sanchís, Francisco Javier (2010) El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad. [Tesis Doctoral], Tesis de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen), 2010.

HEMEROGRAFÍA

GÓMEZ HARO, Germaine. "Desde la trinchera del humanismo". La Jornada semanal., domingo 18 de agosto del 2002. núm. 389.

SPRINGER, José Manuel. "Jesús Escobedo. El Dibujante". Gaceta, UNAM, México, DF., 2004.

CORTE VELASCO, Clemencia. "La poética estridentismo ante la crítica". Edit. Trillas, México, DF, 2001.

Periódico Perú 21: Lima le dice adiós a los murales: Algunas de las obras que adornaron la ciudad, Viernes 13 de marzo del 2015.

PONIATOWSKA, Elena. Centenario de Leopoldo Méndez / III y última. La jornada semanal. México D.F. Sábado 25 de mayo de 2002.

PAGINAS INTERNET

AGUILAR SOSA, Yanet, El boom de ilustradores de libros infantiles, El Universal, Sección de cultura; viernes 13 de septiembre de 2013, consultado en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2013/el-boom-de-ilustradores-de-libros-infantiles-950283.html>.

Artes y nuevos medios, Gif-iti: el arte callejero mezclado con nuevas tecnologías. La mezcla de gif y grafiti. Otra manera de mirar la ciudad, el arte, las tecnologías digitales, Revista digital: EL CIUDADANO, 18 Agosto de 2014, <http://www.elciudadano.cl/2014/08/18/111916/gif-iti-el-arte-callejero-mezclado-con-nuevas-tecnologias/>, consultado el 19 de mayo de 2016.

Arte.Street art, revista virtual: Cultura inquieta, publicado el 12 Mayo 2016, consultado 15 de mayo de 2016 en la página: <http://culturainquieta.com/es/arte/street-art.html>.

BALLESTER ARBONÈS, Arnal: «Formación y promoción del ilustrador», en Libro blanco de la Ilustración Gráfica en España, Madrid: Fadip, 2004 [en línea], <http://www.fadip.org/archivos/libroblanco.pdf>

BEER Jeff, An Eye for Art: The Ebeling Group and Graffiti Research Lab Take on a Cause, Revista digital: Advertising Age, Publicado el 22 de abril de 2009, consultado el 15 de Mayo de 2016 en la página: <http://adage.com/article/creativity-news/eye-art-ebeling-group-graffiti-research-lab-a/136205/>.

BRASSAÏ, A propósito del graffiti, revista Minerva Nº11, Agnès de Gouvion Saint-Cyr, traducción Ana Useros, círculo de bellas artes c/ Alcalá, 42, 28014 Madrid, consultada en: <http://www.revistaminerva.com/articulo.php?id=332#artnotes>.

CANO Irene, García Marisa, castilla Antonio, Sánchez Antonio, "Diálogo sobre los muros". (Consulta: 6 de febrero de 2016). En revista de psicoanálisis y psicología social, Año 2 Nº2, Madrid 2011, Edición PDF. Revista: huellas.es. Artículo disponible en: www.revistahuellas.es.

CARRIÓN PARGA, Ady. "La Escuela Nacional de Artes Plásticas y el proyecto de la Licenciatura en Artes Visuales", en <http://discursovisual.cenart.gob.mx/antiores/dvwebne05/entorno/entady.htm>, México, consultada en septiembre de 2016.

CASTRO MARTÍNEZ, Pedro V; Escoriza Mateu, Trinidad; Oltra Puigdomenech, Joaquín; Encarna Sanahuja, María. ¿Qué es una Ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria. Scripta Nova Revista electrónica de geografía y ciencias sociales, (Universidad Autónoma de Barcelona y Universidad de Almería, España), Vol. VII, núm. 146,1 de agosto de 2003. [http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146\(010\).htm](http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146(010).htm).

BIBLIOGRAFÍA

CHOAY, Françoise, El reino de lo urbano y la muerte de la ciudad. Consultado el 29 abr. 2016. México, Andamios, v.6, n.12, p.157-187, dic. 2009. Disponible en <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632009000300008&lng=es&nrm=iso>.

COCCATO, Marcelo Andrés, Imagen Urbana y Calidad Ambiental, (en línea): documento disponible en Internet. Disponible en <http://e.edu.ar/areadigital/nota>.

“Centros de Estudios Tecnológicos, Industriales y de Servicios”, en <http://www.dgeti.sep.gob.mx/newweb/Documentos/cetis.htm>, México, consultada en septiembre de 2006.

“Historia de Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico”, en <http://www.encuadre.org/historia.html>, Encuadre, México, consultada en septiembre de 2006.

DOS SANTOS Cordeiro Oliveira, José Rafael, La influencia del arte urbano en la sociedad: una metamorfosis en los espacios públicos, Revista de la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco, edición nº 6, Mayo 2016, Página web: <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/05/>, consultado 26 mayo 2016.

GUADARRAMA PEÑA Guillermina, Arte público (mural)-espacio político. Discurso visual. Revista digital, Cenidiap, Enero-Abril 2011, Ágora nº16, Consultado: 12 de marzo de 2016 en la página: <http://discursovisual.net/dvweb16/agora/agoguille.htm>

Intervención Urbana en el Centro Histórico de Bayamo, Cuba, (en línea): documento disponible en Internet. Disponible en habitat.aq.upm.es/dubai/00/bp861.html.

“Instituto de Dibujo Publicitario y Artístico”, en <http://www.avantel.net/-aleedesq/page4.html>, México, consultada en septiembre de 2006.

“Reseña histórica de la DGETI”, en <http://www.dgeti.sep.gob.mx/newweb/Documentos/histor.htm>, México, consultada en septiembre de 2006.

JIMÉNEZ, Arturo, Papel y street art, de artistas nacionales y extranjeros en Casa del Lago. Periódico La Jornada Segmento de Cultura, Domingo 13 de diciembre de 2009. Artículo disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2009/12/13/cultura/a04n2cul>.

J. PREM, Hanns, La escritura de los mexicas, Revista Arqueología Mexicana: lenguas y escrituras de Mesoamérica, revista bimestral noviembre-diciembre de 2004, volumen XII, Número 70, México, consultado el 27 de marzo de 2016 en: <http://www.arqueomex.com/S2N3nMEXICA70.html>.

Muralistas, consultado en <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/assets/descargables/muralistas.pdf>, sábado 30 de abril 2016.

Pérez Barrera, Sara, Reseña de “Los “no lugares” espacios del anonimato. Una antropología de la sobre modernidad de PASOS. [en línea] 2 enero 2004. [Fecha de consulta: 27 de abril de 2016]. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural. Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88120113>> .

RODRÍGUEZ PRAMPOLINI, Ida, Diego Rivera ilustrador de la Historia Patria. Consultado 12 de febrero de 2016. Artículo Revista UNAM, 2008 N°13 en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/cronicas/article/viewFile/17303/16494>.

SÁNCHEZ DÍAZ, Juan José, “Análisis de la Imagen Urbana bajo los Principios de la Restauración” (en línea): documento disponible en Internet. Disponible en www.itq.edu.mx/academicos/licenciatura.

SÁNCHEZ GONZÁLEZ, Agustín, La historia de la historia de la caricatura, La jornada semanal, Domingo 22 de octubre de 2006 Núm.: 607, consulta de la página: <http://www.jornada.unam.mx/2006/10/22/sem-agustin.html>, 11 de abril de 2006.

SÁNCHEZ RAMOS, María Eugenia, La Gráfica en la Primera Mitad del Siglo XX en México, Revista Interiorgráfico de la división de arquitectura, arte y diseño de la Universidad de Guanajuato, año 15, no.15, enero - diciembre 2015, consulta 28 de Marzo, 2016, en la página: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/la-grafica-en-la-primera-mitad-del-siglo-xx-en-mexico>.

TAVERA VEGA, Lizardo, Sitios arqueológicos (Perú): Líneas de Nazca, página consultada 20 de marzo, 2016 en: <http://www.arqueologiadelperu.com.ar/l-nasca.html>.