



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

PROCESO DEL CUENTO MURAL:  
“LA GRIETA MÁS OSCURA”

Tesina

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

Presenta: Victor Argeo Mondragón Ferrer

Director de Tesina: Doctor José Daniel Manzano Aguila

México, D.F., 2014



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.

PROCESO DEL CUENTO MURAL;

# “LA GRITINA MÁS OSCURA”

*Tesina*

*Que para obtener el Título de:*

*Licenciado en Diseño y Comunicación Visual*

*Presenta: Victor Argeo Mondragón Ferrer*

*Director de Tesina: Doctor José Daniel Manzano Aguila*

*Universidad Nacional Autónoma de México*

*Escuela Nacional de Artes Plásticas*

*México, D.F., 2014*







<b>Introducción</b>	7
<i>Capítulo 1</i>	
<b>El cuento mural</b>	9
<i>Al principio...</i>	10
<i>El renacimiento, cuestiones de fé</i>	12
<i>Muralismo mexicano</i>	14
<i>Graffiti y arte urbano</i>	18
<i>Del mural a la narrativa</i>	23
<i>Capítulo 2</i>	
<b>Narración gráfica en el cuento mural</b>	27
<i>Construcción del cuento mural</i>	31
<i>Recursos narrativos</i>	36
<i>La interdisciplina en el cuento mural</i>	38
<i>Al final...</i>	41
<b>Conclusión</b>	45

"El mundo de hoy, anticipo inicial del de mañana, es ya un mundo multitudinario, para servicio, entre muchas otras cosas más, precisamente, de la plástica integral."

David

Alfaro  
*Siqueiros*

La presente tesis hace referencia al **álbum ilustrado** que mostré al comité editorial de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, siendo resultado del primer cuento mural en la historia. El largo proceso realizado para elaborar este producto, mismo que pretende ser comercializado en el mercado editorial, ha constado de varias etapas: desde la intervención del espacio público, hasta la investigación bibliográfica en producción visual, que me llevó a recibir la tutoría directa de narradores gráficos, como Milo Manara, Edgar Clement y Victor Vélez, entre otros.

Este álbum ilustrado se titula *La Grieta más Oscura* y su naturaleza es **innovar**, pues invita al espectador de arte a leer y al lector a disfrutar del arte gráfico. Es una propuesta que busca mostrar una fusión entre disciplinas.

Su tema es el **Día de Muertos**, festividad icónica del patrimonio inmaterial de nuestro país, expresado para todo tipo de público en un formato que combina el diseño gráfico con la fotografía y el arte urbano con la literatura.

Por estas razones, el objetivo de este producto es ser publicado en el medio editorial para su comercialización, sin dejar de lado lo importante de las propuestas novedosas, de calidad y con un contenido valioso para nuestra cultura.

Para la editorial ENAP-UNAM, como institución que representa el conocimiento producido por los universitarios, este trabajo es una propuesta que permite al arte gráfico y narrativo convertirse en una oferta cultural, además de que representa una oportunidad de crecimiento para la producción de estas disciplinas. Por lo tanto, la publicación de este material es importante y necesaria para el desarrollo cultural de nuestro país y el trabajo creado desde la máxima casa de estudios.

Es importante destacar que la ENAP al publicar un álbum ilustrado, está abriéndose oportunidades a nuevos sectores de difusión y mercantilización nacional e internacional, así como un objetivo (target) más amplio de público por ser un formato para toda la familia.



*"Las narrativas visuales, las historias contadas por medio de imágenes pueden ayudar a una mejor interpretación de las ideas planteadas. Sin juego de palabras ni retórica, tomando en cuenta todas las plataformas y medios de comunicación que hay para lograrlo."*

Maribel  
**Martínez**  
Galindo

El cuento mural es un producto que nace de dos especialidades distintas dentro de las artes plásticas: la **narrativa gráfica** y el **arte urbano**. En él se combina el movimiento que genera el lenguaje de la narrativa gráfica con el medio del arte urbano.

La idea del cuento mural se sustenta cuando un espacio común se transforma en una historia, de esta manera el espectador encuentra un horizonte en donde hay un muro y al entrar ahí descubre otra realidad, le obliga a salir de los formatos establecidos para ingresar a su espacio vital y asemejar todo el flujo secuencial de una narración en el espacio tridimensional, aún en el lugar y formato más caprichoso. *<Más plenamente que el resto de otras formas artísticas, la arquitectura capta la inmediatez de nuestras percepciones sensoriales. El paso del tiempo, la luz, la sombra y la transparencia; los fenómenos cromáticos, la textura, el material y los detalles..., todo ello participa en la experiencia total de la arquitectura>* (S. Holl, 2011, 10). Juega con la percepción espacial de la personas para seducirlas con las técnicas pictóricas del muralismo, acentúa los efectos narrativos e introduce completamente al espectador dentro del cuento.

Sin embargo, el cuento mural no queda ahí, pues a pesar de que se sale de los formatos impresos convencionales al contar una historia, se enfrenta a todo el público en espacios concurridos al transportar su lenguaje en la arquitectura. El producto mural nos invita a continuar su proceso creativo, pues ahora convive en un ambiente y un contexto fuera de él mismo: el espacio que lo rodea y los humanos que tienen contacto con él.

10 En consecuencia, entra aquí el ojo del fotógrafo para quien documenta ese proceso de interacción continua que recrea el cuento mural. De hecho la fotografía es otro producto: el vehículo de este álbum ilustrado.

Las fotografías no sólo toman la interrelación del ambiente con el mural, sino que pueden continuar el trabajo de narración, haciendo una secuencia fotográfica para crear una versión impresa, regresando al origen de la narrativa gráfica para ser distribuido en el mercado editorial.

Es este momento al que solo le hace falta agregarle el ingrediente del internet y las redes sociales para que el cuento llegue a todos los lugares posibles y “toque” al mayor público posible, comparable en magnitud pero diferente en eficacia a la difusión del arte urbano, que es con la que se empieza, la cual es pura y sorpresiva, haciendo una mimesis entre ambas formas de difusión.

## AL PRINCIPIO...

El cuento mural es una idea que pretende innovar, por que introduce lenguaje narrativo al mural, más no cualquier tipo de lenguaje narrativo como se observa en varios muros a lo largo de la historia humana, precisamente es una mezcla indeterminada de múltiples lenguajes, principalmente constituidos en la historieta y la narrativa gráfica.

Podemos ver su origen en las cuevas de Altamira, justo ahí, en lo más primitivo se encuentra lo más apegado de este proyecto, cuando el hombre despertó a la idea de conocerse a sí mismo y el universo que lo rodea, haciéndose sensible por el tacto que tiene él con los animales, por los que siempre nos hemos visto fascinados.

Después vemos muros narrativos en las pirámides de las culturas más antiguas en donde el humano contemporáneo aún no termina de descifrar la información acumulada ahí, contienen conocimiento sobre la realidad muy sutil y profundo, que al sistema cultural en el que nos encontramos no le funciona y no solo lo ignora, sino que le es 11 inabordable que las personas lo sepan, pues se quebrarían los límites que mantienen al sistema funcionando. Recuerdo que cuando fui a Chichén Itzá y vi en el primer escalón del Templo de los Guerreros, una de las pirámides importantes del complejo, la traducción al castellano y al quiché (idioma que forma parte de la familia lingüística de las lenguas mayas) de unos glifos que decían “*la información que está aquí* (dibujada con los glifos sobre la piedra en las pirámides) *es incorruptible, pues solo se puede descifrar a través de los sueños* (lúcidos)”. Se ha visto que el poder religioso, político, cultural y económico a sido mayormente tomado por charlatanes y estafadores que hacen “milagros” con efectos especiales impactando al público y generan sistemas de fe donde encierran a las personas en cárceles rutinarias de sometimiento físico-mental-espiritual y la vida de la mayoría se ve obligada a servirlos, es por esta razón que Christian Jacq menciona en su libro *El Juez de Egipto* que esta antigua cultura tenía encriptado el conocimiento más profundo, pues decían que si caía en manos corruptas e ignorantes, la humanidad entraría en agobiante oscuridad, perfecto infierno de carne y hueso, a veces los mismos faraones no tenían acceso a dicho conocimiento y solo podía estudiarlo aquél con suficiente preparación, aquél que pudiera recibir el conocimiento del universo y digerirlo en su mente, aquél que no destruyera el frágil equilibrio de la realidad. No así los mayas, por la frase que me encontré gustoso al pie de la pirámide, se entiende que su forma de filtrar la corrupción de los charlatanes era más eficiente, pues generaban imágenes compatibles con la estructura de los sueños, y para poder ser conciente ahí dentro, compréndase lo que ahora le

12 llamamos sueño lucido o la ciencia del sueño, tenían que pasar por un proceso de purificación, donde limpiaban sus miedos y sus vicios, constantemente podían ver la realidad sin el velo de las ilusiones, archivada en el subconsciente, logrando tener un alto y profundo conocimiento de las cosas, erradicaban la ignorancia y la corrupción en si mismos, erosionando la charlatanería, una vez que emprendían el estudio de dicho conocimiento a través de las imágenes labradas en piedra para sobrevivir al tiempo, les sería revelado el universo entre sueños lucidos, como información pura, sin la corrupción evidente del lenguaje humano. Esto no quiere decir que nunca hubiera charlatanes en el imperio maya dirigiendo su civilización, solo que el conocimiento estaba al alcance de cualquier ser no corrupto que fuera conciente de la manera de “traducir” esas imágenes entre sueños, además es un sistema aplicable a cualquier época. Esto nada mas para recalcar la importancia que tiene un sistema narrativo en los espacios arquitectónicos, específicamente en los murales de las pirámides, complejos importantísimos para el ser humano que trascienden el tiempo.

## EL RENACIMIENTO, CUESTIONES DE FÉ

También podemos encontrar ejemplos de murales narrativos en las iglesias para adoctrinar a las diversas culturas, ejemplos básicos de la charlatanería y la fe, que funcionaban de maravilla debido a su eficaz sistema gráfico para contar historias bíblicas, “orientando la verdad” en cualquier tipo de cultura en vías de evangelización, esto es la ilusión que generaba la religión cristiana con los murales y las enseñanzas de sus templos. No todos los intentos en el muro de esta religión son corruptos pues tenemos el trabajo del supercampeón internacional, sin límite de tiempo, de dos a tres caídas y del bando de los técnicos a **Michelangelo Buonarrot**, que para hacer la Capilla Sixtina y otras obras se recluyó por un largísimo tiempo con el único objetivo de entender a Dios, a tal nivel llegó este enclaustramiento que logró reunir la confianza necesaria para decirle a Julio II, el impulsador del renacimiento que era corrupto ¡El Papa era un reverendo ignorante sobre lo que significaba Dios, que sorpresa! O según *el libro del Juicio Universal* de Giovanni Papini, Michelangelo protestó:



*Lo divino en el humano, motor que origina la voluntad, el movimiento contenido.*

13

*<...Hubieras hecho mejor emperador que Papa, y es, bajo apariencia de elogio, la más severa acusación que se podría mover contra un Vicario de Cristo. El Pontífice tenía que ser guía y juez de los emperadores y no imitarlos en el ansia de guerra, de mando y de pompa. Anhelaste cosas grandes, pero tu grandeza se mantuvo siempre en el orden temporal, puramente humano. Y casi ninguno de aquellos designios lo pudiste colorear, pues fue demasiado desproporcionada en ti la prepotencia del querer con respecto a la efectiva potencia de los medios. Con toda tu magnanimidad y magnificencia perdiste las almas sin conquistar los reinos.>*

A lo cual Julio II, el proveedor del renacimiento aceptó a resumidas cuentas:

*<Has dicho palabras justas y para mí dolorosas...y ahora estoy aquí... como un gusano tembloroso que ni siquiera se atreve a pedir perdón a su Dios.>*

Por lo que Michelangelo recalca esta verdad sobre el manejo de corrupción en la historia. Como aseguraron algunos clérigos de su tiempo “ser el mejor artista del universo” en realidad esta estanca el crecimiento y desarrollo del arte por este código perceptual de héroes que se ha inculcado ferozmente en la cultura occidental

y es vital para la supervivencia de los sistemas déspotas de control humano reconocer una sola vía de pensamiento y un solo héroe como Cristo, como Michelangelo para mantener la hegemonía del monopolio y destruir la multi-cultura que tanto ayuda al humano a evolucionar, y en el peor de los casos, esto es lo que significa Renacimiento. A pesar de esto hace una exquisita muestra de viñetas murales en la Capilla Sixtina sobre lo que significa Dios, lo divino en el humano, motor que origina la voluntad justo antes de que el hombre decida con determinación el desencadenamiento de su vida y lo que lo rodea, el movimiento contenido.

14

## MURALISMO MEXICANO

*<En todos los períodos florecientes del arte, a través de la historia entera de las sociedades, la plástica fue INTEGRAL. Lo fue en el mundo árabe, en el pre-renacimiento, en el Renacimiento, en la India, en América prehispanica. Fue una expresión plástica simultánea de arquitectura, escultura, pintura, policromía, etc. PLASTICA UNITARIA. Tal unidad plástica se debió a su funcionalidad por apego a las particularidades climatológicas, a las características del subsuelo y del suelo, a la técnica y a los materiales, a las herramientas, específica e históricamente correspondientes. Y, asimismo por apego al cometido social-estético de su época.*

*En el mundo plástico que surge después de la revolución mexicana, la arquitectura y la pintura crean, pero sin encontrar aún el punto de su nueva coincidencia, dado el carácter incompleto o intrascendente de sus concepciones sociales y estéticas sobre FUNCIONALIDAD.*

*El movimiento muralista mexicano que data de 1921 a 1949 partió de un propósito funcional político, constituye la excepción en el conjunto arriba señalado del arte moderno internacional, de ahí su enorme trascendencia histórica.>* (1950,7) menciona **David Alfaro Siqueiros**, uno de los máximos exponentes, en su libro *El Muralismo Mexicano*, que justamente hace referencia al aspecto integral que el arte tenía, el muralismo retomó esta idea y creía que era necesario rebasar en su

propuesta artística a las otras corrientes europeas que lo inspiraron. De nuevo, el proyecto del cuento mural es una manera de retomar dicha integración.

El muralismo mexicano, protesta ferozmente contra el capitalismo y justo en el centro de su propuesta está la narrativa mural. El realismo social derivado de los muralistas influyó en artistas latinoamericanos en la década de los 50 y 60, hecho que no gustó a las grandes corporaciones norteamericanas, ni a los gobiernos y dictaduras de la época. Se realizó una campaña de desprecio hacia la pintura realista, argumentando su falta de poética y su simple imitación de la realidad, por supuesto temiendo al realismo social. Uno de los ejemplos más discutidos es el famoso concurso de pintura patrocinado por la petrolera ESSO en 1966, la cual daba importantes premios económicos a los artistas latinoamericanos que resultaban ganadores. Lo curioso es que lo que premiaban era la pintura abstracta y se despreciaba a los autores realistas y con contenido político-social. Para los estadounidenses la Casa de las Américas, en Cuba, significaba un motivo de preocupación, ya que desde ahí se aglutinaba un proyecto cultural con muchos artistas e intelectuales latinoamericanos representando un peligro para la región. El concurso de ESSO pretendió distraer la atención de la Casa de las Américas, con los jugosos premios que ofrecía e impulsando el gusto por la pintura abstracta sin contenidos políticos y sociales. Además, algunos artistas se beneficiaron con exposiciones que ofrecían en galerías y museos norteamericanos siempre y cuando su temática no fuera política. José Luis Cuevas fue uno de ellos, se autoproclamó líder de la Generación de la Ruptura e inició una discusión de encono contra Siqueiros y el mexicanismo en la prensa escrita, siempre apoyado por sus amigos, Fernando Benítez y José Gómez Sucre.

A pesar de que sucede lo mismo que con Michelangelo, los representantes del muralismo se vuelven a convertir en dogmas que estancan el avance de la cultura mexicana, pero sin duda son una fuerte agresión al capitalismo, un acierto que tuvo que ser refrenado con mucha energía por parte del sistema. La corriente educaba con sus murales a la población mexicana, por ejemplo, el arraigo a la nación,

15

la sublimación de la justicia al mundo entero, actuar en contra de los opresores y provocar que el pueblo fuera libre e independiente.

16 Los muralistas mexicanos tenían una gran oportunidad para desarrollar el arte de protesta y la narrativa mural, el país estaba en condiciones favorables para ello, pues durante el imperio de Plutarco Elías Calles estaba, sin consentimiento del gobierno, aflorando una gran cantidad de marxistas, los que habían logrado permanecer desde la revolución mexicana y los que se inspiraron de la revolución soviética, alguno de ellos fue José Vasconcelos con un programa educacional para el país que supo llevarlo al estar en cargos políticos como el de rector de la Universidad Nacional que tenía como parte importante de su trabajo el desarrollo artístico, justo de ahí nace el muralismo mexicano. El panorama en México fue cada vez más favorable para los muralistas, llegaron refugiados extranjeros de todas partes del mundo, la mayoría marxistas perseguidos por el fascismo y el derechismo internacional, logrando mejorar el clima mexicano, uno de los mejores ejemplos fue el líder revolucionario soviético León Trotsky, que no solo participo en las ideas políticas del país, sino que se mimetizó completamente al movimiento muralista al ser albergado por Diego Rivera, hecho que convirtió al muralismo en uno mismo con su sociedad y política, en ese momento no estaba separado el arte con la sociedad, era congruente a tal grado que llegó a decidir qué debe hacerse en cuestiones de política. Cuando entra a la presidencia Lázaro Cárdenas, logra derrocar el régimen callista e hizo por un pequeño tiempo que México tuviera la oportunidad no solo de vivir en optimas condiciones, sino de ser potencia mundial, intentando soñar con la unión de todas las partes que conforman un país en una sola nación socialista, marxista. Parte primordial de este momento fue la educación artística que ofrecieron los muralistas y los ideólogos como León Trotsky.

Ángel Vargas, columnista del periódico La Jornada hace una nota donde recalca:

<Durante la mesa redonda **León Trotsky en México**, efectuada el viernes 12 de agosto del 2005 en la sede de la delegación Coyoacán,



Siqueiros, 1959

17

*Olivia Gail rememoró el importante papel desempeñado por intelectuales y artistas mexicanos, tanto para la llegada del político ruso al país como durante los tres y medio años que vivió aquí hasta que fue asesinado por Ramón Mercader del Río, el 20 de agosto de 1940. Mencionó al grupo de Los Contemporáneos, Luis Cabrera, pero sobre todo destacó las figuras de Diego Rivera y Frida Kahlo, en casa de quienes Trotsky vivió dos años; además de que con Diego, aprovechando la visita de André Bretón a México, redactaron los tres el manifiesto por un arte revolucionario independiente...Entre los aspectos poco conocidos del exilio de León Trotsky en México, destaca la asesoría que brindó al gobierno de Lázaro Cárdenas para consumar la expropiación petrolera, efectuada en marzo de 1938.>*

*<México, en efecto, fue cuna de la primera manifestación objetiva de la era presente a favor de un nuevo y mayor arte de estado, en suma, en el terreno de la plástica. El primer país en donde los artistas aplicamos, en actitud colectiva, la determinación de reconquistar las grandes formas sociales de expresión en las artes plásticas> (Siqueiros, 1950, 22)*

Queda claro que estructuralmente el muralismo mexicano es un motor que impulsa nuevas corrientes artísticas en todo el mundo, de maneras aún secretas para no incomodar, el cuento mural es sin duda un proyecto que se nace por inercia de dichos esfuerzos.

<En consecuencia, nuestro movimiento muralista que tocó el aspecto funcional fundamental, que es el cometido de todo edificio, no ha llegado aún a culminar lo que denominamos funcionalidad integral. Mientras nosotros complementamos edificios coloniales con nuestra pintura mural, se construyen simultáneamente millares de edificios modernos, en los que sus autores, arquitectos e ingenieros, no han sospechado siquiera la posibilidad de coordinar plásticamente nuestras respectivas especialidades> (Siqueiros, 1950, 8)

18 Sin embargo <No es posible concebir esas construcciones, parte integrante de la urbe, sin el complemento de la pintura mural, fija y mecánicamente movable...sin una elocuencia total, ya que la nueva plástica no podrá ser sólo confortable, en el sentido material del término, sino también psicológica, pedagógica, política, y, en último extremo, floración de una estética superlativa> (Siqueiros, 1950, 9)

## GRAFFITI Y ARTE URBANO

Posteriormente en Estados Unidos, las paredes en las calles siguieron hablando y no descansaron, también los trenes, pues surgió un movimiento que empezaba a caracterizar enormemente las grandes urbes, a diferencia del arte urbano de fuentes y esculturas alegóricas en las avenidas que ya no tenía el menor significado para nadie, además de que solo representaba parte de la burocracia del estado, este movimiento de identidades se llama graffiti. Una pelea interminable de estilos y territorios, donde el capitalismo permeo en la percepción humana, inició una guerra de logotipos y marcas en el espacio vital de las megalópolis, la terrible lógica que usaron las corporaciones fue que entre más invadiera la identidad, más permanecerá en la mente de las personas, incluso inconscientemente, está lógica llegó a todos los sectores, hasta abajo, en los ghettos como en las empresas más grandes, sólo que en vez de logotipos se le llamaron “tags” o firmas, en todas las clases sociales, era una lucha de identidades, un abastecimiento al ego, pero a diferencia de las grandes empresas, la práctica del graffiti era completamente ilegal y por lo tanto desafiante a las autoridades judiciales y sociales, logrando generar grandes haza-



Graffiti en trenes.

ñas en la colocación del tag, poniéndolo donde nadie más lo invada tan fácilmente y todo el mundo pueda verlo, aunque arriesguen su vida traspan cualquier límite que se les imponga y continuamente tienen que escapar de la ley, haciéndolo un deporte extremo, para hacer graffiti ilegal se necesita de mucha habilidad si se quiere sobrevivir en la selva de concreto y esquivar todos sus obstáculos, normalmente hay que escapar de algo usando varios métodos de transporte como patineta, bicicleta, patines, moto e incluso saber kung fu entre varias otras artes marciales, además de tener buen humor para soportar a los engreídos del medio y todo esto en tiempos muy reducidos, cual deporte olímpico. A pesar de tales hazañas el graffiti no ha sido reconocido nunca por la mayoría de los civiles, pues dicen que “no les gusta” sin saber por todo el proceso que existe para poner un tag, por que el graffiti de finales de la década de los 70’s, surge de manera autodidacta y sin conocer realmente las bases de la composición estética y armónica, es un movimiento callejero.

Si el graffiti inició en Estados Unidos, el arte urbano no, lleva mucho más tiempo existiendo en todas partes del mundo y de diversas maneras, pues *el arte urbano es el arte liberándose a si mismo*. Un ejemplo de esto es cuando Siqueiros viajó a Argentina y utilizó por primera vez pistolas de aire cargadas con pinturas sintéticas. La cantante Moyanei Valdés mencionó en un discurso en la escuela de artes en

Oaxaca, que durante la dictadura de Pinochet en Chile, su padre organizó una escuadrilla de revolucionarios armados con estenciles contra el fascismo, inspirados en las pistolas de aire que creó Siqueiros, usaron esparcidores de pintura en vez de los aerosoles de ahora.

20 El graffiti es parte del arte urbano y más recientemente hay una corriente específica que se llama Post-Graffiti marcada por la ampliación de varias técnicas como estenciles, posters, pegatinas, murales, e incluso la Interdisciplina como mapping, música, danza etc. En los últimos años, el arte urbano se ha vuelto más atrevido y de composiciones más sofisticadas, hubo personas conocedoras, sobre todo en diseño, que al ver el graffiti lo mezclaban utilizando el medio ilegal para dar mensajes precisos y contundentes, cada vez más fuertes contra las autoridades, de esta manera poco a poco se va implementando más narrativa en sus mensajes, el graffiti carecía completamente de ella. Gran parte del arte urbano actual unifica tanto el diseño como al arte, hace que las personas se cuestionen y al mismo tiempo da mensajes claros.

*<El mejor arte es aquel que hace que la cabeza le dé vueltas a uno con preguntas. Tal vez esta sea la diferencia entre el arte puro y el diseño puro. Mientras el arte con mayúsculas nos incita a cuestionarnos, el diseño con mayúsculas aclara las cosas>* (Maeda, 2006,70).

Así cambió el siglo, el mundo tenía un montón de problemas sociales, políticos y económicos, había un serio problema de identidad en el proceso de globalización, el imperio del consumismo no podía mantenerse a si mismo porque el planeta le resultaba insuficiente, la guerra y la muerte son el pan de cada día. Está acabándose el imperio del arte contemporáneo-conceptual y toda su retórica por que estalló el boom del street art (o arte urbano), rompiendo las antiguas estructuras del arte, ahora todos pueden hacer arte donde sea, sin el aval de una institución, y sobre todo ya no es una práctica burguesa, llega a cualquier tipo de publico confrontado en la calle, todos pueden verlo sin importar a que clase pertenezcan, solo es cosa de pasar por donde esté la pieza o encontrártelo en las redes sociales. A pesar de que las instituciones que se atrincheran en el arte contemporáneo

para avalar su propio poder y el de los pudientes sobre la cultura, quieren apoderarse del boom del arte urbano, pero no tienen aun el control sobre la libertad que plantea, no pueden parar que la gente diga lo que quiera donde sea, así como no pueden detener la cultura gratuita que el internet ofrece, puedes leer, ver y escuchar lo que sea, Marx hablaba de que esto iba a pasar con el nombre de **valor cero**. El arte urbano esta construido desde el **valor cero**, la ley y las instituciones no pueden hacer absolutamente nada para frenarlo, en el mejor de los casos, si es que son audaces, aumentan un poco más sus ingresos con patrocinios a eventos de moda, pero el poder comienza a radicar en el artista, no en los chacales que lo rodean.

21

Siqueiros mencionó que esto tenía que suceder:

*<El nuevo tipo de artista social que forzosamente debía corresponder a una nueva manera de producción funcional social pública en el arte. Un movimiento de arte moderno con una plataforma política lógica: la conquista de los medios de materialización del arte público, arte mayor, en toda la amplitud de los términos, similar en su tiempo al de todas las grandes épocas de la historia económica –la obra de arte que físicamente hace posible ese secuestro –para goce exclusivo de pocos hogares ricos, “cultos” y snobs, por el usufructo civil, público hasta el máximo.*

*Solución particularmente importante, la única solución en nuestros países de la América Latina, donde se carece en lo absoluto de todo mercado artístico interior privado. Donde no hay tampoco ninguna perspectiva histórica para que ese mercado –con la amplitud indispensable histórica para ese mercado –pueda aparecer alguna vez.*

*La ÚNICA RUTA, sin duda alguna, que tendrán que seguir indefectiblemente, en un próximo futuro, todos los artistas de todos los países, inclusive los de París y los parisinistas. ¿Puede proponerse otra cosa después de analizar, aunque sea someramente, el actual panorama artístico del mundo? ¿Existe acaso otro índice que señale nuevas rutas? Las corrientes modernas de París, lo único vivaz de anteaer, se han quedado definitivamente afónicas>* (1950, 24).



22

Banksy, artista urbano.

Así es como surgió el boom del street art en todo el mundo, hay manifestaciones prominentes de que ya hemos llegado en este preciso momento a lo que Siqueiros se refería. Podemos decir entonces que el movimiento internacional del street art tiene su origen más prominente en el muralismo mexicano.

La narrativa fue anexándose poco a poco en la cultura del graffiti, hasta que se desprendió totalmente del graffiti, sin perder el ámbito de lo ilegal, los franceses Space Invaders o Black le Rat son algunos de los que iniciaron con esto, el boom sucedió pero no es hasta que el inglés **Banksy** se entromete para vulnerar a las autoridades sociales, culturales, políticas, económicas, religiosas, etc. que toma una fuerza incontrolable, automáticamente se vuelve terrorista y sale en las noticias internacionales “el artista que jode a todos”, convirtiéndose en un héroe popular a causa de que tiene un amplio sentido del humor, justo en esto radica su narrativa y por lo mismo lo han llegado a comparar con Picasso. Desde entonces y por culpa de la narrativa de Banksy el arte urbano es el arte que golpea al arte contemporáneo, destroza su retórica conceptual y vacía por que es un arte completamente comercial, como lo muestra en su exposición “*Banksy vs. Bristol Museum*”. Lo interesante en él es que su narrativa no solo está contenida dentro de sus obras sino que se expande a todo lo que significa Banksy, pues es un héroe sin rostro que coexiste con su propia

ficción ¿quién sabe quien es él? Puedes inventar cualquier tipo de historia siendo inverosímil por el hecho de que renunció a un rostro que las instituciones representantes puedan identificar, nadie puede hacer un tótem donde no hay ego, solo que, tristemente el capitalismo le revirtió el juego haciéndolo víctima del comercio, convirtiéndolo en una paradoja constante e indefinible pues nadie sabe ya si es un artista vendido con un gran genio para hacer comercio, o en verdad es sincera su propuesta donde tuvo la mala suerte de convertirse en millonario, lo cual, para el caso no tiene la menor importancia porque puedes tener un criterio estético y ver como construye sus piezas, que tienen técnica y estilo a pesar de que sean muy genéricas para ocultar su identidad y contenido que habla de una verdad que nos toca a todos, manejando un humor muy fino, hace que permee en cualquier tipo de mente, esto es el éxito en las viñetas narrativas que constantemente presenta.

23

Desde entonces podemos ver que el arte urbano se expande exponencialmente, en diversas formas y en la mayoría de los casos con narrativa explícita, pues esto es lo que hace comunión con las masas, el humano siempre se ha fascinado por cuentos e historias y el arte urbano de personas que viven hoy, vemos narradas las historias de nuestra gente en la calle y es por eso que nos sentimos tan atraídos por todos esos murales al dar la vuelta en alguna esquina. Tantos nuevos autores apuestan por salirse de los formatos convencionales e incrustarse en la ciudad como su lienzo gigante e infinito.

## DEL MURAL A LA NARRATIVA

Podemos ver que la narrativa en los murales ha sido de suma importancia desde el origen del hombre hasta el día de hoy, pero es momento de desapegarnos de ésta crónica para ingresar a otra, con el sentido de responder ¿cómo es que el cuento mural es una idea innovadora si en toda la historia del humano ha habido murales narrativos? Ingreseemos a la crónica de la narrativa en otros medios que no son el mural:

Del mismo modo volvemos al origen de nuestros tiempos mencionando que la humanidad se ha fascinado siempre por contar historias, estimulando la imaginación y la sapiencia, empezando en una cálida fogata a la mitad de la noche con la emoción de las sombras y lo desconocido rodeando al escucha hasta lograr evolucionar poco a poco la manera en construir el lenguaje para sumergirte en las historias, así es como surgieron personas que desarrollaron la inventiva para que esto pueda suceder, enfrentando su contexto y todo lo que estaba en contra.

24 A finales del siglo XIX comenzó una revolución de inventos ayudando a que la tecnología tenga un avance inigualable, no se iba a quedar atrás el desarrollo de la narrativa, mientras, había una competencia desmesurada por ver quién proyectaba imágenes en movimiento, **Émile Reynaud** fue el primero en atinar en esa búsqueda y le llamó praxinoscopio posteriormente teatro óptico, por primera vez en la historia proyecta una imagen en movimiento que además tenía narrativa, inventando la animación, hacía una interpretación de la comedia del arte, en teatro una corriente-técnica cargada con profunda narrativa. No mucho tiempo después sale el cinematógrafo de los hermanos Lumière, que compitió con el teatro óptico, llevándolo a la ruina por su facilidad y economía, a diferencia del teatro óptico que era cuadro a cuadro dibujando cada uno, Esto llevó a perderse a Reynaud, terminó sus días en el siquiatra.

Los Lumière que inventaron el cine, tenían narrativa mínima, solo habían mejorado en cuanto a la forma de mostrar la imagen haciendo “una foto en movimiento” la realidad en blanco y negro estaba retratada y parecía viva dentro de la pantalla, haciendo dudar a los más crédulos de que si era una realidad alternativa en un mundo monocromo, hasta que llegaron dos pioneros en ser los primeros al hacer una película narrativa, **Alice Guy Blaché** y **Georges Méliès**, aún hay una gran discusión de quien de los dos fue el primero, pero sin duda ambos contribuyeron drásticamente a la evolución de la narrativa, impusieron muchísimas bases para contar historias que siguen usándose hoy en día, sin embargo la historia de ambos es trágica al igual que la de Reynaud, a pesar de que eran productores ini-

gualables y grandes inventores, el interés que tenía Estados Unidos por el comercio del cine los quebró y extrañamente los llevó al “olvido”, pero era un hecho que no podían competir contra la industria de la “magia” que creaba estructuras de pensamientos y deseos en las poblaciones del mundo.

Nos encontramos ante un problema grave, el actual capitalismo esta consciente del poder que tiene la narrativa, es lo que inspira al hombre, es decir que con ella controlan lo que el hombre quiere, sus motivaciones, sus creencias, sus pensamientos, por lo tanto, controlan lo que el hombre cree que es la realidad que lo rodea, le siembran ilusiones, adoctrinándolo en un vacío desconectado a la naturaleza, 25 pues lo que mueve al hombre no libre y sometido a la narrativa capitalista es una desconexión, no tiene ingerencia en la naturaleza y al contrario, se pelea con ella queriendo acabarla para solo sobrevivir en una distopía. Hablamos de Hollywood el principal enemigo perceptual de la libertad, ayudado de las empresas del internet, ellos de manera religiosa dicen quién es el malo-terrorista y quién el bueno, al que se le justifican los medios por más crueles que sean con tal de obtener algún fin, creando héroes de dudosa moral y oscura motivación, héroes cínicos (muy distantes de Diógenes, el cínico de la edad clásica griega, pues aquí menciono al cínico contemporáneo)

Es por esto que hay que generar narrativas que no sigan la estructura de Hollywood. El cine contribuye a esto, ni mencionar incluso el poder hipnotizante de la televisión y las novedosas series gringas que parecen películas, Hollywood cambiando a una versión más en- viciante.

El cuento mural transgrede esta manera típica de hacer historias como en Hollywood. Para empezar rompe la 4ª pared de Stanislavski, la que desconecta al actor y creador con su público, de esta manera en el cuento mural al bombardear dicha pared tiene contacto directo con el público, mostrándolo como es, tocándolo sin metáforas, también rompe las otras tres paredes napoleónicas, que meten en una caja al actor y autor post clásico, la 1er, 2a y 3er paredes que nos arrancaron la posibilidad completa del espacio, que nos permitía

usarlo en 360º y que la **Comedia del Arte** pulió a tal nivel el manejo del espacio con sus técnicas arquetípicas, que como sólo un ejemplo de una de sus técnicas, el arlequín con su doble cara podía burlarse de la aristocracia por un lado, mientras le hacía una reverencia de respeto por el otro, al ver esto Napoleón, un emperador que venía del pueblo, para que no existiera la crítica y la sátira en contra de él, impuso las tres primeras paredes de sometimiento destruyendo la narrativa para siempre, fue un golpe fuertísimo al arte. Ahora en el arte urbano se recupera ese sentido del espacio en 360º además de que el actor y autor sale físicamente a la calle para contar historias, similar a como hacían los juglares en tiempos clásicos.

26

Ocupa también el lenguaje expresivo de la narrativa gráfica, logrando hacer secuencias entre los espacios urbanos y aquí radica su originalidad, que es un elemento paralelo a la técnica, estilo y contenido.



"Una vez que nos hemos ubicado apropiadamente, somos completamente libres de perdernos en el ritmo."

NARRACION GRAFICA  
EN EL CUENTO MURAL

27

John  
**Maeda**

Al final del libro que lleva por nombre *la narración gráfica* que escribió **Will Eisner**, creador de numerosos cómics, padre de la novela gráfica y gran expositor del tema, plantea preguntas sobre el futuro de la narración gráfica, las cuales ésta tesis intenta responder, concibiendo que ese futuro ha llegado y en el caso del cuento mural, se unificó al arte urbano. Esta tesis se sitúa justo después del punto final de esa investigación, así que todo este capítulo está dedicado a reflexionar sólo sobre ese libro.

Las preguntas con las que finaliza ese libro y comienza este son las siguientes:

1. Con el paso del tiempo, ¿han cambiado los nuevos medios de comunicación las historias que cuenta la gente?
2. ¿Cuál ha sido el papel desempeñado por la imagen en la comunicación humana?

3.¿Cómo ha afectado la tecnología, en constante renovación, al talento gráfico?

4.¿cuántos medios clásicos de comunicación han desaparecido debido al progreso?

5.¿en que han modificado al público los medios tecnológicos y electrónicos?

28 Eisner menciona que para responder se tienen que desarrollar nuevas perspectivas de trabajo y una de ellas es el propio cuento mural.

Pero antes tenemos que empezar desde el principio ¿qué es el la narración gráfica?

La narración gráfica es la búsqueda del artista por contar historias a través del flujo de imágenes intentando cautivar al espectador. Es importante tener en cuenta que es un trabajo que se puede construir literariamente pero la narrativa debe darse por medio de las imágenes, en ningún momento el dibujante y el guionista deben apartarse de la disciplina de la construcción narrativa, pues de esta manera solo quedaría en una presentación visual. Will Eisner especifica que si “*el dibujo controla a la escritura, el producto descenderá hasta convertirse en chatarra literaria*”

El formato más recurrente es el cómic, cargando el peso narrativo y descriptivo en las imágenes que deben ser comprensibles por todos, es por esto que la escuela clásica dice que el elemento principal de la narración gráfica es la historia, sin embargo el proceso natural de evolución perceptual sobre las cosas nos dice que la narración gráfica contiene en si elementos que pueden explotarse, como nuevas formas de presentarla y una búsqueda mas profunda en el concepto. Ya no es lo más importante el marco intelectual que sostiene al dibujo, lo que se rescata es la búsqueda conceptual que <*impulsa la continuación del elemento gráfico*> Se necesita entonces <*una comprensión básica de la narración por medio del dibujo.*> (Eisner,1996, 2)

No se ha tomado en cuenta la suma importancia que el cómic tiene para la narrativa, que junto al cine son los medios más relevantes <*que sirven de la imagen para contar una historia. La proliferación del uso de imágenes fue propulsada por el crecimiento de una tecnología que exige cada vez menos letra que leer. Desde señales de tráfico a los folletos de modo de empleo, la imagen respalda a la palabra y en ocasiones llega a sustituirla. En efecto, el alfabeto visual se ha incorporado a la colección de habilidades que requiere la comunicación de este siglo. Y los cómics están en el centro de ese fenómeno.*> (Eisner, 1996, 3)

El comic book ha evolucionado hasta nuestros días. Desde la recopilación de las tiras de prensa publicadas en los periódicos, mejorando las historias al alargarlas hasta llegar a las novelas gráficas y actualmente ha ingresado a otros medios como el cuento mural, donde el contenido narrativo forma parte de la estructura perceptual en la arquitectura, exigiendo sofisticación literaria a los dibujantes y guionistas. 29

La evolución de la narrativa es cada vez más evidente como hizo notar Paul Gravett en el periódico London Daily Telegraph:

<*No parece haber límite a las ambiciones del cómic... Los acostumbrados a escudriñar columnas de textos tienen dificultades para asimilar los caprichosos globos de diálogos de los cómics mientras saltan de imagen a imagen. Pero la nueva juventud educada con la televisión, las computadoras y los videojuegos, procesar información verbal y visual en varios niveles y al mismo tiempo les parece no sólo natural, sino preferible.*>

Esto demuestra claramente la necesidad de crear el cuento mural, donde la información verbal y visual no solo existe en varios niveles al mismo tiempo, sino que envuelve al espectador al invadir el espacio arquitectónico por donde anda físicamente. La escala es un factor importante para que las impresiones del transeúnte afloren al máximo.

<*Como sabemos, los conceptos complejos se digieren con mayor facili-*

dad cuando son reducidos a imágenes. Sin embargo, la comunicación impresa, como fuente de ideas en profundidad, sigue siendo un medio viable y necesario. En realidad, responde al desafío de los medios electrónicos a través de la fusión. El producto de la lógica permutación es una asociación de palabras e imágenes> (Eisner, 1996, 5). Los huecos entre cada medio que hacen al cuento mural: cómic, cine, libro, música, foto, son llenados inminentemente al crear esa fusión, pero además de estar unidos ninguno contiene la presencia de la arquitectura y la libertad del arte urbano. Entrando en contacto con la foto, automáticamente se vuelve editable en el mundo editorial, listo para ser difundido como álbum ilustrado.

30

El proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen, si la introduces con el cuento mural en el espacio vital del hombre de manera fluida y con escala monumental, la experiencia se magnifica. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser, va más allá de la conversión y la velocidad, la lectura en el espacio se convierte en un todo perfecto.

¿Pero por qué meterle narración a un muro? Sencillo, la distracción visual de murales con imágenes espectaculares genera un vacío irrefrenable, la escala de por sí se come al espectador y en el boom del arte urbano hay un montón de festivales donde los artistas pintan murales muy bonitos pero sin potencia artística ni humana, no dicen nada, su contenido está muerto, funcionan sólo para adornar las feas ciudades y los errores de los arquitectos al diseñarlas, en realidad se repiten unos a otros sacando algún nuevo truco pictórico y algún público ignorante que está inmerso en la inercia de la estupidez, aplaude y compra el fresco o los tenis de quien patrocina dicho evento. Esto lo estanca todo de nuevo, hace que la libertad del arte urbano parezca un momento sin sentido en nombre de la moda, tal cual como su predecesor el arte contemporáneo con su “conceptualismo”, es el capitalismo arrancándole la libertad al arte urbano, justo aquí es cuando el cuento mural emplea el lenguaje narrativo como vehículo de ideas e información, se separa por sí mismo de la

mera **distracción visual**, teniendo la posibilidad no únicamente de criticar, sino también de proponer, sirve para sacarte del capitalismo y mandarte a otra dimensión dentro de la realidad tangible, motivándote a construir un nuevo mundo libre. La imaginación es lo que hace falta para sentir lo que nos rodea y despertar la conciencia. <Cuanto más cosas complejas se encuentren en el mercado, más resaltarán aquellas que son sencillas> (Maeda, 2006, 45)

## CONSTRUCCIÓN DEL CUENTO MURAL

El estilo y la manera de contar pueden verse influenciadas por el medio, sin embargo Will Eisner nos menciona que en la narración gráfica, incluido el cuento mural, la historia en sí tiene una manera de plantearse:

31

- Introducción o escenario.
- Problema.
- Tratamiento del problema.
- Solución.
- Fin.

<En el espacio, como una pintura en la que los ojos atraviesan la imagen haciendo cambiar la experiencia, la clave se encuentra en el ritmo que marca la evolución de la simplicidad y de la complejidad a lo largo del tiempo.> (Maeda, 2006, 46)

Este orden se convierte en una historia incluso si es oral, escrita o visual. En el cuento mural tiene que hacerse un estudio previo del lugar a intervenir para ver el orden espacial y poder conformar las viñetas, la arquitectura ya tiene un ritmo establecido por sí mismo, si lo entendemos podremos hacer fluir nuestra historia mientras nos movemos dentro de ella. A este estudio se le conoce como **Scouting** o **Exploración**.

El formato tiene una gran influencia en la narración gráfica, en el caso del cuento mural el formato es la urbe, se tiene que adaptar



*Maquetación adaptada a la arquitectura*

la viñeta al formato del espacio por caprichoso que sea, sobre la arquitectura. Es en este momento que nos tenemos que salir de la estructura clásica de hacer narración con viñetas, pues los recuadros y márgenes del cómic harían rígida la fluidez dentro del espacio tangible y no se podría integrar al lugar. Es aquí cuando el arte urbano libera al romper el formato cuadrado de los medios impresos o de las pantallas, llevándolo al espacio vital del hombre, donde nunca se repetirá la forma de construir la viñeta, ningún lugar en el mundo es igual a otro. Se ocupa cualquier tipo de técnica para lograr que la narración sea fluida y la imagen interviene el espacio adhiriéndose al él. A este proceso se le llama **Maquetación**.

Para componer una maquetación óptima es necesario considerar los siguientes aspectos: *<Agrupamiento de los elementos, espacio negativo, líneas del perímetro, alineación axial, ley de tercios, posición de círculos, interlineado y dirección de lectura>* (Elam, 2007, 47)

*<Al sentarnos ante un escritorio junto a la ventana de una habitación, la vista lejana, la luz que procede de la ventana, el material del suelo, la madera del escritorio y la goma de borrar en una mano empiezan a fusionarse desde un punto de vista perceptivo. Este solapamiento entre*



*Boceto del cuento mural.*

*primer plano, plano medio y visión lejana constituye un punto crítico en la creación del espacio arquitectónico. Debemos considerar el espacio, la luz, el color, la geometría, el detalle y el material como un continuum experiencial>* (Holl, 2011, 11).

En el estudio previo a pintar, es decir el **Bocetaje**, la imagen se trabaja para intervenir el espacio, pero aquí al plantear exactamente cómo irá la imagen, más allá de la Maquetación, tenemos que el dibujo que se hace es lo más aproximado a lo que será el mural-viñeta final. A pesar de que usamos la narrativa gráfica y el lenguaje del cómic, no podemos usar en el espacio arquitectónico las viñetas típicas enmarcadas por un margen, puesto que el espacio no es una hoja rectangular que puedes diseccionar en rectángulos mas pequeños, debemos entender que nuestro soporte es único, irrepetible y tridimensional, un espacio donde se trasladan las personas, por lo que los dibujos tienen que estar diseñados para satisfacer la forma de este espacio en particular e incluso, esta forma nos ayudará a enfatizar las impresiones y sensaciones de nuestra historia.

Las viñetas en el cuento mural deben estar integradas entre sí al máximo, cada una se une al espacio formando parte de él, coexis-

34 tiendo con el lenguaje narrativo sin pelearse, ningún dibujo debe seccionar o mermar el espacio arquitectónico ni siquiera para darle secuencia, **Sergio Toppi** es el mejor ejemplo de esto y sobre todo es un dibujante de viñetas excepcionales que se vuela la barda, fue único, construyó en su personalísimo estilo la manera en que cada viñeta era una composición perfecta que no estaba diseccionada por el filete o marco de las viñetas comunes, un dibujo grande contiene las demás secuencias dentro de sí mismo, haciendo que partes de ese gran dibujo compongan la secuencia de la historia por cada página del cómic. Si analizamos detenidamente sus composiciones, comprenderemos más fácilmente como deben hacerse las viñetas en el cuento mural.

En los murales, sobre todo los que están en la calle, el tiempo y el espacio son escasos, pues no puedes describir toda una historia como en los libros, tampoco dispones de dos horas para que el público contemple una historia como en el cine, ni la extensión de páginas que tiene una novela gráfica, normalmente dispones de pocas bardas ubicadas en sitios de alto tránsito, donde las personas a pesar de que seguramente ven tu obra durante los segundos en que pasan por ella, difícilmente se tomarán el tiempo para contemplarla, así que tienes unos segundos, tal vez minutos para contar una historia, en el mejor de los casos puedes tomar algún edificio en la ciudad y lograr convocar a un número limitado de público para llevarlos a dar un recorrido dentro del cuento mural, puedes elegir que tu historia esté contada en pasadizos muy concurridos y solo la calidad del cuento mural podrá hacer que más personas se detengan un momento a contemplar, cambiando sus valiosos minutos por ti, siempre tienen prisa de llegar a algún lugar. *<Por lo general se realizan con un máximo de economía para facilitar su comprensión como forma de lenguaje.>* (Eisner, 1996, 15)

*<Nuestra percepción se desarrolla a partir de una serie de perspectivas urbanas superpuestas que se despliegan según el ángulo y la velocidad del movimiento. Aunque podríamos analizar nuestro movimiento a lo largo de un trayecto determinado a una velocidad determinada, nunca llegaríamos a enumerar todas las vistas posibles. Los trayectos par-*



Página completa de un comic de Toppi

*cialmente descritos a través de las geometrías urbanas siguen siendo dudosos, siempre cambiantes. Una serie de vistas desde una posición inmóvil se estratifica sobre percepciones a lo largo de un eje de movimiento horizontal, diagonal o vertical. Además, ninguna vista única de un edificio o de un espacio urbano puede ser completa, puesto que la percepción de un objeto se ve alterada por su relación con sólidos yuxtapuestos, vacíos, el cielo y la calle> (Holl, 2011, 17)*

## RECURSOS NARRATIVOS

36 *Así mismo <A la hora de concebir personajes es importante comprender por qué el uso de tipos comúnmente aceptados llega a evocar una respuesta refleja en el lector. Estoy convencido de que los seres humanos de hoy día siguen conservando instintos que podrían llamarse primordiales. El reconocimiento de una persona peligrosa o la respuesta ante un gesto amenazador son, posiblemente, residuos de nuestra existencia primitiva. Puede que en nuestro primer contacto con la vida animal, la gente aprendiera qué rasgos faciales o posturas eran amenazadoras o amistosas. Era capital para la supervivencia el reconocer de inmediato qué animales representaban una amenaza. En la narración gráfica no se dispone de mucho tiempo ni espacio para desarrollar los personajes. El uso de esos estereotipos basados en animales acelera la comprensión del lector y procura al narrador una excelente herramienta para explicar la manera de actuar de sus personajes.> (Eisner, 1996, 20)*

*<Puesto que los personajes experimentan emociones, sus posturas y gestos deben ser genuinos, reconocibles al instante.> (Eisner, 1996, 31)* También *<Hay objetos que tienen una relevancia inmediata en la narración. Cuando se emplean como adjetivos modificadores o adverbios, proporcionan al narrador un instrumento narrativo muy económico.> (Eisner, 1996, 21)*

El **cómo** se manipulan los objetos te habla de manera muy rápida de quién es tu personaje y que hace, pero para eso, debes saber que objetos lleva el personaje, los cuales determinarán su personalidad. Se tiene que conocer los **símbolos** de una cultura para que el público comprenda que estas hablando.

El método para contar una historia tiene que adecuarse a su mensaje, una vez que se decide cuál será el mensaje, se plantea un orden de ideas que será el hilo de la historia, es decir, una sucesión de hechos, la narrativa se da cuando explicas cómo se dieron estos hechos.

*<Se espera del lector que entienda cosas tales como el tiempo implícito, el espacio, el movimiento, el sonido y las emociones. Para conseguirlo, no sólo debe entender las reacciones viscerales, sino también servirse de la experiencia acumulada y de su razonamiento> (Eisner, 1996, 49).*

*<Los recursos usados en la narración atan al lector a la historia. Para el narrador se trata de establecer un control. Una vez captada la atención del lector, no se le debe dejar escapar.>* 37

*La clave del control del lector se basa en su interés y comprensión. Hay un puñado de temas fundamentales (de los cuales hay cientos de variantes) que podemos llamar universales. Éstos comprenden historias que satisfacen nuestra curiosidad sobre pequeñas cosas de la vida; historias que proporcionan un aspecto del proceder humano en determinadas condiciones; historias que describen fantasías; historias que sorprenden e historias que entretienen> (Eisner, 1996, 50).*

*<En el cómic, el control del lector se consigue en dos fases: atención y retención. La atención se logra mediante unas imágenes provocativas y atractivas. La retención se consigue por medio de la disposición lógica e intangible de las imágenes> (Eisner, 1996, 51).* En el cuento mural cada viñeta es como una portada de cómic, cada espacio tiene su propia forma de generarse y tiene que encontrarse su propia forma de narrativa que conduzca al siguiente espacio, automáticamente se une la retención con la atención, **el contenido no cambia, sólo se sintetiza.**

*<El diseño (del cuento mural) comienza por influenciar el instinto humano para establecer una relación, seguido por la materialización de dicha relación en un objeto o un servicio tangible, y acabando de modo ideal con una sorpresa para hacer que el esfuerzo del público merezca la pena. O, resumiendo estas etapas: RELACIÓN-MATERIALIZACIÓN-*

*SORPRESA*> (Maeda, 2006, 30).

Para tener la retención del lector, **la sorpresa** es básica, se necesita técnica escénica y buen manejo del espacio. En el cuento mural el formato de por sí, ya es un espacio arquitectónico, se convierte en un escenario con lenguaje único. *<Cuando se lleva a cabo la escenificación, lo que condiciona a los lectores es la reacción de los protagonistas. Sin dichas reacciones, no habría sorpresa>* (Eisner, 1996, 52).

38 *<Al narrarse una secuencia muda, el narrador debe servirse de expresiones y mímicas que ayuden al lector a entender el diálogo que se establece entre los personajes>* (Eisner, 1996, 57)

*<Si el primer elemento de la narración es la experiencia y la realidad, el segundo se centra en la creación de un intríngulis o problema (1996, 76). El público se interesa por las aventuras de los personajes con los que puede identificarse. Se produce algo muy personal cuando el lector comparte el punto de vista y la experiencia de uno de los protagonistas, de lo que se deduce que en circunstancias análogas se conduciría de igual manera que ellos. Desde el punto de vista gráfico, la narración de este tipo de historias exige la creación de un clima creíble.>* (Eisner, 1996, 86)

*<El estilo de la rotulación y de la puntuación son las claves que permiten al lector comprender los matices emocionales de los que quiere dejar constancia el narrador. Es un mecanismo esencial para la credibilidad de la imagen. Cuando el lector se mete en una historia, y se familiariza con el ritmo y la acción, aporta su propia contribución al diálogo. Entonces, la dinámica de la historia permite al narrador recurrir a secuencias o viñetas mudas.>* (Eisner, 1996, 61)

## LA INTERDISCIPLINA EN EL CUENTO MURAL.

A pesar de su interdisciplina, el lenguaje principal del cuento mural es el mismo del cómic, trabajar la secuencia a través de viñetas, Aunque también tiene la posibilidad de expandir su lenguaje a cualquier



*Interdisciplina de un mural en el CNA con danza.*

nivel, pues dentro del espacio puede colocarse sonorización que ambiente el cuento haciendo que el sonido haga su magia en el mundo de las sensaciones, también se puede proyectar videos o mapping sobre las viñetas e incluso hacer una dramatización con actores para que tenga el máximo tacto con el público, extendiendo las viñetas a caracteres de carne y hueso, completamente performático, inclusive puede hacerse uso total de la tipografía como imagen para crear toda la viñeta y darle narración. En cualquiera de estos casos, no compiten ni merman la imagen sino que todos se apoyan y complementan, es justo por esta razón que el cuento mural se alimenta de casi todos los medios que existen para contar su historia de la mejor manera posible, sin perder el elemento principal del cómic que deja que el lector lea a su ritmo.

La lectura del cuento mural *<posee su disciplina y sus propias convenciones, pero cuando el lector lo aborda por primera vez, se remite automáticamente al ritmo de otros medios que forman parte de su experiencia>* (Eisner, 1996, 70). El cuento mural utiliza sobre todo el lenguaje del cómic y el cine, pero es prioritario hacer viñetas con el lenguaje del mural, o en su caso utilizar el lenguaje pictórico, de esta manera se convierte en una pieza única, pero su aplicación en álbum ilustrado es medio impreso donde se lee sin problemas el recorrido por el edificio sin saltarse el flujo de la lectura.

Las influencias más claras que podemos encontrar del cine y el cómic en el cuento mural son que ambas se sirven de palabras e imágenes. <La película añade el sonido y la ilusión del movimiento. A diferencia del cine, el cómic necesita de un soporte estático. El cine utiliza la fotografía y tecnologías vanguardistas para producir imágenes realistas. Los límites del cómic son propios de la impresión. El cine pretende hacer vivir una experiencia real, mientras que la historieta te cuenta esa experiencia. Esas particularidades son las que hacen que el cineasta y el autor de cómics aborden de manera diferente un mismo relato>, pero en el cuento mural todo esto va integrado, ya sea en su versión performática del arte urbano o en su versión impresa del álbum ilustrado. <El espectador de una película es “prisionero” del film hasta su conclusión, mientras que el lector de un cómic es libre de hacer lo que le apetezca, puede ir a mirar cómo termina la historia o detenerse a contemplar una viñeta, para fantasear con una imagen dada> (Eisner, 1996, 71). <Aunque la potencia emocional del cine es irrefutable, sólo la arquitectura puede despertar simultáneamente todos los sentidos, todas las complejidades de la percepción> (Holl, 2011, 10), al hacer la lectura para recorrerse en la arquitectura, la experiencia espacial te introduce completamente en la narración. Por lo tanto el público funge en el film como un espectador, en el cómic como participante y en el cuento mural se introduce dentro de la historia, fundiéndose en la narrativa y convirtiéndose en uno mismo con el producto.

<Elementos como el ritmo, la solución de un problema, las relaciones de causa y efecto, así como elementos puramente cognoscitivos forman parte de la experiencia del lector> (Eisner, 1996, 72).

<En el cuento mural el sonido y los diálogos se incorporan a otro nivel; no interfieren con las imágenes sino que, por el contrario, las complementan> (Eisner, 1996, 72).

<Por lo general, la escritura se percibe como la manipulación de palabras, escribir en una historieta o cuento mural es faena más compleja, pues se trata en principio de desarrollar un concepto, de describirlo y de construir la cadena narrativa que llevará de las palabras a las imágenes. El diálogo sostiene el dibujo, pues tanto uno como otro están al



Secuencialidad de Harold Foster

servicio de la historia. Ambos se combinan para formar un todo homogéneo> (Eisner, 1996, 111).

### AL FINAL...

La evolución en la narrativa gráfica se ha dado poco a poco, llegando así, hasta el día de hoy con el cuento mural. <El tratamiento de la narración gráfica no tardó en desentenderse de la relación texto-imagen propia del cómic. En esas condiciones, supone una tarea ardua imprimir un ritmo a la historia> (Eisner, 1996, 135). Podemos encontrar como ejemplo de esto el trabajo de **Harold Foster**, pues en *El Príncipe Valiente*, una de sus obras, se manifiesta dicha evolución del formato secuencial, dando soluciones a diversas maneras de narración gráfica. <Cuando se considera la estructura narrativa de esta forma de arte secuencial, debe antes analizarse la composición de cada viñeta. Su concisión le permitía dejar una gran parte narrativa al dibujo. La eficacia de *El Príncipe Valiente* procede del ritmo de su flujo visual. La precisión de los detalles no es tan sólo decorativa, sino que es un ingrediente narrativo considerable> (Eisner, 1996, 135) Esto sin dudas es un principio básico para formar el cuento mural, así como **Sergio Toppi**, **Otto Nücke** ó **Robin Ward** en quienes encontramos un <tratamiento de la historia que requiere una participación importante

42 *del lector, en el caso de Ward, debe imaginar los diálogos y seguir el flujo de la acción de una página a otra. Pero en líneas generales, esta experiencia contribuyó a reforzar el interés por la mezcla texto-imagen. Es evidente que Ward no pretendía orientar su trabajo por la vía de una narración prefabricada y adaptada a una mayoría de lectores condicionados. La fuerza desprendida por la elipsis entre las escenas exige una implicación considerable para ser asimilada por parte del lector.>* (Eisner, 1996, 155) Aquí están las estructuras de la evolución de la narración gráfica, en artistas que transforman su propio medio, siendo únicos, es aquí cuando podemos ver que un autor trasciende sobre su contexto, llevando su estilo e individualidad a cambiar para siempre la historia y concepción de lo humano.

*<La elección del estilo no puede dissociar del proceso narrativo, el estilo del dibujo no es sólo un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en sí el mismo valor de un lenguaje. No hay que confundir el estilo con la técnica. El estilo es el “look” y “la sensibilidad” de la técnica puestos al servicio de a historia.>* (Eisner, 1996, 155)

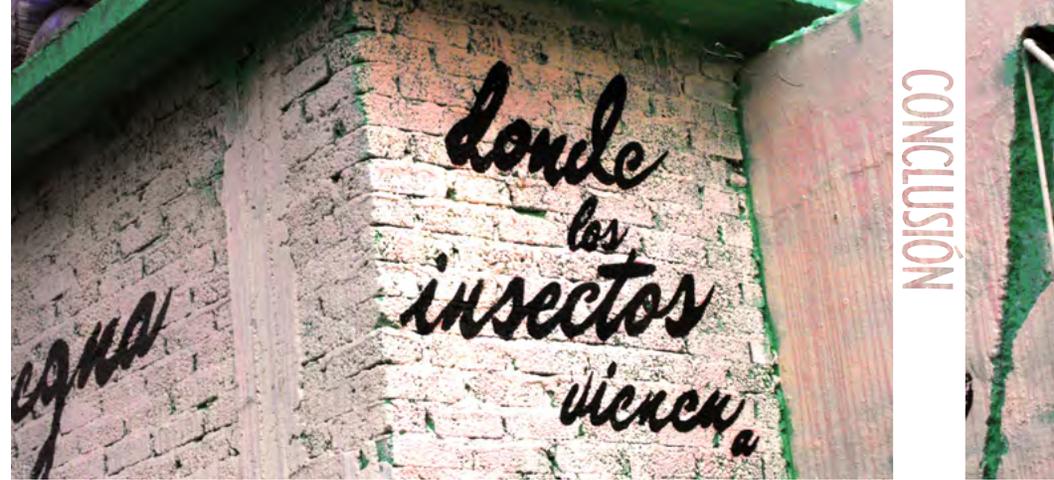
*<Mostrar la postura que adopta una persona que sufre de amor contrariado o sobre la que se ceba una gran desgracia implica la sensibilidad del dibujante. El narrador gráfico tiene que saber exponerse emocionalmente.>*

*Sentimiento, schmaltz, violencia y pornografía caracterizan una historia y son ingredientes personales del narrador.*

- *El sentimiento es una actitud resultante de sensaciones como la emoción, el idealismo y la nostalgia.*
- *Schmaltz es una palabra yiddish que significa aceitoso o gordo, y que en la narración se vincula con la explotación exagerada de la sensibilidad.*
- *Violencia describe la lucha física*
- *Pornografía, en la narración gráfica, puede definirse como una explotación exagerada de la sexualidad con el propósito de excitar al lector.>*

*<Ver y sentir estas cualidades narrativas y adaptarlas a las cualidades físicas del espacio significa devenir el sujeto de los sentidos>* (Holl, 2011, 9). *<Según Franz Brentano, los fenómenos físicos captan nuestra “percepción exterior”, mientras que los fenómenos mentales conciernen a nuestra “percepción interior”. Los fenómenos mentales tienen una existencia real e intencional. Desde el punto de vista empírico, un edificio podría satisfacernos como una entidad puramente físicoespacial, pero desde un punto de vista intelectual y espiritual necesitamos entender las motivaciones que encierra. Esta dualidad de intención y de fenómenos es similar a la interacción que existe entre lo objetivo y lo subjetivo o, dicho de otro modo más sencillo, entre el pensamiento y el sentimiento. El desafío de la arquitectura consiste en estimular tanto la percepción interior como la exterior, en realizar la experiencia fenoménica mientras, simultáneamente, se expresa el significado, y desarrollar esta dualidad en respuesta a las particularidades del lugar y de la circunstancia>* (Holl, 2011, 11).

*<La experiencia física y perceptiva de la arquitectura no resulta en esparcimiento o dispersión, sino en una concentración de energía. Nuestra percepción modifica nuestra conciencia, la atención se amplía y el tiempo se distiende, se hace lúdico igual que en la densidad del lenguaje.>* (Holl, 2011, 26).



Esto ha sido apenas un leve acercamiento a lo que es el cuento mural, para entender básicamente qué es, el desarrollo de este producto sigue en proceso, así como el de la narrativa visual que nunca ha dejado de estar evolucionando, pero sin duda ha quedado aquí la manera en cómo se hace un lenguaje narrativo para liberar la percepción del público ante las formas sistemáticas de control masivo, y tiene que seguir estudiándose para que no se estanque convirtiéndose en algo contraproducente.

De esta manera el cuento mural se convierte en parte de la vida del lector por que influye en él. Y por tanto el narrador debe hacerse algunas preguntas ¿Qué efectos tendrá la historia? ¿Quiere el autor ser identificado con esa historia? ¿Cuál es el límite de su criterio moral?

En especial, éste cuento es también una protesta contra el actual gobierno que sólo tiene vías de manifestación como la violencia desmesurada y la imposición autoritaria. Nació en el ambiente donde el partido político del PAN ejercía su hegemonía con el presidente

Felipe Calderón, en este sexenio había una guerra interna contra el narcotráfico y la población, siendo la principal víctima las personas que no debían nada y murieron por el solo hecho de vivir en un narco-estado. Aunque en México la realidad es que siempre el estado se encuentra en un fascismo maquillado (ahora no tan maquillado) y mientras siga esta condición que varios países del mundo sufren, este cuento seguirá vigente, haciendo un recordatorio para oír el grito de nuestros muertos.

46 Al ser una propuesta para toda la familia, su valor primordial es mostrar al público que detrás de todo el panorama oscuro e impuesto, la cultura mexicana tiene magia en su manera de ver las cosas, que a pesar de la globalización, se rescata su muy particular forma de existir y el sentido lúdico que contiene nos salva de la muerte en vida.

Entramos entonces a un mundo de otras dimensiones, como si nos pusiéramos la máscara del nahual, comenzamos a ver el mismo espacio que ya conocíamos con los ojos de otro ser, uno que traspasa la forma. La vida asciende sus experiencias en este estado estético. <Vivimos nuestras vidas en espacios contruidos rodeados de objetos físicos. Sin embargo, habiendo nacido en este mundo de cosas, ¿somos capaces de experimentar plenamente los fenómenos de su interrelación, de obtener placer de nuestras percepciones?>(Holl, 2011, 8)

Terminaré esta lectura con una reflexión de John Maeda: *El valor del negocio puede no aparecer de modo inmediato, pero la satisfacción de vivir una vida llena de sentido es el Producto de la Emoción. Un determinado tipo de más siempre es mejor que menos: más cuidados, más amor y más actos con sentido. Realmente no creo necesario decir más.*



Banksy. *Exit Through the Gift Shop*. Paranoid Pictures. 2010.

Eisner, Will. *Narración gráfica*. Ed. Norma, 1996.

Elam, Kimberly. *Sistemas reticulares*. Gustavo Gili, 2007.

Gail, Olivia. *Trotsky asesoró al gobierno cardenista para la expropiación petrolera*. La Jornada. 14 de agosto de 2005.

García, Carlos. *Cómo elaborar un proyecto cultural*. CNCA, 2007

Gutiérrez-Álvarez, Pepe. *Diego, Frida y Siqueiros ante el "Caso Trotsky"*. Marxismo en la Red. 2012

Holl, Steven, *Cuestiones de percepción, fenomenología de la arquitectura*. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

Jacq, Christian, *El Juez de Egipto*. Planeta, 2001.

Maeda, Jhon. *Las leyes de la simplicidad*. Ed.Gedisa, 2010.

Siqueiros, David Alfaro. *El muralismo mexicano*. Ediciones Mexicanas, 1950.

Soriano, Ramón. *Cómo se escribe una tesis*. Ed. Berenice, 2008.

Papini, Giovanni, *Juicio Universal*. Plaza y Janés, 1981.



*A los muertos que nos hacen escuchar sus gritos.*