

**REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL**

**Representación de la cultura popular mexicana  
a través del cartel móvil (homenaje a la gráfica  
del siglo XX)**

**Autor: Raúl Martínez Villagómez**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Lic. En Diseño Gráfico**

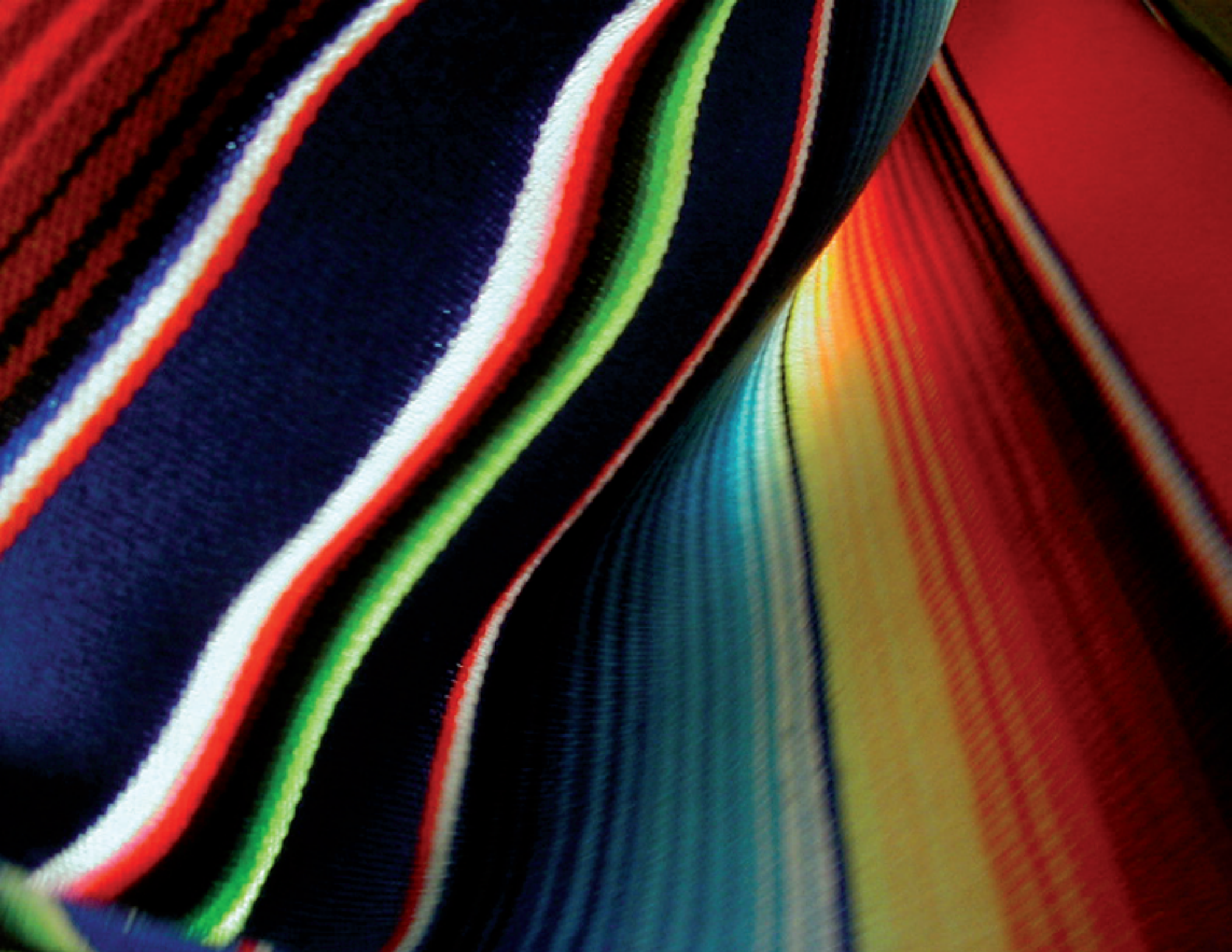
**Nombre del asesor:  
Vinicio Rochín Lámbarry**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.







“ Representación de la cultura popular mexicana a través del cartel móvil (homenaje a la gráfica del siglo XX ) “

Tesis

QUE PROFESIONAL QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN  
DISEÑO GRÁFICO

Presenta

Raúl Martínez Villagómez

Jurado

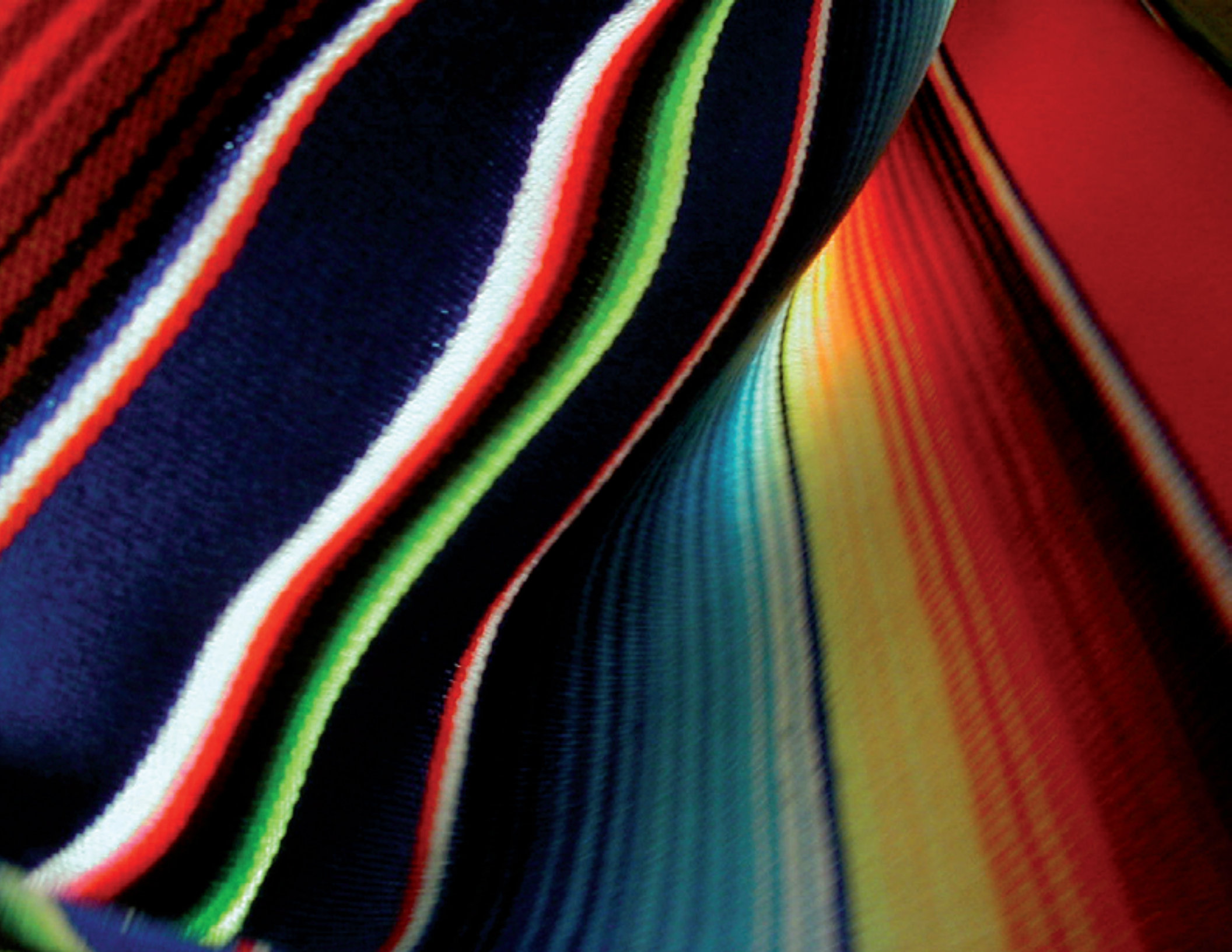
Mtro. Vínico Rochín Lámbarry (vocal)

Mto. Leobardo Armando Ceja

L. D. G. América Joselina Álvarez Mosqueda

CLAVE DE REGISTRO

16PSU0010U



# INDICE

<b>Introducción</b> .....	9
Planteamiento del problema .....	10
Preguntas de investigación.....	11
Justificación .....	12
Objetivo general.....	13
Objetivos Particulares.....	13
Supuesto.....	14
Antecedentes.....	15
Metodología.....	17

## Capitulo I Marco Teórico

1 .1 Cultura popular mexicana .....	21
1.1.1 Cultura.....	21
1.1.2 Cultura popular.....	22
1.1.3 Folklore .....	26
1.1.4 Tradiciones mexicanas.....	27
1.1.5 mexicanidad.....	27
1.2 La representación gráfica.....	29
1.2.1 Técnicas de representación gráfica .....	30
1.2.2 Técnicas de ilustración.....	31
1.2.3 Ilustración digital.....	32
1.2.4 Nuevas herramientas de ilustración .....	33
1.2.5 Escuelas, movimientos y estilos.....	34
1.2.5.1 Revolución Mexicana.....	34
1.2.5.2 Muralismo.....	36
1.2.5.3 Taller de gráfica popular.....	39
1.2.5.4 Historieta.....	43

1.2.5.5 Gráfica del Movimiento estudiantil 1968---	47
1.2.5.6 Rotulos-----	51
1.2.5.7 La imprenta Madero-----	55
1.3 El cartel-----	58
1.3.1 Historia del cartel en México-----	59
1.3.2 El cartel popular-----	59
1.3.3 El cartel manta -----	60
1.3.4 El cartel festivo-----	61

## Capitulo II Proceso Metodológico

2.1 Esbozar para la representación de la gráfica mexicana a través del cartel móvil-----	64
2.2 Linea del Tiempo-----	65

## Capitulo III Desarrollo del proyecto

Representación de la cultura popular mexicana a través del cartel móvil(Homenaje artistas del siglo XX en México)-----	67
3.2 Diseño de carteles-----	68
3.3 Aplicación de carteles-----	69

## Conclusiones ----- 74

Anexos -----	75
--------------	----

Bibliografía-----	76
-------------------	----



## INTRODUCCIÓN

Los mexicanos, así como todas las poblaciones del mundo cuentan con características muy específicas, ciertos rasgos y particularidades que sólo se dan en ese lugar, desde la manera de hablar, la comida que se consume, la manera de vestir, las tradiciones, los rasgos de la gente que allí habitan, los acontecimientos que durante los años han marcado ese territorio, dejado como herencia todos estos usos y costumbres; a todo esto en conjunto se le puede denominar cultura popular, porque es el estilo de vida que se maneja y que se ha formado a través de años de historia. Específicamente la cultura popular mexicana, rica como muchas otras en colorido, signos, tanto lingüísticos como ornamentales, usos, costumbres y tradiciones, que si en su totalidad no son originarias del territorio, fueron adoptadas en su mayoría, de colonizadores y transformando además de adaptando a las creencias y modos de vida del mexicano.

El siglo XX está marcado por la evolución que ha dejado huella principalmente en la gráfica, todas esas manifestaciones artísticas, no artísticas que fueron influenciadas y marcaban, plasmaban el modo de vida del mexicano, sus miedos, sus triunfos sus vivencias, sus guerras, su imaginario hacia la muerte, sus tradiciones, protestas políticas, su avance tecnológico e ideológico; muestra en el muralismo, hasta su forma de humor y entretenimiento con la historieta etc. Todo esto influenciado pero detonado en una forma original y única en la que se marca lo que podemos definir como cultura popular mexicana de la mano su notable evolución.

Se podría decir que todos los mexicanos al menos conocemos un 80 por ciento de los signos de esta gráfica.

Con esta investigación se pretende crear una serie de 6 carteles que ayuden a difundir y revalorizar la evolución de 100 años de gráfica durante el siglo XX, gráficas como la del periodo de la revolución mexicana, el muralismo, la historieta, los rótulos el movimiento estudiantil de 1968 y el diseño gráfico contemporáneo con el cartel.



## TITULO

Representación de la cultura popular mexicana a través del cartel móvil (homenaje a la gráfica del siglo XX).

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En México, la falta de conocimiento de los jóvenes acerca de nuestros signos populares, el conocimiento de los mas populares rasgos culturales mexicanos, que nos conforman a todos, esas características que nos diferencian de todos, como todos eso signos y esencias que se han formado a lo largo del tiempo, tienen un porque y un origen que nos ha marcado de esta manera hasta el día de hoy, signos como nuestra manera de hablar, esas palabras confusas e inconclusas, nuestra manera de vestir, el mariachi y el charro , el nopal y la pistola incluso las calaveras y al muerte y en general ese perfume y colorido que nos hace diferentes , inconfundibles.

Teniendo en cuenta que, existen dos factores que no se pueden separar y negar. Padres y patria que, etimológicamente provienen de la misma raíz. Somos el resultado de tantos años y sucesos a lo largo del tiempo que causan que día a día nos levantemos en una plataforma de creencias, estilo de vida, tradiciones actitudes gestos frases; Desde las pirámides hasta la independendencia; y que, si solo se han acoplado a nuestro tiempo, estas actitudes, que, traducen nuestro estilo mexicano.

Muchas veces el perfil que se nos ha establecido como mexicanos es un tanto exagerado pero no es del todo falso, como ese hombre desobligado que duerme junto al nopal con un sombrero que le tapa la cara y que sin embargo tiene dispuesta la pistola para disparar a la hora de explicar un chiste.

Un factor importante de nuestro contexto es el cartel que como sabemos es un medio de expresión que ha evolucionado con la sociedad y la cultura. Por lo tanto, además de su función de comunicación temporal y su uso ornamental, puede ser considerado como un documento en donde quedan plasmados la historia y el desarrollo de la sociedad que lo gestó, además de que ha actuado de educador del pueblo y la sociedad.

Sin embargo, el cartel cada día continúa experimentando cambios, desde los museos y galerías, hasta las azoteas, a las zonas subterráneas, el Metro y las paradas de autobuses, afianzándose de diversas maneras a su permanencia y manteniendo un papel destacado en la comunicación gráfica contemporánea.

## **PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo determinar lo que fue la mexicanidad en el siglo XX?

¿Cuáles son los principales estilos relacionadas con la gráfica del siglo XX en México?

¿Cuáles son los principales temas de la grafica popular y en que periodo se ubican?

## JUSTIFICACIÓN

El tema elegido para este trabajo de investigación obedece a una necesidad de informar, de manera gráfica y con impacto, el porque de nuestra muy particular forma de ser, la mexicanidad, además de crear una valorización hacia lo que somos, ya que es un tema que, todos por el sólo hecho de ser mexicanos, debería ser de nuestro interés, fomentar y dar a conocer nuestros defectos y virtudes como mexicanos y que sea de manera gráfica como se realice así como se ha hecho desde hace mucho tiempo en nuestro país, como el cartel, y otros movimientos artísticos como el muralismo.

## **OBJETIVO GENERAL**

Homenajear a través de carteles aplicados a nuestro tiempo la gráfica popular mexicana, sus características y datos sobresalientes mediante ilustraciones de formatos considerables y una estética detallada, temas, colores y gráficos, todo estos aplicados en la urbe .

## **OBJETIVOS PARTICULARES**

- 1 Identificar las principales características de lo que se denomina mexicanidad en el siglo XX
- 2 Determinar, de acuerdo a los diferentes movimientos artísticos en el México del siglo XX, los mas representativos.
- 3 Establecer los signos visuales propios de la gráfica mexicana del siglo XX de acuerdo a los movimientos artísticos para su representación a través del cartel como homenaje a los artistas mas representativos

## **SUPUESTO**

Los mexicanos y extranjeros podrán apreciar conocerán las ilustraciones y su interacción en las calles; el significado de nuestros símbolos, además, de nuestra tan peculiar forma de ser, nuestros orígenes y provocara en parte de la población un sentimiento de valorización y orgullo en un reconocimiento como mexicanos.

## ANTECEDENTES

Instituto politécnico nacional

Un resumen sobre lo que ha dicho Francisco Vargas (2008) nos dice que: hasta hoy sobre México en pro y en contra, primero el hablar del machismo mexicano y luego del celebre complejo de inferioridad, porque es verdad que como México no hay dos ni tampoco es verdad que somos una raza inferior.

En el mexicano se comentan nuestros pecados en voz alta, para luego poder rezar el culpa en voz baja, el buen mexicano debe estar orgulloso de ser mexicano pero debe saber el cómo y porqué de su mexicanidad.

También debe saber como hacer para superar los defectos ¿quién no los tiene? Y como hacer para enaltecer las virtudes.

Se habla de las injurias que nos vienen desde afuera, argumentos sólidos, fuertes y convincentes, argumentos que recurren a las raíces antropológicas de México y del mexicano.

Ilang Paz Prado (1999) nos dice que debido a la falta de información escrita, visual publicada y compilada y en forma concisa, para todos los diseñadores de este país, se habla acerca de lo referente con definir el estilo mexicano a si como su expresión o reflejo a través del cartel que conlleva un análisis de sentido gráfico de nuestro país.

En el estudio sobre la cultura popular y los medios de comunicación, Humberto Ecco (1965) comenta a través de una serie de ensayos, que examinan las diferentes posturas de las comunidades así como de la sociedad cara a cara ante la cultura de masas.

Los llamados “apocalípticos” encuentran en la cultura de masas la hipérbole de lo que consideran la “” para ellos síntoma de la decadencia total. Su calificativo se debe a que exponen el fenómeno con tonos apocalípticos y se resisten a reconocer cualquier nuevo elemento como valioso, ya que esto implicaría un cambio que a la larga puede llegar a la aniquilación total de los patrones culturales ya establecidos.

Condenan todo aquello que tenga que ver con nueva tecnología y su empleo en el arte y rechazan el movimiento y la distribución de la información en abundantes cantidades.

En un claro contraste, los “integrados” son aquellos que creen de manera optimista que experimentamos una magnífica generalización del marco cultural, y defienden este fenómeno ciegamente. Están convencidos de las bondades de las nuevas tecnologías, y las difunden como parte fundamental de un futuro más libre y prometedor.

El autor considera que existen equivocaciones en ambas posturas y propone un enfoque diferente a este conflicto ideológico. Por una parte, los “integrados” tienen un descuido grave cuando sostienen que la producción cultural

es buena en sí y por lo tanto no debe ser criticada; por la otra, los “apocalípticos” fallan al considerar la cultura de masas como irrelevante sólo porque es industrial, sin ver las aportaciones valiosas que muchas veces puede generar.

Héctor Rosales (2004) comenta en la cultura popular definiciones y acciones que uno de los temas más importantes para las ciencias sociales en México durante el siglo XX fue la discusión en torno a las culturas populares. ¿Qué factores explican este interés por los universos simbólicos calificados como populares? ¿Por qué aparece como uno de los ejes de discusión sobre las opciones de México como sociedad y como nación?

Como sabemos, el horizonte histórico que define nuestro presente se configuró influido por las transformaciones del capitalismo a escala mundial. La historia de México, desde la Colonia hasta la actualidad ha estado marcada por la manera en que se articulan las transformaciones sociales endógenas con un proceso de orden civilizadora que abarca todos los continentes. Para ubicar nuestra reflexión sobre las culturas populares no debemos olvidar que sus sentidos diversos forman parte de esos cambios. Las aproximaciones a las culturas populares siempre se han realizado desde ciertos contextos históricos, teóricos y personales. En esta colaboración nos interesa ubicar los momentos más significativos del debate sobre las culturas populares en México para entrar, en el desarrollo del glosario, a discusiones más puntuales.

Entre 1920 y 1950 pueden ubicarse un conjunto de aportaciones de artistas, escritores e intelectuales que se interesan por las expresiones culturales que provienen de múltiples lugares y sujetos pero que se engloban en un concepto de lo popular aceptado sin más discusión: es popular lo que proviene del pueblo, aunque

Dialogasen la acción, primera etapa, 2004 Cultura Popular.

Definiciones y acciones

Previamente depurado y seleccionado por los anticuarios, coleccionistas o el “buen gusto” de las élites. Este interés por lo popular fue favorecido por la necesidad política de fortalecer al Estado mexicano después de la etapa armada de la Revolución Mexicana. (Vázquez Valle, 1989).

## **METODOLOGÍA**

Se realizara un análisis de la gráfica mexicana, desde sus inicios, durante y un poco después del siglo XX y su relación con los usos y costumbres

Indagar en medios impresos, fotografías, periódicos, revistas, libros, carteles, las costumbres y gráfica popular mexicana

Clasificar por fechas periodos y características mediante una tabla valorativa para de esta manera analizar los carteles e identificar sus características graficas

Enlistado de posibles temas aplicados al cartel (uno por periodo).



# METODOLOGÍA



## DESCRIPCIÓN DEL MARCO TEÓRICO

- 1.1 Representación /técnicas: todas esas formas en que se llevaron a cabo las distintas formas de expresión .
- 1.2 Cultura popular : hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre
- 1.3 Es aquel que anuncia y promueve eventos de carácter religioso y tradicional, espectáculos y actividades ligados a la cultura popular, entendida ésta como la que es común del pueblo.
- 1.4 Todos los movimientos escuelas , y estilos de expresión “artística” que surgieron durante el siglo XX a causas de que? Porque? Y con que fin
- 1.5 Las nuevas tecnologías de reproducción principalmente de impresión , su evolución y características.
- 1.6 Semiología : como observador de esta gran cantidad de signos sociales expresados en la gráfica .
- 1.7 La interacción de todos los puntos desde su orden básico que es la representación de una idea o mensaje mediante gráficos, si fueron influenciados por escuelas por las vivencias heredadas y mezcladas, y a su vez la tecnología que se requería para su reproducción, ya fuera masiva o única, dependiendo del fin semiólogo y sociólogo



## MARCO TEÓRICO

### 1.1 CULTURA POPULAR MEXICANA

#### 1.1.1 CULTURA

El término cultura, que proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso. De cultura (2010)

En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura.(Ibídem)

Otra definición establece que la cultura es el conjunto de informaciones y habilidades que posee un individuo. Para la UNESCO,(1990) la cultura permite al ser humano la capacidad de reflexión sobre sí mismo: a través de ella, el hombre discierne valores y busca nuevas significaciones.(Ibídem)

Según el enfoque analítico que se siga, la cultura puede ser clasificada y definida de diversas maneras. Por ejemplo, hay estudiosos que han dividido a la cultura en tópica (incluye una lista de categorías), histórica (la cultura como herencia social), mental (complejo de ideas y hábitos), estructural (símbolos pautados e interrelacionados) y simbólica (significados asignados en forma arbitraria que son compartidos por una sociedad).(Ibídem)

La cultura también puede diferenciarse según su grado de desarrollo: primitiva (aquellas culturas con escaso desarrollo técnico y que no tienden a la innovación), civilizada (se actualiza mediante la producción de nuevos elementos), pre-alfabeto (no ha incorporado la escritura) y alfabeto (utiliza tanto el lengua escrito como el oral).(Ibidem)



Por último, cabe destacar que en las sociedades capitalistas modernas existe una industria cultural, con un mercado donde se ofrecen bienes culturales sujetos a las leyes de la oferta y la demanda de la economía.(Ibidem)

De esta manera y enfocándonos en México , en el horizonte histórico nos damos cuenta que nuestro presente se configuro influido por las transformaciones del capitalismo; la historia de México, desde la colonia hasta la actualidad ha estado marcada por la manera en la que se articulan las transformaciones sociales endógenas con un proceso de orden civilizador.(Héctor Rosales, 2004)

### 1.1.2 CULTURA POPULAR

Para realizar una reflexión mas acertada acerca de las culturas populares que sabemos se pueden definir como el conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por el pueblo llano, por contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente.( Ibidem)

Pero ¿cómo ocurrió esto? Las aproximaciones a las culturas populares siempre se han realizado desde ciertos contextos históricos, Teóricos y personales. De ésta manera podemos identificar mas particularmente los momentos mas significativos del debate sobre las culturas populares en México .

Entre 1920 y 1950 pueden ubicarse un conjunto de aportaciones de artistas, escritores e intelectuales que se interesan por las expresiones culturales que provienen de múltiples lugares y sujetos pero que se engloban en un concepto de lo popular aceptado sin mas discusión; es popular lo que proviene del pueblo aunque previamente depurado y seleccionado por los anticuarios, coleccionistas o el buen “gusto” de las élites. Este interés por lo popular fue favorecido por la necesidad política de fortalecer al estado mexicano después de la etapa armada de la Revolución Mexicana .(Vázquez Valle, 1989).

La fuerza expresiva del grabado mexicano como soporte de las realidades, fantasías y sátiras de una vida social y política agitada, despunta un notable resurgimiento a



principios del siglo XX, desmarcándose cada vez más del preciosismo académico decimonónico e involucrando visiblemente un carácter mexicano. Sin duda, la obra de José Guadalupe Posada se convertirá en epicentro gráfico del México porfiriano, cuyos personajes burlescos aludieron no sólo una aguda crítica a la vetusta clase política encabezada por el presidente Díaz, al mismo tiempo, presagian el inminente estallido revolucionario de 1910.

Desarrollada como un combate feroz por la reivindicación de los sectores rurales, indígenas y contingentes urbanos heterogéneos del país, La Revolución Mexicana aglutinó una serie de imágenes, arquetipos e ideales encaminados a reconstituir el país que se había polarizado en el caos y confusión identitaria de sí mismo, es decir, debía cohesionar la herencia indígena, europea y mestizaje de siglos pasados con la realidad de un territorio nacional de múltiples rostros; dividido, no obstante, por barreras geográficas, etnolingüísticas, sociales y educativas. Monsiváis, Carlos (1979) En efecto, con aires cosmopolitas se inició la andanza de un arte público que permitiera unificar al país en todos sus sectores sociales, y legitimarlos como integrantes de un conjunto de rasgos culturales comunes, lo cual dio lugar al auge del muralismo mexicano desarrollado en los años 20's y prolongándose hasta 1955. Esta nueva escuela de la plástica, reintente los mitos y la historia de México en una síntesis pletórica de imágenes y significados, retoma progresivamente el lenguaje estilizado, colorido, y el agolpamiento de figuras al modo de los códices prehispánicos aunado a la utilización de enormes superficies arquitectónicas, tal y como lo hicieran en su momento los primeros evangelizadores llegados a Nueva España, quienes decoraban muros e interiores de conventos e iglesias con el fin de propiciar una atmósfera visual envolvente y persuasiva. Monsiváis, Carlos (1979)

Todo esto enfocado a los campesinos e indígenas, pero los gobernantes mexicanos optaron por la industrialización y la modernización, procesos que llevaron a la transición de lo rural a lo urbano, a la formación del empresario nacional y la clase obrera, en resumen a conformar una sociedad capitalista dependiente que como sabemos influido directamente por las relaciones económica y tecnológicas con Estados Unidos, y durante este periodo se establecen las industrias culturales básicas: la radio, la televisión y el cine mismas que tendrán un papel fundamental en la conformación de imaginarios y referentes populares. (Ibídem)



1968 un año clave para México y muchos países; en este año, se presentaron una sincronía inédita múltiples movimientos juveniles y estudiantiles . esto en cuento a cultura popular tubo grandes repercusiones y durante 1970 en el cambio de gobierno hubo una serie de políticas de carácter populista que buscaron recomponer las bases de sustentación del régimen. El conjunto heterogéneo de sujetos populares, de los pueblos indios a los campesinos y colonos , hasta las mujeres y los niños fue objeto de un interés oficial creando la dirección de culturas populares en 1977. Por ende proceso paralelo, las industria s culturales se transforman en monopolios tecnológicos, informativos y de entretenimiento. Gimenez, Gilberto (1978).

En los años 80 se generan varias iniciativas institucionales y académicas que marcan el momento mas complejo sobre la discusión de la cultura popular, una de ellas es el hecho de que no existe la cultura popular como singular sino como un conjunto de múltiples expresiones culturales de origen popular, hegemonía ideológica formas populares de la existencia de lo popular su desarrollo y de todas las situaciones de explotación económica.(Ibídem)

En 1982 se crea el museo nacional de culturas populares en el que se sustento con grandes argumentos y con exposiciones, además de extensas reflexiones acerca del proceso civilizador de México. También en este año el gobierno mexicano adoptan las políticas económicas neoliberales que derivaran con los años en el abandono del modelo del estado de bienestar. Los medios de comunicación masiva están controlados por televisa, no se permite la expresión de la pluralidad cultural.(Ibídem)

En los años 90 con los TLC de América del Norte se configuran las características actuales de la sociedad mexicana, los avances tecnológicos permiten que se rompa el monopolio de televisa y surgen otras opciones a une con la misma ideología el negocio ligado a practicas filantrópicas. Bonfil Batalla Guillermo (1982).

Con este pequeño énfasis acerca del proceso que se ha dado en México y se hablan de varias definiciones acerca de la “cultura popular” Rodolfo Stavenghagen fue el fundador de la dirección general de culturas populares en 1977, y las acciones de nuestra estuvieron orientadas , seguramente por su visión de la realidad mexicana y su interés específico a campesinos y las poblaciones indígena, según este autor la



cultura popular se refiere a los procesos de creación cultural emanados de sus tradiciones propias o locales, de su genio creador cotidiano; es la cultura de las clases subalternas; con frecuencia es la raíz en la que se inspira el nacionalismo cultural, la expresión de los grupos minoritarios, la cultura popular incluye aspectos tan diversos como lo son las lenguas minoritarias en sociedades nacionales en que la lengua oficial es otra, artesanías de uso domestico y decorativo , el folklore en su acepción mas rigurosa y mas amplia, las formas en las que se organiza la sociedad, y el cumulo de los conocimientos empíricos no considerados como científicos .(Ibídem)

Según Margulis y con gran razón dice así “la cultura popular” es la cultura de los de abajo, fabricada por ellos mismos carente de medios técnicos, sus productores y consumidores son los mismos individuos; crean y ejercen su cultura. No es la cultura para ser vendida sino para ser usada , responde a las necesidades los grupos populares (Margulis 1982: 44).

La cultura popular surge en los sectores populares de la conciencia compartida , de sus necesidades, carencias u opresión y a su vez genera conciencia solidaridad, un lenguaje y un cumulo de símbolos, que permiten avanzar en la toma de conciencia y en la acción. La toma de conciencia popular pasa por sus propias creaciones , elaboradas y compartidas por sectores oprimidos a partir de una nueva actividad solidaria (Margulis 1982: 44).





Se debe mencionar que la cultura popular esta estrechamente relacionada con, y depende de la clases sociales, en otras palabras es la cultura de las clases subalternas , una lucha por el conocimiento ordinario del mundo social , lo que existe en el conjunto llamado pueblo como un medio de auto identificación diferencial de carácter histórico y colectivo, puesto en una inscripción territorial . “(Stavenghagen, 1982:26) Se puede dividir en dos grandes culturas populares: las que son definidas por el sistema de clases sociales y el modelo económico de una determinada sociedad y los que se basan en la diferenciada organización espacial de la sociedad con tres elementos: su inscripción y arraigo en un territorio determinado, una memoria colectiva condicionada por las especificidades étnicas, regionales y de formas de sociabilidad. (Ibídem)

Las culturas populares no son algo que este allí para ser observado inmediatamente. Son el resultado de un esfuerzo de teorización y de construcción analítica que parte de la existencia de la cultura como la dimensión simbólica que acompaña a todas las practicas sociales y que en sociedades clasistas, pluriétnicas y regionalmente diferenciadas, origina múltiples situaciones de violencia simbólica, la valorización de las expresiones culturales. (Margulis 1982)

### 1.1.3 FOLKLORE

Todos estos aspectos como son las creencias, practicas y costumbres que son tradiciones se les denomina folklore, así se denomina a la ciencia que los estudia, y esto comprende un sin fin de practicas culturales y expresiones de las subgéneros, y que provienen en su mayoría de la población mayoritaria ósea los de abajo, incluye bailes, la música, las leyendas, los cuentos, las artesanías y las supersticiones de la cultura local, son todas esas practicas que se suelen transmitir, con el paso del tiempo, de generación en generación. Son nuestras formas de pensar, de sentir y de actuar, la lengua que hablamos, nuestras creencias, la comida y el arte, son algunas expresiones de nuestra cultura y de nuestro extenso folklore , esos manteles tejidos esas artesanías tan únicas y tan apegadas ha la naturaleza y el misticismo que se genera con la historia y desarrollo social y cultural; la tradición del latín traditio, la traducción es el conjunto de bienes culturales que se transmiten de generación en generación dentro de una comunidad. Aquellos valores costumbres y manifestaciones que son conservados socialmente al ser considerados como valiosos y que se pretenden inculcar y



fomentar a las nuevas generaciones; en México por ejemplo, en muchas comunidades y regiones se conserva la tradición de rendir culto a los muertos. Esta tradición se manifiesta a través de distintas costumbres como: preparar la comida que agradaba a los familiares difuntos, llevar flores a sus tumbas, construirles altares, días después levantar la ofrenda compartiéndola con la comunidad, entre otras actividades.

#### 1.1.4 TRADICIONES MEXICANAS -

Como resultado de este largo proceso de irrigaciones, de costumbres además de ser un país fuertemente influido por la religión, que actúa como sistema modulante impregna y sobre determina todos los ámbitos de la configuración cultural y tradicional. La mexicanidad, esas conductas que nos identifican como mexicanos, pero ante otras nacionalidades, ya no, observándonos desde el nicho sino del exterior, esas características La mexicanidad es el carácter genérico de todos los pueblos indígenas que habitan dentro del país en relación con otros pueblos del mundo que se ha ido anexando al modo de ser de los mexicanos. La mexicanidad no solo es la cultura o la fe; sino es una identidad muy distinta a la hispanidad con la cual se le relaciona constantemente. Pero ¿cómo se podría explicar precisamente a que llamamos mexicanos; que nos diferencia de los demás? Porque no es el sombrero y la pistola pero si algo del sombrero y de la pistola, no es el indio dormido en el nopal pero si algo de nopales e indios, no es la mentira y la muerte pero si algo de la falacia y las calaveras, o no es el mariachi y el charro pero si algo que surge de charros y el mariachi o que me dicen de la lengua cantinflada, con sus palabras confusas, inconclusas y difusas. (Francisco Vargas, 1983)

#### 1.1.5 MEXICANIDAD

Podemos decir también que no es mexicanidad, lo que está escrito en los libros y porque es diferente el saber del sabor, el sabor mexicano, el destilado, los alacranes y sus dalias, es el perfume, color timbre talante, maneras... de ese algo indescriptible que nos da un estilo propio e inconfundible. (Ibídem)

A mil lenguas distinguimos un mexicano, allí va un chino, allí va un alemán, allí un mexicano. Octavio Paz nos dice que la imaginación del poeta puede descubrirnos las



relaciones ocultas de las cosas y a través, mostrarnos su autenticidad.(Ibídem)  
En la intimidad de cada mexicano se encuentra un estilo, junto con su ambiente, su contexto.

El chicano, que lleva tres generaciones entre norteamericanos , en nada se parece aun yanqui, tampoco lleva en su aire castizo de un mexicano ni es americano ni es mexicano es chicano.(Antonio Ariol, 1983).

Con frecuencia el perfil que se nos dan del mexicano y la mexicanidad es exagerado pero no del todo falso. Nos la sabemos de memoria. Un hombre desobligado que duerme junto a un nopal con un sombrero que le tapa la cara. Pero que siempre tiene dispuesta la pistola para disparar a la hora que dice un chiste.(Ibídem)



## 1.2 LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA

### 1.2.1 TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Existen innumerables técnicas de representación gráfica, que han evolucionado, y han acompañado a las sociedades desde sus inicios alrededor del mundo, caracterizados en base a su contexto. Algunas de las más comunes que se desarrollan específicamente en la ilustración; el dibujo en sus múltiples presentaciones de formatos y materiales. Además de las temáticas y el valor social, la influencia que tiene en la sociedad como comunicador y forma de expresión interactuando, en proceso y cambio constante. participe de eventos y movimientos clave en el desarrollo de las comunidades y masas. Terrence Dalley 1981

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta suele llamarse ilustración; esta se basa en las técnicas artísticas tradicionales generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración

Ha servido como complemento narrativo en libros manuscritos desde los más antiguos pergaminos ilustrado que se conocen el libro de los muertos y el papyrus ramessum. (Ibídem)

Cabe mencionar que los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos y digitales para mejorar sus capacidades y ampliar el alcance de su obra. (Ibídem)

Técnicas como el carboncillo, lápices de colores, acuarelas, acrílicos, plumillas, puntas de plata, sanguinas, tizas, pasteles, crayones, temple, tintas y óleos entre otras; además de los medios y métodos de impresión. (Ibídem)



### 1.2.2 TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

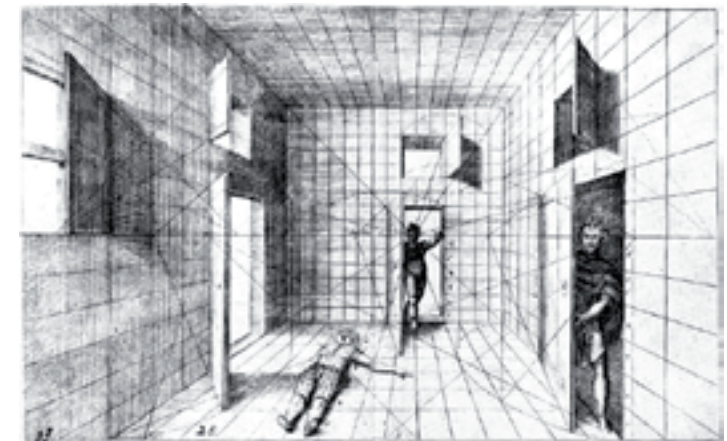
En la actualidad se cuenta en México y como en muchos lugares del mundo con nuevas técnicas de ilustración, el uso de nuevas tecnologías, como la era digital ofrecen una cantidad considerable de nuevas herramientas para lograr mayor eficacia, la economía, los comercios, empresas, industrias, métodos de estudio, la ciencia y los factores capitalistas del entretenimiento como una de la principales causas para el fomento de nuevas tecnologías, la ilustración digital en particular. (Ibídem)

Mediante técnicas de ilustración digital se desarrollan visuales de impacto tal que nos permite alcanzar y crear ambientes e imágenes sorprendentes con una gran calidad.

Muchas veces utilizamos la ilustración digital como complemento de otros servicios, para así generar fusiones visuales que nos permitan conceptualizar mejor una idea. Permittiéndonos así trabajar con mayores herramientas gráficas además de que nos da la oportunidad de generar atajos para facilitar otros procesos.

El momento determinante en el nacimiento de la ilustración digital es a finales de los años ochenta, cuando la compañía Adobe Sistemas implementa el uso del formato PostScript como base de los sistemas de Autoedición o “edición de escritorio”, un formato que traslada y traduce los pixeles y vectores en puntos de impresión. De tal forma que, a partir del desarrollo de software como Illustrator, Photoshop y Page-Maker y la adopción de los mismos junto con el PostScript por parte de la plataforma Macintosh de Apple, la autoedición se convierte en el eje fundamental de toda la nueva industria editorial que desarrolla sus contenidos impresos y procedimientos industriales a partir del uso de dichos nuevos estándares. (Ibídem)

La ilustración digital es una consecuencia de dichos eventos, a partir de la aparición de los software de retoque y edición digital y de generación de imágenes, la ilustración a través de dichos medios se empieza a convertir en una constante alterna que fortalece el uso de las computadoras como herramientas de trabajo y para el artista, convirtiéndolas en elementos indispensables en el desempeño de la gran mayoría de los profesionales gráficos de la actualidad.



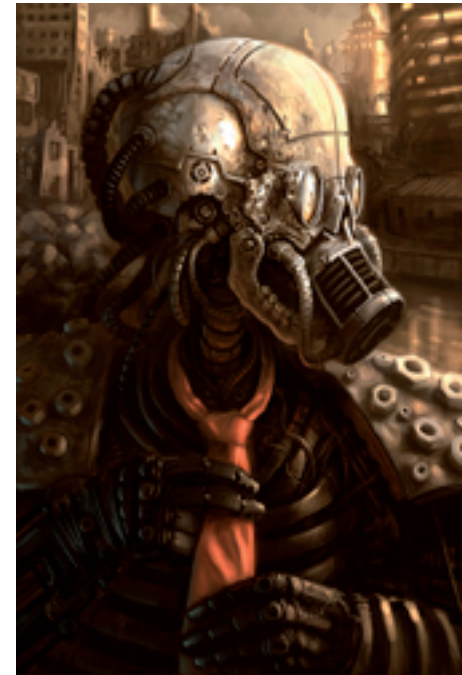
### 1.2.3 LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

Se define como aquella que se vale de herramientas digitales, comúnmente una computadora y diversos software o programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales bajo sus propias formas de trabajo o que emulan a la ilustración tradicional y sus técnicas. Herrera. (2010)

Otra característica definitoria de ambas, es que la ilustración tradicional es única y original, porque existe como un objeto físico y palpable, en cambio una ilustración digital es virtual e infinitamente duplicable, puesto que existe sólo como un archivo de computadora del cual no hay un original mecánico, pero se pueden generar cuantas todas las copias que se requieran con todos los detalles y fidelidad que se deseen.

En cuanto a estilos, podríamos hablar de una variada cantidad, aunque básicamente los podríamos clasificar como: caricatura, semicaricatura, dibujo serio, hiperrealismo, ilustración, foto realismo, abstracta, collage, dibujo conceptual, dibujo natural etc.

En cuanto a técnicas, la ilustración se ha valido de todas aquellas técnicas clásicas de pintura o dibujo a lápiz o sketch, dibujo a plumilla, la acuarela, acrílicos, collage, óleo, etc.) Que puedan implementarse para su desarrollo. Adicionalmente la ilustración digital incorporaría las opciones propias que los diversos software le proveen, como el modelado de objetos tridimensionales.



En la ilustración digital así como en la tradicional se considera seguir varios pasos:

- 1 Concepción de la idea: será el contenido, lo que queremos que se comuniquen el concepto como tal.
- 2 Búsqueda de referencias. Según sea el caso, es necesario obtener referencias de objetos, personajes, situaciones o entornos para aterrizar el concepto
- 3 Realización. Es la meticulosa creación de el trabajo ilustrativo en general, se debe equilibrar el concepto con las ideas
- 4 Retoque. Los últimos detalles donde se corrigen errores en la plástica, da los últimos toques al trabajo.(Ibídem)

#### 1.2.4 NUEVAS HERRAMIENTAS DE ILUSTRACIÓN

En la ilustración digital, el artista puede continuamente hacer o deshacer trazos para ir definiendo como mejor le parezca la ilustración, sin que esto eche a perder el trabajo como puede llegar a suceder en una obra tradicional, además ofrece una alta precisión, múltiples opciones y herramientas de automatización y exploración para realizar el trabajo más rápidamente y con cualidades, efectos y tonalidades ampliadas. Una de sus desventajas la virtualidad de su existencia la convierte en una imagen artística, pero nunca en un objeto artístico único, aún cuando su traslado a medios impresos sea limitado. .(Ibídem)

Existen en la actualidad una enorme cantidad de herramientas a nivel de hardware y software para la realización de ilustraciones digitales de distintas marcas y calidades asta algunas para practicas y trabajo mucho mas profesionales, están inclusas en grandes industrias como el cine, la animación, publicidad, comics, y videojuegos. Por la parte de hardware se han creado las tabletas digitales, modernos dispositivos acompañados por un lápiz electrónico y, en su mayoría, por un mouse óptico, que permiten introducir manualmente distintos datos como dibujos, caligrafía, diagramas, trazos y demás gráficos con cualidades y características como los que son en 2D y 3D.



El sector de las tabletas digitales e interactivas se ha desarrollado desde hace más de 25 años, pero su evolución en los últimos años ha sido perceptible. Como dispositivos de entrada diferentes, procuran buscar la armonía entre las personas y las computadoras, y así conseguir la naturalidad al elaborar un diseño o un trabajo de oficina, en vez de emplear el mouse.

En cuanto al software existen muchos programas de edición, creación, retoque etc. De una amplia gama de materiales gráficos por mencionar algunos de los principales adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw .Deneba Canvas, Fireworks, Corel Painter. Lightwave. Etc

Para la reproducción final de archivos digitales y gracias a los nuevos avances tecnológicos, también los métodos de impresión han aumentado y se encuentran en constante evolución; tanto en el tipo de impresión o los acabados del trabajo, cabe mencionar que con mayor asidua suelen ser variaciones de procesos de impresión litográfico y por lo que respectan la tinta y el material cada proceso presenta características específicas; aquí se esta enfocado a los procesos en los que se puede imprimir sobre un mayor surtido de materiales. Por mencionar algunos como la estampa, flexo grafía, estampa metálica, serigrafía y sus tipos distintos de tintas como son las tintas perfumadas, rascables, aperladas, fosforescentes y termo sensibles etc. Termo formado, termo relieve, por supuesto el offset digital como principal medio y uno de los mas usados. (Daniel Manson 2007)





## 1.2.5 ESCUELAS, MOVIMIENTOS Y ESTILOS

### 1.2.5.1 Revolución mexicana

Su afinada habilidad para observar la vida cotidiana y dar cuenta de las virtudes y miserias de una sociedad que contemplaba, unas veces atónita y otras entusiasmada el cambio del siglo y el tránsito simbólico y físico del mundo rural al incipiente espacio metropolitano de la gran ciudad, los grabados de Posada dan cuenta de una mirada que únicamente parece tomar partido por aquellos que menos espacio total tienen para la crónica pública de su decir, en este sentido su obra es popular sin dejar por ello de ser heredada de la mejor tradición de la ilustración académica del siglo XIX. Da cuenta en imágenes tanto de la más sencilla y modesta publicidad de la época como de la crónica social y política de alto nivel. La historia lo perfila y lo vas situado en un lugar de excepción, mas allá de las discusiones sobre la modernidad, sus luces y sombras, sin quererlo se convirtió en una figura de referencia esencial para la primera generación de artistas modernos mexicanos.

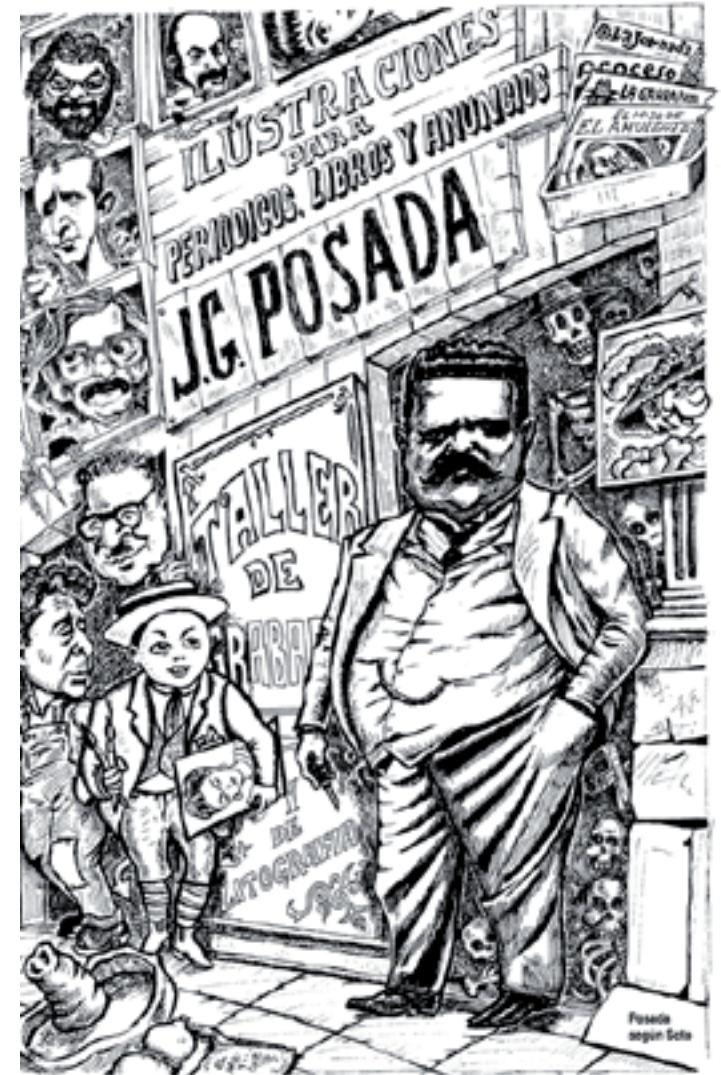
En un anuncio que Posada publicara en 1894, ofrecía sus servicios en estos términos:

Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros le otorgan el rango de artista nacional y con ello su historia se convierte en leyenda.

Su trabajo nutrido por hechos cotidianos y convertidos en lectura gráfica, fue guiado por una intuición que logró convertir su mirada por la ventana en el retrato vivo de un país que aun no despertaba de todo tras las revueltas que ocuparon el siglo XIX.

En más de un sentido Posada es fundamental para la historia de la cultura mexicana. Se trata del artista gráfico por antonomasia, el que mejor logró fijar en blanco y negro El México delirante y luminoso que comenzaba a gozar de la estabilidad provisional lograda durante el Porfiriato.

El grabador construyó un espejo, podía asomarse y encontrar en reflejos multiplicados sus propias historias de pasión, de muerte, de gloria, y miseria peor también de gozo, de fiesta, de humor.



La idea de los grabados de posada ilustran un México que se debate entre los valores tradicionales y los deseos de modernidad y mejora social es común en la mayoría de sus estudiosos y panegiristas .

Lo tradicional en José Guadalupe Posada se remite, a su vez a lo netamente Mexicano, puro e incontaminado de lo europeo .

Los temas religiosos seguidos de gacetas y romances es decir aquellos que se ligan con los sucesos, con personajes y con eventos históricos, eventos costumbristas y para terminar las mexicanísimas calaveras. La producción de estampas religiosas era importantísima para la imprenta mexicana en especial la Vanegas .

Si se revisa la producción de Posada, los temas religiosos compiten con los del tipos social y revolucionario en ellos no se refleja necesariamente su ideología, ellos no nos dicen si era religioso o revolucionario sino que dichas estampas reflejan los grandes temas de la época.

Guadalupe Posada

Tiene el honor de ofrecer al público sus trabajos como grabador en metal y madera para toda clase de ilustraciones de libros y periódicos . igualmente ofrece sus servicios como dibujante de litografía.

Cerrada de Santa Teresa número 2.

Se trata de ubicar la figura de posada en un doble escenario: por un lado en el conexo del desarrollo de la estampa popular universal, cuyo lenguaje prepara y empalma con los medios de comunicación gráfica modernos: el comic. La fotonovela las diversas formas de la publicidad y por el otro lado el medio mexicano, marcado por el paso de la sociedad porfiriana con su modelo de modernidad mundializada al modelo impuesto por la revolución que paradójicamente propone un país encerrado en los que supone valores propios, ensimismado en la búsqueda de sus raíces.

En este modelo que la revolución hizo triunfar, la construcción de una cultura y un arte nacionales requería de la existencia de un fundamento propios, singular, netamente local. Sobre el cual construir no solo la escuela mexicana de arte y en especial el movimiento muralista sino inclusive el concepto mismo de "lo mexicano"

En la obra de posada confluyen, como dos grandes ríos, el acervo visual del pasado novohispano fruto del mestizaje entre España y el mundo indígena(calaveras ,diablos, apariciones y milagros, y el repertorio visual que proporciona la modernidad , la bicicleta, el tren y los descarrilamientos, mítines, elecciones, obreros, y revolución.



### 1.2.5.2 MURALISMO (Diego Rivera)

Las influencias que recibió en su estancia en la capital fueron variadas, y van desde las de su primer maestro, discípulo de Ingres, hasta las de José Guadalupe Posada, grabador en cuyo taller trabajó Diego y cuya influencia sería decisiva en su posterior desarrollo artístico.

Cinco años más tarde, Diego realizó su primera exposición, que fue un gran éxito entre el público; esto le valió una beca del gobierno de Veracruz para proseguir su formación pictórica en España, en la escuela de San Fernando de Madrid. Desde allí realizó diversos viajes por Francia, Bélgica, Holanda y Gran Bretaña, entre 1908 y 1910, hasta establecerse finalmente en París el año de 1911. Durante este viaje fue influenciado por el post-impresionismo, principalmente por el arte de Paul Cézanne, lo que lo movió a experimentar con el cubismo y otros novísimos estilos, en cuyo lenguaje Diego se desenvolvió con soltura, creando originales obras llenas de armonía. En el año de 1910 también exhibió cuarenta de sus trabajos en México, con los que, pese a no haber desarrollado plenamente las posibilidades de su estilo vigoroso y enfático, obtuvo una favorable acogida del público.



Siempre fue la ambición de Rivera expresar en forma plástica los sucesos, ideas y esperanzas de la Revolución Mexicana.

Para hallar un medio adecuado a esta expresión tuvo que experimentar con la técnica del fresco. Esta técnica consiste en pintar directamente sobre la argamasa (mezcla de cal y arena) mojada, para que el color penetre y, al secarse aquélla, lo fije. Nuevamente en Europa, Rivera expuso en Madrid y en París. En 1920 fue a Italia a estudiar los frescos del Renacimiento que allí se conservan, e investigó la técnica mural del pintor renacentista italiano Giotto, cuya influencia lo hizo apartarse del movimiento cubista, para indagar con mayor profundidad en las escenas sociales de su entorno. Antes de embarcarse, Diego tenía en cartera centenares de bocetos para ejecutarlos a su regreso.

De las experiencias reunidas en este viaje, Rivera dedujo un estilo narrativo, lineal y de color aplicado en tintas planas, que utilizó a su regreso a México, en 1921, tras la elección de Álvaro Obregón como presidente. Una vez en su país, fundó junto con José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros un movimiento pictórico al que se le dio el nombre de Escuela Mexicana de Pintura. Trabajó por entonces en la elaboración de frescos para la Escuela Nacional Preparatoria de la Ciudad de México y para la Secretaría de Educación. A este periodo pertenece una de sus grandes obras, “La tierra fecunda”, realizada para la Escuela Nacional de Agricultura de Chapingo. En 1929 contrae matrimonio con Frida Kahlo.

Diego Rivera se interesó vivamente en la política y en sus composiciones murales, históricas o simbólicas, resuena la voz de la prédica social-revolucionaria y de la resistencia a la opresión extranjera. Otros de los grandes murales que pueden apreciarse hoy en el país son los del Palacio de Cortés de Cuernavaca, y los del Palacio Nacional, en la Ciudad de México, por mencionar sólo algunos.

Los murales que Rivera pintó en México lo hicieron tan famoso que se convirtió, no sólo en jefe de escuela pictórica, sino también en líder político. Sus actividades en este último orden lo han hecho centro de no pocas polémicas y peripecias, como, por ejemplo, cuando se negó el Hotel del Prado, en la Ciudad de México, a exhibir un



gran fresco suyo en que aparecían las palabras “Dios no existe”, que Diego, a su vez, se negaba a dejar borrar, hasta que por fin cedió al regresar en 1956 de un viaje a Rusia realizado por motivos de salud. Diego Rivera fue miembro del Partido Comunista de 1923 a 1930 y de 1954 hasta su muerte.

La expansión de su fama llevó a Rivera durante la década de 1930 a exponer su pintura en Nueva York, y recibió el encargo de la realización de grandes murales en el Instituto de Arte de Detroit y en el Rockefeller Center de N. York, donde su fresco “Hombre en la encrucijada” recibió numerosas críticas por la semejanza de los rasgos de una de sus figuras con Lenin. El mural fue destruido por el centro y sustituido por otro de Brangwyn, pero Diego luego lo reprodujo para el Palacio de Bellas Artes de México. En sus numerosos encargos para decorar edificios públicos, Rivera utilizó el buon fresco, técnica que puso de nuevo en boga, al igual que el empleo de los antiguos métodos encáusticos.

Desde finales de la década de 1930 se dedicó a la pintura paisajista y retratos. Desarrolló en sus últimas pinturas un estilo indigenista y social de gran atractivo popular. Su más ambicioso y gigantesco proyecto, un mural épico sobre la historia de México para el Palacio Nacional, quedó inconcluso a su muerte, acaecida en la Ciudad de México el 25 de noviembre de 1957.

Diego Rivera, en formas simplificadas y con vivo colorido, rescató bellamente el pasado precolombino, al igual que los momentos más significativos de la historia mexicana: la tierra, el campesino y el obrero; las costumbres, y el carácter popular. La aportación de la obra de Diego Rivera al arte mexicano moderno fue decisiva en murales y obras de caballete; fue un pintor revolucionario que buscaba llevar el arte al gran público, a la calle y a los edificios, manejando un lenguaje preciso y directo con un estilo realista, pleno de contenido social.

Paralelamente a su esfuerzo creador, Diego Rivera desplegó actividad docente en su país, y reunió una magnífica colección de arte popular mexicano.



### 1.2.5.3 TALLER DE GRÁFICA POPULAR

La fuerza expresiva del grabado mexicano como soporte de las realidades, fantasías y sátiras de una vida social y política agitada, despunta un notable resurgimiento a principios del siglo XX, desmarcándose cada vez más del preciosismo académico decimonónico e involucrando visiblemente un carácter mexicanista. Sin duda, la obra de José Guadalupe Posada se convertirá en epicentro gráfico del México porfiriano, cuyos personajes burlescos aludieron no sólo una aguda crítica a la vetusta clase política encabezada por el presidente Díaz, al mismo tiempo, presagian el inminente estallido revolucionario de 1910.

Desarrollada como un combate feroz por la reivindicación de los sectores rurales, indígenas y contingentes urbanos heterogéneos del país, La Revolución Mexicana aglutinó una serie de imágenes, arquetipos e ideales encaminados a reconstituir el país que se había polarizado en el caos y confusión identitaria de sí mismo, es decir, debía cohesionar la herencia indígena, europea y mestizajes de siglos pasados con la realidad de un territorio nacional de múltiples rostros; dividido, no obstante, por barreras geográficas, etnolingüísticas, sociales y educativas.

En efecto, con aires cosmopolitas se inició la andanza de un arte público que permitiera unificar al país en todos sus sectores sociales, y legitimarlos como integrantes de un conjunto de rasgos culturales comunes, lo cual dio lugar al auge del muralismo mexicano desarrollado en los años 20's y prolongándose hasta 1955. Esta nueva escuela de la plástica, reinventa los mitos y la historia de México en una síntesis pletórica de imágenes y significados, retoma progresivamente el lenguaje estilizado, colorido, y el agolpamiento de figuras al modo de los códices prehispánicos aunado a la utilización de enormes superficies arquitectónicas, tal y como lo hicieran en su momento los primeros evangelizadores llegados a Nueva España, quienes decoraban muros e interiores de conventos e iglesias con el fin de propiciar una atmósfera visual envolvente y persuasiva.



Una labor semejante comenzó a finales de 1933, al conformarse la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR), cuyos afiliados pertenecieron, en mayor o menor grado, al Partido Comunista Mexicano, para ellos, una forma de difundir sus idearios era aportar un discurso de lucha social por medio del arte, dichas inquietudes giraban en torno a la clase obrera, el clima político nacional, las asechanzas del fascismo y el nazismo e irrupción de guerras en el mundo. Posteriormente, David Alfaro Siqueiros motivó la inauguración de un Taller-Escuela de Artes Plásticas, el cual fungió como centro multidisciplinario de enseñanza, sin embargo, la sección de grabado decidió separarse y comenzar un trabajo colectivo en 1937 al que denominaron Taller Editorial de Gráfica Popular, entre los fundadores y directivos se encontraban Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins y Luis Arenal, más adelante se unieron Raúl Anguiano, Everardo Ramírez, Ignacio Aguirre, Jesús Escobedo, Raúl Gamboa, Isidoro Ocampo, Antonio Pujol, Francisco Dosamantes, Gonzalo de la Paz Pérez, José Chávez Morado y Alfredo Zalce.

Acuñado, finalmente, como Taller de Gráfica Popular (TGP) en pleno apogeo cardenista, los artistas dedicaron sus ímpetus a la realización de obras con gran vena realista e irónica, los temas se comprometieron a plasmar las circunstancias políticas de la época: la nobleza de las clases trabajadoras, los conflictos sindicales, el repudio al imperialismo, mensajes pro-indigenistas y agrarios; todo ello se proyectó ante un público masivo a través de la impresión de volantes, folletos, telones para mítines y, sobre todo, carteles que tapizaban muros y esquinas de los barrios populares de la ciudad de México. De igual manera, es posible encontrar grabados en madera, litografías y linóleos referentes a la historia de México que plantean un recuento de sus episodios y protagonistas más sustantivos.

En 1940 los integrantes del Taller de Gráfica organizaron una exposición en su local de trabajo, siendo blanco de opiniones encontradas por su forma de abordar las problemáticas y demandas sociales no resueltas, aún cuando la producción artística del TGP era apreciada en Estados Unidos, la Unión Soviética se mostró detractora refiriéndose a la mayoría de obras como «patológicas», o bien, «pesadillas con figuras grotescas». Sobreponiéndose a cualquier invectiva, el Taller había ganado adeptos y continuaba ampliando su nómina con artistas como



El acervo del Taller de Gráfica Popular es sumamente amplio y se encuentra disseminado en colecciones particulares e institucionales dentro y fuera de nuestro país. Muestra de ello permanece bajo resguardo en el Museo de Arte Contemporáneo «Alfredo Zalce», donde figuran entre sus ejemplos más representativos: litografía de Zalce (1908-2003) , linóleo de Alberto Beltrán (1923-2002).

Al cabo de haber desarrollado una gran capacidad de observación al lado sus profesores Germán Gedovius, Leandro Izaguirre y Diego Rivera, Alfredo Zalce vuelca una fascinación por la raigambre regional alejada de las urbes y la noción de modernidad, lo cual ofreció al artista michoacano el verdadero nacionalismo, esto es, la exuberancia de los paisajes y orografías locales, el descanso placentero de la mujer autóctona, lo humildemente costumbrista y la fiesta popular; temáticas reiteradas en obras futuras de tipo mural sin omitir la vertiente histórico-patriótica, misma que era ya reconocida dentro de las élites artísticas internacionales.

Zalce redescubre parte de la esencia primaria del país en la cotidianidad del trabajo agrario; la rudeza de esta faena se torna sutil en la maestría con que son estampados cada uno de los planos compositivos, es decir, el escenario recuerda las grandes haciendas que ejercían monopolios económicos para sus moradores, al fondo se aprecia el cultivo henequenero como signo vivificante de la tierra mexicana, cuya dignidad se traslada a las entintadas figuras masculinas, cada una concentrada en su actividad fabril y acompasada por el movimiento perceptible de la maquinaria. Por su parte, el rol de la mujer se limita únicamente a la contemplación, como si se tratase de inspiradores femeninos con la indumentaria típica y el característico perfil maya, fisonomía a la que Zalce recurrió como un modelo clásico y genuino.





Ahora bien, de origen humilde y formado desde muy joven en la Escuela Libre de Arte y Publicidad, Alberto Beltrán formó parte del TGP entre 1945 y 1959. Su visión acerca del efímero Segundo Imperio Mexicano, se plasma en una composición donde alardea el virtuosismo técnico, narrando el intento del grupo conservador al tratar de conducir una monarquía en el Estado mexicano, esta obstinada pretensión queda representada al interior de un carruaje rococó obstruido de súbito por dos personajes alegóricos del poder republicano y los afanes de conservar la soberanía nacional.

El partido conservador en alianza con el clero, decidió actuar recurriendo a las sugerencias de la reina Isabel II de España, finalmente, la corona de México fue otorgada a Fernando Maximiliano de Habsburgo bajo el auspicio de Napoleón III. La obra sintetiza las álgidas rivalidades entre y la fracción liberal juarizta y el gobierno de un príncipe europeo que es capítulo trágico y novelesco en la historia de México, así lo describe el literato Fernando del Paso en la delirante voz de Carlota de Bélgica: «El mensajero me trajo también, querido Max, un relicario con algunas hebras de la barba rubia que llovía sobre tu pecho condecorado con el Águila Azteca y que aleteaba como una inmensa mariposa de alas doradas, cuando a caballo y al galope y con tu traje de charro y tu sombrero incrustado con arabescos de plata esterlina recorrías los llanos de Apam entre nubes de gloria y de polvo».

Pese a las precariedades económicas, los esfuerzos del TGP hacia el impulso de ideas izquierdistas no declinó, pero debió adecuarse a las escisiones del Partido Comunista Mexicano hasta la disolución de éste, asimismo, superar la falta de innovaciones técnicas, la redundancia temática y formal en que había caído su producción gráfica y, más aún, los duelos temperamentales entre los artistas incorporados al taller y las discrepancias con otros que no estaban de acuerdo en mostrar a otras latitudes un México rezagado y sumido en la nostalgia posrevolucionaria. Lo cierto es que el TGP se ha consagrado como una institución de la plástica nacional y, hoy en día, sigue operando como centro enseñanza a la espera de nuevas generaciones partidarias de los intereses del pueblo y por la defensa de la libertad creativa.



#### 1.2.5.4 LA HISTORIETA

En México, a las historietas se las llamaba monitos. Y como explicaba Adriana Malvido en su ensayo titulado La industria de la historieta mexicana o el floreciente negocio de las emociones, México era hacia 1989 “el mayor productor y consumidor -por habitante de historietas en todo el mundo. Repartidas por todo el país, desde los kioscos ciudadanos hasta los pueblos más escondidos, circulan alrededor de 40 millones de ejemplares de historietas nuevas cada mes, incluidos títulos que rebasan el millón de ejemplares semanales.

Pero el alto tiraje de las historietas en nuestro país no lo dice todo. La penetración es mayor afán si tomamos en cuenta que cada ejemplar es leído, en promedio, por cinco personas (como mínimo), es decir que cada 30 días ese gran volumen de publicaciones tendrá aproximadamente 200 millones de lecturas debido a un importante mercado paralelo, a las “rentas” e Intercambios que se dan entre lectores habituales, al reciclaje de historietas a través de peluquerías, centros de trabajo y lugares de reunión. El papel de la historieta en la vida cotidiana, la economía y los hábitos culturales de nuestro país requiere, desde hace mucho tiempo, de mayor atención y análisis porque si bien la televisión ha ganado gran terreno entre el público, la historieta sigue siendo, para muchos, el único alimento cultural y de esparcimiento al que tienen acceso. Esto lo prueba el hecho de que representa el 80 por ciento de publicaciones periódicas que se editan en el país y que mantienen la capacidad de lectura de un 61 por ciento de la población que cubren los analfabetos funcionales.

En cuanto a su importancia económica, la Asociación de Editores, Distribuidores e Impresores de Publicaciones Periódicas proporciona un dato importante: “El superavit de estas revistas hace posible el equilibrio de nuestro balance editorial en México que en libros es deficitario.”

Admirado o despreciado, El Libro Vaquero se ha convertido en un referente de la cultura popular: 400 mil ejemplares circulan semanalmente por toda la República, lo que se traduce en 20.8 millones de ejemplares anuales. A propios y extraños sorprende que sin publicidad se mantenga en el gusto del público. Todo mundo, aunque no



lo haya leído, lo conoce. Sin embargo, las fuerzas de este vaquero se han esfumado a la par de ese libro del que todos hablan y al menos medio millón sigue leyendo.

Hace casi tres décadas, Rafael Márquez habló con el capitán Mario de la Torre Barrón, escritor de radionovelas, para que le trabajara una historia donde el leitmotiv fuera el amor de un vaquero por una mujer. Días después, el capitán le presentó el primer argumento con el título Racimo de Horca, en el que una banda de forajidos asalta un tren que lleva 30 mil dólares en oro al banco de Stanleyville. Bloquean las vías del tren para detener a la locomotora y toman por asalto el vagón del dinero. De pronto, el responsable del precioso metal se interpone para evitar el atraco y los forajidos lo acribillan. A partir de ese momento, la historia se centra en Mariana, la hija del asesinado, y Tom Stacey, un pistolero que se enamora de ella y busca vengar la muerte del padre de su amada.

Después de elaborar un stock de 10 capítulos, el 23 de noviembre de 1978 apareció el primer número de la nueva historieta, bautizada como El Libro Vaquero. En la portada aparecía en primer plano un vaquero montado en su caballo blanco, y en segundo plano, el rostro de una pelirroja. Además de la historia, El Libro Vaquero fue innovador con respecto a su formato. Se trataba del primer título en versión de bolsillo, de 13 por 15.5 centímetros y a todo color. Así fue como nació el primer vaquero, con “la arrogancia del norteamericano, pero con el corazón del mexicano”, según lo define Márquez.

En la cima del éxito, en los años ochenta, esta revista alcanzó un tiraje de 1.5 millones de ejemplares por semana. Aunque hoy día no llega a la tercera parte, sigue siendo la más vendida de México. A propios y extraños sorprende que sin publicidad se mantenga en el gusto del público. Todo mundo, aunque no la haya leído, la conoce. El 31 de diciembre de 2002, se dio la noticia de que el periódico Novedades cerraba sus puertas a 65 años de haber sido fundado por Ignacio Herreras y adquirido después por la familia O’Farril. Con ello, El Libro Vaquero pasaba a manos de Nueva Impresora y Editora (Niesa), por lo que Rafael Márquez presentó su renuncia.



Con la desaparición del diario, también finalizó simbólicamente el emporio Novedades Editores, cuyas historietas habían alcanzado un tiraje semanal de 3.6 millones de ejemplares. De 14 historietas sobrevivieron la mitad: El Libro Vaquero, El Libro Semanal, Frontera Violenta, Novela Policiaca, Policiaco de Color, Joyas de la Literatura, y Hombres y Héroe. Nadie imaginó que El Libro Vaquero sería la principal máquina de hacer dinero; influyó mucho que don Rómulo O’Farril fuera en ese tiempo accionista de Televisa; así, sus publicaciones tenían una gran promoción, principalmente en radio.

Con el éxito llegaron las copias: Hazañas Vaqueras (1986), Joe Treviño (1989), El Libro del Oeste (1989), La Ley del Oeste Justiciero (2000), y muchas más. De todos ellos sobreviven La Ley del Revólver, El Solitario y El Pistolero. En total se editaron 78 títulos emulando al Vaquero, pero ninguno logró ser un competidor de cuidado.

Como sigue diciendo Adriana Malvido, “...todas las versiones del inicio de nuestra historieta coinciden en que ésta empieza a germinarse cuando la cigarrera “El Buen Tono” decide insertar en cada cajetilla desde 1880 “Historia de una mujer”, serie de 102 litografías ejecutadas por un pintor catalán de nombre Eusebio Planas. Cuando ya la caricatura política tiene una historia por detrás, “Historia de una mujer” aparece como lo más cercano al lenguaje de la historieta y al igual que las tiras españolas y francesas de la época, se trata de una serie de viñetas ilustradas en las que, dado que aún no aparecía el “globo”, el texto queda insertado en la parte inferior del encuadre. Otra similitud con la historieta es que el lector recibe cada capítulo como una novela por entregas.

La tabacalera se dio cuenta del éxito comercial que tenían sus cigarrillos gracias a la inserción de una narración ilustrada y 22 años después publica de igual forma otro título cuyo protagonista es “Ranilla”, un fumador que pronto se convierte en el primer personaje de la historieta mexicana y cuyas aventuras llegan al lector con la compra de una cajetilla de cigarrillos. Un dibujante mexicano, Juan Bautista Urrutia, es el encargado de la realización. El “Buen Tono” se asocia con la Cervecería Moctezuma de Orizaba y así los personajes de Urrutia, que siempre se meten en problemas, los resuelven fumándose un cigarrillo, -por supuesto de “El Buen Tono”- o bebiendo una cerveza Moctezuma.



Para principios de siglo ya hay varios semanarios en México que publican historietas y posteriormente, con la renovación tecnológica de la prensa y la introducción de la rotativa que impulsa el periodismo industrial, los diarios empiezan a comprar los derechos para reproducir tiras cómicas extranjeras en sus planas en las que pronto intervendrán también autores mexicanos que en no pocas ocasiones se basan en series estadounidenses, como por ejemplo “Mamerto y sus Conciencias (1925), parodia de la tira norteamericana Educando a Papá”.

En 1928, aparece en “El Universal Gráfico”, “Adelaido El Conquistador”, de Juan Arthenack.

En 1936, se lanza “Chamaco Grandé”, primera revista semanal mexicana con material nacional. La competencia no se hace esperar y el mismo año surge la revista Pepín, que durará hasta 1955. Para Adriana Malvido, “la década de los treinta es importante porque aparecen las historietas desprendidas de los diarios y dentro de revistas autónomas como Pepin y Chamaco, los géneros se diversifican y de su origen cómico empiezan a surgir los héroes, el terror, a ciencia ficción y un género que perdurar hasta la fecha y cuyo éxito no sólo se desbordar en la historieta sino también en la televisión mexicana años después: el melodrama. Pero además encontramos en esta época el inicio de argumentistas que más tarde se convertirían en grandes industriales del comic. El más claro ejemplo puede serlo Yolanda Vargas Dulch.

Pero la etapa de oro de la historieta mexicana toca a la década de los cuarentas: Los superlocos de Gabriel Vargas y Los Super sabios de German Butz, entre otros ejemplos, dan testimonio de ello. En estos títulos es importante destacar una constante: un solo autor. Es decir, cada número esta concebido, escrito y dibujado por la misma persona, constante que ir desapareciendo en tanto se industrializa la historieta”. Para la revista Pepín, creará Gabriel Vargas en 1947 La familia Burrón, un clásico de la historieta mexicana.



### 1.2.5.5 GRAFICA DEL MOVIMIENTO ESTUDIANTIL DE 1968

#### (ESCUELA NACIONAL DE PINTURA ESCULTURA Y GRABADO “LA ESMERALDA”)

La Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, tiene su origen en los talleres de Escultura y Talla Directa, fundados por Guillermo Ruiz en el Ex convento de la Merced en 1927. En la década de los treinta se trasladó al callejón de la Esmeralda de donde tomó su nombre, y en 1943 comienza su estructuración formal como escuela, al establecer su primer plan de estudios. En esa época, impartían clases en “La Esmeralda” artistas como Diego Rivera, Francisco Zúñiga y Frida Kahlo, bajo los supuestos de impartir formación artística a amplios sectores de la población, principalmente a las clases populares. La perspectiva de producción en esa época se basaba en la corriente que hoy conocemos como Escuela Mexicana.

El movimiento estudiantil de 1968 fue un movimiento social en el que además de estudiantes de la UNAM y del IPN, participaron profesores, intelectuales, amas de casa, obreros y profesionistas en la Ciudad de México y que fue dispersado el 2 de octubre de 1968 por el gobierno mexicano en la matanza en la Plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco. El hecho fue cometido por el grupo paramilitar denominado Batallón Olimpia y el Ejército Mexicano, en contra de una manifestación convocada por el Consejo Nacional de Huelga, órgano directriz del movimiento. Según lo dicho por sí mismo en 19691 y por Luis Echeverría Álvarez, el responsable de la matanza fue Gustavo Díaz Ordaz.<sup>2</sup>

Debido a la acción gubernamental al pretender ocultar información, no se ha logrado esclarecer exactamente la cantidad oficial de asesinados, heridos, desaparecidos y encarcelados. La fuente oficial reportó en su momento 20 muertos, pero las investigaciones actuales deducen que los muertos podrían llegar a varias centenas y responsabilizan directamente al Estado Mexicano. El corresponsal de la BBC de Londres en México, Julian Petiffer, quien presenció los hechos, mencionó en un despacho noticioso 4 que “en una destacable demostración de estupidez, brutalidad, o ambas juntas, el ejército y la policía pasaron fuego de ametralladores por miles de manifestantes pacíficos y gentes que iba de paso por el lugar...” Y estimó el número de estudiantes



Alfonso Carrillo Vázquez, *Rosario Ibarra de Piedra*. México, D.F., 1984.

asesinados en (al menos) 200.5

Politólogos e historiadores coinciden en señalar que este movimiento y su terrible desenlace incitaron a una permanente y más activa actitud crítica y opositora de la sociedad civil, principalmente en las universidades públicas, así como a alimentar el desarrollo de guerrillas urbanas y rurales y dio cabida al periodo conocido como la Guerra Sucia. La Fiscalía Especial para los Movimientos Sociales y Políticos del Pasado (FEMOSPP), incluye el movimiento del 68 en su informe de febrero 2006 con respecto a dicho periodo.

Autores como Fernand Braudel, Immanuel Wallerstein y Carlos Antonio Aguirre Rojas coinciden en señalar al movimiento de México inserto en un contexto planetario de luchas sociales surgidas y recreadas de las universidades luego de vivirse un periodo de bonanza económica por la Posguerra, siendo Braudel el primero en denominar al movimiento Revolución cultural de 1968, caracterizado por revolucionar para siempre los tres principales espacios de recreación de la cultura: la familia, los medios de comunicación y la escuela.

Durante el movimiento estudiantil varios artistas participaron en un mural colectivo en apoyo de las demandas estudiantiles. El mural improvisado y colectivo fue pintado durante varios domingos en los festivales populares que organizaba el Comité de Huelga en la explanada de la UNAM, sobre las láminas acanaladas de cinc que cubrían las ruinas del monumento a Miguel Alemán Valdés. Sobre las láminas de cinc que lo cubrieron, también pintaron: Guillermo Meza, Lilia Carrillo, Benito Messeguer, José Luis Cuevas, Fanny Rabel, Gustavo Arias Murueta, Manuel Felguérez, Pedro Preux, Ricardo Rocha, Carlos Olachea, José Muñoz Medina, Francisco Icaza, Adolfo Mexiac y Manuel Pérez Coronado, entre otros.

En la pintura predominaban los trazos y colores de fuerte expresión y varios artistas rescataron los sucesos de manera muy elocuente. Por ejemplo Gustavo Arias Murueta colgó una muñeca deshecha, de cuyo vientre destrozado saltaban cordones de colores; con ese pequeño objeto rendía homenaje a la joven que había fallecido por estallamiento de vísceras el 28 de agosto en la represión ocurrida en el Zócalo de la Plaza de la Constitución (Ciudad de México)



El movimiento estudiantil de 1968 rompió con un paradigma que la sociedad mexicana había construido durante cuatro décadas. En los principales centros urbanos del país se promovía la idea de que México progresaba gracias al desarrollo institucional que siguió a la revolución de 1910. Las instituciones reinaban sobre la población en todos los aspectos de la sociedad: en la política, en la cultura y en el arte. El 68 cuestionó la idea de Nación que promovía el Estado. El movimiento estudiantil



33 x 42

## LA GRAFICA DEL 68

Homenaje al Movimiento Estudiantil



Tercera edición  
Recepción, texto y diseño: Grupo Mira





intentó romper con las políticas dominantes y su concepto de cultura. Para tal fin desarrolló sus propios medios de comunicación, en un intento por contrarrestar el flujo de información del gran monopolio televisivo y el control sobre los medios escritos que ejercía la Secretaría de Gobernación.

El 68 dio los primeros pasos en la construcción de medios independientes para la transmisión de ideas en la segunda mitad del siglo XX en México. Esta labor suponía varias dificultades que fueron resueltas con maestría: los altos costos de los materiales obligaban a la economización de los soportes y tintas utilizados para transmitir consignas políticas y comunicados; era urgente, por tanto, plasmar los mensajes políticos en expresiones concretas, tales que fueran accesibles a un público amplio de la sociedad. Esta labor casi pedagógica obligaba también a la economización de los recursos visuales que en la construcción de las imágenes las que servirían como propaganda y expresiones ideológicas. La imagen y el texto se combinaron de manera que la propaganda fuera atendida incluso por aquellos que carecían de una formación académica y una cultura política.

Hoy en día, muchas de estas imágenes son consideradas obras de arte, sin embargo, es fundamental recordar que siempre tuvieron una función práctica destinada a una actividad política. Sería absurdo desligar esta producción simbólica de su contenido político; se trata de imágenes creadas para aparecer en las calles y difundir un mensaje concreto. Su interpretación como obras de arte y su incursión en los espacios dedicados a las producciones artísticas debe ser consciente de que originalmente estos trabajos rechazaban un concepto de cultura dominado por las instituciones estatales y privadas. La gráfica producida por el 68 intentó romper con los espacios tradicionales para la apreciación de imágenes y, por sobretodo, subordinó la imagen a los conceptos, en este caso, políticos.

La gráfica del 68 rompió con toda idea que redujera una obra visual a su idolatría como imagen, como comúnmente se pensó que hacían el arte moderno y el contemporáneo una vez que éstos reinaron en los museos y las galerías. Más de 400 imágenes de la Gráfica del 68 en el Archivo Gráfico Anticapitalista Archivo de imágenes del Universal sobre el movimiento estudiantil del.



### 1.2.5.6 ROTULOS DE MÉXICO

Más que meros carteles, los rótulos son arte gráfico popular mexicano que está presente en las bardas de las calles de nuestro país y que espera ser reconocido.

Ante este “renacimiento” de los gráficos, la revista Artes de México les ha dedicado su reciente número, el cual lleva por título El otro muralismo. Rótulos comerciales, que además de recolectar textos sobre sus funciones y técnicas, presenta un archivo fotográfico de las diferentes manifestaciones que decoran los llamados “changarritos”. Depende de los ojos que los miran.

Enrique Soto, uno de los autores de la revista y fotógrafo de rótulos desde hace 30 años, menciona en entrevista: “Al final de cuentas un rótulo es un anuncio que pretende llamar la atención de los compradores potenciales, pero lo que los caracteriza respecto de otra publicidad es que tienen un contenido de dibujo”.

Ante la pregunta ¿quién pinta los rótulos?, Soto responde en su ensayo para la revista: “Existe el rotulismo como oficio y algunos rotulistas tienen entrenamiento formal en dibujo, comúnmente en escuelas técnicas. Los rotulistas tienen una técnica bien definida: usan pinturas con base de aceite brillante que aplican sobre una superficie preparada”.

Si bien es verdad que no son artistas de academia, es decir que hayan estudiado algo relacionado con el arte, muchos expertos sí les dan este nombramiento, ya que su trabajo requiere de creatividad, técnicas y métodos gráficos y el resultado, algunas ocasiones, es una imagen altamente estética.

“Depende del ojo que mira los rótulos si se consideran arte gráfico o no; un individuo culturalmente posmoderno los considerará así, mientras que las personas que creen que este mérito sólo lo merecen las obras de los grandes como Da Vinci y Botticelli, les parecerán simpáticas imágenes”, dice Soto.

“Tamaño, diseño, color y algo de humor son los elementos que definen la estructura



de los rótulos. Su diseño está definido en gran parte por el giro comercial, el cual da sentido al lenguaje ideográfico”, agrega el autor en su ensayo Un guiño en la pared. Por su parte, la antropóloga Ana María Ashwell hace un recorrido literario por la historia del arte subrayando que: “En 1923 Marcel Duchamp (1887-1968) dejó de producir lo que hasta entonces se reconocía como arte... Las campañas de ventas de empresas globales recurrían crecientemente a los artistas para publicar sus productos: la imagen de la Mona Lisa adornaba una marca de latas de sardinas; el taller de Warhol, re bautizado The Factory, producía cuadros con imágenes de latas de sopa Campbell’s

Ashwell escribe que estas expresiones artísticas, privadas de valor, pusieron en jaque la idea que se tenía de objeto de arte desde la antigüedad.

“En la periferia de este constante cambio y pluralidad que la modernidad introdujo en el arte mundial..., Sobre los muros de entrada a las tienditas mexicanas se empezaron a plasmar unas imágenes sin otra pretensión que la de vender productos o la de anunciar al propietario”, describe la antropóloga.

Ashwell afirma que, desde entonces, una original “apropiación visual del paisaje urbano”, realizada a partir de pinceladas de personas que no pretenden ser artistas, se fue creando y ampliando.

### Reyes de las colonias populares

Los rótulos solamente se pueden encontrar en las calles de México, y exclusivamente en las de las colonias “populares”. Soto escribe “Se trata de una manifestación cultural asociada a una condición económica media baja y baja. No encontramos rótulos en los centros comerciales ni en las colonias donde se agrupa la gente de mayor potencial económico, como Polanco, Las Lomas o Interlomas; en cambio, en las colonias Neza-hualcóyotl o Tláhuac es difícil, si no imposible, imaginar un comercio que carezca de uno”. Estos anuncios que lo mismo pueden encontrarse en una tiendita, que en una fonda, marisquería, tlapalería, vulcanizadora o talacheras, pueden ser de tres tipos: los de las tiendas más pobres, hechos por los propios dueños, cuyos personajes son desproporcionados; los hechos por rotulistas con experiencia, que ya toman el dibujo



de una imagen predeterminada, por ejemplo de Walt Disney; y los elaborados por un rotulista que estudió dibujo y que emplea técnicas como el estencil prefabricado. “Los rótulos cumplen múltiples funciones: una muy evidente es llamar la atención del transeúnte hacia un local comercial; en segundo término, según su carácter, informan del giro de dicho local y finalmente, sirven como un mnemónico que permite asociar el nombre, la naturaleza del negocio y la ubicación de un local comercial a una imagen (ideograma), lo que facilitará recordar en dónde puede adquirirse tal mercancía” describe Soto en su ensayo.

“El rótulo hace uso del entorno cultural y otorga al local una identidad individual con la cual la gente se identifica a través de un guiño”, agrega Soto.

El oficio de rotulista se pasa de maestro a aprendiz, que enseñará a utilizar técnicas y desarrollar tipografías que, incluso, pueden ser patentadas.

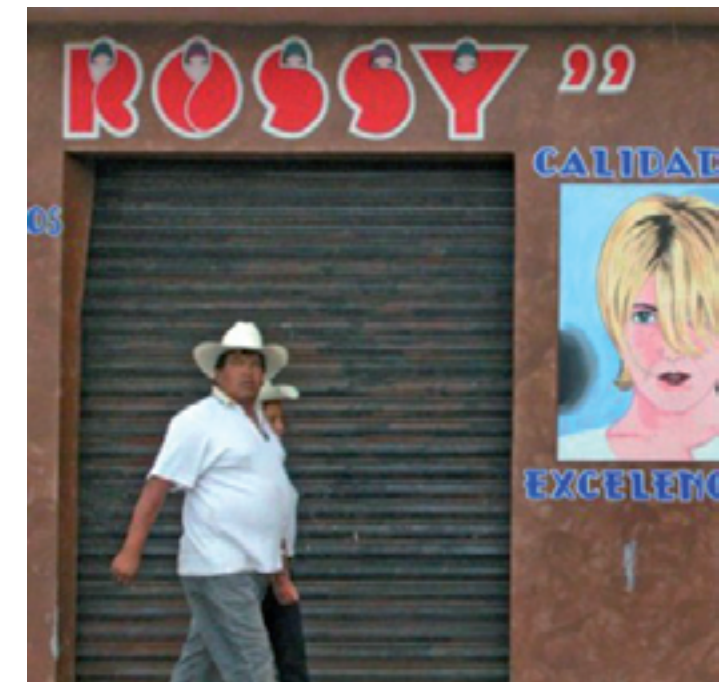
“El impacto de esta gráfica comercial y popular mexicana en el arte occidental y particularmente en el mexicano todavía aguarda una documentación puntual; sin embargo, no se puede negar que puso colorido en la mirada y decoración de los arquitectos y que influyó notablemente en la figuración de la obra de muchos pintores contemporáneos”, escribe Ashwell.

La rotulación de carácter manual como un trabajo artesanal ha ido a menos por el uso de la computadora y los medios digitales y son parte de la historia grafica principalmente en la ciudad de México; en ella existían en la calle Perú 11 talleres de los cuales ahora solo continúan 3.

Llevado de la mano con la necesidad de los usos y oficios par todo tipo de establecimientos.

Lance William dice la gente simplemente solía salir a pintar a la calle, era maravillosos verlo.

Kenth Carbone el diseño que se hace ahora es definitivamente mas modernista sobre todo diseño corporativo donde la simplicidad tiene que decir muchas cosas diferentes a muchas personas distintas, todo depende del cliente

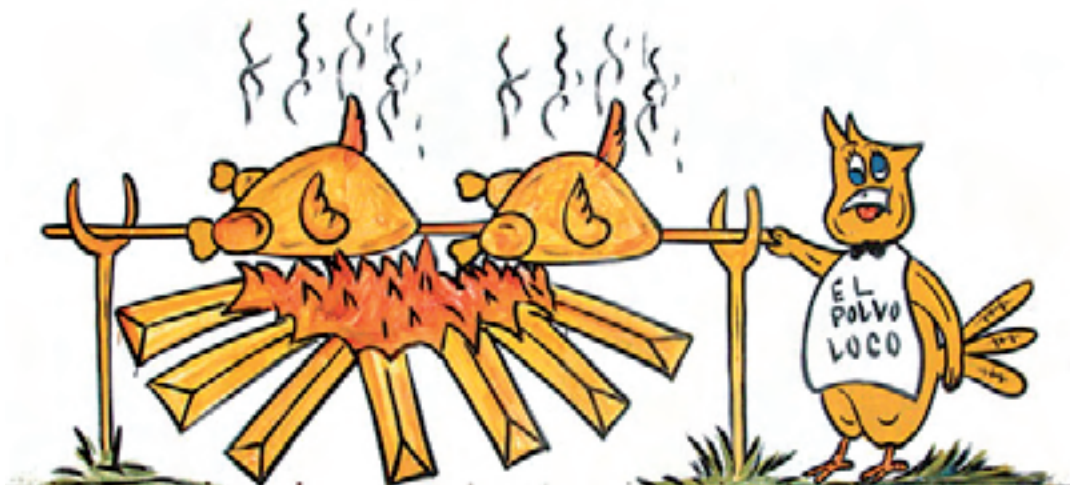


Steve Heller este trabajo tiene su propia, como yo le llamo, belleza inherente, pero también tiene su fealdad inherente “es una especie de narración cultural”. Enrique Soto neurofisiología retratador de rótulos pro 30 años, son simpáticos y son al expresión del imaginario popular, existen desde los mas esenciales asta los mas sofisticados (rural, ciudadano).

Aparentemente su origen data de Pompeya. Es el uso comercial de un a pintura, expresión popular, la marca. Los productos, oficios o giros (carnicerías, pollerías, refacciones, estéticas en fin) cuanto mas original sea mas posibilidades tiene de que produzca impacto visual y una huella de memoria.

La diferencia entre un figurista y un rotulado es que el figurista se dedica ha la elaboración de las imágenes y el rotulista a las letras .

Es todo un oficio sin otra intencionalidad, no tiene intención artística.



A principios de los años cincuenta don Tomás Espresate y don Eduardo Naval, propietarios de la Librería Madero, habían creado una pequeña imprenta por la Zona Rosa, donde trabajaban José Azorín y los hermanos Jordí y Francisco Espresate. Después, estas instalaciones fueron trasladadas a la colonia del Valle. Posteriormente otro crecimiento de maquinaria y equipo humano los llevó a la calle de Avena en la colonia Iztapalapa, donde la Imprenta Madero continuó y terminó su ciclo de vida en 1998. Por los años sesenta, Vicente Rojo, director artístico de la imprenta –con el apoyo de jóvenes operarios–, experimentó sus inquietudes artísticas en viñetas, marcos, placas y grabados en metal. A este grupo se debe el primer libro realizado en selección de color, hecho en placas de metal, sobre Remedios Varo, fue un adelanto para su época. Tal búsqueda produjo el incipiente lenguaje de un verdadero diseño gráfico; las escuelas y la carrera de diseñador gráfico todavía no aparecían en nuestro país.

Como ejemplo de lo anterior podríamos anotar que se utilizó el alto contraste en la película fotográfica antes de que ese proceso estuviera en el ámbito comercial.

La aplicación industrial de los “barridos” de color en la impresión de carteles fue otra de las aportaciones tecnológicas, lográndose un rescate de la tradición de los anuncios de las luchas y el boxeo, así como la utilización de pantallas fotográficas ampliadas y propuestas como lenguaje expresivo en la composición de imágenes.

Para la década de los setenta, un grupo de jóvenes comenzó a incorporarse en los trabajos de diseño de la imprenta, siempre orientados por Vicente Rojo y con una idea de “taller”, donde el trabajo individual formaba parte del colectivo.

Diseñadores como Adolfo Falcón, Rafael López Castro, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Efraín Herrera, Peggy Espinoza, Azul Morris, María Figueroa, Alberto Aguilar, Pablo Rulfo, Rogelio Rangel, el autor de este texto y algunos otros más, conseguimos con nuestro trabajo en la imprenta una formación completa como diseñadores gráficos profesionales. Este trabajo colectivo, en contacto con los problemas de producción y bajo una dirección creativa, hizo que un amplio equipo humano de impresores y diseñadores marcaran una etapa de creación gráfica en nuestro país, imprimiéndole un sello, un estilo a las publicaciones ya los carteles, creándose –sin



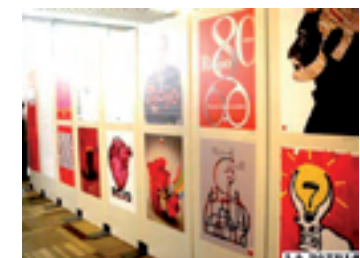
habérselo propuesto– la identidad reconocible del Grupo Madero.

Para la década de los noventa, ya prácticamente disuelto el Grupo Madero, la celebración del Centenario del Cine nos movió a trabajar en equipo e intentar rescatar una forma de trabajo colectivo. Nos reunimos un grupo de diseñadores amigos y conocidos, al que pusimos como nombre Salón Rojo, en honor de Vicente Rojo, para construir un proyecto en el que la participación fuera desinteresada y en el que cada quien patrocinara su propio proyecto hasta el final incluyendo, de ser necesario, el costo de la impresión. Aceptar la crítica constructiva en una discusión entre profesionales y hacer comentarios sobre los procesos creativos y las propuestas ideológicas de nuestras propias obras, tomando en cuenta el trabajo mismo y no el nombre del diseñador, enriqueció ampliamente todas y cada una de las ideas, con lo que se lograron, en muchos casos, coincidencias y consensos. El tema fue la conmemoración del primer centenario de uno de los acontecimientos culturales más importantes de la historia moderna: el cine.

La forma, un cartel diseñado por cada participante que se imprimiría en serigrafía por tratarse de un tiraje muy corto, con cuatro tintas máximo. El tamaño final se sometió también a discusión y se acordó utilizar el mayor posible (70 x 100 cm). La invitación se extendió a 23 profesionales que se interesaran en participar bajo las condiciones anteriores.

A la primera reunión de información asistieron todos los invitados con el ánimo encendido y una gran receptividad e interés por el trabajo en grupo. En la segunda reunión, al revisar los anteproyectos, resentimos las primeras ausencias; el análisis de los materiales transcurrió tenso, apretado y zalamero; las opiniones apenas se expresaban y las sugerencias eran verdaderas intromisiones; se perdía la dimensión de la crítica y se imponían, sin dolo o agresión, modelos particulares.

En la tercera reunión el grupo quedó reducido a 18 miembros, quienes continuamos colaborando juntos hasta el fin del proyecto. En esta fase empezaron a fluir críticas fuertes, claras, constructivas y benéficas y se pudieron romper las barreras del miedo







### 1.3 EL CARTEL

El nacimiento del cartel data de 1870, se puede decir que, el arte no es principalmente comunicación, sino creación, entonces los carteles, con su función prescrita de publicidad y propaganda, serían una forma secundaria del arte. (Barnicoat John 1992) Se podría decir que la evolución del cartel se basó en la hoja impresa, tradición preservada en Francia con la impresión litográfica de ilustraciones en libros.

Los anuncios públicos tienen un larga historia cuyos orígenes se remota a la antigüedad. Pero se podría decir que el ejemplo del primer anuncio impreso aparecido en Inglaterra obra de William Caxton en el siglo XVII, se prohibió colocar anuncios sin previo aviso en Francia. Comenzaron a surgir muchos artistas, diseñadores de cartelera. (Ibídem)

Incluso se ha llegado a decir que pero solo alguien como Cheret porque incluyó su maestría como dibujante al servicio del lenguaje popular de su tiempo...(Ibídem) Se podría mencionar algunos tipos de carteles por intentarlos clasificar de alguna manera, desde los comienzos cuando eran prácticamente artísticos, podría decirse que en la introducción del diseño formal y el modernismo decorativo basados en la función, ornamento.

Los creados en época de la Bauhaus, Art nouveau y Art deco, siguiendo un proceso y refinamiento en la temática e interacción social como representante de la realidad, apoyado aun de corrientes como el expresionismo, realismo y surrealismo, existiendo una variedad de estilos, han servido de informantes en guerras y movimientos armados, mostrando en su mayoría el idioma popular, también existen los carteles cómicos, humorísticos, en fin por la temática, como política, revolución. En los años 70 se comienza a jugar con una nueva manera de realizar los carteles esto es en 3D con diferentes materiales y formas todo esto por a fuerza que había tomado la publicidad y los nuevos factores económicos de la época además de los movimientos estudiantiles.

En esta época también se considera la división de tipos de cartel en 2, informativos y formativos, cartel informativo. Es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, etc.



También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria. (Ibídem)

### 1.3.1 El cartel formativo

Se utiliza como un medio para propiciar el establecimiento de hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden, etc. También se usa para el medio impreso que se conoce como Cartel Popular es aquel que por décadas ha decorado los muros y bardas de las calles, en las pequeñas poblaciones, las diversas ciudades de provincia y la gran Ciudad de México. El Cartel Popular está presente y es parte de la vida de los habitantes de estos lugares, como lo fue de las generaciones anteriores, ha sobrevivido a través del tiempo y conforma el entorno social, ya sea rural o urbano.

### 1.3.2 El Cartel Popular

Es aquel que anuncia y promueve eventos de carácter religioso y tradicional, espectáculos y actividades ligados a la cultura popular, entendida ésta como la que es común del pueblo. No aquella de los ídolos y productos de la moderna publicidad salida, casi siempre, de los medios de comunicación masiva.

Al cartel que se identifica como prototipo del género popular se le conoce como manta, sábana o mural, está impreso en tres partes debido a su gran tamaño, mide 1.80 m de altura por 75 cm de ancho, es un cartel de proporciones verticales en el que lo mismo se anuncia un programa de lucha libre que una función de teatro de revista.

### 1.3.3 El Cartel Manta

El cartel manta está impreso en prensa plana que es un medio cuyo proceso se hace manualmente con letras en bloques de metal y de madera. El cartel manta se imprime en tres partes, cada una de 80 cm de ancho por 60 de altura que son las medidas adecuadas para la prensa plana.

El diseño de la estructura física de este cartel está constituido básicamente por la



tipografía o letras de diferentes tipos o formas; el tamaño de algunas de estas letras alcanza hasta 30 cm de altura. Para su elaboración se usan principalmente letras mayúsculas y la composición se enriquece con ornamentaciones de líneas o plecas, estrellas y pequeños grabados de dibujos realizados en madera, linóleos o metal.

El formato de cada parte del cartel manta es horizontal en su composición; es común que una misma palabra tenga letras de diferentes familias tipográfica, esto se hace con el fin de ajustar la composición a un ancho determinado, para obtener más calidad gráfica.

Las máquinas de prensa plana son las mismas que se usaban en los años cuarenta por lo que en el papel a veces se llega a notar la textura de madera de los tipos o letras, así como el desgaste de las mismas.

Los colores que se aplican en el cartel manta, casi siempre son el rojo, el azul, negro y verde. En la prensa plana los colores se pueden fundir entre sí, “esfumado de color”, lo que da más variedad de tonalidades.

El cartel manta se ha hecho popular a través del tiempo y ha conservado la misma apariencia que tenía en décadas pasadas, cuando en él se anunciaban funciones de cine, teatro, circo, toros, lucha libre, box y fútbol, animando y dándole colorido a las calles de las pequeñas poblaciones que poco a poco se fueron convirtiendo en ciudades. Ha pasado a formar parte de nuestras costumbres y del paisaje urbano. El carácter de su información está perfectamente identificado por el receptor, es una imagen con gran tradición mexicana.



### 1.3.4 El Cartel Festivo

Se conoce como cartel festivo al medio impreso cuya información se refiere a conmemoraciones públicas, tanto urbanas como rurales y celebraciones religiosas tradicionales que tienen lugar con motivo de las fiestas patronales de los diferentes pueblos y barrios, ocasiones en que se reúnen los aspectos religiosos y profanos de una comunidad.

Hay celebraciones nacionales, ya sea religiosas, profanas o públicas que se llevan a cabo anualmente en todo o gran parte del país. Entre ellas destacan por su importancia el día de la Candelaria, el Miércoles de Ceniza, el día de Corpus Cristi, el día de Muertos, el 12 de diciembre, festividad de la Virgen de Guadalupe. Son muy importantes también las peregrinaciones que se realizan cada año a los diferentes santuarios. Muchas veces, los carteles son los principales, si no es que los únicos medios de difusión de determinada festividad.

El mensaje del cartel festivo está destinado a receptores de todos los niveles sociales, “con el paso del tiempo el público se fue acostumbrando a su imagen, plena de letras y de colorido. Su diseño se realiza exclusivamente con elementos tipográficos; en él, por lo general, vemos letras de diferentes tamaños y formas, su forma tradicional es horizontal”, pero en años recientes el diseño o forma se ha transformado en vertical. El diseño tipográfico del cartel festivo se complementa con alguna fotografía, ya sea en color o blanco y negro y con ornamentaciones como estrellas, puntos o pequeñas viñetas.

En las ciudades, el cartel festivo se imprime en offset, pero en las poblaciones pequeñas se hace en prensas planas que a menudo no requieren de energía eléctrica. En las zonas tropicales de los estados de Veracruz, Tabasco, la Península de Yucatán, Chiapas, Oaxaca y Guerrero, las temperaturas son elevadas, esta cualidad climática les ha dado a estas regiones una gran riqueza de color en su flora, pero sobretodo en el vestuario tradicional de sus habitantes. Consecuentemente, en el cartel festivo de estos lugares el color juega un papel determinante como punto de atracción visual. El significado del color en el cartel festivo también está emparentado en cierta forma con el folklore regional.



Los carteles populares anuncian y promueven funciones de lucha libre, box, peregrinaciones religiosas, bailes de salón, fiestas y bailes anuales, corridas de toros, espectáculos de teatro de revista y las populares fiestas regionales.

El Cartel Popular se caracteriza porque llega a una gran mayoría, su lugar de exhibición es la calle, su impresión y su edición son muy económicas y conserva el mismo diseño de hace décadas. Además, cuando está impreso en offset, las fotografías aparecen a todo color.

Distribución del cartel

El sistema de distribución del cartel popular es el mismo desde principios de siglo. Se colocan o pegan en las bardas de los terrenos baldíos y las fachadas de casas solas deshabitadas, o bien en las superficies destinadas para este uso.

El colocador de carteles, con su bote lleno de engrudo, su brocha o escoba y su cargamento de papel hace su trabajo en las calles y las avenidas, próximas al lugar del evento, en las esquinas muy transitadas y en los muros disponibles cercanos a los mercados, todo ello siguiendo una ruta previamente establecida.

El cartel se ha convertido en un sello distintivo de los barrios populares de la gran capital y de los de muchas pequeñas poblaciones de provincia; a pesar de que permanece ajeno al avance del diseño gráfico de casi la totalidad de los medios impresos, sigue cumpliendo su cometido airoosamente como parte del paisaje tradicional mexicano.







## Capítulo II PROCESO METODOLOGICO

Documental

### 1.- Definición del contexto de la problemática

Debido que existe mucha información acerca de los signos populares mexicanos , se crean diversas confusiones como ¿cuales en realidad conforman la mexicanidad?

Y confusiones también de su origen y periodo, con esta investigación podremos ubicarlos periódicamente en el siglo XX y observar su evolución y características

### 2.- Objetivos de la investigación

Identificar los signos mas sobresalientes de la cultura popular mexicana

Conocer personajes , y signos famosos del mexicano para poder identificarlos

Identificar las frases mas populares del mexicano así como su origen para poder establecer una organización territorial en base a la forma de hablar y conocer el porque en base ala la ubicación.

Clasificar por periodos los datos sobresalientes , para que de esta manera sea mas eficiente el estudio de cada periodo del siglo XX y su posterior comparación y valoración .

Identificar la gráfica popular mexicana para identificar los signos gráficos que se relacionan con los lingüísticos, sus variaciones y similitudes en cada periodo, saber cuales aun existen y sus modificaciones además de sus usos y aplicaciones

### 3.- Determinación de la fuentes

EXTERNAS: Ya que se establece en libros, revistas y documentos literarios de diferentes autores además de archivos digitales

#### 4.- Metodología

Tipo de investigación cualitativa : selección discriminativa de acuerdo a la relevancia de una época de acuerdo a los autores ,que nos arroje las características de la grafica popular mexicana (estadística, valorativa, y comparativa) .

Análisis de las técnicas y carteristas visuales de los periodos de la grafica popular poder conocer su temporalidad, técnicas, motivos , temática y precursores así como notar su evolución durante el siglo XX.

Un análisis de la gráfica popular mexicana a principios, mediados y finales del siglo XX en la mayor cantidad de documentos y aplicaciones posibles para saber identificar y diferenciar, además de conocer si son en realidad mexicanas o son adoptadas

Análisis de carteles de la revolución, movimiento ferrocarrilero y finales del siglo XX para poder comprarla con la revolución y los finales del siglo XX

Clasificar mediante una tabla estadística fechas ubicación y características

Realizar tabla valorativa de los signos resultantes de la investigación


Realizar 1 tabla comparativas de los periodos establecidos del siglo XX en cuanto a sus características


#### 5.- Linea del tiempo


El instrumento con el cual podremos buscar e identificar de manera mas breve y concisa tanto los autores , las obras técnicas y materiales utilizados en la grafica popular mexicana



## Ubicación de los datos en la tabla

 En esta sección se observan los datos estadísticos: el periodo el año el nombre del movimiento y los autores estudiados

 En esta sección se observan los datos: las obras observarlas, analizarlas e identificar sus características estéticas.

 En esta sección se observan los datos: comparativos y específicos como son las técnicas, los materiales, la temática estética y si contaba con tipografía

## LINEA DEL TIEMPO INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN

### DATOS

ESTADÍSTICOS			VALORATIVOS	COMPARATIVOS				
PERIODO	MOV.	AUTORES	OBRAS	TÉCNICA	MATERIALES	TEMÁTICA	ESTÉTICA	TIPOGRAFÍA
1900	Revolución mexicana	Jose Guadalupe Posada						
		Francisco Goitia						
1930	Muralismo	Diego Rivera						
		Jorge Gonzales Camarena						

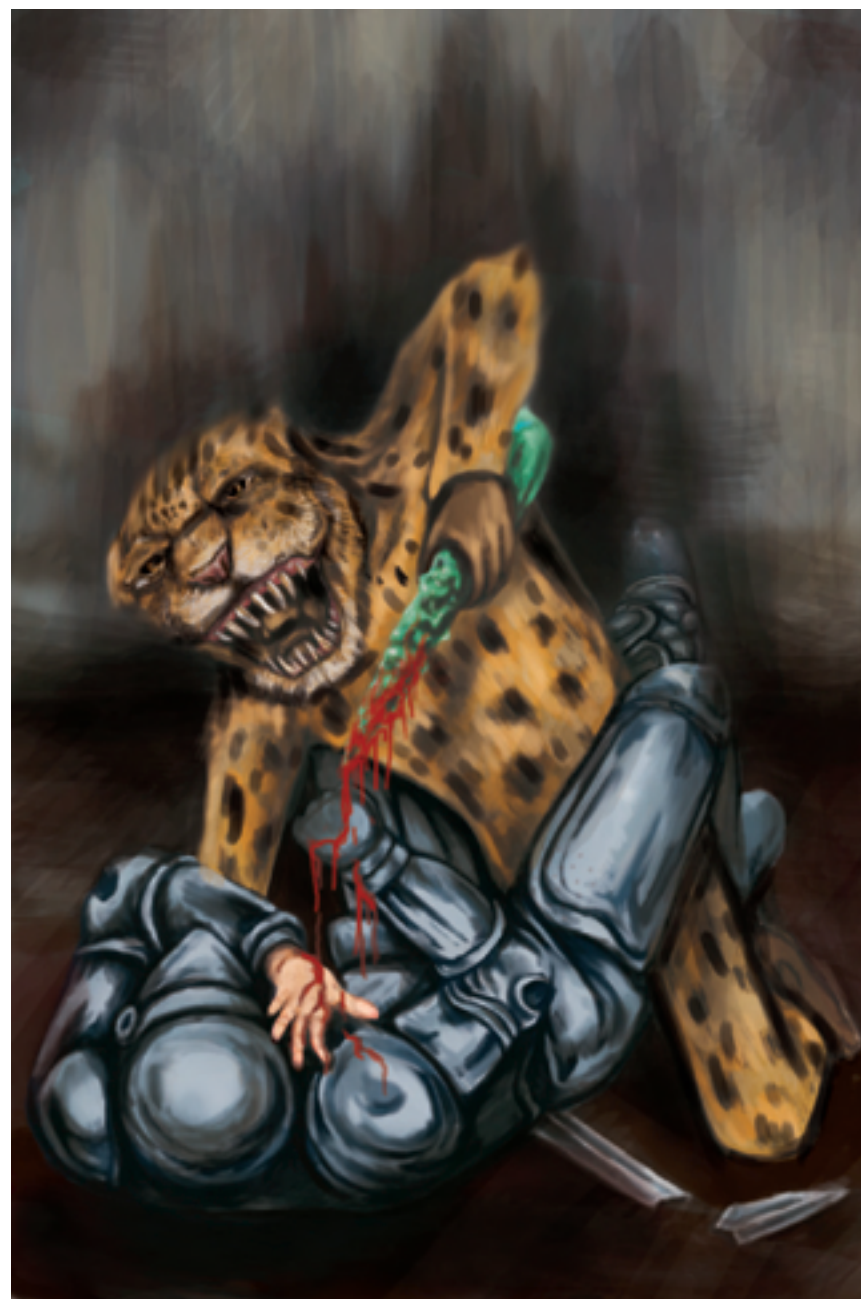
### 3.1 REPRESENTACIÓN DE LA CULTURA POPULAR MEXICANA A TRAVÉS DEL CARTEL MÓVIL.

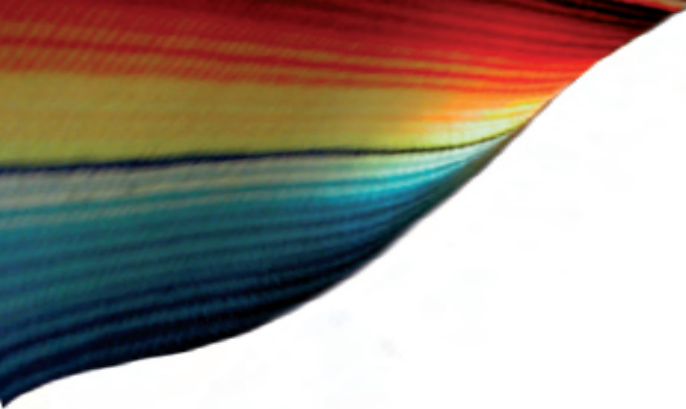


REVOLUCIÓN MEXICANA Y GUADALUPE POSADA



MURALISMO Y DIEGO RIVERA



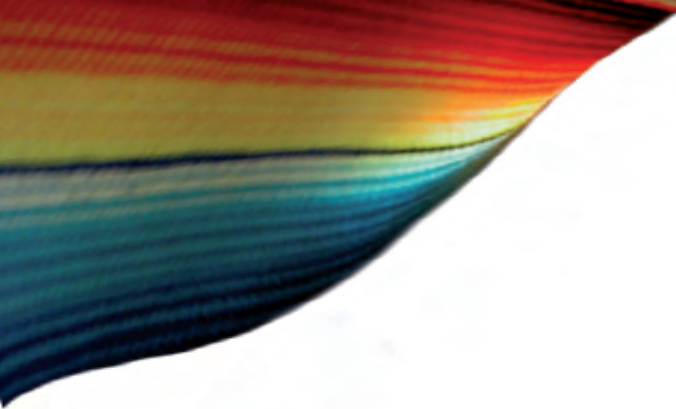


HISTORIETA Y EL LIBRO VAQUERO

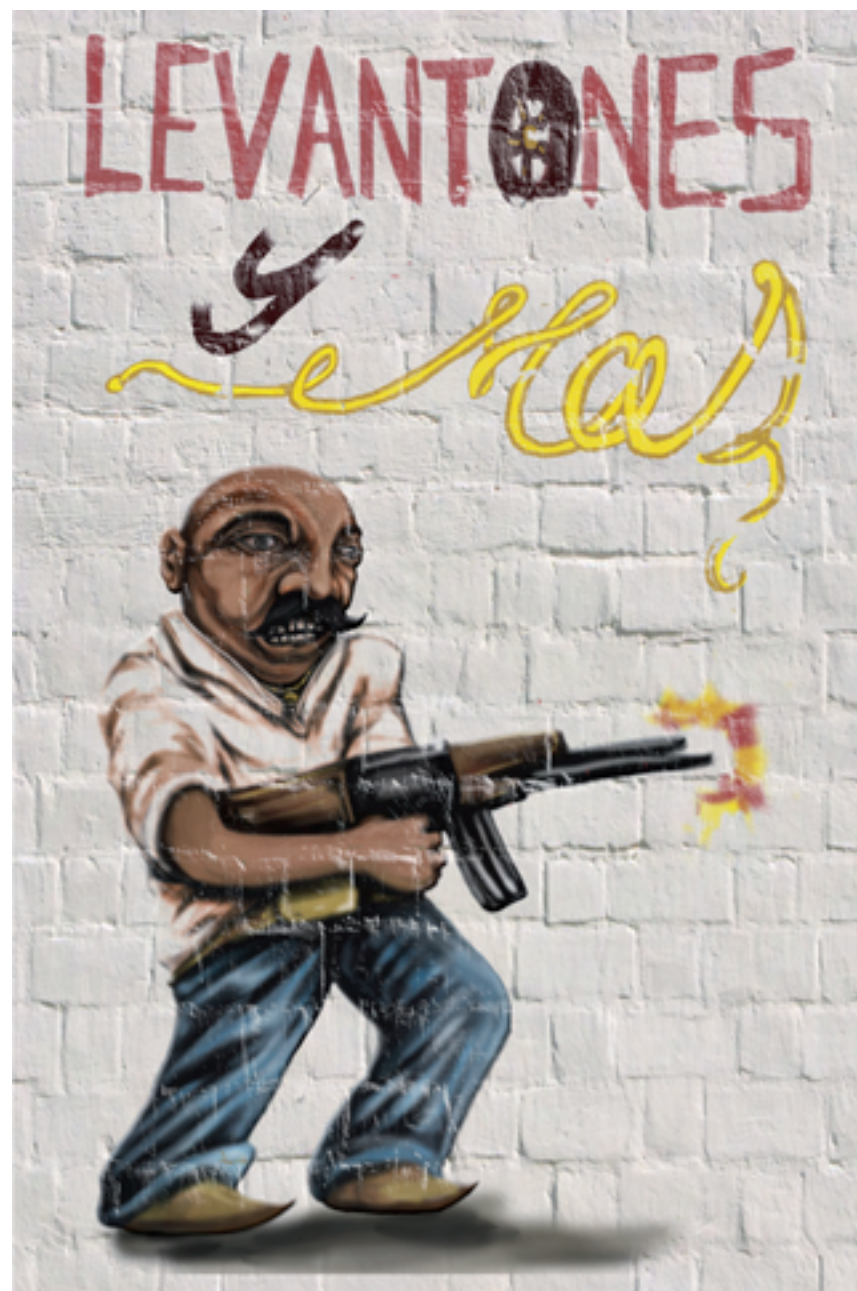
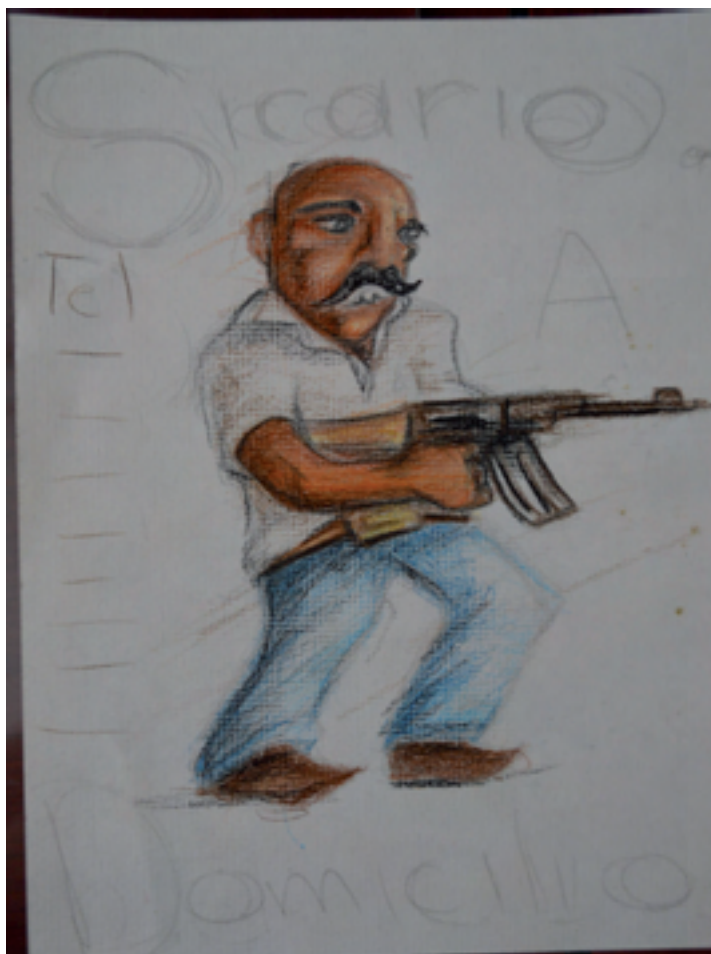


GRÁFICA DE MOVIMIENTO ESTUDIANTIL DEL 68 Y  
LA ESCUELA NACIONAL DE PINTURA, ESCULTURA Y  
GRABADO "LA ESPERANZA".

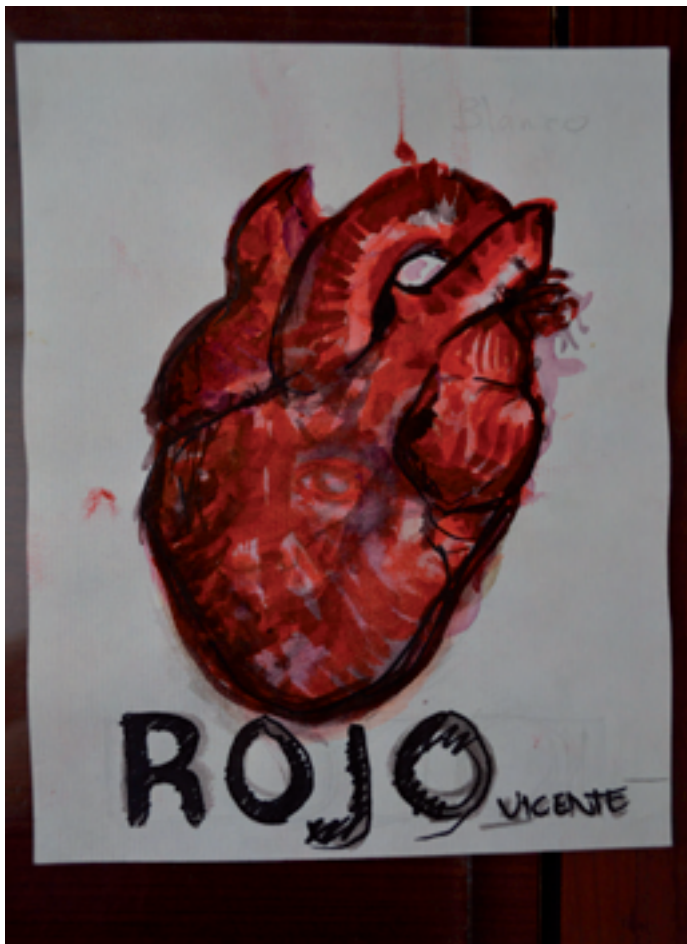




LOS ROTULOS Y LOS OFICIOS EN MÉXICO



VICENTE ROJO Y LA IMPRENTA MADERO -  
DISEÑO GRAFICO EN MÉXICO.

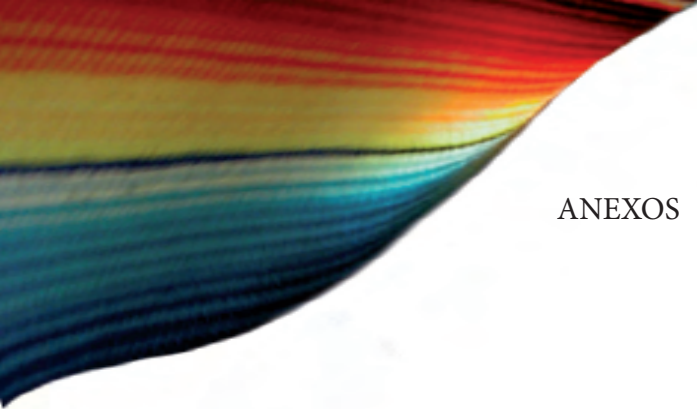






## CONCLUSIÓN

Si hablar de la cultura popular mexicana, y de su gráfica es un tema bastante amplio por su gran universo de factores con los que se relaciona íntimamente, esta breve investigación nos sirve para darnos una leve vista de este largo y detallado trabajo en el siglo XX asta el día de hoy, de sus características estéticas, temáticas , su evolución y proceso; así como algunos de los principales artistas y trabajadores gráficos que contribuyeron a mostrar de esta manera tan sincera la situación y comportamientos que se viven, día a día en México, para poder realizar una reflexión acerca de nosotros mismo nuestras virtudes y defectos como mexicanos y quizá entender o conocer el porque de nuestra mexicana forma de ser.



## ANEXOS

## BIBLIOGRAFÍA

Francisco, Vargas (1995) “el mexicano raíces de la mexicanidad” Edit. Antonio Ariol Mex. Df Instituto politécnico nacional

Humberto, Eco ( 1965 ) Apocalípticos integrados Usquets editores Mex Df

Monsiváis, Carlos (1979). “Cultura urbana y creación intelectual”, Casa de las Américas, La Habana, no. 116, septiembre-octubre, pp. 81-93.

(1980). “Los de atrás se quedarán I”. Nexos, México, no. 26, febrero, pp. 35-43 (1980), “Los de atrás se quedarán II”, Nexos, México, no. 28, abril, 1980, pp. 11-23.

(1987). “La cultura popular en el ámbito urbano: el caso de México”. En AAVV, Comunicación y culturas populares en Latinoamérica, México, Gustavo Gili.

(1987). Entrada Libre. Crónicas de una sociedad que se organiza, México, ERA.

(1995). Los rituales del caos, México, Grijalbo.

Monsiváis, Carlos (1979). “Cultura urbana y creación intelectual”, Casa de las Américas, La Habana, no. 116, septiembre-octubre,

Bonfil, Guillermo (1982), “Lo propio y lo ajeno: Una aproximación al problema del control cultural”, en Adolfo Colombres, Comp. La Cultura popular, México, Premiá, Pérez Ruiz, Maya Lorena (1999), El sentido de las cosas. La cultura popular en los museos contemporáneos, México, INAH.

\_\_\_\_\_ (1982) “De culturas populares y política cultural”, en AAVV, Culturas populares y política cultural, México, Museo Nacional de Culturas

Giménez, Gilberto (1978), Cultura popular y religión en el Anáhuac, México, Centro de Estudios Ecuménicos

González Sánchez, Jorge, “Cultura (s) popular (es) hoy...domar lo indomable”, en Más (+) Cultura (s). Ensayos sobre realidades plurales, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Vázquez Valle, Irene, Introducción y Selección (1989), La cultura popular vista por las élites. (Antología de artículos publicados entre 1920 y 1952), México, UNAM  
Fernández, Justino.. El Arte del siglo XIX, Tomo I, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F., 2001.

Fernández, Justino. El Arte del siglo XX, Tomo II, Universidad Nacional Autónoma de México, D. F., 2001. Tomo 10, SEP-SALVAT, México, D.F., 1986.

Musacchio, Humberto., Fondo de Cultura Económica, México, 2007.  
, Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato, México, 2010.

Velarde Cruz, Sofía Irene. La colección del Museo de Arte Contemporáneo «Alfredo Zalce», Vol. I, Secretaría de Cultura del Estado de Michoacán, México, 2007.

Stavenhagen, Rodolfo (1982), “La cultura popular y la creación intelectual”, en Adolfo Colombres, compilador, La cultura popular, México, Premiá,  
Cirese, Alberto Mario (1982), “Cultura popular, cultura obrera y lo ‘elementalmente humano””, Comunicación y cultura, México, No. 10, UAM Xochimilco  
Morales, Leonor. Universidad Iberoamericana, México, 1992. Disponible en Web:  
[http://books.google.com.mx/books?id=Gxq5d2xp4WcC&pg=PA20&dq=el+taller+de+gr%C3%A1fica+popular&hl=es&ei=4lY4TZ-4C4X6lwe\\_w4Rh&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=9&ved=0CEgQ6AEwCA#v=onepage&q=el%20taller%20de%20gr%C3%A1fica%20popular&f=false](http://books.google.com.mx/books?id=Gxq5d2xp4WcC&pg=PA20&dq=el+taller+de+gr%C3%A1fica+popular&hl=es&ei=4lY4TZ-4C4X6lwe_w4Rh&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=9&ved=0CEgQ6AEwCA#v=onepage&q=el%20taller%20de%20gr%C3%A1fica%20popular&f=false)

Acha, Juan. Culturas estéticas de América Latina (Reflexiones). México: UNAM, 1993.

García Lorca, Federico. Poeta en Nueva York. Con cuatro dibujos originales. México: Editorial Séneca, 1940.

González García, Ángel; Francisco Calvo Serraller y Simón Marchán Fiz. Escritos de arte de vanguardia 1900/1945. Madrid: Ist- mo, 1999.

Hernández Sánchez, Mario. Libro de los dibujos de Federico García Lorca. Granada: Comares, primera edición, 1998.

Monsiváis, Carlos. Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX. Historia general de México. El Colegio de México, 1986.

Paz, Octavio. Los privilegios de la vista. México: Fondo de Cul- tura Económica, 1989.

Trama visual. Testimonios. Miguel Prieto, diseñador gráfico. México: Era, 2000.

Trama visual. Testimonios. Vicente Rojo, cuarenta años de dise- ño gráfico. México: Era, 1990.

Turnbull, Arthur y Russell N. Baird. Comunicación Gráfica. Méxi- co: Trillas, 1995.