



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

**La Ilustración de Gran Formato
Una mutación dentro del Arte Urbano y su incursión en la UNAM**

Tesina

Trabajo Profesional de Diseño

**Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual**

Presenta:

Jesús Osvaldo Mendoza López

Director de Tesina:

Maestro Guillermo Ángel De Gante Hernández

México, CDMX, 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Con especial agradecimiento a:

A la FAD, por alentar y nutrir mi gran pasión hacia el diseño y el arte, así como presentarme a los maestros, amigos y compañeros, que han forjado lo que ahora soy.

Mi director, Guillermo De Gante, por acompañarme durante todo momento en este proyecto, y por haber estado desde el día uno en mi recorrido como ilustrador.

Mis sinodales y maestros, Evencia Madrid, Sabino Kawano, Jose Luis Heredia, Manuel Monroy y Rubén Cerrillo; por su apoyo incondicional y su sabiduría compartida.

A mis padres, por estar apoyándome día tras día y alentarme en todo momento.

A mis amigos, por compartir una misma pasión y por crecer juntos en este camino como diseñadores.

Y finalmente, a todas las personas que hicieron posible cada uno de los proyectos personales presentados en este trabajo.

ÍNDICE

Introducción

Capítulo

1

Del grafiti tradicional a una ilustración que vive dentro del arte urbano

- 1.1. Breve panorama histórico de las imágenes de grandes formatos
- 1.2. El grafiti; sus inicios y evolución
 - 1.2.1. Características esenciales del grafiti clásico
 - 1.2.2. Tipología por contenido morfológico
 - 1.2.3. Las Reglas
 - 1.2.3. Banksy vs Robbo
 - 1.2.4. Elementos compartidos
- 1.3. Arte urbano y la creciente ilustración que habita dentro de él

Capítulo

2

La escena actual del Arte Urbano. Máximos exponentes

- 2.1. La cara de la ilustración en el grafiti
 - 2.1.1. SOFLES
 - 2.1.2. MAD C
 - 2.1.3. SATURNO
- 2.2 La ilustración de artistas urbanos
 - 2.2.1. ETAM CREW
 - 2.2.2. OBEY
 - 2.2.3. SETH

Capítulo

3

El panorama local de la ilustración de gran formato

- 3.1. La escena en el contexto mexicano
 - 3.1.1. PEQUE
 - 3.1.2. SEHER
 - 3.1.3. SANER
- 3.2. Su inserción en la FAD
 - 3.2.1. Antecedentes
 - 3.2.2. Actualidad

Capítulo

4

Proyectos de ilustración de gran formato realizados en la FAD

- 4.1. Las Curvas
 - 4.1.1. La Curva 1 Ilustración Fantástica
 - 4.1.2. La Curva 2 Elementos Naturales
 - 4.1.3. La Curva 3 Conmemoración del 68
 - 4.1.4. La Curva 4 La Lotería Mexicana
- 4.2. El Torito Mexicano
- 4.3. El caballo en movimiento

Conclusiones

Bibliografía

Antes de empezar:

Los términos GRAFITI y ARTE URBANO se acotan a intervenciones gráficas en el espacio público con un sentido de expresión, comunicación o significación.

INTRODUCCIÓN

La ilustración de gran formato es un fenómeno cultural que cada vez tiene una mayor presencia en contextos urbanos. En los últimos años su crecimiento ha sido notable, y ha llamado la atención en el ámbito artístico y de diseño.

Muchas instituciones, organismos, empresas, agencias, incluso hasta el gobierno en distintos países, han dado pie a fomentar, apoyar y recurrir a este fenómeno artístico y comunicativo por el impacto que provoca una imagen de gran escala.

Este documento aborda los temas del grafiti y el arte urbano con sus distintos enfoques y valoraciones que la sociedad les ha dado. Analiza la incursión que está teniendo la ilustración y el diseño gráfico en estos fenómenos culturales, dando paso a la ilustración de gran formato. Indaga en el crecimiento, transformación y evolución, para comprender cómo es que el grafiti y el arte urbano han llegado a lugares de todo tipo; a espacios públicos y privados.

Dicho análisis, surge a partir de una investigación basada en el presente panorama del arte urbano y como incide en el contexto actual, por ello, presento algunos de los máximos exponentes a nivel mundial y nacional, para conocer los orígenes y particularidades de este fenómeno.

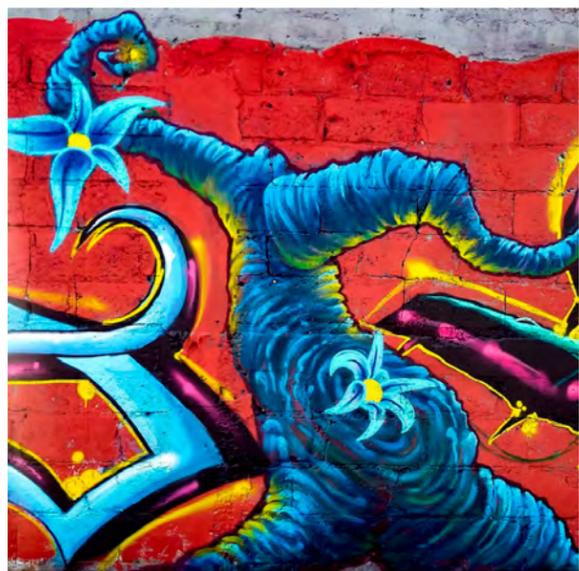
Con el propósito de que sea material de consulta, donde estudiantes o cualquier persona inmersa en la creación de imágenes a escalas mayores, puedan tomarlo como ejemplo para proyectos posteriores y fomentar una mayor conciencia del trabajo, y así crear un mejor juicio de valor sobre las obras y argumentar el motivo del porqué las ilustraciones de gran formato en contextos urbanos deben de ser valoradas profesionalmente.

Finalmente, este trabajo resalta y demuestra la importancia que está teniendo actualmente este tipo de ilustración, y su manifestación tanto en México como en otros países.

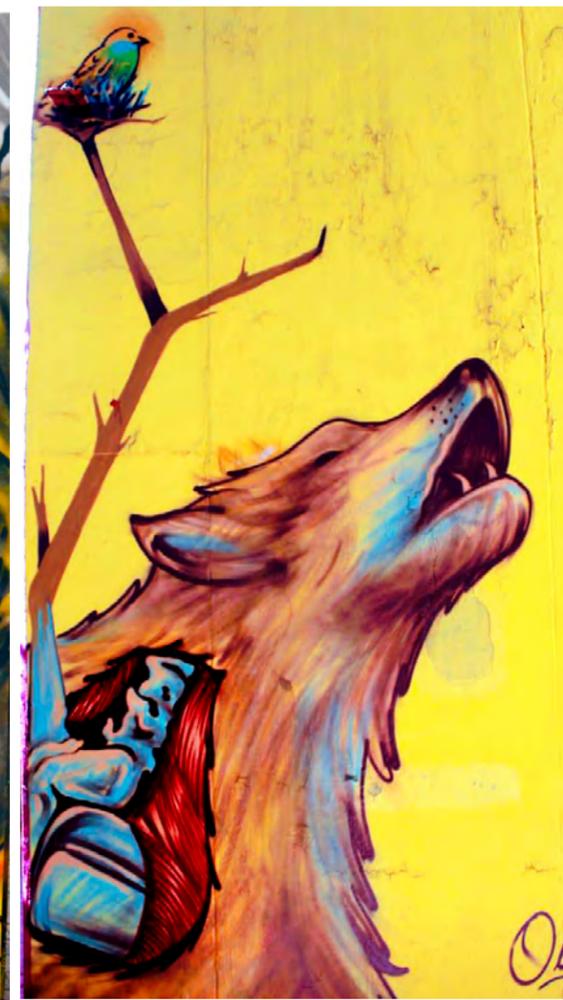
Ejemplo de ello es el trabajo que ha venido realizando la comunidad de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Por ello, presento la documentación de cinco proyectos en los que colaboré durante mi estancia como estudiante de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, y uno más que realicé en la Escuela Nacional de Artes Cinematográficas de la UNAM, con la intención de conocer a detalle cómo se plantean y desarrollan los proyectos de ilustración en gran formato al ser aplicados en un espacio público y de grandes dimensiones, teniendo en cuenta distintos agentes y circunstancias que influyen en su ejecución, es decir, examinar distintas metodologías, técnicas y maneras de realizar un proyecto de este tipo, ya sea colectivo o individual, para conocer el amplio proceso y gestión que conlleva realizarlo; desde el planteamiento del proyecto al aspecto conceptual, objetivos, bocetaje, la asignación de elementos formales, escala, recursos materiales, características del espacio a intervenir, transferencia a la superficie, y el resultado final.

Este trabajo de análisis actúa como un pequeño aporte a manera de introducción a todo el universo gráfico que existe en el arte urbano y el grafiti, y así conocer el papel esencial que juega la ilustración de gran formato. No es un fenómeno sencillo de estudiar, por su naturaleza compleja, cambiante y donde cada vez aumenta la lista de sus diversos participantes. Sin embargo, este catálogo acompañado de una documentación, da una bienvenida general a este interesante movimiento que año tras año toma una mayor fuerza gracias a la mutación de la ilustración, donde nada está definido y encasillado, pero la esencia oscilante y evolutiva es lo que lo hace un fenómeno lleno de riqueza gráfica, que da pie a que actualmente exista una larga catalogación de términos que definen estas intervenciones.

Desde hace aproximadamente 8 años, he estado inmerso en estos mundos, iniciándome en el grafiti, y más tarde, comencé a introducirme en el arte urbano; enfocándome en crear ilustraciones pensadas para grandes formatos, una imagen más metódica e instruida, fruto de la relación de mi experiencia, con el conocimiento y el aprendizaje obtenido en el plano académico. Por ello inicio este trabajo con una breve revisión de ejemplos propios, unos más inclinado a lo que es el grafiti tradicional y otro a la esfera del arte urbano; esto con el fin de presenciar a la ilustración o indicios de ésta.



Intervenciones, 2016-2017.



Intervenciones, 2018-2019.

GRAFITI

IMAGEN FIGURATIVA DE GRAN FORMATO
ORNAMENTAL Y ACOMPAÑANTE

ARTE URBANO

IMAGEN FIGURATIVA DE GRAN FORMATO
CONCEPTUAL Y PROTAGÓNICA

Capítulo

1

**DEL
GRAFITI
TRADICIONAL
A UNA
ILUSTRACIÓN
QUE VIVE
DENTRO DEL
ARTE URBANO**



Gianluigi Colalucci restaurando una sección del fresco del juicio final de Miguel Ángel, 1993.

BREVE PANORAMA HISTÓRICO DE LAS IMÁGENES DE GRANDES FORMATOS

En términos duros, el origen de cualquier manifestación pictórica en un muro viene desde la prehistoria, donde el ser humano tuvo la necesidad de ir más allá de la comunicación verbal y gestual, e inclinarse por crear representaciones de su cosmovisión, construyendo una manera muy compleja de dimensionar, comunicar y transmitir su visión del mundo, así como sus experiencias; con el objetivo de edificarse como un ser sociocultural al expresar la percepción de su entorno y sus emociones.

Esto se puede ver en las conocidas pinturas rupestres, donde son imágenes esquemáticas, simbólicas y abstractas de las situaciones que se vivían y optaban por aplicarlas en paredes de las cavernas, el cuál se convirtió en el soporte ideal para contar sus acontecimientos y expresar su interior.

1.1

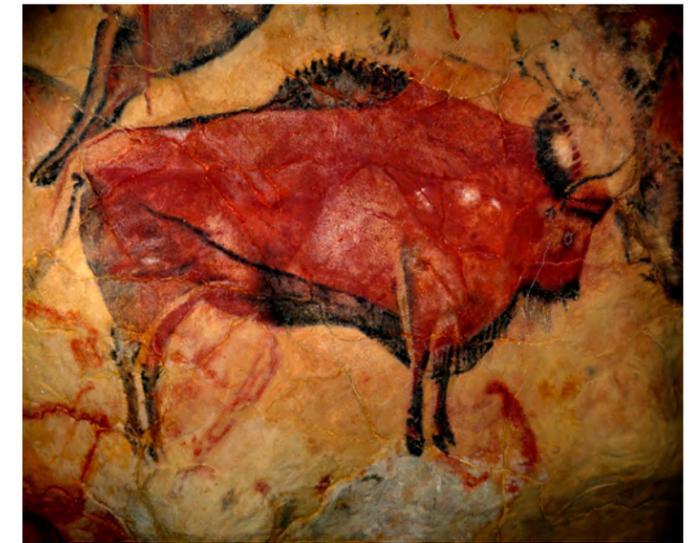
Pero más allá del arte rupestre, civilizaciones posteriores y desarrolladas como la egipcia, la maya y la romana, dentro de un plano más consciente e intencionado, optaban por los muros como soportes artísticos, decorativos, simbólicos y comunicativos; esto para tener un mayor alcance de audiencia en sus contextos comunitarios. El Renacimiento es otro ejemplo claro del auge y la importancia de la pintura mural con intenciones más complejas de lo meramente decorativo. El historiador de arte, Ernest Gombrich (1999) toca este tema a profundidad en su libro *Los usos de las imágenes*, y cataloga a este tipo de murales como “la finalidad didáctica de las imágenes” (p. 25), puesto que la imagen tenía un objetivo claro, enfocado a instruir e iluminar a personas que no sabían leer, y la única manera para aprender algún conocimiento de carácter religioso era por la vía de la comunicación visual.¹

En otras palabras, José Rafael dos Santos Cordeiro (2016), afirma:

El uso de las paredes y muros como grandes telas para la pintura, comunicación, registro e identificación de un pueblo, no es reciente. Nuestros antepasados ya realizaban dibujos con sangre mezclada con carbón y pigmentos en las paredes de sus habitaciones, las cavernas, con la finalidad de revelar a su grupo y a la posteridad (involuntariamente) sus rituales, éxitos y fracasos, religiosidad, su manera de pensar y vivir. Las manifestaciones más antiguas del arte urbano pueden ser observadas en las pinturas rupestres, seguidas por los jeroglíficos egipcios, que mezclan texto e imagen, pasando por las expresiones artísticas mayas en sus edificaciones hasta los símbolos escritos en catacumbas por los primeros cristianos romanos.²

¹GOMBRICH, E. H. (2003) *Los usos de las imágenes: Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica. p.25.

²Dos Santos, J. R. (2016). La influencia del arte urbano en la sociedad: una metamorfosis en los espacios públicos. *Revista925taxco.com*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2019, de <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/05/05/la-influencia-del-arte-urbano-en-la-sociedad-una-metamorfosis-en-los-espacios-publicos/>



Bisonte de Altamira, España.



Danzantes tocando instrumentos. Mural de Bonampak.



La creación de Adán de Miguel Ángel Buonarroti. Bóveda de la capilla Sixtina.

El muralismo mexicano es una corriente artística que es referente a nivel mundial en torno a la creación de imágenes de grandes formatos.

Muchos artistas urbanos, mexicanos y extranjeros, enfatizan la importancia de estas obras, y a sus máximos representantes como Jorge Gonzáles Camarena, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco. Su admiración e influencia va desde la calidad técnica hasta el análisis de los elementos formales, (composición, lenguaje cromático, iconicidad), sin dejar de lado el objetivo principal de este tipo de imágenes: el lograr transmitir un mensaje y crear una identidad nacional.

El movimiento también ha sido ejemplo del alcance que tienen las imágenes monumentales repletas de un contenido social y político, ya que gran cantidad de artistas urbanos e ilustradores se inclinan por esta temática con intenciones similares a las del muralismo mexicano.

1. *El padre Miguel Hidalgo. 1948-1949*
José Clemente Orozco en el Palacio de Gobierno de Guadalajara.
2. *La marcha de la Humanidad, 1971.*
Mural de David Álvaro Siqueiros Polyfórum. México.
3. *Sueño de una tarde de domingo en la alameda, 1971.* Mural de Diego Rivera. México.





Howard the Duck, 1978. Graffiti de LEE QUINONES

EL GRAFFITI; SUS INICIOS Y EVOLUCIÓN

El tema del graffiti inmerso en la sociedad actual, siempre ha sido un tema de análisis e intensos debates, debido a sus complejas propiedades y su dualidad legal e ilegal como líneas de acción.

Por ello, es importante analizar sus dos dimensiones para lograr una mayor lectura de las obras, y de paso ubicar a la ilustración en dichas facetas.

Pero antes de analizarlo de manera interna, es imprescindible conocer su origen y evolución, para comprender su fuerte presencia que sigue viva hasta el día de hoy.

1.2



Intervención ilegal de DONDI.

La esencia primordial de este fenómeno es dejar una “marca personal” en cualquier espacio público, regidos por una serie de códigos específicos los cuales deben de ser entendidos por receptores en común. Es así como cualquier “marca” o “firma” dentro de cierto tipo de contexto, se podría considerar un grafiti.

Un conocido ejemplo de esto sucedió cerca de 1942, año que tuvo lugar la mítica historia de la frase *Kilroy was here*, una frase unida a un característico dibujo que en conjunto se han posicionado como un famoso grafiti en el ambiente de la segunda guerra mundial, año en que un obrero de nombre James S. Kilroy, que trabajaba para una fábrica de productos bélicos en Massachusetts, Estados Unidos, comenzó a marcar la producción que revisaba. Al salir inscrita su firma en dichos objetos de guerra (que principalmente eran planchas de barcos), los soldados norteamericanos comenzaron a reconocerla y tomarla como un elemento de pertenencia y una señal estratégica. Víctor Millán (2017) hace una concreta anécdota de este suceso:

Kilroy se extendió durante la II Guerra Mundial como una forma que tenían los soldados aliados de señalar que esa zona ya había sido batallada. Cuando un soldado lo veía, sabía que el bunker, edificio o trinchera en la que se asomaban los ojos del dibujo no presentaría ya resistencia (...) Se convirtió, en definitiva, en un elemento de metalenguaje entre los soldados norteamericanos.³

Recreación de la marca original de KILROY



³ Millán, V. (2017). Kilroy, el dibujo de la II Guerra Mundial que marcó el inicio de los memes. *Hipertextual.com*. Recuperado el 3 de Octubre de 2019, de <https://hipertextual.com/2017/11/kilroy>

MUTACIÓN



Aunque James Kilroy no tenía la intención de hacer un grafiti, el acto tuvo un gran impacto en su contexto, creando un lenguaje inesperado para la circunstancia en la que vivían; un tipo de lenguaje que sólo lograban descifrar los soldados que entendían el código, por ello, este suceso se podría considerar como un precursor del grafiti contemporáneo.

Ante esto, nos adentramos a la historia del grafiti como lo conocemos actualmente, donde inició en Estado Unidos, a finales de 1960, con nombres como CORNBREAD y TAKI 183, que compartían el objetivo de poner sus nombres en la mayor cantidad de lugares, sin ninguna pretensión artística. Desde muros hasta trenes, teniendo como fin “marcar” o “firmar” la ciudad por todos lados. Iniciando con las tags, la cual es la “célula” de este fenómeno; la unidad fundamental de toda una cultura que apenas estaba iniciando en los años 70.

Año tras año se sumaban nuevos integrantes, quienes se convertirían en los sucesores y grandes pilares de este movimiento que cada vez tomaba mayor fuerza. PHASE 2, STAY HIGH 149 y SEEN son algunos personajes que fueron edificando el motor del grafiti, el cual se empezaba a traducir a la suma de motivos gráficos a sus intervenciones, con el fin de lograr un mayor reconocimiento de los demás grafiteros.

Con este mismo objetivo, LEE QUINONES, DONDI WHITE y FUTURA son algunos de los que empezaron a introducir elementos gráficos más complejos a sus firmas, dando lugar a los primeros indicios de ilustración de gran formato. Es así como toda esta naturaleza gráfica creciente se iba conformando en torno a ciertas características esenciales.

Características esenciales del

GRAFFITI CLÁSICO

⁴ La designación de «Grafiti Clásico» es personal y parte del significado del término «clásico» que se describe en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: «clásico, ca: Que no se aparta de lo tradicional, de las reglas establecidas por la costumbre y el uso». <https://dle.rae.es/clásico>

4

Es efímero y espontáneo

Trasgrede espacios públicos y privados

Se optan por espacios que tengan un gran alcance de visibilidad.

Es ilegal

Es un acto libre

Se debe recurrir al uso de pseudónimos

El uso del aerosol como técnica principal, por los beneficios técnicos y de velocidad que ofrece, como su versatilidad y adherencia a muchos tipos de material.

El crecer y desarrollarse en un entorno callejero, así como el expandirse en distintos contextos urbanos, dieron pie a que el grafiti empezara a tomar distintos caminos y rutas de expansión, desde un grafiti chicano, que surge de la influencia del muralismo chicano donde predominan las representaciones de la cultura popular mexicana, y cuando es adoptado por tribus urbanas⁵ como los *cholos*, surge una nueva constante gráfica por representar cráneos, letras caligráficas, retratos estilizados, personajes con vestimenta y accesorios característicos de su cultura, etc.

Otro camino que tomó fue su incursión a la cultura *hip-hop*, la cual fue la más fuerte y que sigue presente en la actualidad. El grafitero neyorquino FUTURA fue uno de los pioneros de dicha integración, haciendo que el grafiti se convirtiera en uno de los famosos 4 elementos de la cultura *Hip Hop: Rap, Beat Boy, Breakdance* y el *Grafiti*. Esto marcaría el inicio de toda una constante gráfica por representar elementos simbólicos de esta cultura.

Así mismo, al ser un fenómeno social, rápidamente comenzó a crear relaciones empáticas entre los partícipes, lo cual dió origen a los famosos *crew*, que son grupos de grafiteros que decidieron unirse y actuar en comunidad, es decir, un colectivo de trabajo donde es común que hayan integrantes con distintos perfiles, enfoques y maneras de realizar sus intervenciones; por ello, cuando un *crew* completo interviene un espacio, es sinónimo de una riqueza gráfica y estilística de imágenes.

Regresando al punto más importante del grafiti clásico, el de lograr un reconocimiento y una particularidad dentro del círculo grafitero, cito un fragmento del libro *Grafiti ¿arte o desastre?* de Ricardo Anaya:

La búsqueda de reconocimiento es evidente en la actividad del grafitero; reconocimiento a su valor, destreza, maña, estilo o habilidad. El reconocimiento no necesariamente implica aceptación, implica simplemente distinción. El tagger lucha por no pasar desapercibido. Algunos quieren ser distinguidos por toda la sociedad, otros se conforman por con un sector determinado, pero, finalmente, se pinta para ser observado y en ello radica la lucha por los espacios públicos. El grafitero se preguntará: "¿Dónde tendría mayor publicidad mi placa?" Los anuncios espectaculares son codiciados aparadores estáticos, mientras que los vagones del tren o los camiones ponen el tag, a la bomba o a la pieza a circular a la vista de los sujetos pasivos de esta forma de comunicación. (Anaya, 2002, p. 129)⁶

⁵ Para tener contexto del concepto de tribus urbanas, Carlos Belmonte las define en su ensayo como: «Tribus, culturas juveniles, sub-culturas, contra culturas, grupos sociales, bandas, pandillas, entre otros, son los términos más utilizados —y por tanto discutidos por las ciencias sociales— para referirse a un sector de la sociedad que oscila entre los 12 y los 28 años, cuyos miembros, reunidos en grupos comparten una estética, unos valores, en algunas ocasiones una ideología y en otras son sólo fruto de un proceso de mediatización musical o publicitaria, que los diferencian del resto de los jóvenes». Belmonte, C. (2010). "Las tribus urbanas: campo virgen en historia y fértil para la interdisciplinariedad", en *Cuicuilco*, núm. 48, pp. 51.

⁶ Anaya, R. (2002). *Grafiti ¿arte o desastre?*. México: Universidad Autónoma de Querétaro.



La consecuencia de esto, fue que al grafiti desde un inicio se le relacionó directamente con el vandalismo, y con una problemática social.

Al ser un acto muy libre, de fácil acceso y que cualquier persona con un aerosol puede "realizarlo", fue algo que contribuyó a la negatividad del grafiti, creando distintas sensaciones relacionadas con una contaminación visual y una irritación e impotencia, debido a que el acto no respeta propiedades públicas ni privadas, sin importar el material del que esté hecho el soporte a trasgredir o el riesgo que pueda implicar el realizarlo; desde fachadas de casas a cualquier superficie del espacio público.

Aquí de nuevo comparto una afirmación que realiza Anaya, sobre la negativa percepción que produce el grafiti tradicional:

En este sentido, si al dueño de una casa pintada por un tagger, no le produjera una emoción desagradable esa inscripción, no tendría sentido el gasto de tiempo, dinero y esfuerzo para la restitución de la pared... Podemos pues, concluir que estamos frente a un problema de percepción: un problema eminentemente estético. (Anaya, 2002, p. 145)⁷

Como dice el autor, el problema radica en un aspecto meramente estético, debido a que las personas que no están familiarizadas con los códigos formales que se rigen en el grafiti, es muy complicado que lo entiendan y tengan un análisis sensato, a consecuencia de esa experiencia estética negativa que les produce la percepción de una imagen de este tipo, al catalogarlo como "rayón".

Es por ello que muchas personas generalizan y catalogan de grafiti a cualquier acto de pintar en una pared de un espacio público, y de inmediato hacen un juicio de valor negativo y repugnan el acto.

Es aquí donde tiene que resaltarse y revisarse la profunda evolución que ha experimentado el grafiti, ya que muchos optaban por hacer intervenciones más complejas y planificadas, al paso de haber desarrollado lineamientos gráficos constantes y por ende crear una evidente variedad de "estilos", que se podría traducir a una tipología por contenido morfológico, donde la ilustración comienza a encontrar su propio terreno.

⁷ *Ibidem*.

Tipología por contenido morfológico

TAG

Es el elemento celular del grafiti. Por esta "placa" o pseudónimo es como se dan a conocer los autores. En esencia es un acto caligráfico muy personal. Por ello, existe una larga variedad de *tags*; trazos rectos, curvos, delgados, gruesos, continuos, redondos, planos, rápidos, lentos, etc., y todas las variantes del grafiti parten de aquí.



Tag de BATES, 2011.

THROW UPS

También conocidos como "vómitos", este tipo de intervenciones se caracterizan por ser espontáneas y rápidas, utilizando máximo 2 o 3 colores, por el tiempo corto de ejecución. Es el rostro más fiel del grafiti ilegal. Cada grafitero estiliza de manera peculiar sus letras, teniendo en cuenta sus dos características principales, el relleno y el contorno.



Throw-up de AZEK, 2009.



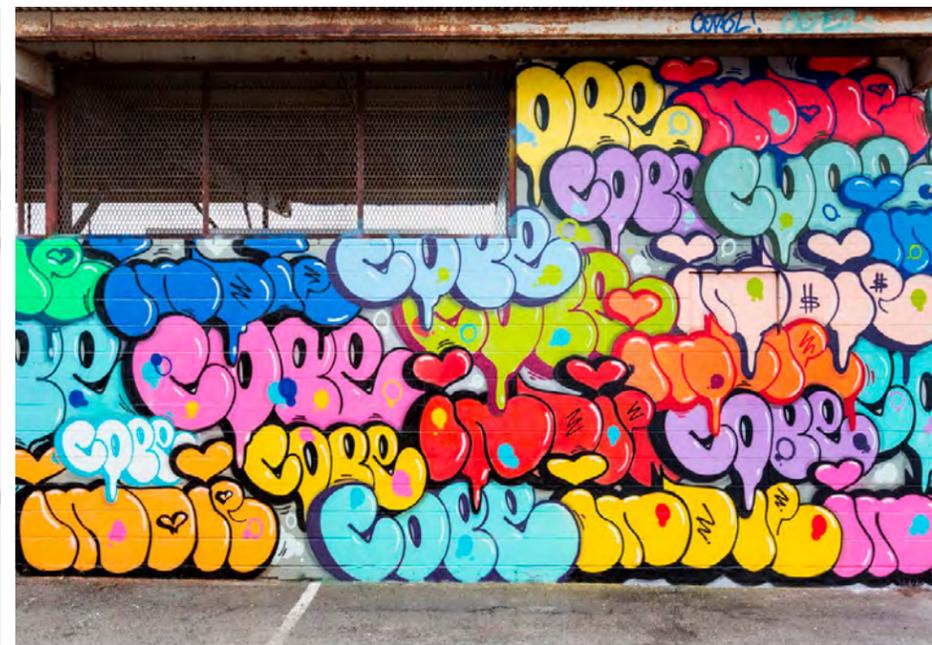
Block Letter de RISK, 2011.

BLOCK LETTER

Como su nombre lo dice, las *block letter* son letras que simulan encajar en bloques, distinguidas por tener trazos lineales donde regularmente están contenidas en un contorno pronunciado. Comúnmente son de gran tamaño y suelen estar plasmadas en lugares que tengan gran visibilidad.

BUBBLE LETTER

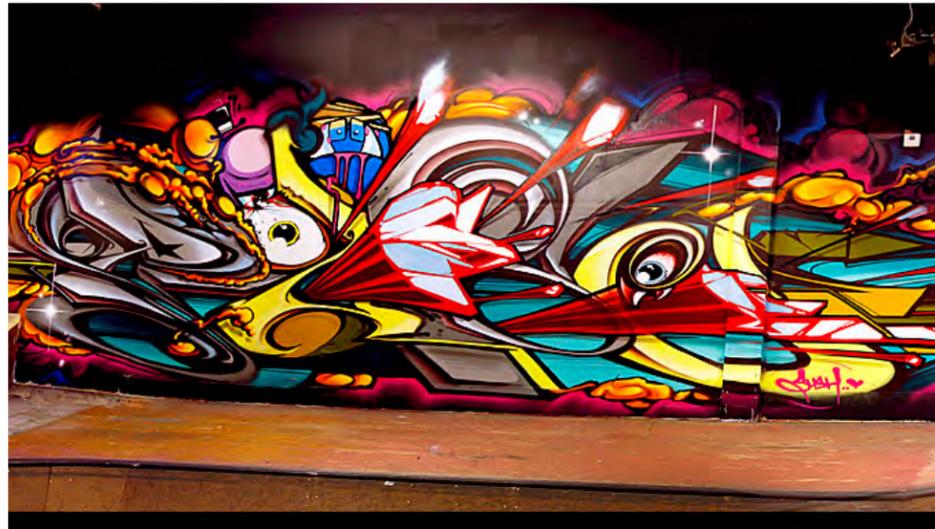
Este tipo de letras son de las que tienen mayor presencia en muros públicos por su carácter sencillo de realización, ya que suelen ser letras de cuerpo ensanchado y bordes redondeados, por ello el nombre de *bombas*. Usualmente son elaboradas con dos colores, y muchas veces se le aplica sutilmente un color blanco que simula un brillo.



Bubbles de COPE2, 2017.

WILD STYLE

El tipo salvaje se identifica por ser de las intervenciones más complejas de realizar, debido a su naturaleza caótica y libre, con la intención de crear dinamismo, recurriendo al uso de elementos desordenados y una riqueza visual traducida a colores, texturas y formas.



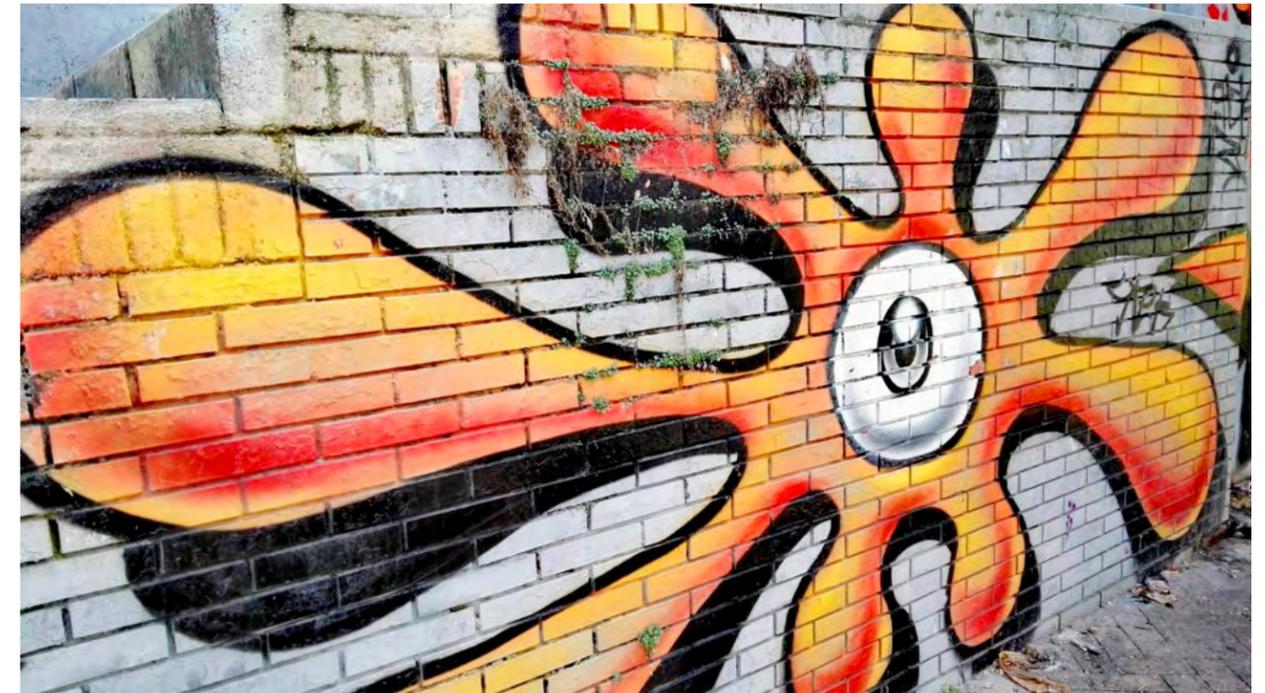
Wildstyle de POSE, 2009.

MODEL PASTEL 3D

Este tratamiento de imagen rebasa muchos criterios tradicionales del grafiti, debido a los extensos tiempos de ejecución y factura técnica que debe tener; tanta es la calidad que ha llegado a causar gran aceptación del público, considerándolo como "obras de arte", ya que les causa mucha sorpresa la apariencia tridimensional que se logra percibir gracias al tratamiento del color, luces, sombras y volumen.



Pieza 3D de DAIM, 2005.



Íconos de SUSSO33, 2014.



ÍCONOS

En términos pragmáticos, este tipo de imagen actúa como "marca personal" de un grafitero, es decir, cumple la misma función de un ícono gráfico sólo que llevado a las paredes y soportes urbanos. Es la traducción del lenguaje textual al gráfico, que significa, la sustitución del tag a una forma figurativa en síntesis. Por ende, el grafitero inicia una búsqueda más formal para lograr tener un signo visual propio; una representación en síntesis gráfica que se convierta en su logo, o mejor dicho, en su isotipo. SUSSO33 es un pionero en este tipo de imágenes, conocido mundialmente por su famoso ícono, el cuál unifica dos conceptos, que al mismo tiempo son elementos esenciales en el quehacer del grafiti (y lo pictórico en general): una mancha de pintura y un ojo.



Character de HARRY BONES.

CHARACTER

Aquí es donde comienza los primeros indicios de una ilustración figurativa más en forma, a nivel técnico y conceptual, haciendo que este terreno sea muy explorado desde sus inicios hasta el día de hoy, ya que las posibilidades gráficas son ilimitadas.

La estilización de letras ya no son primordiales y se empiezan a complementarse de otro tipo de imágenes, desde la copia de ilustraciones ya conocidas, hasta la creación de personajes propios o escenarios que ambientan y acompañan a las piezas de grafiti clásico.

Cuando se opta por la copia directa de imágenes existentes, ya sea fotografías o ilustraciones (frecuentemente son elementos gráficos de la cultura pop, como personajes de cómics, historietas y caricaturas⁸), la parte de la ejecución es lo que define el posicionamiento y el "respeto" del graffitero dentro de esta tipología, donde la calidad técnica es primordial, así como la composición de los elementos gráficos.

En cambio, cuando crean sus propias imágenes, como personajes y escenarios, la técnica no es tan determinante para el posicionamiento del graffitero, ya que esta recae en la originalidad de la imagen que se realiza. HARRY BONES es un graffitero e ilustrador fiel a este tipo de creación propia de personajes y mundos ficticios.

⁸ El concepto caricaturas dentro del contexto mexicano, se refiere a los programas televisivos de "dibujos animados", normalmente dirigidos a niños y jóvenes.

El siguiente esquema enfatiza la naturaleza de las intervenciones gráficas, retomando la categorización de la socióloga y antropóloga Tania Cruz Salazar (2004), donde clasifica 3 dimensiones del grafiti:

Comunicativa, Artística y Vandálica⁹. Esta clasificación sirve como punto de partida para analizar y diferenciar las intenciones y partes medulares de las dos caras del grafiti, con el propósito de ubicar la posición de la ilustración que vive dentro de la dualidad del grafiti.

GRAFITI ILEGAL

Dimensión
Comunicativa

Dimensión
Expresiva

Dimensión
Vandálica

Posicionamiento dentro
del movimiento



ÍCONOS

Imágenes sencillas

⁹Cruz Salazar, T. (2004). *Yo me aventé como tres años haciendo tags, ¡sí, la verdad, sí fui ilegal!* *Grafiteros: arte callejero en la ciudad de México*. Desacatos, (14), 197-203. Recuperado en 20 de octubre de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2004000100011&lng=es&tIng=es.

Tras la exploración de este esquema, se hace evidente que la ilustración se puede desarrollar de mejor manera en el grafiti legal, debido a la naturaleza del acto, donde hay más tiempo de ejecución y por ende hay una mayor importancia estética y comunicativa, ya que los ejecutantes tienen el cuidado de realizar una imagen más compleja a nivel conceptual y técnico.

GRAFITI LEGAL

Dimensión
Comunicativa

Dimensión
Expresiva

Dimensión
Estética

Atención a valores estéticos



CHARACTER

Imágenes complejas

Las Reglas

Es muy importante resaltar que no todas las intervenciones en espacios públicos o “rayones” (como muchas personas le llaman), se catalogan como grafiti (ya sea legal o ilegal), ya que existen ciertas “reglas” que se rigen entre quiénes lo practican y están inmersos en este mundo. En su mayoría son adolescentes los que desean entrar al ambiente grafitero sin conocer las reglas y los puntos esenciales del fenómeno; por ende son rechazados por los “grafiteros reales” o practicantes que ya tienen más años en el medio.

“Las reglas del juego. Paralelamente al desarrollo de esta actividad, dado que ocurre en un contexto social, se han ido reiterando ciertos usos; algunos se convirtieron en costumbres, y finalmente, se generaron una serie de normas, por supuesto no escritas, cuya violación desencadena el uso de la violencia sobre el trasgresor; principalmente, violación moral, traducida en rechazo: se cataloga a los pocos involucrados o instruidos, a los infractores de dichas normas, como posers, toys, o chacales”. (Anaya, 2002, pp.74-75) ¹⁰

El respeto dentro del grafiti se refiere cuando está bien elaborado (en cualquiera de sus manifestaciones), es auténtico, o presenta una destreza al momento de realizarlo (ya sea por la ubicación del lugar, el riesgo de pintarlo, o el tamaño), se “respeto” y no se pinta encima. Si es el caso y otro grafitero opta por “volarlo”, como se dice comúnmente, se tiene que superar en técnica y propuesta. Este fenómeno es algo muy frecuente en el ambiente grafitero, debido a la constante competencia por pintar mejor, en mayor frecuencia y en lugares atrayentes, que se puede traducir dentro de la cultura del grafiti a una guerra de estilos, la cual se puede dar entre dos grafiteros o entre grupos.

¹⁰Anaya, R. (2002). *Grafiti ¿arte o desastre?*. México: Universidad Autónoma de Querétaro.



Uno de los casos más famosos a nivel mundial de este “versus”, sucedió entre el artista urbano BANKSY y el icónico grafitero de Inglaterra ROBO. Joseba Elola (2011), narra a detalle:

La guerra empezó como cosa de dos. Banksy pintaba sobre un grafiti de Robbo, Robbo sobre uno de Banksy. Luego entraron en juego los equipos de cada uno de ellos. Pero la pelea se ha vuelto global y, en estos días, grafiteros del mundo entero machacan las obras que Banksy ha ido disseminando por el planeta: Nueva York, Palestina, Australia, Sudáfrica... Si algo no se esperaba el enigmático artista es que su batallita fuera a acabar así, con una legión internacional de grafiteros solidarizándose con Robbo.

Banksy es el hombre que ha llevado el arte urbano de la calle a las galerías. Muchos grafiteros le reprochan que sus mensajes anticapitalistas, antimultinacionales y antisistema hayan acabado reportándole ingresos millonarios; le consideran un vendido. Y no le perdonan que faltara al respeto a un tipo auténtico, a un grafitero legendario como Robbo. La semana pasada, una de las obras de Banksy en su ciudad natal, Bristol, fue emborronada. Firma: Team Robbo. (párrafos 6 y 7) ¹¹

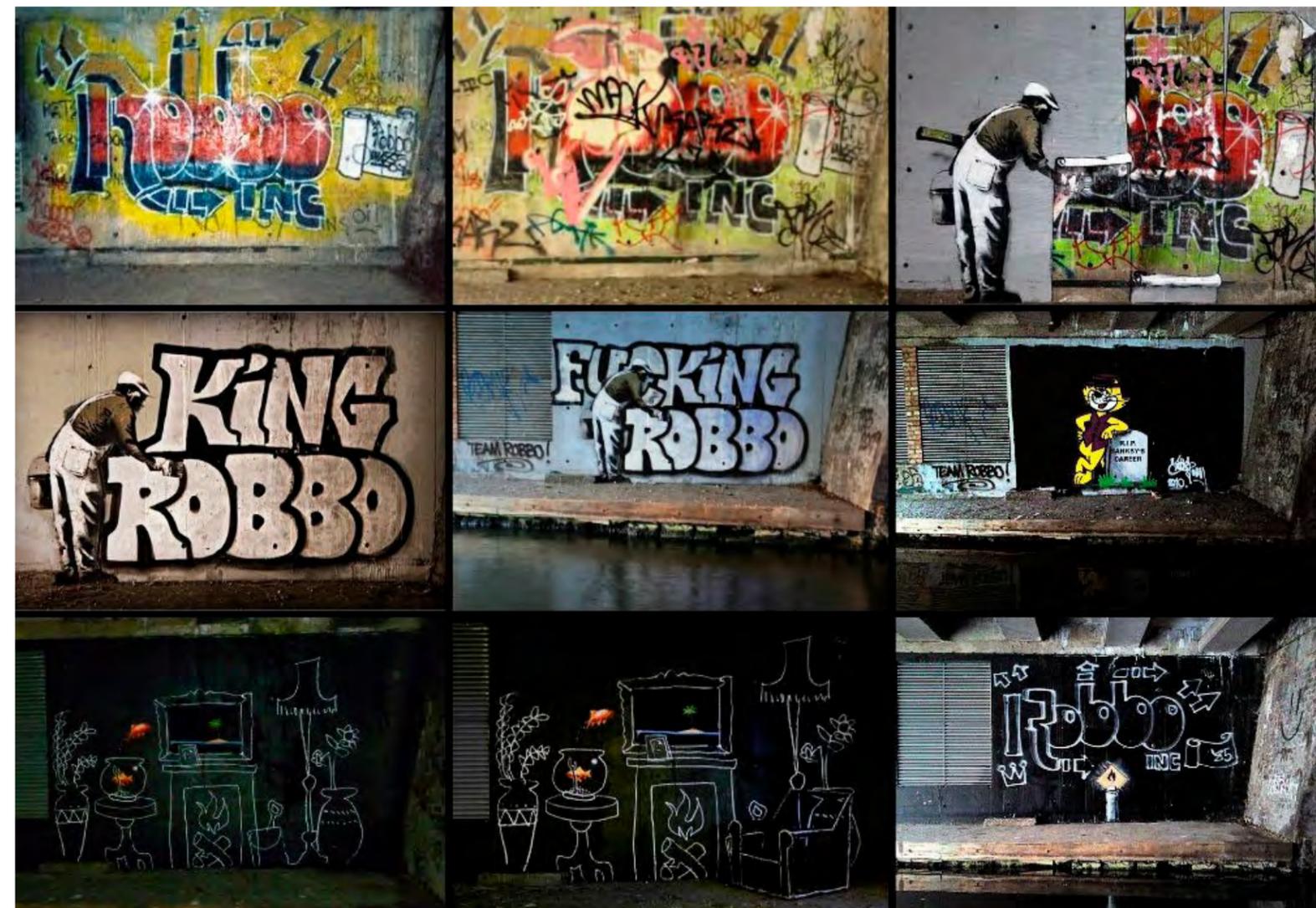
¹¹Elola, J. (2011). Los grafiteros machacan a Banksy. El País. Recuperado el 5 de Octubre de 2019 de https://elpais.com/diario/2011/10/16/domingo/1318737157_850215.html

BANKSY VS ROBBO

**“Esto es una guerra entre dos movimientos”,
dice Choci-Roc, de Team Robbo:
entre el grafiti y el arte urbano.¹²**

JOSEBA ELOLA

¹² *Ibidem.*



Este famoso suceso es un claro ejemplo de la diferencia que hay entre el grafiti clásico y un arte urbano puro; las intenciones de un “escritor” que es una leyenda dentro del círculo del grafiti en Inglaterra, y un artista urbano catalogado de los mejores del mundo por sus intervenciones en el espacio público cargadas de un fuerte y original contenido semántico, inclinado al género satírico. Distintos lenguajes y distintas intenciones, pero al mismo tiempo compitiendo en un mismo espacio. Es así como llegan a diferenciarse estos dos tipos de lenguaje visual y gráfico, pero al mismo tiempo llegan a compartir fuertemente algunos elementos.

Elementos Compartidos

ARTE URBANO GRAFITI

Temáticos

- Temas Sociales
- Temas Culturales
- Temas Ambientales

Contextuales

- Intervención al espacio público
- Legalidad e ilegalidad
- Efímeros

Técnicos

- Soportes
- Recursos materiales

Un dato peculiar es que la mayoría de las personas que no están familiarizadas con estos temas, relacionan directamente la técnica del aerosol con el grafiti. Esto es una muestra de la relación intrínseca que hay entre los grafiteros y el uso del aerosol. Por el lado contrario, el arte urbano mutó a nuevas técnicas y modos de ejecutar las imágenes, creando un amplio catálogo de líneas y estilos gráficos, rompiendo tradiciones y paradigmas establecidos al crear imágenes en muros. En cuanto al grafiti, conforme se hacía más practicado, su esencia original se iba transformando hacia un trabajo más detallado y planeado, pero sin dejar de lado la creación caligráfica.



Intervención de ROA en Málaga, España

EL ARTE URBANO Y LA CRECIENTE ILUSTRACIÓN QUE HABITA DENTRO DE ÉL

El arte urbano es el fenómeno que se traduce como las distintas formas de intervención gráfica en el contexto urbano, con intenciones, ideologías y objetivos claros, donde el nombre y el reconocimiento ya no son la pieza protagonista, y por consiguiente surgen y siguen emergiendo un sin fin de riquezas visuales, gráficas y técnicas, donde el grafiti es su antecesor por excelencia.

Es aquí donde la ilustración empezó a tener una mayor presencia y un protagonismo en las intervenciones, debido a que el mensaje y el contenido se convirtieron en la pizca primordial de las obras. Desde escenas muy complejas sobre paredes de edificios, a representaciones gráficas más sintetizadas ejecutadas con una plantilla.

1.3



Grenoble, 1976. Intervención de ERNEST PIGNON-ERNEST

Para iniciar este apartado, recorro a un texto que especifica de manera precisa la evolución y transformación que ha experimentado este fenómeno callejero:

Después del grafiti estadounidense y de sus émulo europeos, surge una tercera generación inventiva y cosmopolita que marca una nueva etapa clave del movimiento. De aquí nace una creatividad renovada y un activismo reforzado: la obra en sí misma se convierte en portadora de un mensaje y esto ocurre de manera consciente. (Danysz, 2016, p.133)¹³

Para conocer el origen de muchas manifestaciones actuales que son consideradas como arte urbano, es necesario conocer el trabajo de grafiteros y artistas europeos, ya que alrededor de los años 70's estaban creando un nuevo lenguaje visual, el cual ya no era poner o marcar su nombre o placa como en el grafiti estadounidense, si no buscar otros canales de intervención gráfica. Dichos canales iban por una imagen más inclinada a la figuración, debido a la intención primordial que tenían: el otorgar un mensaje. La mayoría de las veces estas imágenes estaban fuertemente influenciadas por el contexto político y social que se vivía en su época.

¹³Danysz, M. (2016). *Antología del arte urbano. Del grafiti al arte contextual*. Barcelona, España: Promopress.

“Cada vez que pienso que pinté algo un poco original, me encuentro que Blek Le Rat lo hizo también, solamente que veinte años antes”.¹⁴

BANKSY

BLEK LE RAT y ERNEST PIGNON-ERNEST son dos de los artistas pioneros de este tipo de lenguaje gráfico, el cual estaba influenciado por cuestiones contextuales de su tiempo, tanto a un nivel político como a una dimensión social, sin dejar de lado el aspecto gráfico, donde la imagen política y los carteles propagandísticos y publicitarios de aquella época dominaban el terreno de la comunicación visual. A consecuencia de esto, las intervenciones gráficas en la calle se convirtieron en una gran arma para dialogar y comunicar una reacción de lo que se vivía.

Estos artistas se dieron cuenta de los alcances que tenía una imagen en la vía pública, y por ello comenzaron a intervenir de igual manera que el grafiti. En términos de ejecución, también fueron forjadores e iniciadores de optar por técnicas que hoy son clave en el arte urbano, que incluso artistas de la talla de BANKSY han expresado su admiración y reconocimiento por el trabajo de BLEK LE RAT, considerado por muchos artistas el padre del estencil.

¹⁴Afirmación de BANKSY en el 2011, según Sergio Pérez Gavilán de VICE, red de contenido digital.

No more war in the world, 2003. Intervención de BLEK LE RAT





BLEK LE RAT interviniendo un muro con la técnica de estencil, 2010.

Es por ello, que el arte urbano se entiende como el resultado de una transformación y evolución de intenciones, objetivos, metodologías, y técnicas que iniciaron en el grafiti, mezclándose con otros contextos artísticos y gráficos, impulsando la creación de imágenes en muros y otros espacios públicos de mejor calidad y con lenguajes gráficos sensatos, como se comenta en el libro *Trazos en el concreto. Graffiti y arte urbano en Nuevo León*: "(...) el también denominado *street art*, no se centra únicamente en rúbricas o nombres, sino que se nutre y se torna complejo en la medida que se integra discursos e influencias de múltiples esferas artísticas".¹⁵

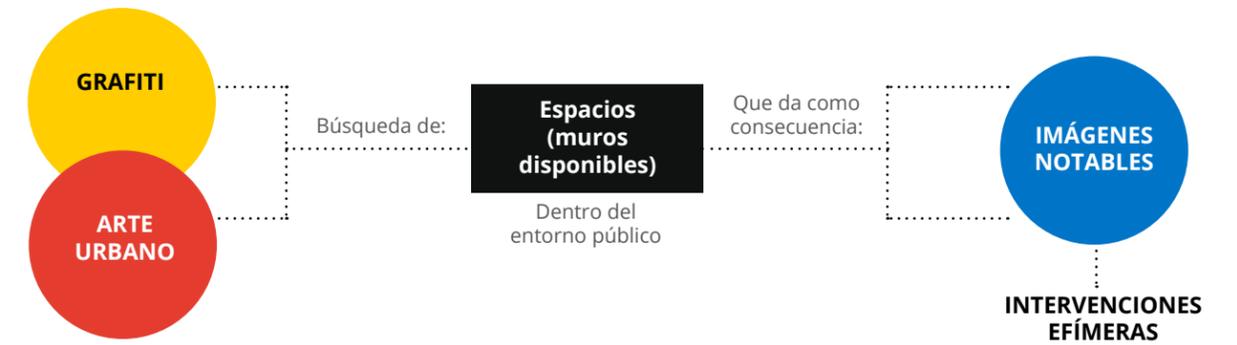
Dicha evolución dio origen a una riqueza descomunal de líneas gráficas y estilos de imagen, hasta recurrir a nuevas formas de trabajar e intervenir el espacio público.

Ante ello, comenzaron a surgir nuevos partícipes, como "tatuadores, diseñadores, grabadores y fotógrafos quienes decidieron salir a las calles a experimentar en grandes formatos sobre muros a la interperie"¹⁶, hasta grafiteros ya posicionados, que optaron por una imagen con un contenido significativo, o como actualmente muchos ejecutantes le llaman: una "resignificación del espacio".

Así es como empezaron a surgir nuevos conceptos y nombres con el objetivo de decifrar las frecuentes y cambiantes intervenciones en el espacio urbano; mural contemporáneo, neomuralismo, neografiti, arte callejero, son algunos ejemplos. Más allá de las etiquetas, esto es indicio de la gran cantidad y variedad de frutos que ha originado el arte urbano: imágenes con notables dimensiones artísticas y comunicativas.

¹⁵ Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León, (2014). *Trazos en el concreto. Graffiti y arte urbano en Nuevo León*. Nuevo León, México: CONARTE.

¹⁶ *ibidem*.



Una característica particular, que el grafiti y el arte urbano siempre han compartido desde sus inicios hasta el día de hoy, es el tema de la duración y vida de sus obras; de lo efímero de las imágenes, como afirma Sergio y Daniel Arroyo en su libro *Codex: una aproximación al grafiti de la ciudad de México*:

La naturaleza efímera del grafiti es una de las mayores dificultades que enfrentan quienes, acostumbrados a la grandilocuencia de lo eterno, tiene que lidiar con algo que el tiempo, la corrosión natural y la acción humana hacen desaparecer, para rehacerlo en distintos formatos y visiones, determinados por frecuencias poco usuales para las dinámicas tradicionales de la factura artística. (Arroyo, 2014, p. 215)¹⁷



Jean Genet, 2006. Intervención de ERNEST PIGNON-ERNEST

¹⁷ Arroyo, S. R., & Arroyo, D. (2015). *Codex: una aproximación al grafiti de la Ciudad de México*. México: Turner.

“Aprovecho lo que la ciudad desperdicia”.¹⁸

VHILS

Este aspecto efímero, que confluye en el arte urbano y el grafiti; otras aplicaciones de imagen de gran formato, como la pintura mural tradicional lo pasa desapercibido. Cada artista, grafitero, o cualquier partícipe está consciente de ello al momento de hacer una obra, ya sea por el riesgo de que esté al alcance de cualquier persona y que las intervengan, dañen o “pisen”, hasta el tema físico de los materiales; el desgaste del soporte, la despigmentación de la pintura o el deterioro del papel, por ejemplo. Por ello, es importante mencionar que en este círculo existen artistas que han buscado la manera de sobrellevar o usar estas características para el desarrollo de su obra.

El trabajo de VILHS es una referencia fiel a este tipo de intervenciones fuera de lo convencional y partiendo del tema de lo efímero; este artista urbano crea sus imágenes taladrando las paredes, con el objetivo de ir materializando rostros, que dan como resultado un estilo y lenguaje propio muy bien ejecutado.

¹⁸ Frase de VHILS dicha en una entrevista para *El País*, según el portal de contenido de arte *All City Canvas*



1. *Smile king bear. Rest of the three graces*
Las Vegas, USA, 2017.
Intervención de OKUDA
2. *Universal chapel*
Fort Smith, Arkansas USA, 2016
Intervención de OKUDA
3. *Kaos temple*
Llanera, España, 2015
Intervención de OKUDA

Y la lista es larga si tomamos este criterio como punto de análisis; artistas, diseñadores e ilustradores que han ido más allá del soporte bidimensional (el cuál es el más común). Otro ejemplo son los que han apostado por la intervención de soportes tridimensionales para crear nuevas formas de imagen. El trabajo de OKUDA es un claro ejemplo de este tipo de trabajos, al realizarlos en esculturas, objetos, construcciones arquitectónicas completas como casas, iglesias, etc. Aquí se hace presente una característica particular del arte urbano, que a diferencia con el grafiti, procuran una adaptación gráfica y visual del lenguaje de cada artista sobre el soporte que se interviene.

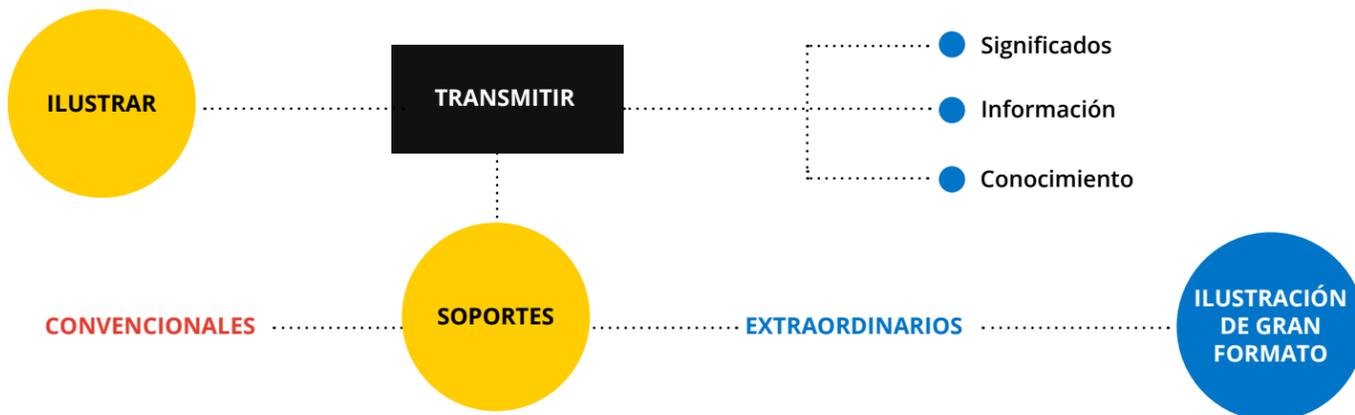




Las auténticas obras de los hermanos brasileños OS GEMEOS son otra muestra de transmitir y comunicar mensajes por medio de ilustraciones monumentales sin importar el soporte, o mejor dicho, adaptándose a una gran cantidad de superficies y formas espaciales, desde construcciones cilíndricas a grandes edificios, hasta llegar a intervenir lo impensable; un avión.



Otro recurso utilizado por distintos artistas urbanos y grafiteros, es el manejo de la perspectiva óptica llamada anamorfosis, en conjunto con el uso estratégico de sombras, luces y un modelado muy detallado con el objetivo de crear efectos tridimensionales. Este tipo de imágenes por lo regular son de carácter realista e hiperrealista, que llegan a producir bastante asombro a las personas (gracias al nivel técnico-icónico), y muchas veces sólo actúan como *photo oportunnity*, que se traduce como un tipo de fondos fotográficos que tienen como fin interactuar con el público. Las obras del célebre artista portugués ODEITH representa perfectamente este tipo de imágenes.

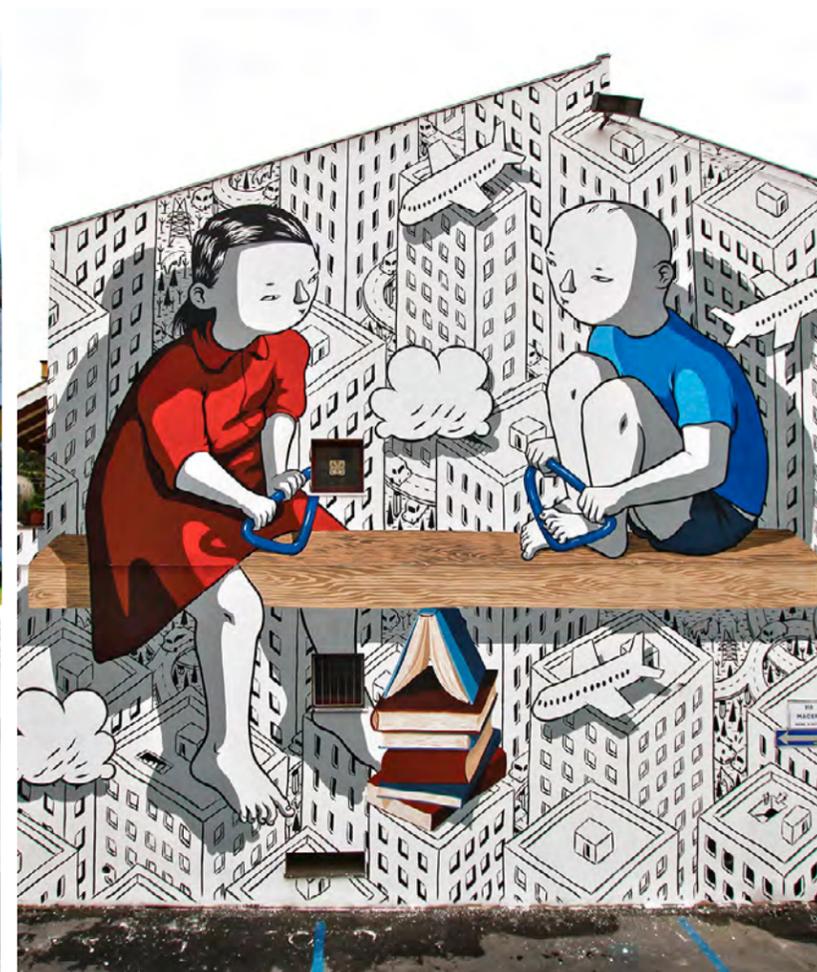


Ya con una antesala de como la ilustración está inmersa en estas manifestaciones, las intervenciones de los ilustradores italianos BLU y MILLO contribuyen al objeto principal de esta investigación, ya que son una muestra fiel de imágenes con una fuerte carga semántica, que se transfigura a una intención comunicativa por dar un mensaje a partir de un contenido retórico; imágenes que pueden actuar en cualquier otro formato tradicional del mundo de la ilustración, como las salidas editoriales, por ejemplo.

Si nos basamos en el término de ilustración según Juan Martínez Moro en su libro *La ilustración como categoría*, la obra de estos dos artistas urbanos serían ejemplos perfectos de una ilustración que responde a comunicar significados a través de la imagen, es decir, una imagen que "ilumina"; una ilustración que denota una intencionalidad por transmitir significados, información y conocimiento.¹⁹



La urbanización nos está matando. Intervenciones de BLUE



¹⁹Martínez, Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría*. España: Ediciones Trea, pp.54-59

Intervenciones de MILLO

Capítulo

2

**LA
ESCENA
ACTUAL DEL
ARTE
URBANO.
GRANDES
EXONENTES**



Personaje de HOMBRE, 2019

LA CARA DE LA ILUSTRACIÓN EN EL GRAFITI

Algunos ilustradores se inclinan más por el terreno del grafiti tradicional, ya sea por el uso de aerosol como técnica principal, los ejes temáticos que han sido frecuentes en la práctica del grafiti, como la representación de elementos de la cultura *hip hop*; posturas sobre temas sociales como el derecho a la expresión, el cuidado del medio ambiente, temas fantásticos y ficcionales, que en su mayoría es la creación de personajes (*characters*), o simplemente representaciones gráficas que acompañan y contextualizan a la tipología de letras ya mencionada.

Es así como estaríamos hablando del tema de la ilustración que vive en el grafiti.

2.1



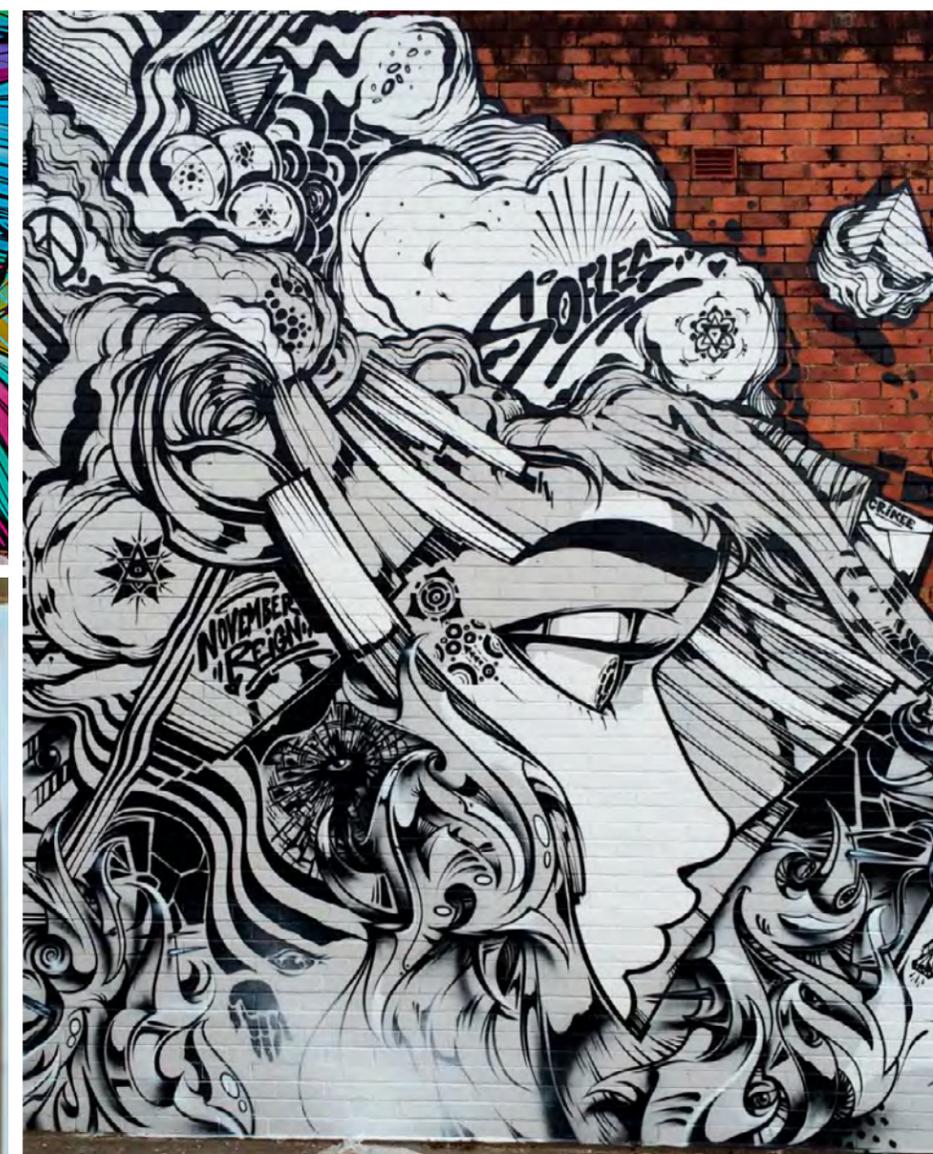
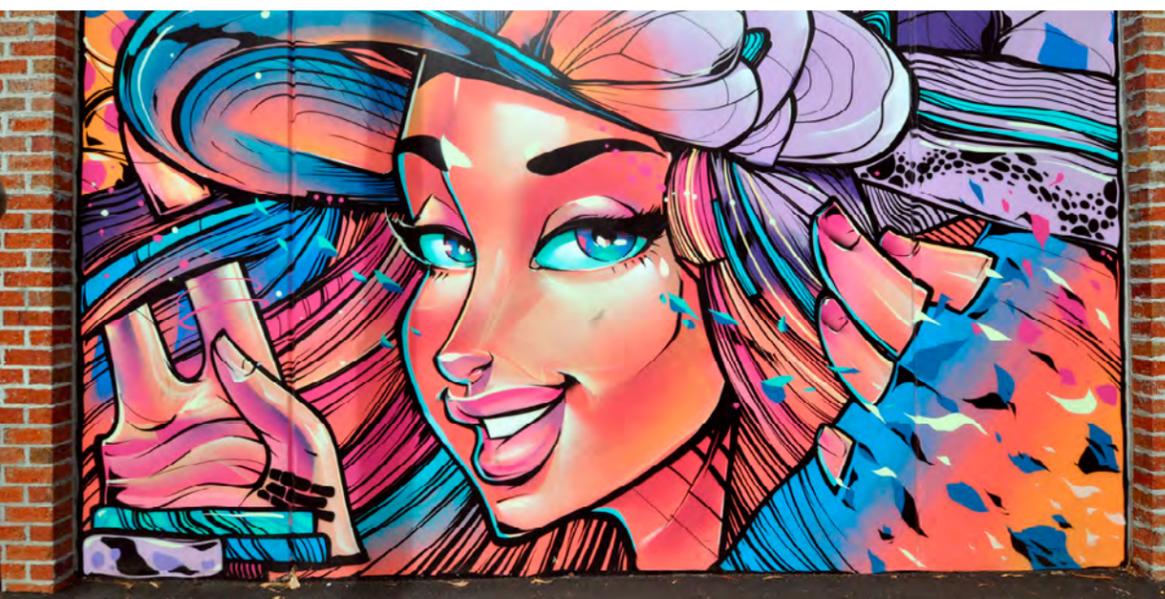
SOFLES

“Quiero deshacerme del estigma de que cualquier arte hecho con una lata de aerosol es malo o juvenil.”²⁰

SOFLES

SOFLES es un ilustrador y grafitero de Brisbane, Australia, conocido mundialmente por su peculiar estilo gráfico. Es un referente en piezas de grafiti tradicional, como *wildstyle* y *blockletter*, pero también ha tenido demasiada inserción en la ilustración de gran formato, donde ha creado un lenguaje propio, haciendo que sus ilustraciones parezcan ser imágenes vectoriales, siendo muestra de la increíble calidad técnica sobre el manejo del aerosol y su total comprensión de las posibilidades que ofrece dicho material.

²⁰ Entrevista a SOFLES por *Acclaim*, 2013.





MADC

“En este mundo, la gente observa primero tu obra y luego a la persona detrás de ella, así que nunca me he sentido excluida por ser mujer”²¹

Claudia Walde, MAD C

Claudia Walde, la artista alemana detrás de MAD C, es una de las grafiteras más reconocida a nivel mundial, por su larga trayectoria en este ambiente. Tiene gran facilidad por realizar piezas de grafiti clásico; *wildstyle* principalmente, hasta crear escenas narrativas y de carácter fantástico. La calidad y versatilidad técnica la han llevado a posicionarse en las grandes ligas del grafiti internacional, siendo patrocinada por la marca de aerosoles *Molotow*, así como exponer sus piezas en galerías de distintos países. MAD C es el ejemplo claro del equilibrio entre el grafiti clásico y una ilustración figurativa.

²¹ Entrevista a MAD C por *Cartel Urbano*, citada en *Pintagraff*, 2011.



SATURNO

“Pintar en la calle se podría decir que es más que pintar. Pintar en el estudio es más una tarea solitaria de diferente proceso con fines parecidos”.²²

Miguel Ángel Sánchez, SATURNO



SATURNO es un grafitero e ilustrador español que se enfoca en crear escenas y peculiares personajes de carácter fantástico, que gracias a su particular manejo del color, formas y volumen, hacen que te adentres en otra dimensión al ver sus ilustraciones. Los personajes son el elemento protagonista de su trabajo, que constantemente están coexistiendo en escenas de su imaginario gráfico.

²² Entrevista a SATURNO por Montana Colors, 2016.





Obra de NATALIA RAK, 2013

LA ILUSTRACIÓN MONUMENTAL DE ARTISTAS URBANOS

Sería interminable la lista de las personas que se enfocan en intervenir los espacios urbanos con sus ilustraciones, pero una favorable acotación es la de intervenciones monumentales, que año tras año ha ido creciendo, tanto en obras como en exponentes.

En la mayoría de los casos, estas imágenes colosales son las causas principales del posicionamiento de los artistas urbanos de talla mundial, por las dimensiones del trabajo físico, destreza técnica y por su propuesta conceptual, estilística, comunicativa y expresiva.

2.2

ETAM



“Nos gusta pintar cosas poco comunes de los sitios, como hicimos en Portugal al pintar un oso polar... ¡pero nunca verán un oso polar por ahí! Relacionar la pared excesivamente con el lugar... malo”.²³

BEZT

SAINER Y BEZT son una pareja de artistas polacos, pintores e ilustradores, que han llevado sus obras a formatos monumentales, siendo conocidos mundialmente por crear escenas que convergen entre el plano fantástico y surrealista, manteniendo una esencia de realismo. A nivel técnico, utilizan de manera excepcional las cualidades de los materiales para dar efectos ópticos y texturas, con el fin de lograr un alto grado icónico, oscilando entre un carácter realista y un dibujo estilizado, con la constante de que sean imágenes que dicen algo.

²³ Entrevista a ETAM CRU por Eva Villazala @ La Mono Magazine citada en Montana Colors, 2014.



OBEY

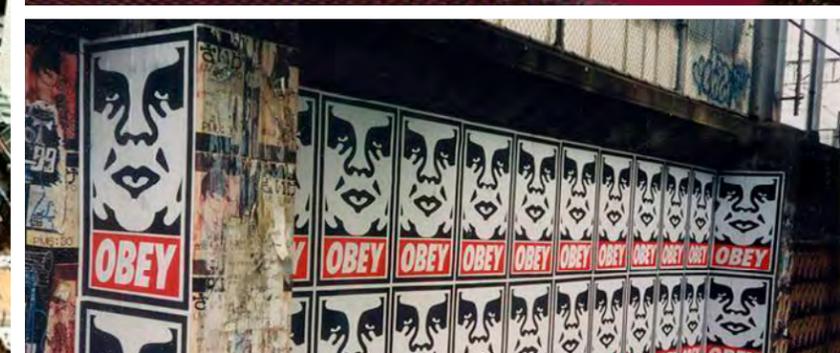
“La energía visceral de ver algo en la calle es más poderosa y tiene mayor relevancia ante el espectador”.²⁴

Shepard Fairey, OBEY



Shepard Fairey es un diseñador gráfico e ilustrador, y uno de los artistas urbanos más reconocidos e influyentes actualmente, por su auténtico lenguaje gráfico que ha creado y reconocimiento a nivel mundial, gracias a las monumentales imágenes pregnantes cargadas de contenido social, representadas por una síntesis gráfica, que son resultado del uso del estencil como herramienta fundamental, que enfatiza las sombras y luces de manera contrastante con la intención de lograr un efecto de volumen. El uso del color también es determinante en sus piezas, al utilizar una paleta de color constante y característica de él, que parecen estar influenciadas por el lenguaje del cartel ruso. Sus imágenes han llegado a una gran variedad de soportes de aplicación, desde fundar una marca de ropa, hasta crear el icónico cartel “HOPE” para la campaña presidencial de Barack Obama en el año de 2008, el cual fue célebre y relevante.

²⁴ Entrevista a OBEY por *Lifeandstyle*, 2015.



SETH

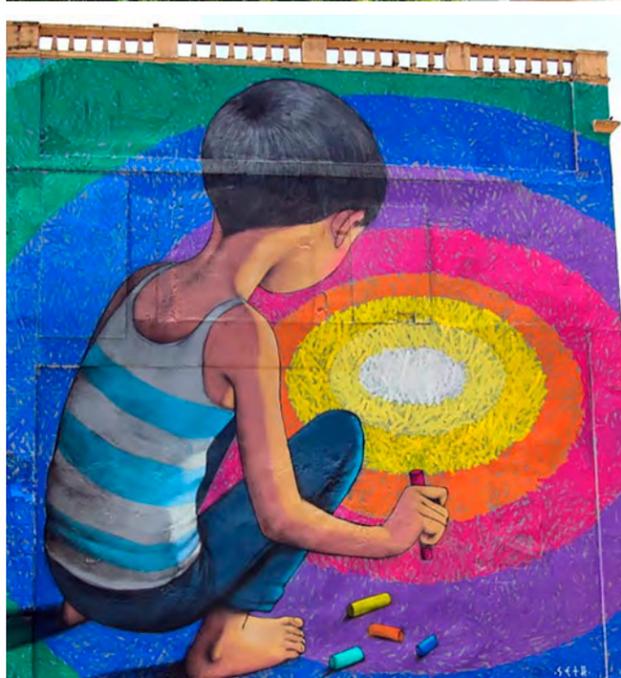
“Poco a poco entendí las implicaciones y el impacto de la pintura en espacios públicos: crear un diálogo con el espectador y el trabajo inspirado en el contexto y la cultura local”.

Julien Malland, SETH



SETH es un artista urbano e ilustrador francés que tiene una gran inclinación y capacidad por crear imágenes de gran impacto visual llenas de mensajes asociados con la infancia y su relación con la sociedad actual (desde su perspectiva), los cuales ponen a dialogar y reflexionar a las personas que tienen contacto con sus obras. El elemento principal y característico de sus ilustraciones son niñas y niños que se encuentran en situaciones ficticias donde el concepto, la narrativa y el mensaje son lo primordial, sin perder de vista el lenguaje cromático, que también es sustancial en sus ilustraciones.

²⁵ Entrevista a SETH por *Instagrafite*, 2016.



Capítulo

3

**EL
PANORAMA
LOCAL
DE LA
ILUSTRACIÓN
DE GRAN
FORMATO**



La Bestia Roja, 2013. Intervención de SEHER & SMITHE en Hamburgo, Alemania.

LA ESCENA EN MÉXICO

En México ha ido creciendo la aceptación y valoración del arte urbano y el grafiti legal; dicha apertura da pie a que más personas se sumen a realizar proyectos e intervenciones de manera propia y autogestiva, o con apoyos privados, públicos o comunitarios; eventos como festivales, concursos y exposiciones, son algunos respaldos que han logrado tener estas manifestaciones.

Consecuente a esto, el escenario nacional ha ido nutriéndose de artistas, diseñadores e ilustradores de gran nivel técnico y de propuestas genuinas, que han representado a México en eventos internacionales creando una esfera visual auténtica, gracias a la variedad y riqueza gráfica de las intervenciones que se hacen en el país.

3.1

PEQUE

“Creo que es obligación de cualquiera que se dedique a grafitear el cuestionarse por qué lo hacen y saber dónde empezó todo”.²⁶

Alejandro Martínez, PEQUE



Por muchos grafiteros, artistas urbanos y público general, PEQUE es considerado uno de los mejores grafiteros de México, y uno de los referentes a nivel mundial en la creación de personajes. Una constante en su trabajo es crear escenas de carácter fantástico y narrativo, donde viven personajes ficticiales o personas estilizadas en ambientes reales. Es referente nacional en torno a la técnica del aerosol por su increíble manejo, y sus obras son reconocidas internacionalmente por las temáticas que aborda; una mezcla de escenas narrativas, fantasía y contextos mexicanos, sin dejar de lado la estilización de letras características del grafiti clásico.

²⁶ Entrevista a PEQUE por *El Informador*, 2008.



SEHER

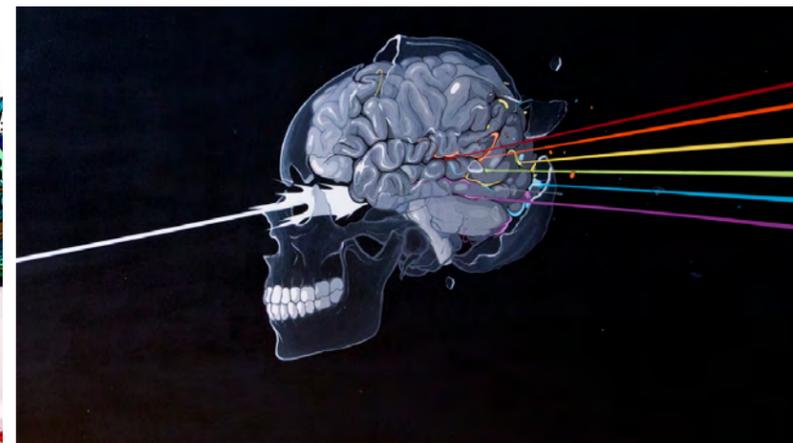


“Más allá de decorar un muro y que quede bonito, lleno de color, creo que el muralismo debe de estar completamente enganchado a un concepto potente para que las personas puedan obtener la información de lo que quieres transmitir.”²⁷

David Piñon, SEHER

SEHER es uno de los principales referentes de la ilustración monumental en México. Ilustrador egresado de la FAD, el cual es conocido mundialmente por sus obras colmadas por animales, naturaleza y formas orgánicas, así como el exquisito uso del color, sin dejar de lado su destreza de representar escenas dinámicas; de traducir el movimiento y dinamismo a un lenguaje gráfico. Sus ilustraciones lo han llevado a trabajar en distintos países de Europa y América Latina.

²⁷ Entrevista a SEHER por *HOTBOOK magazine*, s/f.





SANER

“El arte en espacios públicos es un disfrute y un beneficio a la ciudadanía porque se están generando nuevos diálogos sobre el entorno urbano.”²⁸

Edgar Flores, PEQUE

SANER quizá sea el artista urbano mexicano más reconocido a nivel mundial, por la creación de imágenes cargadas de mensajes y significados de la cultura mexicana; logrando edificar y posicionar un auténtico lenguaje gráfico, recurriendo al uso de elementos simbólicos y tradicionales mexicanos, como las máscaras y las vestimentas de pueblos originarios, otorgándoles una nueva representación y resignificación, dando como resultado una identidad propia en su trabajo.

²⁸ Entrevista a SANER por *All City Canvas*, 2017.





SU INSERCIÓN EN LA FAD

La Facultad de Artes y Diseño históricamente ha sido cuna de grandes artistas y diseñadores que han alcanzado el éxito profesional en distintos ámbitos de la disciplina, donde el campo de la ilustración ha tenido una notable expansión y los grandes formatos aparecen con mayor frecuencia; uno de ellos, la intervención de espacios públicos.

Desde su reubicación en Xochimilco, la antes llamada Escuela Nacional de Artes Plásticas, se preocupó por la creación de imágenes de grandes formatos, y por consecuencia, históricamente ha respaldado distintas intervenciones gráficas y visuales dentro de sus instalaciones. Para fortuna de algunos ilustradores, en los últimos años, este tipo de intervenciones en los espacios ha sido mayormente aceptada y valorada dentro del plano académico de la FAD, donde se le ha otorgado un sustento formal y también se han sumado otras escuelas de la UNAM a la apertura de estas manifestaciones artísticas.

Un ejemplo de ello es el trabajo que ha venido realizando desde hace más de diez años el Mtro. Jose Luis Acevedo Heredia, profesor de ilustración, donde ha incursionado al grafiti como unidad temática, tanto a nivel teórico-histórico y práctico de manera legal. Algunos de sus ex-alumnos son referentes a nivel nacional e internacional, como: SEHER, NEWS, ANIBAL PANTOJA, CHEMA SKANDAL, EVA BRACAMONTES, ARTURO CEJUDO del dúo ARTY AND CHIKLE, colectivo SEIS Y PICO... entre otros.

3.2

Antecedentes

Mural de Armando Carmona

Dentro de las instalaciones de la facultad, existe un muro dedicado especialmente a la práctica muralística, conocido como "La curva". Desde que la FAD (antes ENAP), se trasladó a Xochimilco, se pensó en continuar la práctica de pintura mural que había surgido en el contexto de la plástica mexicana, el cual fue motivo de la creación del muro.

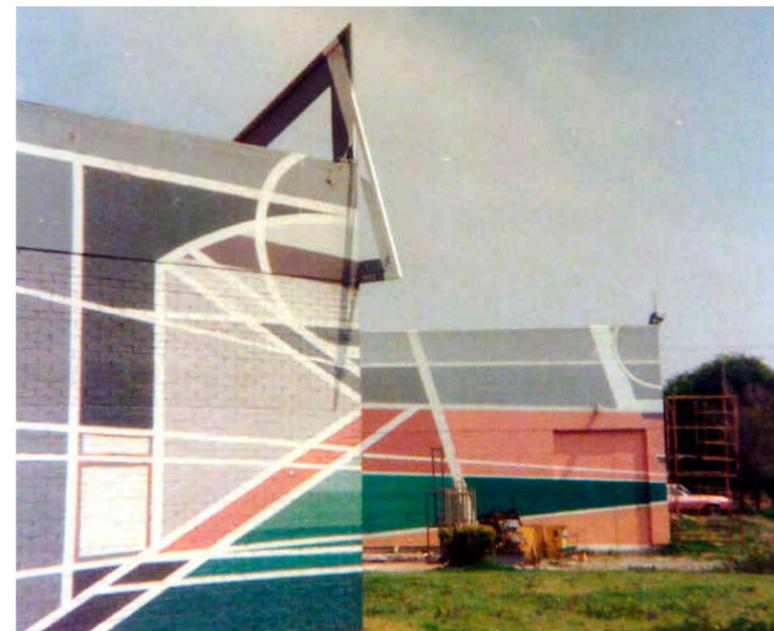
La curva existe gracias al maestro y muralista Armando López Carmona, quién fuera ayudante de Rivera, Orozco y Siqueiros, y quién tuvo un notable desarrollo en el arte público.²⁹ Por lo tanto, pretendía que dicho espacio se creara para realizar trabajos de pintura mural, y de carácter espacial. Muestra de ello fue un proyecto realizado por él mismo, el cual se trataba de una composición de elementos geométricos que se integraban con el entorno estratégicamente, interviniendo la curva y los muros colindantes, para crear una integración entre formas, color y espacio. El historiador Eduardo Espinosa (2006) analiza la intervención a detalle:

La diferencia es que López Carmona aportó una propuesta innovadora (...) para aplicarse no en un solo muro, pasillo o escalera, sino en los muros de varios edificios a la vez, distantes unos de otros y con diferentes orientaciones en sus puntos cardinales. El reto fue mayúsculo, pero sus experiencias personales previas lo llevaron a considerar diversos aspectos: la importancia de las variaciones de los colores en el exterior, según las horas del día y la relación espacial de los muros lejanos y cercanos, incluso vinculados con el paisaje, circundado por las montañas y ubicadas a kilómetros de distancia.³⁰

Esto fue reflejo de la habilidad y conocimiento que tenía López Carmona sobre el espacio, el entorno y la imagen de grandes dimensiones; un proyecto genuino y que serviría de ejemplo y detonante de un sin fin de intervenciones gráficas y visuales en "La curva."

²⁹ Espinosa, Campos, E. (2006). Armando López Carmona. Artista experimentador e innovador. *discursovisual.net*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2019, de <http://discursovisual.net/dvwebos/diversa/divexpeduardo.htm>

³⁰ *Ibidem*





Festival Valencia-Poliniza-México

Otro suceso que ha sido muy recordado, fue el Festival de Arte Urbano *Valencia-Poliniza-México*, el cual fue la segunda edición de este evento nacido en España, teniendo como sede la ENAP en el año 2007, siendo apoyado por el maestro y director en ese momento, Ignacio Salazar.³¹ El proyecto se trató de una colaboración entre grafiteros e ilustradores mexicanos y españoles, así como estudiantes de la propia escuela. Para entrar más en contexto, cito un párrafo de la publicación del periódico *La Jornada* que detallaba el evento en aquellos años:

Invitados por la Universidad Nacional Autónoma de México, por medio de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) y el Museo Universitario del Chopo, para esta ocasión el encuentro reúne a un grupo de cuatro creadores españoles, quienes realizarán un grafiti en gran formato en la ENAP Xochimilco, con el afán de compartir experiencias sobre las artes alternativas, con estudiantes y maestros, así como con el colectivo mexicano Neza Arte Nel y Luis Romero, Watchavato, que luego de ser invitados a España, ahora fungen como anfitriones.³²

Gracias a los registros y anécdotas, somos testigos que esta intervención tuvo una notable riqueza gráfica, al mezclarse distintos perfiles de participantes; grafiteros a ilustradores, sumándole el hecho de que habían artistas de otra nacionalidad. Piezas gráficas que van desde la síntesis de la figura humana, a la creación de personajes, pasando por personajes fantásticos; de trazos de aerosol a brochazos de pintura. *Poliniza* fue una clara muestra de las posibilidades que ofrecía el muro para la intervención y experimentación gráfica y pictórica a grandes escalas por parte de grafiteros y estudiantes de la escuela.



³¹Ver video *La curva [Documental]* de https://www.youtube.com/watch?v=uUFPU_yPgRo&t=2985

³² Paul, C. (2007). Realizan Poliniza México para impulsar el arte urbano. *La Jornada*. Sección Cultura. Recuperado el 8 de Diciembre de 2019, de <https://www.jornada.com.mx/2007/09/30/index.php?section=cultura&article=a07n2cul>



Exposición Diversia

En el 2011, se realizó una intervención en el muro del patio interno de la Galería Luis Nishizawa, siendo la primera intervención que se realizaba en este espacio. Dicha producción fue realizada por ÁNIBAL PANTOJA, SEHER y NEWS correspondiendo a la exposición *Diversia 10 años de ilustración en la ENAP*.

Parafraseando las palabras del maestro José Luis Heredia, curador de esta exposición, el evento tenía el objetivo de que los ilustradores egresados que se habían inclinado por esta práctica tuvieran un acercamiento con las nuevas generaciones de ese entonces.



Festival DISOUND

El Festival *DISOUND* realizado en el año 2013, hizo posible una de las intervenciones más relevantes que se han realizado en "La Curva", al ser una imagen de gran calidad, y una acertada unificación de lenguajes gráficos, realizada por los artistas DONE, TRASH y YOSTE.

Es un ejemplo claro del tema de estudio de este documento, al ser una serie de ilustraciones de gran formato que responde a una intención narrativa y conceptual.³³

Este emblemático muro ha tenido un extenso historial de intervenciones, siendo soporte y testigo de múltiples proyectos formales con sustentos académicos, planificados y cimentados en un contenido semántico y de significación, pero también ha vivido muchas manifestaciones con características similares a las del grafiti tradicional: intervenciones "ilegales"³⁴ y transgresoras, efímeras y espontáneas, que se podrían traducir a experimentaciones gráficas, plásticas y visuales por parte de la comunidad que convive en el espacio.



³³ Ver video Mural en la ENAP (FAD) - Trash, Done, Yoste - Disound 2013 - México DF de <https://youtu.be/h1svhLEZAfo>

³⁴ Intervenciones no formales dentro de reglamentación académica.

Actualidad

Festival CIMU

Ya con una buena aceptación por parte de la comunidad universitaria de la FAD, la ilustración de gran formato llegó a otros espacios de la escuela que van más allá de "La Curva". Una demostración de ello, es el Festival Internacional de Artistas e Investigadoras del Arte Urbano CIMU, un evento que ha tenido un notable apogeo y un gran recibimiento, el cual a tenido dos emisiones (2018 y 2019), y que es realizado por la ilustradora y artista EVA BRACAMONTES, bajo la gestión y curaduría del Mtro. José Luis Heredia y de la Secretaría de Planeación de la Dirección de la FAD a cargo del Lic. Javier Flores, quiénes han logrado gestionar y posicionar al proyecto de manera exitosa, al punto de colaborar con artistas mexicanas y de varios países, poniendo en práctica la dualidad investigación-producción en torno al arte urbano y la participación de las mujeres.



(...) tengo el interés de visibilizar la participación de la mujer en el arte urbano, ésto me motivó a buscar espacios donde se compartan experiencias, así como diversas formas de producción e investigación que han desarrollado un gran número de mujeres (...).³⁵

³⁵Eva Bracamontes. Ver video CIMU - Festival de Mujeres Investigadoras y Creadoras del Arte Urbano de <https://www.youtube.com/watch?v=VGDaXtAZD4Q>



Capítulo

4

**PROYECTOS
DE ILUSTRACIÓN
DE GRAN
FORMATO
REALIZADOS
EN LA UNAM.**

Definición académica de la Ilustración de gran formato

Antes de iniciar este apartado, es importante recalcar que el título de ilustración de gran formato es un concepto que ha tenido un minúsculo estudio dentro del contexto académico de la UNAM. Han sido pocas las investigaciones sobre la inserción de la ilustración a grandes escalas, o su presencia y mutación dentro del arte urbano o el grafiti.

Una de estas investigaciones, y que es muy acertada, la realizó EVA BRACAMONTES en su tesis de maestría "Resignificación de los espacios públicos a través de la ilustración de gran formato" donde analizó e investigó de manera clara dicho fenómeno, siendo respaldada por su notable experiencia práctica dentro del medio.

En su trabajo, la ilustradora expone claramente y desmenuza el fenómeno, donde coincido totalmente con su definición y análisis, ya que presenta un contexto completo de lo que significa y conlleva hacer ilustración en el espacio público como medio de comunicación y expresión, y como estos actos comparten fuertes vínculos con el grafiti y el arte urbano, así como los frutos que está creando este tipo de intervenciones:

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, culturalizando 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.³⁴

³⁴Jiménez, E. (2017). *Resignificación de los espacios públicos a través de la ilustración de gran formato. (Tesis de maestría).* Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.





LAS CURVAS

Guillermo De Gante, maestro perteneciente a la orientación de ilustración, ha sido un pilar muy importante en el proceso de retomar las intervenciones gráficas con un fundamento académico en “La Curva”, administrando y gestionando los proyectos de principio a fin. Esto significa englobar los distintos momentos que se presentan durante el proceso de trasladar la ilustración a escalas mayores: planeación, diseño, la realización y los alcances del proyecto.

Por ello, la intención de este capítulo es crear una documentación y registro de los proyectos de ilustración de este tipo que se han realizado, donde he tenido la oportunidad de colaborar, y así mismo, actúe como documento histórico que haga visible la integración del plan de estudios a una práctica urbana realizada en las instalaciones de la propia universidad.

4.1



LA CURVA 1

Ilustración Fantástica

Proyecto realizado como parte del programa académico de la asignatura *Laboratorio de Investigación y Producción en Gráfica e Ilustración I y II*, correspondiente al séptimo y octavo semestre de la carrera de *Diseño y Comunicación Visual*. Grupo 2724.

Proyecto: Ilustración monumental con soporte académico curricular para la curva.

Temática: Fantasía.

Objetivo: Crear una serie de personajes fantásticos considerando la estética tradicional de los alebrijes mexicanos.

Técnica: Mixta. Pintura vinílica y aerosol sobre muro.

Participantes: Grupo de 17 estudiantes, 2 asesores, 1 coordinador.

Disposición espacial: Piezas integradas entre sí. Producción colectiva.

Organización: Intervención individual por integrante.

Herramientas y equipo: Cuerpos de andamios, escaleras y herramientas de pintura.

Fecha: Abril de 2018.

PROYECTO ILUSTRACIÓN MONUMENTAL

CON SOPORTE ACADÉMICO CURRICULAR PARA LA CURVA

2018

Licenciatura en
Diseño y Comunicación Visual

PRESENTAN:

Coordinador

Mtro. Guillermo Á. De Gante H.

Alumnos

- Carlos Ortega
- Fernanda Gómez
- Mariela Gallegos
- Aimeé Cervantes
- Lucero Maldonado
- Older Mendoza
- Miranda Rosales
- Mario Miranda
- Uriel Arteaga
- Aranxa López
- Daniela Vázquez
- Aldo González
- Daniel Gallardo
- Omar Palomares
- Karina Moyao
- Mitzy Noguez
- Mariliz González

Asignatura

Lab. de Inv. Prod. en Gráfica e Ilustración I y II
Séptimo y Octavo Semestre
Grupo 2724

Fechas de intervención

- 1.- Preparación del muro: 05 Marzo
- 2.- Transferencia de diseño a muro: 06 y 08 Marzo.
- 3.- Pintura y acabados: 13, 15, 20, 23 Marzo.
- 4.- Evaluación: 23 Marzo.
- 5.- Presentación: 06 Abril

Este proyecto tuvo su origen en el interés como profesor para que mis alumnos de VII semestre de la Orientación en Ilustración (DCV) pudieran aplicar un contenido académico del Plan de Estudios actual (2014): **La Ilustración Monumental o de gran formato**, tema de actualidad profesional y relevante en su posible proyección social, considerando nuestro pasado histórico entre lo precolombino y la escuela mexicana.

Dicho trabajo inició durante el semestre pasado (ciclo 2018-1) y realizamos una propuesta colectiva (19 alumnos) que tuvo como origen diversas ideas (creación personal de personajes) que se articularon a modo de "cadáver exquisito", para concluir el semestre (Lab. de Inv.-Prod. en Gráfica e Ilustración I).

Cabe decir que para llevar a cabo el muro con dicha propuesta colaborativa, contamos con el apoyo de Eva Bracamontes, ilustradora egresada de la FAD, reconocida internacionalmente en este ámbito, así como de Dracko Velasco, Melisa López e Isaías Espadas, también instruidos en la modalidad.

Me permití compartir el proyecto con el Colegio de Ilustración con el deseo de que ésta iniciativa se extendiera a otros grupos. De este modo, esta primera vez sería un tipo de ejercicio piloto para hacer extensiva la invitación a la comunidad de la FAD a presentar propuestas para una posible agenda en este espacio, "La Curva". Con ello, de manera colateral haríamos realmente nuestro este espacio que pertenece a la comunidad estudiantil.

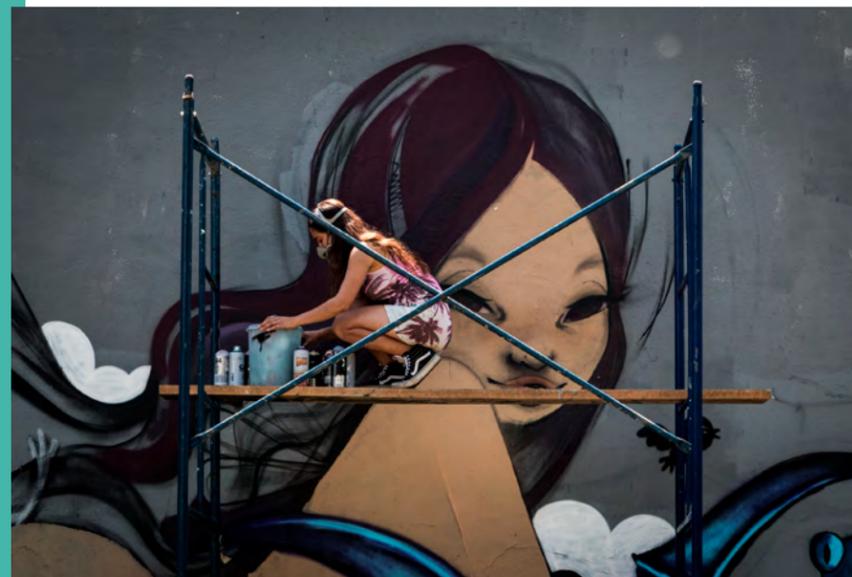
Agradezco especialmente a nuestra Directora Dra. Elizabeth Fuentes el apoyo recibido para realizar todas las gestiones en la solicitud de algunos insumos y servicios. Exproso también mi agradecimiento al Mtro. Jorge Arzate y al Mtro. Roberto Paz Nerí por el seguimiento de los trámites necesarios para ello.

Me congratulo de haber contado con el respaldo del Lic. Rubén Cerrillo, Coordinador de la Lic. en DCV y del Lic. Pablo León para la solicitud de patrocinio a COMEX, que si bien no se concretó en el tiempo requerido, queda como una posibilidad en lo futuro. Extiendo mi agradecimiento también a Bryan Gallardo, tutelero de Maestría quien hizo un registro completo del proceso para el blog de la materia.

Formamos parte de una comunidad y este trabajo no se hubiera realizado sin la presencia de los trabajadores del área de mantenimiento de la FAD, por ello quedamos muy agradecidos con el Arq. Arturo López, Jefe de Servicios Generales y el Sr. Marco Antonio Trejo y su equipo de trabajo por la preparación del muro y el préstamo de andamios y escaleras.

Mtro. Guillermo Á. De Gante

FAD-UNAM PLANTEL XOCHIMILCO, Abril de 2018



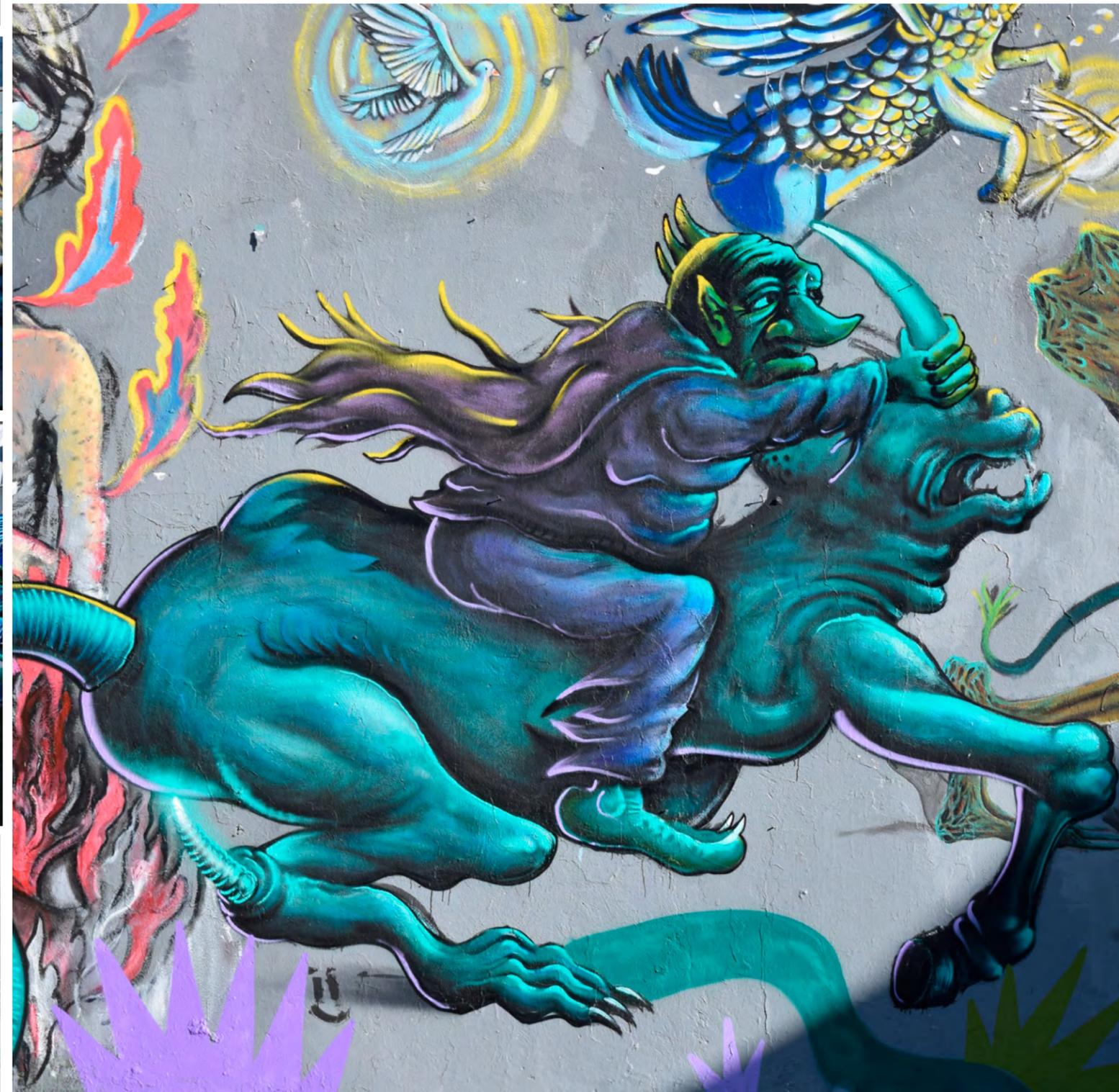
AGRADECEMOS LAS FACILIDADES QUE NOS BRINDÓ
LA COMUNIDAD PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO EN ESTE ESPACIO



FAD
UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



Diseño:
Mariela Gallegos
Mitzy Noguez
Older Mendoza



LA CURVA 2

Elementos Naturales

Proyecto realizado por estudiantes de Diseño y Comunicación Visual, Arte y Diseño y Artes Plásticas, como muestra de la participación práctica del curso-taller intersemestral correspondiente al periodo vacacional 2018-2.



Proyecto: Curso-taller intersemestral. Ilustración de gran formato.

Temática: Naturaleza (agua, fuego, tierra y aire).

Objetivo: Crear un conjunto de interpretaciones de los elementos naturales.

Técnica: Mixta. Pintura vinílica y aerosol sobre muro.

Participantes: 24 estudiantes, 2 asesores, 1 coordinador.

Disposición espacial: Producción colectiva. Piezas integradas entre sí.

Organización: Bloques grupales compuestos de piezas individuales por integrante.

Herramientas y equipo: Cuerpos de andamios, escaleras y herramientas de pintura.

Fecha: Junio, 2018.

CURSO-TALLER INTERSEMESTRAL

ILUSTRACIÓN DE GRAN FORMATO

PRESENTAN:

Coordinador

Mtro. Guillermo Á. De Gante H.

Asesores

Andrés Velasco (Dracko)

Oswaldo Mendoza (Older)

Alumnos

1. Aguilera Zurita Alexia
2. Ávila Sosa David Ernesto
3. Carrillo Pescador Natalia Sarai
4. César Leal Tania Fernanda
5. Cordero Ávila Fátima Montserrat
6. Coronel Hernández Gustavo
7. Cuevas Rocha Juan Carlos
8. Díaz Gayosso Lorena
9. Escorza Esquivel César Carlos
10. Espíndola Jiménez Rocío Ameyali
11. García Rodríguez Daniela
12. García Velázquez Daniel
13. Granados Ocaña Paulina
14. Jiménez Jiménez César Irving
15. Loera Renner Mónica Marión
16. Márquez Villanueva Lourdes
17. Medina Pichardo Mayra Julieta
18. Moreno Rojas Mariana
19. Ortiz Chávez Daniel
20. Pucheta Pacheco Rosario de Fátima
21. Ramírez Vázquez Susana Edith
22. Ramírez Fernández Julia Janeth
23. Rodríguez Bulhusen Laia Marisol
24. Sánchez Monroy Isabel Guadalupe

AGRADECEMOS LAS FACILIDADES QUE NOS BRINDÓ LA COMUNIDAD PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO EN ESTE ESPACIO

“LA CURVA”

FAD-UNAM- Campus Xochimilco
JUNIO 2018 (duración 40 hrs)

Las actividades académicas extracurriculares dedicadas a la Educación Continua constituyen un espacio valioso para la AUTOFORMACIÓN, que como sabemos es una condición necesaria para que los procesos de aprendizaje tengan una constancia y el conocimiento a través de la práctica por iniciativa del estudiante, sea un valor agregado al bagaje académico de los cursos oficiales.

Es por ello, que por segunda ocasión nos permitimos intervenir ese espacio emblemático de la FAD conocido como “LA CURVA” y presentar esta propuesta en el formato de CURSO INTERSEMESTRAL, mismo que se convocó de manera abierta a la comunidad estudiantil de la FAD. En esta ocasión a diferencia de nuestra experiencia anterior como actividad curricular (Laboratorio en Gráfica e Ilustración II, sem. VIII, LDCV, Orientación en Gráfica e Ilustración), contamos con alumnos inscritos de las tres licenciaturas Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y Artes y Diseño, 24 en total, en diversidad de grados o semestres.

Como creadores de imágenes, el trabajo en GRAN FORMATO plantea la experiencia de visualizar las ideas en otra dimensión y cuya lectura y apreciación requieren de otros procesos de configuración, donde los conceptos clave del dibujo y la representación gráfica adquieren otro carácter al que normalmente ocurre en formatos pequeños o medianos. Denominamos ILUSTRACIÓN como soporte conceptual a este trabajo, porque consideramos una TEMÁTICA ASIGNADA (en la lógica de ARTE por ENCARGO) a cada participante, sin opción a elección. Por otra parte, consideramos los tiempos de conceptualización, diseño y dibujo adecuados a la duración de 40 horas, con las limitantes ambientales dadas por ser un espacio abierto (calor, lluvia, etc.)

Otro punto importante fue el TRABAJO DE EQUIPOS como ejercicio colaborativo: grupos de cuatro alumnos que a partir de sus propuestas individuales hicieron un trabajo deliberativo para integrar sus diseños en una lógica compositiva como piezas sueltas que posteriormente, en bocetos a la escala del muro, se sometieron a un orden que integrara todas las piezas a lo largo de “LA CURVA” (40 mts.) a partir de la dinámica compositiva de cada pieza.

Cada bloque compositivo integra un elemento diferente como propuesta personal a los temas asignados: TIERRA, AIRE, VIENTO Y FUEGO. El trabajo de equipo se extendió a la adquisición de recursos (pinturas, brochas, etc) así como de los insumos necesarios (andamios, extensiones, etc. proporcionados por la FAD).

Queda por agradecer a Andrés Velasco (Dracko) y a Oswaldo Mendoza (Older), ambos ilustradores profesionales egresados de la FAD(DCV), quienes condujeron el taller a partir de su experiencia probada en trabajo sobre muros y cuyo trabajo se puede apreciar en la parte externa de “La Curva”, junto a la pieza de la propuesta anterior realizada por Dracko y Melissa (Lolbe) y que por la calidad y el significado de la misma, los trabajadores se negaron a borrar al preparar el muro completo para esta segunda ocasión.

Es importante mencionar que este taller se hizo posible gracias al Mtro. Jesús Valencia (Cursos Intersemestrales), Mtro. Pedro Ortiz, (Srio. Académico de la FAD), al Arq. Arturo López M.(Servicios Generales) al Sr. Marco A. Trejo (Jefe de Mantenimiento y a su personal) quienes apoyaron nuestra propuesta de principio a fin.

Como coordinador de este Curso Taller, agradezco a todos los alumnos participantes su calidad colaborativa para poder concluir el proyecto en tiempo y forma.

Mtro. Guillermo Á. De Gante H.



FAD
UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



Diseño:
Older Mendoza



LA CURVA 3

Conmemoración del 68

Proyecto realizado con el objetivo de conmemorar los 50 años del movimiento estudiantil de 1968, partiendo de contenido documental, histórico, o cualquier vestigio del acontecimiento. Los participantes fueron profesores de las carreras de Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales.

Proyecto: A 50 años del movimiento estudiantil de 1968. Proyecto conmemorativo de imagen monumental.

Temática: Movimiento estudiantil de 1968.

Objetivo: Crear una interpretación personal a partir de los acontecimientos del movimiento del 68.

Técnica: Mixta. Pintura vinílica, aerosol, estencil y aerógrafo sobre muro.

Participantes: 17 profesores con grupos de estudiantes como colaboradores.

Disposición espacial: Muro segmentado a manera de lienzos.

Organización: Piezas individuales por equipo de trabajo.

Herramientas y equipo: Cuerpos de andamios, escaleras y herramientas de pintura.



"A 50 años del movimiento estudiantil de 1968"

Relación de participantes

1.-Dr. Darío Meléndez Manzano.

Colaboración: Alejandra Alonso, Víctor Guerrero D., Josué López C., y Daniel Rayo M. (Taller de Dibujo e Interdisciplina)

2.-Profra. Esmeralda Ríos.

Colaboración: Andres Millán R., Irina V. Gálvez, Jesús A. Camacho J., Diana M. Torres R.

3.-Mtro. Guillermo Á. De Gante H.

Colaboración: Carlos Cuevas R. y Mayra J. Medina P.

4.- Prof. Heraclio Ramírez Nuño.

Coordinación: Andrea Castillo Reyes
Asistente técnico: Manuel Henández L. (Costa Rica)
Colaboración: Daniela Flores P., Naomi García M., Samantha Gutierrez A., Ingrid Strickland M., Aldé García C. y Esteban S.A.

5.-Prof. Homero Santamaría Padilla.

Colaboración: Mariana G. Moreno F., Karla Álvarez S., Víctor E. González G., Cristina Chavarrín O., Erika C. Chávez M., Clara M. Jiménez A., Lizette Hernández Á., Leonardo Villacorta Á., Azul S. Castillo R., Ángel E. Valdés G., Ana I. Hernández V. y Ayde López M.

6.-Dr. Iván Silva Díaz

Colaboración: Prof. Carlos Emilio Cardoso Olmedo y Katia X. Domínguez C.

7.-Mtro. Jorge Chuey Salazar

Colaboración: Luis Manuel García Guillén, Hameyalli Calderón C., Emmanul Gutiérrez S., Fernando U. Hernández M., K. Adhara Islas M., Leonardo Morales, Renata Ramírez R., Irvin Rodríguez J., Montserrat Sánchez R., Fernando E. Vanegas C., Ariel Velasco M. y Marco D. Galguera P.

8.-Mtro. Juan Calderón Salazar y Profra. María Clotilde Ventura Uribe

Colaboración: Rocío S. Barrera J., Yvi D. Correa S., Fernando A. Escobar L., Angélica B. García C., Alicia B. Hernández V., Eugenia Jimenez C., Varenka Maciel M., Karla G. Quintana O., Emily I. Ramírez P., Brisa A. Romero A., Alejandra Salas R., Silvana D. Sigler D. y Sheryln Urban C.

9.-Mtro. Jorge Álvarez Hernández

Colaboración: Tania V. Marin P., Verónica Villanueva, Diego A. Martínez L. Sofía J. Cruz P., Wendy N. Heras H., Miranda García B., Belem Solís I., Álvaro Ortiz A., Brenda A. Juárez R., Osvaldo Mendoza, J. Carlos Cuevas y Bertin U. G.

10.-Mtro. José Luis A. Heredia.

11.-Mtro. Luis René Alva.

Colaboración: Diego E. Barrios M., Brenda López B., Raymundo A. Ávila C., Pedro Cañas D., Adriana G. Corona R., Jimena Gómez R., Denisse Herrera C., Edwin A. Quiroz M., Diego M. Rodríguez B., Jorge A. Zayas C., Brenda S. Medina P., Israel López O., Arantza Vargas R. y Vanía C. Ramírez V.

12.-Mtro. Luis Argudín

Colaboración: Alejandra Álvarez.

13.-Older Mendoza

Colaboración: Zulay Crestany C., y Xenia Rubio L.

14.- Mtra. Patricia Soriano Troncoso

Colaboración: Alfredo Ananda de la Rosa, Rafael Olvera T., Diego S. Aguilar C., Ingrid J. Pérez S., Ángel M. Pineda M., Paola Ramírez A., Tania Ríos H., Ángel O. Solís M., Miguel Á. Navarro R. (Español, Intercambio), Sofía A. López R. (9º semestre Lic. en Diseño y Comunicación Visual).

15.-Dr. Salvador Juárez.

Colaboración: Dafne Lozada, Kenya Esparza, Alma Camacho, Jesús Hoil F., Erick L. Mancilla R. y Minerva C. López S.

16.-Mtro. Tomás González Dávila.

Colaboración: Anery G. Acevedo, Miguel A. García U., Bernardo S. Galván B., Jonathan G. García A., Tifereth G. Cruz R., Jesús G. Hoil F., Ambar P. Ontiveros P., Yareth A. Cisneros A. y Leslie L. Cazalez Z.

17.-Profra. Valeria Gallo López de Lara

Colaboración: Jennifer D. Cercle C., Mabeth A. Crispin C., Karla González R., Erick L. Mancilla R., Yunuen Mandujano L., Eryn A. Moroy S., Isaac D. Morales S., Esmeralda E. Ortega Q., Erick A. Palomeque A., Kitzlia I. Prieto G., Omar K. Sánchez L., Isaac I. Villela M., Carlos G. Estrada K. y Mariana García D.

"LA CURVA"

FAD-UNAM- Campus Xochimilco
Octubre - Noviembre 2018

Presentación:

La memoria, elemento primordial en los seres humanos: como historia personal en principio y como proyección en la dimensión social, permite articular ambas experiencias y fijarlas en la conciencia. Mantener viva la memoria implica trascender los hechos mismos en aras de su resignificación y el conmemorarlos es tenerlos siempre vivos, siempre presentes.

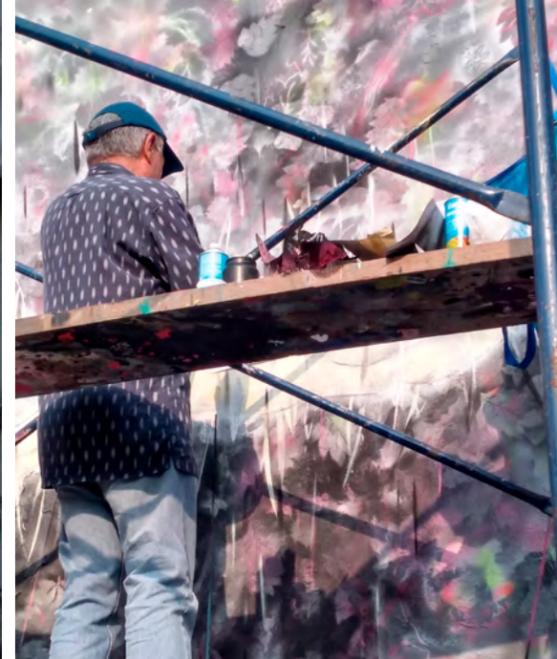
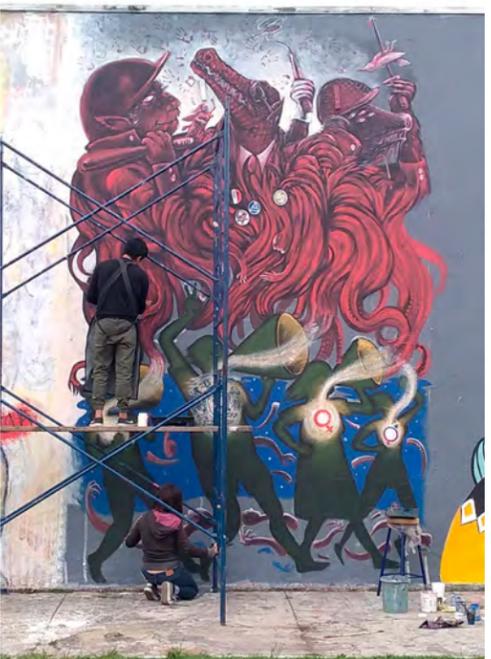
A ese respecto, Jorge Volpi cita al novelista Gustavo Sáinz quien escribe en Memorándum desde la ira: "se quiere ignorar que se violaron bárbaramente la autonomía universitaria y los más elementales derechos civiles que la juventud de México, por fin, ha salido a las calles a protestar, a gritar y pedir que las pétreas máscaras mexicanas hechas de patriotismo y convencionalismos pierdan la estupidez, a pedir franco acceso a la verdad por antigubernista que ésta sea".

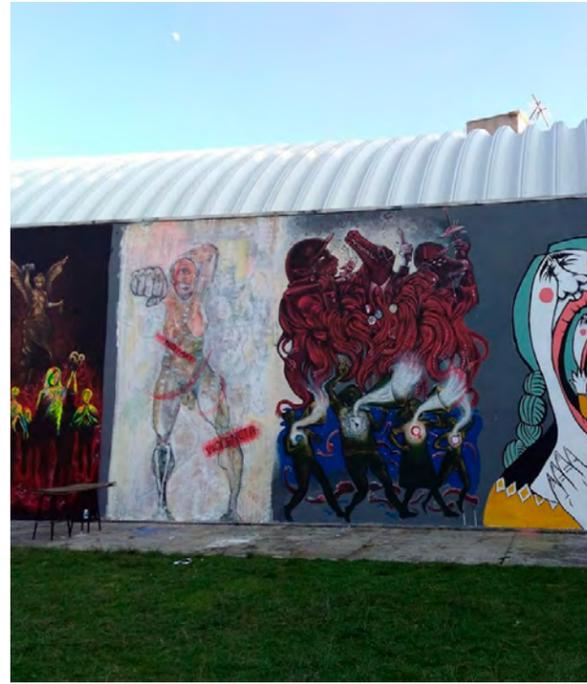
Por ello, dentro del marco conmemorativo a 50 años de distancia, un grupo de 17 profesores de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual así como el Posgrado en Artes y Diseño y algunos de sus alumnos fueron invitados a presentar su propuesta visual para dicho evento, el soporte ha sido el espacio emblemático de la FAD conocido como "La Curva", mismo que ha sido recuperado como soporte representativo de la comunidad universitaria.

Se extiende el agradecimiento a la Dirección, Secretaría Académica y a las Coordinaciones Académicas de la FAD así como a la Jefatura de Servicios Generales y el departamento de Mantenimiento el apoyo en materiales y servicios para concretar este proyecto.

Mtro. Guillermo Á. De Gante H.
Xochimilco, CDMX- Noviembre de 2018.

AGRADECEMOS LAS FACILIDADES QUE NOS BRINDÓ LA COMUNIDAD PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO EN ESTE ESPACIO.





LA CURVA 4

La Lotería Mexicana

Proyecto realizado como parte del programa académico de la asignatura *Laboratorio de Investigación y Producción en Gráfica e Ilustración I y II*, correspondiente al séptimo y octavo semestre de la carrera de *Diseño y Comunicación Visual*. Grupo 2724.



Proyecto: Corre y sigue corriendo... Lotería!!! Proyecto de ilustración de gran formato.

Temática: Lotería mexicana.

Objetivo: Resignificar las cartas de la lotería mexicana.

Técnica: Pintura vinílica sobre muro.

Participantes: 3 grupos de estudiantes de la orientación de ilustración, 3 profesores y 2 asistentes.

Disposición espacial: Producción colectiva. Piezas integradas entre sí.

Organización: Piezas individuales por integrante.

Herramientas y equipo: Cuerpos de andamios, escaleras y herramientas de pintura.

Fecha: Mayo, 2019.

Corre y sigue corriendo...

LOTERÍA AAA!!!

Relación de participantes

Mtro. Guillermo Á. De Gante H. – LA MACETA

Older Mendoza – LA BOTA

Profa. Esmeralda Ríos – EL APACHE

Torres Maritza – Asistencia general

Grupo 2873

Conde Lara Belén de J. – EL PESCADO
Cruz Plaza Jeniffer – EL GALLO
Cuéllar Mariana L. – EL MUNDO
González Juárez César Eduardo (Zibraa Glz) – EL PINO
Marín Pardo Tania V. – LA GARZA
Martínez Diego – EL VALIENTE
Millán Reyes Andrés – EL ÁRBOL
Nicasio Jessica – EL CAMARÓN
Palma Cortés Jennifer – LA CHALLUPIA
Pérez Montoya Mariel – EL MÚSICO
Villanueva Mendietta Verónica – LA RANA

Mtra. María Elena Ortiz Paredes – EL NEGRITO

Asistente
Jarquín Abundiz Diego – EL GORRITO

Grupo 2824

Alvarado Chávez Jordan – LA LUNA
Becerra Rodríguez Isela – LA MUERTE
Chávez de la Peña Angélica – LA SIRENA
García Sánchez Marlon – EL BORRACHO
Gómez Sosa Karen – EL COTORRO
Mancera Rangel Montserrat – EL PARAGUAS
Martínez Merino Karina – LA MANO
Montesinos Cuevas Marai – EL ALACRÁN
Ortega Jurado Alejandra – LA ARAÑA
Reza Rojas Ana – EL CATRÍN

Grupo 2823

Guerrero Sanvicente Irma – EL PÁJARO
Guzmán Narváez Abril – LA BOTELETA
León Guerra Martha – EL BARRIL
Morán Manroy Ernesto (JKR) – EL TAMBOR
Rodríguez García Fernanda – LA ESTRELLA
Vázquez Vega Daniela – LA PALMA
Vargas Ramírez Arantza – EL SOL
Zamora Medina Ileri – LA SANDÍA



“LA CURVA”

FAD-UNAM- Campus Xochimilco

Mayo 2019

Presentación:

JUGAR... Es esa actividad que nos hace desaparecer, de perdernos en el disfrute, que al mismo tiempo que experiencia de aprendizaje temprana, constituye vehículo de socialización y de integración, en él, GANAR O PERDER es lo de menos.

El juego trasciende edades, porque el sentido lúdico nos acompaña toda la vida, juegos de todo tipo, donde el placer es la regla, Román Esqueda se refería al DISEÑO como un juego, en la medida que el disfrute es la condición inicial y disfrute es entrega y en la entrega el UNO SEPARADO desaparece, la otra condición que el autor señala como condición para un juego son las reglas, sin normatividades o acuerdos previos, ningún juego puede tener esa carga de emoción que consiga atraparnos.

En ésta ocasión, nuestra “CURVA”, se viste de juego y hemos recurrido a una serie de momentos deliberativos entre grupos (alumnos de VII y VIII semestre de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, 33 en total con tres profesores y tres asistentes) para llegar a un acuerdo temático: el juego de LA LOTERÍA, que tiene una tradición muy vasta y que se compone de cartas que tienen su réplica en tableros, de manera que al ir nombrando los títulos de las cartas, por el “gritón”, se van colocando frijoles tradicionalmente sobre las cartas nombradas en los tableros....y quien llena primero el o los tableros, grita LOTERIAAAA!

Como juego de mesa, la Lotería, data de una tradición medieval italiana (1400), llega a Nueva España en 1769 como un juego clasista. De ahí, se convierte en pasatiempo entre los soldados durante la Guerra de Independencia (1810- 1821) y después de eso, el juego se extendió a las ferias itinerantes donde se jugaba con dinero, para después llegar a los hogares mexicanos como cultura popular.

El sentido lúdico en esta propuesta tiene que ver tanto con el juego en sí, como con lo que estudiantes y profesores hemos hecho con las cartas al establecer lecturas paralelas de las mismas en sus imágenes originales; en ellas el humor es el actor principal, alusiones a contextos que nos son familiares en la vida cotidiana, política, etc. de esa manera, nuestros estudiantes se han ejercitado tanto en las acciones discursivas que entrañan los cambios de sentido en lo que a conceptos se refiere, como a las acciones prácticas que involucran al dibujo y la pintura en escalas que no son las usuales, de esta manera las ilustraciones cobran un CARÁCTER de GRAN FORMATO y en consecuencia su lectura adquiere otra dimensión.

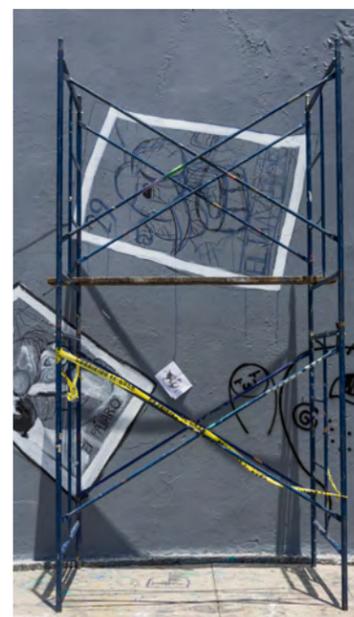
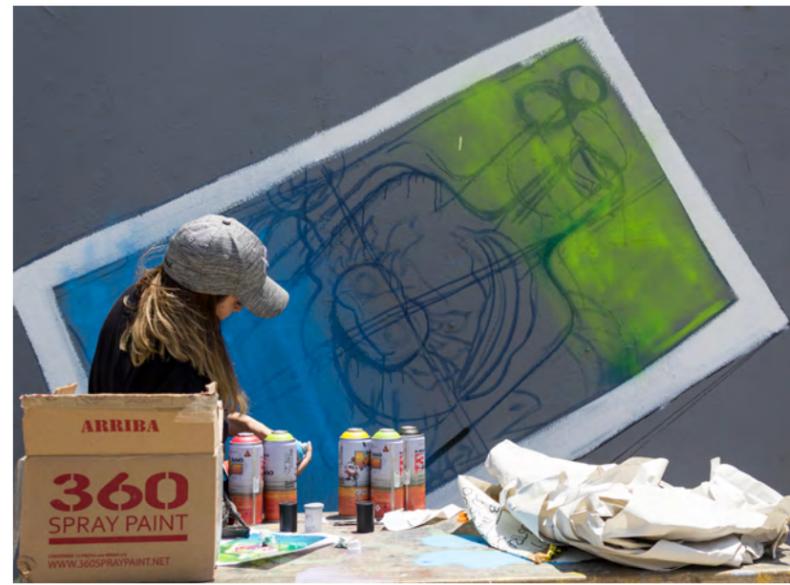
Lo monumental se va configurando en la medida que pensamos más allá de nuestros propios límites, y el pensamiento visual se extiende mucho más lejos que nuestra costumbre.

Y qué mejor espacio que la CURVA, como soporte material que de un año para acá se reivindica como un rescate y reapropiación de lo que es NUESTRO, actitud QUE busca ser incluyente y diversa. De ello dan fe las experiencias ANTERIORES. Todas ellas con alumnos y profesores de nuestra FAD. En esta ocasión, la secretaria de Vinculación nos brindó la posibilidad de intervenir otro muro con un proyecto que ya le habíamos presentado antes: “El Torito” cuyo creador Osvaldo Mendoza (Older) realizó una adecuación a dicho espacio que magnifica su calidad estética.

Como comunidad Universitaria, este trabajo ha requerido de un esfuerzo coordinador que se origina en el COLEGIO DE ILUSTRACIÓN, de ahí que tres grupos hayan considerado este ejercicio como parte de su currícula semestral.

Contar con el apoyo institucional ha sido muy significativo para nosotros: Rubén Cerrillo, Coordinador DCV, de Javier Martínez, Secretario de Vinculación y Carolina Calzada, su asistente, así como al Arquitecto Arturo López de servicios generales y al jefe de personal Sr. Arturo Trejo y su equipo DE MANTENIMIENTO. Agradecemos de manera muy especial a nuestro Director Dr. Gerardo García Luna Martínez, la confianza en este proyecto de recuperación de la Curva, como espacio académico de la comunidad.

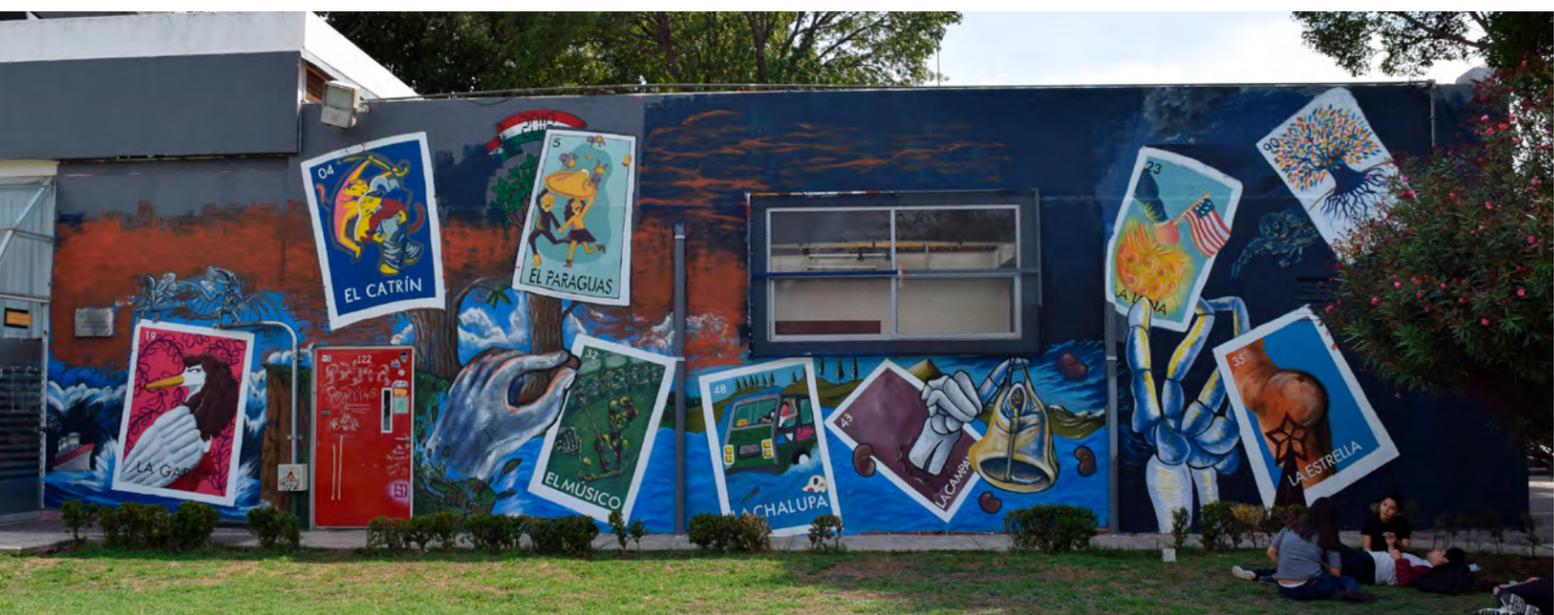
MTRO. Guillermo Á. De Gante H.



FAD UNAM FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN



Diseño: Older Mendoza





EL TORITO MEXICANO

Proyecto: Ilustración documental en Gran Formato dentro de la FAD.

Temática: Tradiciones mexicanas.

Objetivo: Crear una imagen que represente la unión que hay entre el mexicano y su tradiciones.

Técnica: Mixta. Pintura vinílica y aerosol sobre muro.

Participantes: Intervención personal.

Disposición espacial: Piezas integrada al espacio asignado: 6 x 8 m.

Herramientas y equipo: Andamios, escaleras y herramientas de pintura.

Fecha: Mayo, 2019.

4.2

Propuesta



Ilustración digital

Este proyecto personal surgió en primera instancia como un planteamiento simulado de un trabajo profesional que trasladara la ilustración documental a una escala mayor a comparación de los formatos tradicionales; esto como parte de una actividad del programa académico de la clase Laboratorio de Investigación y Producción en Gráfica e Ilustración II.

Tiempo después, le planteé al Mtro. Guillermo De Gante (quién fue profesor de la materia) mi intención de llevar el proyecto a la práctica, y buscar un posible apoyo por parte de la Facultad.

Un año más tarde se formalizó dicho proyecto, que en un primer momento fue pensado para integrarse en "La Curva 4" y que este fuera parte del proyecto de la lotería mexicana. Al mostrarles la propuesta gráfica a los dirigentes de la FAD, se decide optar por otro muro: el lateral de la sala de exámenes profesionales. Consecuentemente y gracias al inmenso apoyo del Mtro. Guillermo De Gante; Rubén Cerrillo, coordinador de la carrera de Diseño y Comunicación Visual y Carolina Calzada, encargada del Depto. de Difusión Cultural; se logró concretar el proyecto de ilustración documental "El Torito Mexicano" adecuando la ilustración en el nuevo espacio.

Con el objetivo de mostrar el arduo trabajo que conlleva plantear, diseñar y realizar un proyecto de este tipo, presento el proceso completo del recorrido, desde el plantamiento hasta la realización y el resultado final.

Proceso documental

FAC Diseño y Comunicación Visual
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Lab. Diseño, Investigación-Producción
en Gráfica e Ilustración II

Fecha: 7/Junio/2018

Jesús Osvaldo Mendoza López
Grupo 2601

PROYECTO

ILUSTRACIÓN DOCUMENTAL EN GRAN FORMATO

TEMA

La ilustración documental como vínculo discursivo del conocimiento cultural de México, aplicada a nivel monumental.

ÁREA

Documental - Cultural

PROBLEMA

Debido al escaso conocimiento del campo de la ilustración documental dentro de la Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM), así como la falta de interés por el saber científico y cada vez mayor el desinterés por las tradiciones mexicanas (especialmente de la zona de Xochimilco), surge la necesidad de crear ilustraciones documentales (a nivel monumental) que estimulen el interés por el tema y que inicien una mayor valoración de las tradiciones del país.

OBJETIVO

El objetivo principal es diseñar una escena ilustrativa de carácter documental-conceptual en la cual estén interactuando especies que viven dentro de la zona territorial donde se encuentra la Facultad de Artes y Diseño, utilizando distintos tipos de lenguaje visual, que no sólo se quedan en el aspecto descriptivo-divulgatorio (literalidad, característica principal de la ilustración científica), si no llevando a la imagen también a un plano narrativo y retórico (imágenes simbólicas, anecdóticas y figuras retóricas) con la finalidad de lograr una mayor divulgación e interés de forma objetiva y estética de la diversidad cultural y arraigo de las tradiciones, generando una imagen que represente el cómo el mexicano y sus tradiciones son uno mismo.

La causa es hacer disponible la información visual con el público universitario y general, para ayudar a fortalecer los esfuerzos de conservación y preservar la cultura de Xochimilco.

DESTINATARIO

Destinado a estudiantes y profesores de la FAD, así como al público en general que visite o se encuentre dentro de las instalaciones de dicho recinto.

SOPORTE

Monumental (Muro de la FAD-UNAM). Se opta por un formato monumental con el objetivo de llegar a un nivel mayor de audiencia.

Ubicación





Muro - FAD UNAM

Versión 1

DESTINATARIO

Destinado a estudiantes y profesores de la FAD, así como al público en general que visite o se encuentre dentro de las instalaciones de dicho recinto.

SOPORTE

Monumental (Muro de la FAD-UNAM). Se opta por un formato monumental con el objetivo de llegar a un nivel mayor de audiencia.

Ubicación



Medidas



Muro - FAD UNAM

Versión 2

METODOLOGÍA

Solución de diseño: Escena ilustrativa de carácter documental-conceptual

Temática: Tradiciones de México

Fase de Estudio - Aspecto Semántico

- a) Definición del objetivo
- b) Bagaje visual conciso, completo y efectivo en torno a proyectos relacionados al tema, con énfasis en:
 - composición pictórica/visual
 - estilos visuales
 - nivel de iconicidad
- c) Jerarquización de información y material visual obtenido de una investigación documental y de campo
- d) Selección de imágenes (fotografías) clave que definan los conceptos y elementos a comunicar y representar
- e) Investigación de campo y estudio de las tradiciones de México

Fase de Proyección - Aspecto Sintáctico

- a) Primeras ideas de composición de la escena
- b) Desarrollo de bocetos finos
- c) Análisis del soporte (muro de la FAD-UNAM)
- d) Selección de boceto final
- e) Asignación de elementos formales:
 - nivel icónico
 - color
 - escala

Fase de Realización - Aspecto Pragmático

- a) Realización de ilustración monumental con técnica mixta (aerosol y brocha)
 1. Aplicación de fondo
 2. Dibujo general (obra negra)
 3. Dibujo fino
 4. Aplicación de color general
 5. Aplicación de luces y sombras
- b) Acabados y detalles finales
 1. Modelado fino
- c) Protección del muro (defensa contra la interperie)
 - Aplicación de sellador

CONTENIDO SIGNICO

- **Concepto principal:** Tradiciones mexicanas
- **Escena:** Mexicano cargando un torito pirotécnico
- **Intención Científica:** Disección anatómica en los dos cuerpos
- **Discurso:** Unión muscular y esquelética objetiva de los dos cuerpos, con la intención retórica de enfatizar el arraigo del mexicano con sus tradiciones

BOCETO FINAL



PROPUESTAS



Versión 1

PROPUESTAS



Versión 2

MAQUETA



Previsualización en muro - Propuesta 1



Previsualización en muro - Propuesta 2

Versión 1

MAQUETA



Previsualización en muro - Propuesta 1



Previsualización en muro - Propuesta 2

Versión 2

MATERIAL Y HERRAMIENTAS

Para la aplicación de la ilustración en el muro se contemplaría el siguiente material:

- 2 litros de pintura vinílica negra
- 2 litros de pintura vinílica blanca
- 1 galón (5 litros) de pintura vinílica morada
- 1 caja de aerosoles (12 piezas) de colores mixtos (gama cromática de rosas hacia azules)
- 2 brochas (de 5 y 2 pulgadas)
- 1 rodillo (con extensión)

Herramientas:

- 3 niveles de andamio (con tablonos o láminas de soporte)
- 1 escalera

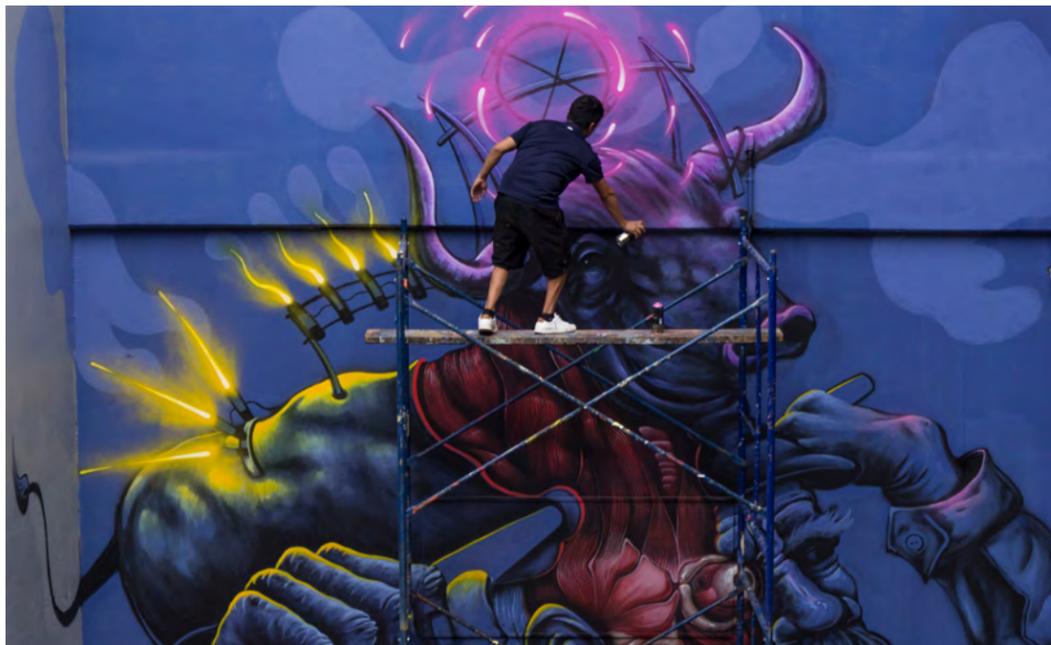
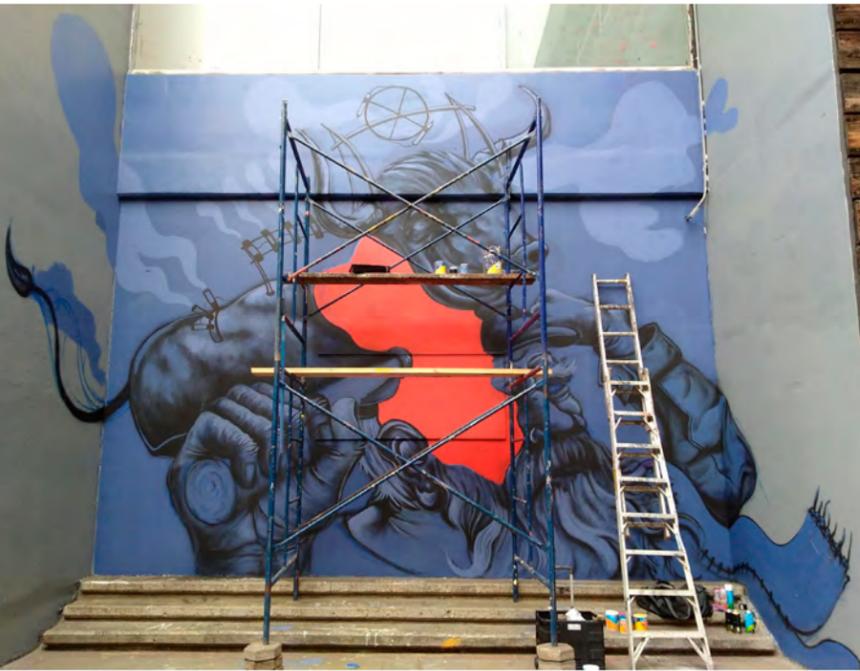
FASES DE REALIZACIÓN

1. Aplicación de fondo
2. Dibujo general (obra negra)
3. Dibujo fino
4. Aplicación de color general
5. Aplicación de luces y sombras
6. Modelado fino
7. Aplicación de sellador (defensa contra la interperie)

La aplicación de la ilustración en el muro iniciaría al contar con el material.

- **Tiempo aproximado de aplicación:** 5 semanas (8 horas x día)

Realización



Resultado





EL CABALLO EN MOVIMIENTO

Proyecto: Ilustración documental en Gran Formato dentro de la ENAC.

Temática: Historia cinematográfica.

Objetivo: Recrear una serie de imágenes simbólicas que resalten la naturaleza de la escuela.

Técnica: Mixta. Pintura vinílica y aerosol sobre muro.

Participantes: Intervención en equipo: OLDER Y CRAN.

Disposición espacial: Piezas integrada al espacio asignado: 6 x 1 m.

Herramientas y equipo: Andamios, escaleras y herramientas de pintura.

Fecha: Octubre, 2019.

4.3

Boceto

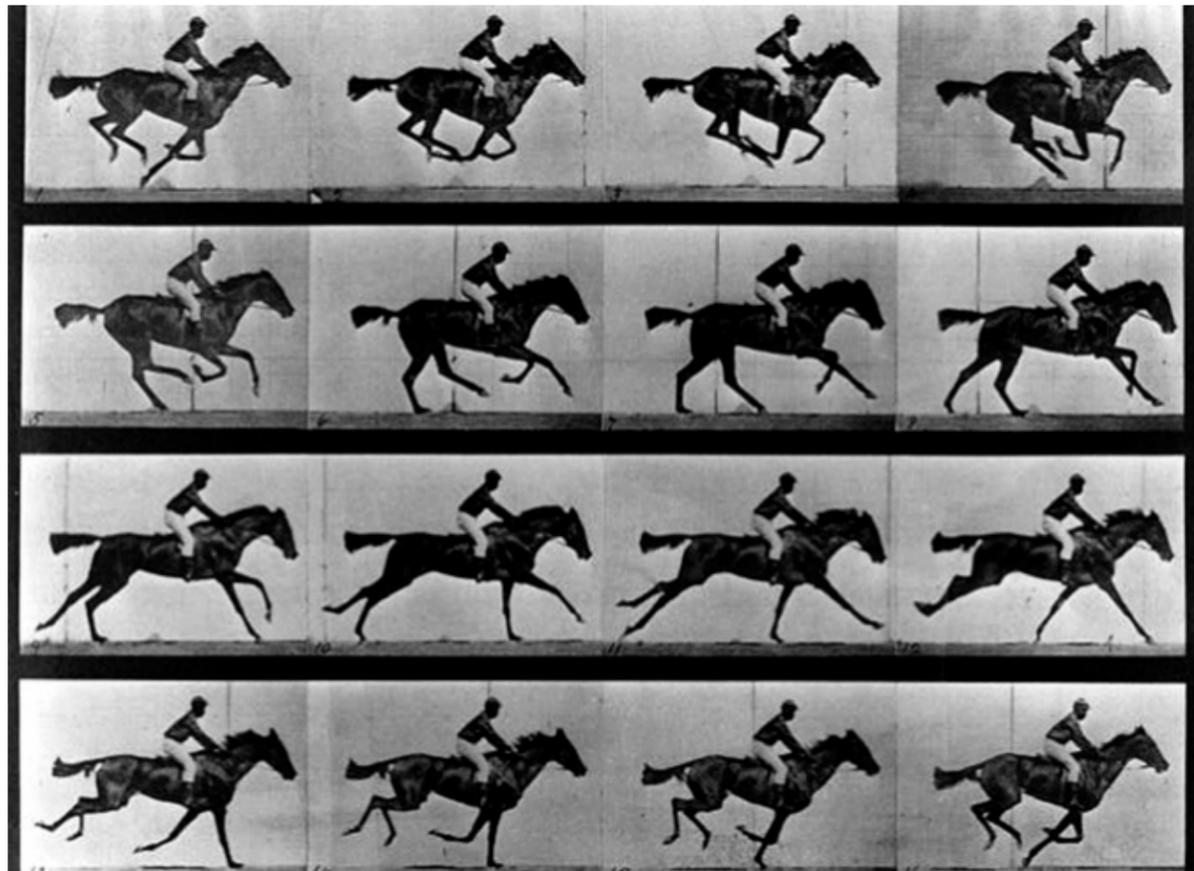


Propuesta digital

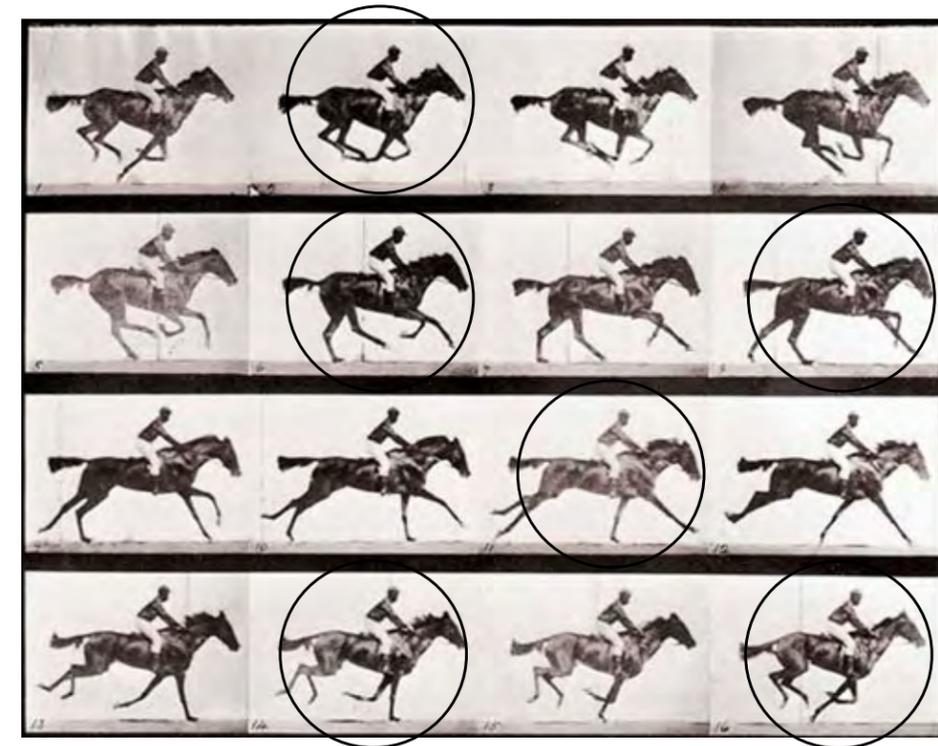
Realizado en la Escuela Nacional de Artes Cinematográficas de la UNAM, este proyecto surgió a petición de su director, el Mtro. Manuel López Monroy, con el objetivo de plasmar una imagen que reforzara la naturaleza de la ENAC, recurriendo a elementos y procesos que son referentes en el cine, como es el caso de las fotografías de *Eadweard Muybridge*, que fue el detonante para este trabajo, al retomar su famoso experimento fotográfico denominado *El caballo en movimiento*, que consta de 16 fotografías que evidenciaban el movimiento del caballo al momento de correr, ya que la intención del experimento era demostrar y comprobar si el corcel dejaba de apoyarse del piso por un instante, el cual fue demostrado que sí.

A partir del contenido ya preestablecido, el siguiente paso fue el estudio del espacio y de los posibles muros a intervenir, considerando la misma lógica de secuencia gráfica. El Mtro. Manuel López Monroy sugirió darle una estilización personal a las imágenes de *Muybridge*, sumando una adecuación en el soporte a intervenir.

Imagen detonante



Caballo en movimiento de Eadweard Muybridge desde el interior del zoopraxiscopio. 1878.



Selección de fotogramas.



Secuencia final.

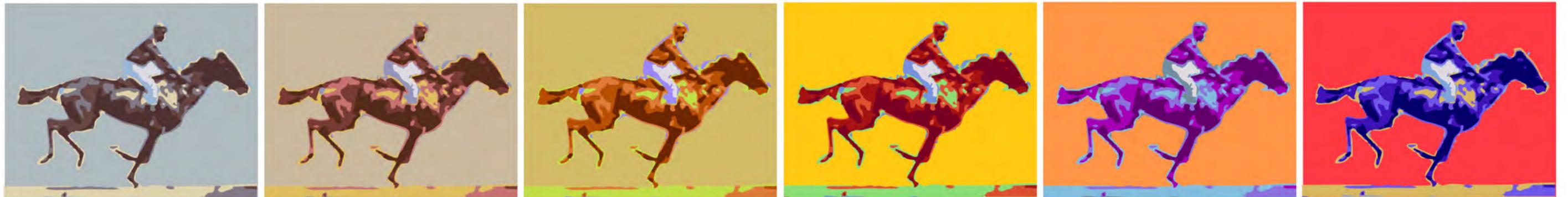
Propuestas

TRANSICIÓN DÍA - NOCHE



El caballo en movimiento de Eadweard Muybridge

TRANSICIÓN NIVELES DE SATURACIÓN CROMÁTICA

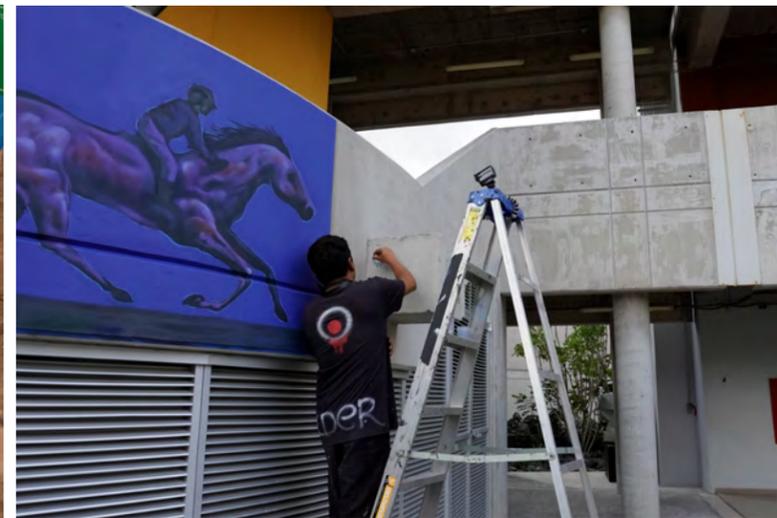
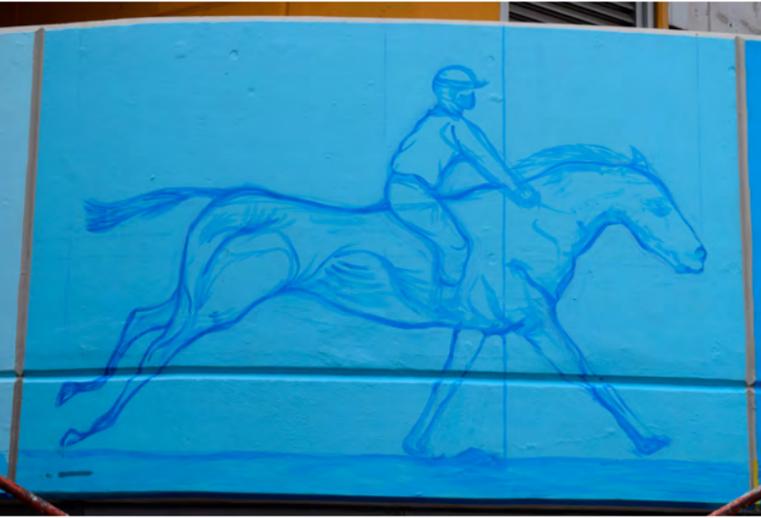


TRANSICIÓN DÍA - NOCHE



El caballo en movimiento de Eadweard Muybridge

Realización



CON CLUSIÓN

Más allá de las categorías y distintos puntos de vista sobre el arte urbano y el grafiti, es un hecho que estos fenómenos culturales dieron pie a la mutación de una disciplina bastante arraigada a sus raíces tradicionales como lo es la ilustración, motivando a que ilustradores incidieran en estos campos de pensar y hacer imagen, siendo conscientes de los auténticos beneficios y destacadas particularidades que ofrece intervenir el espacio público, como el llegar a mayores y diversas audiencias.



El objetivo de este trabajo fue el de visibilizar el proceso de mutación que ha tenido la ilustración clásica sin dejar de lado su cualidad comunicativa y su carácter expresivo, y como al transferirse a un soporte de mayores dimensiones se convierte en la mencionada ilustración de gran formato con todas sus posibilidades gráficas de representación y su poder de resignificar los lugares intervenidos dentro del espacio público, ya sea con las técnicas propias del grafiti o con el abanico de recursos técnicos que ofrece el mundo del arte urbano.

Así es como esta mutación se podría considerar un proceso de adaptación que responde al contexto actual que estamos viviendo, otorgándole a la ilustración clásica una enorme potencia visual y comunicativa, con la posibilidad de incitar a la acción, reflexión, concientización o incluso sólo disfrute visual por parte de un público más variado y complejo. Es por eso, que esta ilustración se mueve en diversos terrenos semánticos y conceptuales, abarcando temáticas comprometidas con aspectos sociales, culturales o ambientales, donde recurren a la ilustración de gran formato como recurso visual y método de comunicación para la demostración de posturas ideológicas, problemáticas ambientales, crítica social, etc., de manera que el impacto comunicativo es mayor a comparación de otros formatos. Todas estas intervenciones tienen la ventaja de poder estar inmersos en espacios públicos diferentes provocando que las ilustraciones respondan a contextos diversos e incidan directamente con espectadores de todo tipo.

Sumado a ello, la constante saturación de información visual y la amplia variedad de imágenes físicas y digitales presentes en el día a día de las personas, han ocasionado que el diseño y la comunicación visual tengan la necesidad de recurrir en mayor medida a imágenes de escalas superiores, de ahí subyace la presencia de la ilustración en un discurso más apegado al giro comercial, o de entretenimiento, como las campañas publicitarias que recurren a grafiteros e ilustradores para potencializar su marca a través de la esencia callejera que otorga el arte urbano, interviniendo muros o realizando concursos para lograr sus objetivos de difusión.

También, este tipo de mutación, ha traído consigo otras dinámicas al momento de realizar las imágenes, ya que le otorga al ilustrador nuevas formas de trabajar, extrayéndolo de su manera tradicional de hacer las cosas y llevándolo a múltiples y nuevas experiencias que demandan el desarrollo de habilidades particulares, desde el enfrentarse a nuevos retos, como son los factores ambientales o el adaptarse al lugar, hasta la presencia de todas las posibilidades técnicas que ofrece el uso de materiales como el aerosol o las brochas, que pueden ser puntos de partida para la experimentación técnica y la búsqueda de nuevas formas de lenguaje gráfico. Paralelamente, existen interesantes experiencias intrínsecas que van más allá de sólo realizar la ilustración, como el crear lazos con las comunidades del lugar donde se interviene el espacio, llegando a ser tan grande dicha conexión con el ilustrador y su obra, que llega a provocar que la misma comunidad se apropie de la imagen, cuidándola y valorándola.

Así que, la ilustración de gran formato va ganando su propio terreno como una nueva categoría gracias al proceso de investigación-producción que cada vez es más frecuente durante la planeación, realización y evaluación de los proyectos, donde pasan de ser sólo imágenes notables en el entorno, a ser imágenes con cimientos sólidos en el ámbito creativo, comunicativo y expresivo dentro del campo del diseño y de la comunicación visual.

Por tal motivo, se debe de tener una mayor atención y seguir apoyando este tipo de intervenciones dentro de la FAD, con un soporte académico que incite a la investigación, el análisis, y la realización de proyectos individuales y colectivos, que contribuyan con estas prácticas y búsquedas no convencionales de la ilustración, ya que ofrece múltiples posibilidades de hacer imágenes creativas y novedosas con un contenido sólido y consciente del entorno donde se desarrollan, y así entender el impacto visual, social, político, comercial, académico, etc., que pueden lograr este tipo de intervenciones.

Los proyectos como “El Torito Mexicano” o “Las Curvas” son ejemplos claros de estos procesos que parten de un contenido académico, y que van tomando forma hasta convertirse en proyectos reales dentro del contexto de la FAD, siendo prácticas y experiencias que suman bastante al desarrollo de los estudiantes que deciden explorar este camino, al otorgarles el espacio, el apoyo y la disposición de todos los recursos materiales, sin perder de vista el respaldo de los programas académicos. Por ello, son una demostración de trabajo colaborativo entre estudiantes, profesores, trabajadores y toda la comunidad estudiantil, donde cada uno va sumando una parte hasta lograr el propósito: el vivir y concretar un proyecto de ILUSTRACIÓN DE GRAN FORMATO.

BIBLIO GRAFIA

Libros

Anaya, R. (2002). *Grafiti ¿arte o desastre?*. México: Universidad Autónoma de Querétaro.

Arroyo, S. R., & Arroyo, D. (2015). *Codex: una aproximación al grafiti de la Ciudad de México*. México: Turner.

Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León, (2014). *Trazos en el concreto. Grafiti y arte urbano en Nuevo León*. Nuevo León, México: CONARTE.

Danysz, M. (2016). *Antología del arte urbano. Del grafiti al arte contextual*. Barcelona, España: Promopress.

Elola, J. (2011). Los grafiteros machacan a Banksy. El País. Recuperado el 5 de Octubre de 2019 de https://elpais.com/diario/2011/10/16/domingo/1318737157_850215.html.

Gombrich, E. H. (2003) *Los usos de las imágenes: Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica. p.25.

Martínez, Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría*. España: Ediciones Trea.

Tesis

Jiménez, E. (2017). *Resignificación de los espacios públicos a través de la ilustración de gran formato*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

Páginas de internet

Cruz Salazar, T. (2004). *Yo me aventé como tres años haciendo tags, ¡sí, la verdad, sí fui ilegal! Grafiteros: arte callejero en la ciudad de México*. Desacatos, (14), 197-203. Recuperado en 20 de octubre de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2004000100011&lng=es&tlng=es.

Dos Santos, J. R. (2016). La influencia del arte urbano en la sociedad: una metamorfosis en los espacios públicos. *Revista925taxco.com*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2019, de <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/05/05/la-influencia-del-arte-urbano-en-la-sociedad-una-metamorfosis-en-los-espacios-publicos/>

Espinosa, Campos, E. (2006). Armando López Carmona. Artista experimentador e innovador. *discursovisual.net*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2019, de <http://discursovisual.net/dvweb05/diversa/divexpeduardo.htm>

Millán, V. (2017). Kilroy, el dibujo de la II Guerra Mundial que marcó el inicio de los memes. *Hipertextual.com*. Recuperado el 3 de Octubre de 2019, de <https://hipertextual.com/2017/11/kilroy>

Paul, C. (2007). Realizan Poliniza México para impulsar el arte urbano. La Jornada. Sección Cultura. Recuperado el 8 de Diciembre de 2019, de [hhttps://www.jornada.com.mx/2007/09/30/index.php?section=cultura&article=a07n2cul](https://www.jornada.com.mx/2007/09/30/index.php?section=cultura&article=a07n2cul)

Documentales

Colectivo Mono Aullador. [conejo zombi]. (2019, Junio 13). La curva documental [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=uUFPU_yPgRo&t=298s

Prisma Triangular Films. [Prisma Triangular]. (2014, Septiembre 8). Mural en la ENAP (FAD) - Trash, Done, Yoste - Disound 2013 - México DF [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/h1svhLEZAfo>

Moschella M. [mira_a_mire]. (2019, Mayo 13). CIMU - Festival de Mujeres Investigadoras y Creadoras del Arte Urbano [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VGDaXtAZD4Q>

Imágenes



Foto © Vittoriano Rastelli / Corbis.
Vía: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capilla-sixtina-maravilla-renacimiento_8594/3



Vía: <https://hipertextual.com/2018/09/aniversario-cuevas-altamira>



Foto © 2004 Jacob Rus.
Vía: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bonampak_painting.jpg



Vía: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capilla-sixtina-maravilla-renacimiento_8594



Vía: <https://mymodernmet.com/es/jose-clemente-orocho/>



Foto © 2011, Alejandro Linares Garcia.
Vía: <http://vientosur.unla.edu.ar/index.php/jose-de-jesus-alfaro-siqueiros-el-muralista-de-la-revolucion/>



Vía: <https://historia-arte.com/obras/sueno-de-una-tarde-dominical-en-la-alameda-central>



Foto © Charlie Ahearn/AP.
Vía: <https://www.cbsnews.com/pictures/city-as-canvas-graffiti-art/>



Vía: <https://hileracultural.wordpress.com/about/>

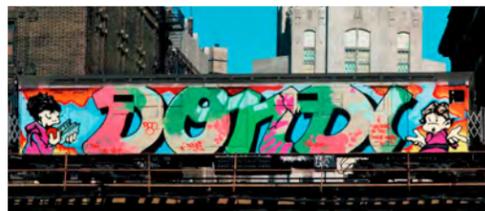


Foto © 2011, Martha Cooper.
Vía: <https://www.allcitycanvas.com/martha-cooper-y-lo-mejor-de-su-obra-fotografica/>



Vía: <https://ironlak.com/bates-handstyle-tags/>



Foto © 2011 Vincent Morgan.
Vía: <https://www.fatcap.com/graffiti/114850-risk-los-angeles.html>



Vía: <https://www.elrincondelasboquillas.com/azek-one/>



Vía: <https://www.styles-corner.com/artists.php?id=1493631645>



Foto © 2009 Ironlak.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/ironlak/3245843385/>



Foto © 2005 Mirko Reisser (DAIM).
Vía: <https://mirkoreisser.de/en/>



Vía: <https://www.streetartmalaga.com/es/grafiteros/nacionales/suso-33/>



Vía: <https://sites.google.com/site/graaffitii/suso33>



Vía: <https://harrybones.com/walls>



Vía: https://www.reddit.com/r/trashy/comments/e62sn2/tagging_over_someone_elses_artwork_because_youre/



Vía: <https://lahabitacionsemihundida.com/2020/11/09/quien-es-banksy/>



Foto © 2015 ROA.
Vía: <https://www.brooklynstreetart.com/2013/11/27/roa-gets-up-with-new-animals-in-tow/>



Vía: <http://pignon-ernest.com/>



Foto © 2003 BLEK LE RAT.
Vía: <https://blekleroriginal.com/en/annees-2000/>



Foto © 2011 BLEK LE RAT.
Vía: <https://blekleroriginal.com/fr/annees-2010/>



Vía: <http://pignon-ernest.com/>



Vía: <https://culturainquieta.com/es/arte/street-art/item/12486-vhils-el-artista-urbano-que-humaniza-los-muros-y-paredes.html>



Foto © 2016 OKUDA.
Vía: <https://okudasanmiguel.com/project/universal-chapel/>



Foto © 2015 OKUDA.
Vía: <https://okudasanmiguel.com/project/kaos-temple/>



Foto © 2017 OKUDA.
Vía: <https://okudasanmiguel.com/project/smile-king-bear-rest-of-the-three-graces/>



Vía: <https://www.odeith.com/walls/>



Vía: <https://www.odeith.com/walls/>



Vía: <https://arrestedmotion.com/2010/07/streets-os-gemeos-for-viva-la-revolucion/>



Vía: <https://www.designboom.com/art/os-gemeos-graffiti-team-brazil-plane-world-cup-05-27-2014/>



Foto © 2014 Craigie13.
Vía: <https://imgur.com/gallery/Aj7yaLC?nc=1>



Vía: <https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/articles/street-art-and-society-9-murals-that-speak-powerful-truths/>



Vía: <https://www.allcitycanvas.com/blu-el-street-art-contra-la-globalizacion-y-el-capitalismo/>



Via: <https://www.isupportstreetart.com/artist/blu/>



Foto © 2018, MILLO.
Via: https://www.millo.biz/portfolio_page/article-3-forli-italy/



Foto © 2017, MILLO.
Via: https://www.millo.biz/portfolio_page/sound-of-you-shanghai-china/



Via: <https://stick-up-kids.de/kontakt/>



Via: <https://arrestedmotion.com/2012/09/streets-mad-jurassic-park-wall-germany/>



Foto © 2012, SATURNO.
Via: <https://www.behance.net/gallery/4865575/STYLE-RESURRECTION>



Via: <https://www.saturnoart.com/new-gallery>



Foto © 2013, SATURNO.
Via: <https://www.behance.net/gallery/8794613/Laundry>



Foto © 2014, SATURNO.
Via: <https://www.behance.net/gallery/16299713/Mural-Mix-2014-vol1>



Foto © 2018, Herald Sun Photo.
Via: <https://twitter.com/heraldsunphoto/status/948117851961004032/photo/1>



Foto © 2018, Nicole Reed.
Via: <https://juddyroller.com.au/project/australian-open/>



Foto © 2018, Nicole Reed.
Via: <https://juddyroller.com.au/project/australian-open/>



Via: <http://www.walltowallfestival.com/sofles/>



Via: <https://vilingstore.net/fotografii-illyustracii-hudozhnik-illyustrator-ngel-snchez-saturno-ags/?itemMode=Photos>



Via: <http://scottishgraffitimurals.co.uk/global-art-round-up/global-art-round-1/>



Via: <https://hifuctose.com/2019/12/18/the-monstrous-murals-of-saturno/>



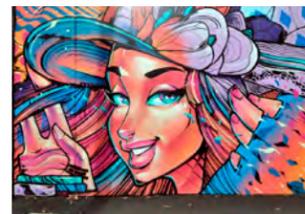
Via: <https://hifuctose.com/2019/12/18/the-monstrous-murals-of-saturno/>



Foto © 2016, Juan Carlos del Es.
Via: <https://www.wallspot.org/es/photographer/profile/juan-carlos-del/work-detail/17>



Via: <https://ironlak.com/sofles-update-5/>



Via: http://allthoshapes.com/sofles-graffiti_street-art/



Via: <http://www.walltowallfestival.com/sofles/>



Via: http://allthoshapes.com/sofles-graffiti_street-art/



Via: <https://www.saturnoart.com/2014>



Via: <https://culturainquieta.com/es/arte/street-art/item/2883-nataliirak.html>



Via: <https://www.juxtapoz.com/news/pop-life/opening-etam-cru-galimatias/>



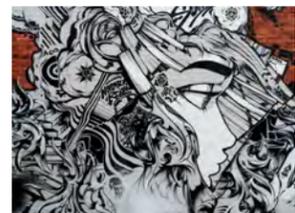
Via: <https://www.etamcru.com/sainer/primavera>



Via: <http://www.sainer.org/murals/yjn2wsm4ikb6k8jtn1aaut37o7oggh>



Via: <https://sofreshofresh.tumblr.com/image/77578766194>



Via: <https://s3.year13.com.au/wp-content/uploads/2016/05/Screen-Shot-2016-05-31-at-12.14.12-PM.png>



Foto © 2011, DG77 Wein.
Via: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MadC_Claudia_Walde_1.jpg



Foto © 2010, Vincent Morgan.
Via: <https://www.fatcap.com/graffiti/84890-madc-hamburg.html>



Via: <https://www.thingsiliketoday.com/etam-cru-street-art-gigante/>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/moonshine>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/removal>



Via: <https://www.etamcru.com/sainer/cupido>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/eskimo>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/traphouse>



Via: <https://asinomaskeomadc.blogspot.com/2016/06/700-wall.html>



Foto © 2010, Vincent Morgan.
Via: <https://www.fatcap.com/graffiti/84888-madc-hamburg.html>



Foto © 2010, Vincent Morgan.
Via: <https://www.fatcap.com/graffiti/84884-madc-hamburg.html>



Via: <https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/articles/street-art-and-society-9-murals-that-speak-powerful-truths/>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/bang>



Via: <https://www.etamcru.com/etam/polar-tramp>



Foto © Jon Furlong.
Via: <https://graffica.info/obey-giant-el-arte-de-shepard-fairey-la-historia-del-autor-del-icnico-poster-hope-de-apoyo>



Foto © 2014, MJ Tangonan.
Via: <https://www.behance.net/gallery/13824227/Obey>



Via: <https://www.lesinrocks.com/musique/london-grammar-revelation-pop-por-el-mundo/>



Via: <https://www.allcitycanvas.com/lo-mejor-de-shepard-fairey-obey-por-el-mundo/>



Foto © 2018, Jonathan Furlong.
Via: <https://obeygiant.com/exhibitions/golden-future/>



Via: <https://obeygiant.com/obama-hope/>



Via: <https://ambushgallery.com/events/shepard-fairey/>



Via: <https://bien-urbain.fr/fr/sans-titre-19/>



Via: <http://seherone.blogspot.com/2013/06/snake-pink.html>



Via: <http://seherone.blogspot.com/2013/11/smithe-seher-one-en-bien-urbain.html>



Via: <https://www.uniat.com/seher-one/>



Via: <https://www.allcitycanvas.com/seher-one-y-el-nuevo-muralismo-mexicano/>



Via: <https://www.streetartmalaga.com/es/artistas/obey-un-gigante-del-street-art-en-malaga/>



Via: <https://www.lscgallery.com/salad-days-1989-1999-shepard-fairey>



Via: <https://www.juxtapoz.com/news/street-art/seth-is-opening-a-one-night-solo-show-in-rome/>



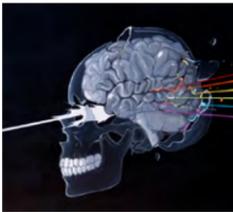
Via: <https://seth.fr/en/portfolio/paris-france-2-2/>



Via: <https://seth.fr/en/portfolio/mira-lanza-rome-2/>



Via: <https://hotbook.mx/seher-one-david-pinon/>



Via: <http://seherone.blogspot.com/2012/06/ensonacion-soloshow-dreaminess-vice.html>



Via: <http://seherone.blogspot.com/2014/06/seher-one-x-galeria-urbana-monumental.html>



Via: <https://mxcity.mx/2019/07/preciosos-murales-de-seher-one-que-dan-otra-mirada-a-la-arquitectura-de-la-ciudad/>



Via: <http://seherone.blogspot.com/2010/05/seher-one-x-cerveza-indio.html>



Via: <https://seth.fr/en/portfolio/paris-france-eng/>



Via: <https://seth.fr/en/portfolio/leport-lareunion-2/>



Via: <https://seth.fr/en/portfolio/miame-hospital-2/>



Via: <https://seth.fr/en/portfolio/san-juan-puerto-rico-2/>



Via: <https://joemonster.org/art/34803>



Via: <https://www.vagabunda.mx/edgar-saner-flores-seres-miticos-mascaras-y-el-neo-muralismo-mexicano/>



Foto © 2013 SMITHE.
Via: <https://smitheone.tumblr.com/post/51297882145>



Foto © 2018, Colin Mckinno.
Via: <https://twitter.com/profetsone/status/981498224966959105>



Via: <http://pequevrs.blogspot.com/2014/>



Via: <http://pequevrs.blogspot.com/2012/11/peque-mtn-colors-australia-featured.html>



Foto © 2013, Baddogwhiskas.
Via: <https://www.streetsy.com/page/17>



Via: <https://itinerrance.fr/portfolio/saner/>



Foto © Tous droits réservés.
Via: <https://www.artistup.fr/articles/1283/curanderos-del-alma-l-exposition-de-saner-a-la-galerie-itinerrance>



Via: <https://itinerrance.fr/portfolio/saner/>



Via: https://www.artistup.fr/articles/photo/view/listing_id/919/photo_id/237029

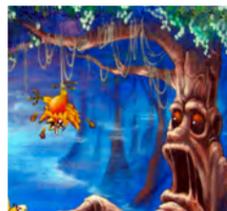


Foto © 2012, VRS Crew.
Via: https://www.flickr.com/photos/vrs_crew/7595229622/



Foto © 2007, VRS Crew.
Via: https://www.flickr.com/photos/vrs_crew/8313643768/



Via: <https://www.ritmourbano.com.mx/2018/08/peque-vrs-el-mejor-graffitero-mexicano/>



Foto © 2017, Gregory Rohan.
Via: <https://www.flickr.com/photos/gregoryrohan/34677062440/>



Via: <https://www.eirincondelasboquillas.com/peque/>



Foto © 1982-1999, Leonardo López Monroy. Via: <http://discursovisual.net/dwweb05/diversa/divexpeduardo.htm>





Foto © 2008, JulietaXLF.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/julietaxlf/2633770816/>



Foto © 2007, LizMisterio.
Vía: https://www.flickr.com/photos/xochimilco_princess/2244040468/



Foto © 2008, JulietaXLF.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/julietaxlf/2633747764/>



Foto © 2008, JulietaXLF.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/julietaxlf/2632926171/>



Foto © 2007, LizMisterio.
Vía: https://www.flickr.com/photos/xochimilco_princess/2244037478/



Foto © 2007, LizMisterio.
Vía: https://www.flickr.com/photos/xochimilco_princess/2244034300/



Foto © 2008, JulietaXLF.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/julietaxlf/2633745446/>



Foto © 2008, JulietaXLF.
Vía: <https://www.flickr.com/photos/julietaxlf/2633746700/>



Vía: <http://seherone.blogspot.com/2011/11/exposicion-de-ilustracion-en-la-enap.html?view=magazine>



Vía: <http://seherone.blogspot.com/2011/11/exposicion-de-ilustracion-en-la-enap.html?view=magazine>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/15618348651/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/11591056583/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/15435433460/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/11591628346/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/11591234854/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/15435022697/>



Foto © 2014, Prisma Triangular. Vía: <https://www.flickr.com/photos/prismatriangular/15435442350/>



Vía: <https://www.facebook.com/cimufestival/>



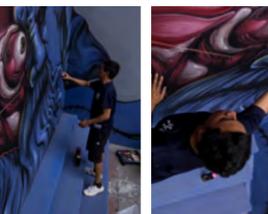
Vía: <https://www.facebook.com/cimufestival/>



Vía: <https://www.facebook.com/cimufestival/>



Fotos © 2019 NETO JKR.



Fotos © 2019 LALOZPIN.

