



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
Escuela de Artes

“Neuromante: Proyecto de Ilustración”

*Memoria de Procesos de Producción Artística
presentada por:*

RICARDO VALDEZ FÉLIX

para obtener el título de

LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS

México, B.C., a 20 de enero de 2012.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Escuela de Artes

‘Neuromante: Proyecto de ilustración’

*Memoria de Procesos de Producción Artística
presentada por:*

RICARDO VALDEZ FÉLIX

para obtener el título de

LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS

México, B.C., a 20 de enero de 2012.

ÍNDICE

Introducción	3
Descripción General del Proyecto	5
Características del Producto Final	9
Marco Histórico-Teórico	14
Conclusiones	23
Fuentes y Bibliografía	24
Anexos	25

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene la intención de presentar las características y procesos de un proyecto titulado NEUROMANTE, nombre que el novelista William Gibson usó en su obra del mismo título, considerada como una de las primeras progenitoras del concepto popular llamado *Cyberpunk*, la serie de obras que yo presento como proyecto para la obtención de grado, es una interpretación gráfica de una serie de imágenes inspiradas al momento de analizar las escenas claves de la obra titular, lo que igualmente me llevó a comprender y deducir el significado de la novela, pasando por un proceso de visualización de las escenas.

La obra *Neuromante* relata la historia de Henry Dorsett Chase, un denominado **ciberpirata**, a quien se le fue suministrando drogas para eliminar su función de conectarse a la matriz ciberespacial del universo y subsede de crímenes de asalto y negocios del bajo mundo. en una de sus conversaciones en la red, se enteró que él está bajo la mira debido a las deudas que tiene con uno de sus jefes, y en una de sus salidas ilegales, es dañado en el sistema nervioso con *Mycotoxina*, dejándolo inhabilitado para usar sus habilidades cerebrales de ciber-hackeo. En el camino él se encuentra con su nueva compañera, **Milly**, que le ofrece la ayuda para tratar su problema a cambio del compartir sus conocimientos ilícitos, al tratar de encontrar al líder de la organización, **Armitage**, que está tras sus huellas, todo esto termina

desenmascarando una serie de eventos en una combinación de noir con abstraccionismo moderno y ciencia ficción.

La Presentación de la obra en imágenes la conforma una serie de ilustraciones digitales que fueron tomadas de bosquejos hechos con colores al pastel secos, con una mezcla de ambientes contaminados de colores tóxicos y soledad alrededor de los protagonistas, todo esto produjo en última instancia, una serie de ilustraciones que toman como elementos estéticos principales el difuminado de los escenarios y un énfasis en las acciones. Mitad sueño y mitad inspiración proveniente de la experiencia de lectura.

La serie tiene la intención de verificar el papel de la ilustración como complemento o como suplemento de la obra textual.

DESCRIPCION GENERAL DEL PROYECTO

La Presentación en si trata de imágenes suaves con colores ambientales, tienen como objetivo plasmar el aura de la novela de una forma que en apariencia no aparenta pertenecer al concepto *Cyberpunk*, puesto que debido a la temática y concepto de la fuente original, daría la impresión de ver algo completamente técnico y complejo, elegí por representar en una serie de catorce imágenes con una mezcla de técnicas de grafito y coloreado digital, catorce imágenes basadas en pasajes claves de la obra, representadas de una manera sencilla y más fantasiosa que el ambiente que uno esperaría de la obra en sí.

Neuromante es una obra de el ambiente **NOIR** (*Descripción para el genero cual definición es imprecisa, y es diferenciada entre los ambientes planteados en las historias del bajo mundo gansteril, u de otros hechos delictivos, y crímenes con un fuerte contenido expresiva*.) mezclado con la ciencia ficción, y tiene como objetivo crear un ambiente de depresión y desolación, en los eventos en los que el protagonista se mete por el tipo de vida elegida, y la intención de escapar de ello al principio y después al tratar de buscar a la persona que ha aumentado sus problemas.

Su autor, William Gibson, anteriormente a esta obra, ya había escrito intentos cortos de narrar una historia de protagonistas en el bajo punto de sus vidas en un ambiente

lúgubre mezclados con elementos del ciberespacio moderno, que girara alrededor de las actividades de los **HACKERS** (*Individuos que gustan de la Informática con motivos de Irrumpir en Redes y Sistemas Informáticos Ajenos*). Misma que es desempeñada por el mismo protagonista.

Tomando como inspiración obras como “**Escape de Nueva York**” de **John Carpenter**, el escenario basado en la obra “**Burning Chrome**” y el personaje de **Molly** basado en “**Johnny Mnemonic**”, la historia es desarrollada desde un punto de vista cibernético mezclado con diálogo de una película de Gánsteres. El Propósito de la obra es representar no exactamente el aspecto tecnológico en el que se desarrolla, sino más bien el aspecto de depresión y la mente existencial por el que el personaje titular atraviesa, y el ambiente que él en su mundo percibe, es decir, su propia perspectiva del entorno que lo rodea, situaciones o atmósferas que tratan de capturar las imágenes de la serie.

Dichas imágenes se eligieron con base en pasajes de la obra que me fueron asignados por la Maestra **Mary Carmen Arrollos** y el Profesor **Alejandro Ezpi noza** y tuve que leer dichos segmentos para tener un entendimiento perfecto de los elementos a plasmar en cada una de las imágenes. Durante la lectura de los pasajes, imágenes aparecieron en mi mente, y al final de varias lecturas, me vinieron muchas imágenes entre ellas los protagonistas y una vista de un ambiente depresivo.

Definiendo lo anti-carismático que son los personajes principales, Los diseños de personajes fueron elegidos de forma en que se representasen de forma burda y

ligeramente grotesca, mientras que el ambiente contiene una mezcla de colores claros y tonos pasteles mezclados con sombras y contornos gruesos, así como un delineado fuerte y burdo para las formas de los elementos (personajes y escenarios).

Un ejemplo son las escenas de Molly entrando a la red, así como la criatura, Wintermute, la personificación de las imágenes es realizada en forma burda y fuera de la realidad, tanto en aura y volumen de los personajes, y por volumen me refiero al tono de luces en los cuerpos mismos, así como en el ambiente de fondo que los rodea, es decir, lo que está ocurriendo en la escena en general.

Así mismo, escenas que parecen simples en el libro, fueron plasmadas en un ambiente irreal, La Forma en que se representaron en imagen la escena, es simplemente creando un ambiente de soledad con colores al pastel y un aura de vacío alrededor de los personajes, convirtiéndolos a ellos en el único foco de atención en la imagen.

A final de cuentas, la intención del proyecto es demostrar que una imagen no necesita ser voluminosamente pictórica (Refiriéndose al concepto de dar una forma a los objetos de la imagen, que se vea con luminosidad o sombra para dar un toque realista, Para ser considerada de calidad o que al menos cumpla su objetivo, lo cual viene siendo uno de los principios elementales de la ilustración.

Los materiales requeridos para las imágenes, fueron en principio grafito para los bocetos preliminares en papel, luego grafito a color para las imágenes con volumen y color, y después tomar capturas de las imágenes en fotografía para dar un efecto de vacío y oscuridad no lograble en un scanner.

Se utilizó el Programa de Photoshop para modificar los bocetos a grafito con coloreado digital en luces y un volumen adicional para definir mejor el producto final, partiendo de la experimentación con distintos soportes digitales.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO FINAL

A diferencia de muchos procesos de desarrollo de obra que muchos otros producirían, en la cual tratan de meterse en lleno y ser uno con el material fuente de la inspiración, en mi caso decidí tomar el riesgo de irme por el camino de la experimentación, al plasmar las ideas que aparecían en mi mente al leer los pasajes claves de la obra fuente.

Representar el mundo de la obra en la forma en que lo hice si bien fue sencilla en apariencia, no lo fue en concepción. Este proyecto que les presento a ustedes fue una especie de experimento creado en parte por experimentación ilustrica, ya que al empezar el proyecto, yo más bien no tenía idea de cómo plasmar correctamente lo que deseaba, pero logré crear una obra que crease una historia, más que cumpliera con las expectativas superficiales en las que una obra puede llegar a caer, tales como el impacto visual por encima del valor y la secuencia histórica.

Se Repaso Toda la novela un par de veces, para entender la idea de la temática y ambiente principales del mundo en el que planeaba embarcar para la obra, fue en esa lectura que se llegó a un entendimiento de la dificultad que sería plasmar el ambiente cibernético oscuro que se detallaba originalmente, lo que me llevó a seleccionar el método usado de experimentación que yo ideé, sin darme cuenta al principio de que lo que estaba haciendo, era una aproximación al estilo gráfico de **Takashi Murakami**, que usa diseños simples pero vistosos para plasmar sus obras, saliéndose de las expectativas posibles en base a la temática de la fuente original.

Para poder detallar la obra y el *Cyberpunk* en sí, se optó por la ilustración digital, el concepto de ilustración fue realizar una representación gráfica de un pasaje de una obra literaria, y volver esas imágenes mismas en representación asociada con las palabras, o en cierto caso, que las imágenes sean las que cuenten la historia aún mejor que la obra misma en la que estén basadas, como por el ejemplo el cómic mismo, aun cuando su uso cotidiano se basa prácticamente en la publicidad.

La selección de las imágenes fue hecha tras haber finalizado el proceso de lectura, y básicamente fue la simple selección de momentos clave de la historia, en la cual se pudiese crear una especie de síntesis visual con imágenes tomando el contexto de los pasajes elegidos para su desarrollo.

Una vez realizado el proceso de selección de los pasajes clave, se tuvieron que leer estos mismos y después, sacar palabras clave para identificación de los elementos a usar en la imagen, o mejor dicho, imaginarse elementos que viniesen en mente al leer los pasajes en sí, por ejemplo, en el capítulo que tiene como base la imagen de experimentaciones en objetos anomalísticos, se optó por experimentar con unos bosquejos basados en ideas e imágenes burdas y faltas de volumen así como objetos al azar para representar una vaga idea de la escena en sí, al final se decidió presentar una imagen que se saliese de la realidad del universo que plantea la obra, mas al final cumplió su cometido de representar un ambiente digital abstracto experimental.

Así pues con todos los pasajes, Fueron Anotados en una hoja elementos clave que resaltasen de ellos, así como elementos adicionales (solo cuando fuese necesario) que le podrían dar una forma a la imagen, y dibuje bosquejos de estos, para al final pasar estos elementos en forma organizada al bosquejo principal, así como darle forma y volumen.

Se tuvieron que realizar los bosquejos principales en grafito blanco y negro para dar una idea de cómo iba a plasmar el volumen y luz de los elementos.

Una vez Finalizados los 14 bosquejos en blanco y negro, estos fueron aceptados, y el siguiente paso fue recrear los mismos bosquejos pero ahora para dar una idea de los colores a utilizar, en forma de colores base, la recreación fue bastante difícil por el grosor de los grafitos a color, llamados colores al pastel secos, ya que las líneas eran muy gruesas para mi gusto, así que tuve que usar los colores para evitar el uso del negro, para mantener limpia la imagen, ya que yo deseaba que la imagen principal en digital tuviese limpieza en cuanto a calidad y ‘‘voluminosidad’’ (Refiriéndome al Espacio que Ocupa un Objeto en un Área, y en el caso de la ilustración, me refiero a las proporciones de la creación de este objeto, que tengan una física y diseño en calidad.)

Una vez que se obtuvieron en grafito, Se Escanearon las imágenes para su manipulación en Photoshop. Al Carecer de un Escaner, se empleo por el Improviso con Cámara tomándose desde un Angulo Central de Vista Aérea.

Para empezar la edición de las imágenes, Se Ocupo ajustar la resolución de las mismas; este proceso se denomina ‘‘resolución por impresión en centímetros,’’ que no debe de ser confundida con la resolución de pantalla, la resolución de impresión es lo que permite que una imagen conserve su volumen original evitando la distorsión de píxeles o la difuminación exagerada de la imagen, ya que aunque la resolución de pantalla de una imagen sea chica, digamos 640 x 480, si tiene una resolución de impresión baja, al querer cambiar el tamaño del documento (basado en centímetros) este perderá calidad de píxeles, se verá muy apretada la imagen, distorsionada y ‘‘píxeleada’’, el mismo defecto ocurre al imprimir en tamaños grandes, teniéndola con baja resolución de impresión, la resolución de impresión permite que la imagen pueda conservar una resolución óptima para cualquier tamaño, y la impresión recomendada para mis obras fue de 200 píxeles/cm

Ya al editar, Se contornearon los objetos principales con líneas hechas en pluma digital -es decir hacer líneas gruesas— para tapar los grumos dejados por el intento fallido anterior de hacer líneas suaves con los grafitos a color; una vez realizado el proceso anterior, se utilizo el relleno de color con el pincel suave digital, para dar una sensación de color al pastel, además de agregar luces y sombras con las herramientas ‘‘Dodge’’ y ‘‘Shading’’, todo para dar volumen a las figuras y ambientes de las obras.

Una vez finalizadas las imágenes tras agregar algunos detalles adicionales y correcciones, las imágenes fueron presentadas a dos supervisoras para su aprobación, ahora sólo había que enviar las impresiones, estas fueron impresas en papel fotográfico matte, además se optó por agregarle una textura tipo piel para darle un mejor acabado y quizás también poder aumentar su resistencia.

Una vez impresas y texturizadas las imágenes con las medidas definidas, Se buscaron las formas más apropiadas para realizar su montaje; fue así como se eligieron montarlas sobre una base sólida, de MDF, utilizando como adhesivo goma blanca, en toda la periferia de la base, utilizando un rodillo de superficie blanda, para acentuar las impresiones y eliminar las burbujas de aire de las mismas, antes de este paso, se sombrearon las orillas de la base con color oscuro, que sirviesen a su vez de referencia en el marco.

Los colores de la impresión de cada una de las imágenes, resultaron un poquito descoloridas para mi gusto, pero según se dijo por entendido, el color de las imágenes en pantalla tiende a ser más saturado que en la actual impresión.

MARCO HISTÓRICO-TEÓRICO

Tomando en cuenta que el *Gberpunk* es una combinación del ambiente de la ciencia avanzada, las tecnologías de la información y la cibernética en forma de desintegración social, el fundamento de esta tendencia es una forma cultural ambiental de la visión futurística del individuo, como cuando en la década de los cincuenta se tenía una visión mucho más abstracta de lo que el futuro sería, de utopías industriales totalmente irreales para el simple ojo humano, pero que sufren de un diseño extravagante y burdo y distorsionado, creo que en cierta forma ese tipo de sensación puede ser atribuida también en el término ambiental de una obra, sobre todo por las imágenes o tensión que se desarrolla en estas, que no está basado en un concepto de sutileza y forma realista.

Tomando en cuenta a la influencia del *Gberpunk* en la vida actual, así como en la cultura, se podría decir que el aspecto burdo y distorsión del volumen, es lo que se ve más hoy en día, por la forma y diseño de los objetos cotidianos de construcción, industria y arte plástico, por ejemplo el centro Sony de Berlín, en la Postdamer Platz, esta construcción refleja en sí el ambiente *Cyberpunk* en perfección por lo burdo y extravagante del diseño de área, decoraciones de luces artificiales, paisajes artificiales para la vista del ojo humano, y en general un ambiente muy futurístico y distorsionado, esta es una visión perfecta del futuro que uno quisiese ver, todo lo que es vistosa y abstracto para el ojo y el pie humano, también se pueden encontrar muchos ambientes *Cyberpunk* en Japón (donde la obra original tiene sede), casi en cualquier lado y edificio, especialmente de noche.

Si guiendo al desarrollo de la figura del *Cyberpunk* en México, es considerado que este se transcribió en forma de lectura, solo para partir a otros medios, como el género musical. quizás la obra literaria que es el mejor punto de partida es la obra de **Isidro Silva**, ‘‘La Red’’, y después posteriormente llegó la obra del aquel entonces Gerardo **Horacio Porcayo**, titulada, ‘‘La primera calle de la soledad’’, la cual se convirtió en la base principal para escritores mexicanos de ciencia ficción, logrando así que el *Cyberpunk* mexicano tuviese una longevidad incluso más larga que el movimiento *Cyberpunk* europeo.

Un subgénero del *Cyberpunk*, Es el *Steampunk*, situado en las eras victorianas, como una visión negra del mundo en sí, cuyo término fue creado como una broma o una especie de burla a las obras de **Tim Powers**, **James Baylock** y **Kevin Wayne Jeter** en el año de 1987, irónicamente, después, el mismo William Gibson se unió con **Bruce Sterling** para crear la obra que le daría al *Steampunk* una visión más compleja y desarrollada, que haría que este subgénero se tomase en serio entre los lectores y para la cultura popular artística, la obra en sí se llamó ‘‘La Máquina Diferencial’’.

Con esto dicho, el *Cyberpunk* es prácticamente moldeable a cualquier género artístico, ya sea plástico, arquitectónico, visual, o musical, lo que importa es dar la visión futurístico-tecnológica para ella. Así que, básicamente el *Cyberpunk* se puede resumir

en la implantación de la alta tecnología o simplemente la visión caricaturesca del futuro en cuanto a diseño y forma de una obra.

Fue durante la época de los 80's cuando la ilustración tuvo su llamada época dorada, gracias a los ilustradores, **Frank Frazetta, Burne Hogarth, Tim White, Bernie Wrightson, H R Giger, Olivia, Dave McKean, Liberatore, Milo Manara, Esteban Maroto, Boris Vallejo, Takashi Murakami, Yoshimoto Nara, Julie Bell, Luis Royo, Oscar Chichoni, Alex Ross, John Romita Sr., Vicente Segrelles**, entre muchísimos otros, cuyas obras han sido grandes representaciones pictóricas, al convertir este método en un deleite visual que se ganó el derecho a ser tomado en consideración en la historia del arte, al ser un medio de comunicación visual creado para las masas, como puede ser la fotografía, el cómic, el cartel o el cine, aunque bien se pueden encontrar rastros de la ilustración años mas atrás, en el ámbito de la historia del arte, como por ejemplo en el año de 1976, con el ensayo del profesor J.A Ramírez, quien representó el ámbito por primera vez, además el mismo dijo:

Es absurda la oposición arte- medios de masas: lo comparable a la pintura y la escultura del Renacimiento o el Barroco, no es el arte de nuestras galerías, sino las imágenes de los cómics, de los carteles (y por tanto de la ilustración) del cine o la televisión

Al regresar atrás en la línea del tiempo, la ilustración en realidad dataría desde el inicio de la 'Imprenta', la cual dio fin a los manuscritos, los miniaturistas se dedicaron a ilustrar con sus composiciones y rúbricas iluminadas las iniciales y márgenes de los hoy llamados incunables.

La impresión, en Harlem, de planchas xilográficas en colección como la célebre Biblia de los pobres, el *Spéculum humanae salvationis* y el Cantar de los cantares, anteriores a la invención de la imprenta implicaba la pronta aparición de viñetas grabadas en los libros, algunas eran grabadas también en maderos, hasta mediados del siglo XVI, los artistas detrás de la recién nacida ilustración eran anónimos ante los libretistas, y en los siglos XVII y XVIII, el arte de grabado en madera estaba ya falleciendo, siendo substituido por la, ‘‘**Calcografía**’ (también llamada, ‘‘**Aguafuerte**’), la cual consiste en realizar el grabado de una imagen en cobre, en forma de espejo, es decir la imagen siendo grabada invertida, usando líquidos ácidos y uso de barniz blando para bloqueo de áreas, todo para su impresión en papel húmedo, siendo similar a la técnica del linóleo, poco después, esto despertó la creación de obras como ‘‘**H Decameron**’ los cuentos de **Marmontel** y las tragedias de **Corneille**, así como todas obras de **Graveloti**, Con la invención de la prensa de brazo cobró nuevo favor el grabado en boj, sobre todo, desde que el periodismo ilustrado comenzó a adquirir desarrollo. Cupo al inglés Thomas **Berwick** la gloria de restaurar aquel arte llevándolo a la perfección substituyendo la madera de peral empleada antiguamente por el boj cortado de través. Así aparecieron grabados con los útiles del grabador en talla dulce, los dibujos de **Tonny Johannot**, **Grandville**, etc.

Según **Chichoni** (ilustrador y dibujante de cómics)

/ ./. en un cierto género de pintura se plantea un hecho prevalentemente estético, donde la composición y el uso del color suelen tener una preponderancia sobre la anécdota. En la

*ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa ...(*5)*

En efecto, el ambiente narrativo de la ilustración de comparar con la del cómic, porque por ejemplo las viñetas de este son las que dividen la historia en secuencia, o por el contrario, narrar toda una escena en una sola imagen con ayuda de estas.

La Ilustración, como forma artística
está dividida en las siguientes categorías:

Científica: Usada en literatura educacional científica, representando las Explicaciones de instrucción de obra de forma realística, como ingeniería o Anatomía.

Literaria: Usada para la ilustración de escenas de un pasaje de la obra, y comentar la historia en sí, esta fue la llave para el desarrollo cultural del siglo XVIII, ya que despertó el interés a receptores de mediana edad que se convirtieron posteriormente en lectores, De especial importancia fue el movimiento ‘‘**Arts and Crafts**’’ en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX Con **William Morris** y **Aubrey Beardsley**.

PUBLICITARIA: Es usada principalmente para la mercadotecnia, y lograr la atención del público que pudiese convertirse en consumidor, también ha tenido importancia en los últimos 50 años por la creatividad que se ha utilizado para la implantación de la ilustración en este medio, en especial en objetos físicos como envases, folletos y

productos variados, también va compartida con la fotografía y el *Storyboard* como fase de creación de campaña para spots publicitarios.

Editorial: Usada principalmente en periódicos y revistas, así como las páginas web para dar una historia más en forma de información al público lector, y también es combinable con la ilustración literaria.

Ahora, llegando a la historia de la ilustración mexicana, se data desde la llegada de los españoles. Durante el Siglo de las Luces, la Nueva España tuvo un gran crecimiento económico, basado sobre todo en la minería. Pero esas riquezas beneficiaron sólo a los españoles y a unos pocos criollos, los reyes españoles mandaban en sus territorios sin tomar en cuenta la opinión de los habitantes. La mayoría de los puestos importantes en el gobierno, la Iglesia católica y el Ejército de la Nueva España se le daban a españoles peninsulares, que habían nacido en España, en la península ibérica. Los criollos hijos de españoles que habían nacido en el Virreinato, tenían muchas menos oportunidades.

En años recientes, la ilustración mexicana ha ganado notoriedad más apropiada a su calidad para los ojos del espectador, gracias a los trabajos de los siguientes hombres que trabajaron para dar la relación del arte contemporáneo al mundo de la ilustración:

Jose Guadalupe Posadas (1852-1913): Empezando a trabajar desde los 37 años de edad como maestro de litografía, publicó un espectro de criticismo en sus imágenes,

debido a la desigualdad e injusticia existente en la época del Porfiriato, lo cual le ocasiono ser cuestionado moralmente. Describió con originalidad el espíritu del pueblo mexicano desde los asuntos políticos, la vida cotidiana, su terror por el fin de siglo y por el fin del mundo, además de los desastres naturales, las creencias religiosas y la magia, y por ello, su estilo le ha dado el título de ‘‘popular’’ entre su pueblo, sus temáticas también hacían una alusión al tema de la muerte, especialmente sus obras finales.

Esto consiguió que el mismo **Diego Rivera**, lo considerase ‘‘El prototipo del artista de pueblo’’, y que el mismo Diego se considerase hijo ilegítimo de Posadas, apadrinándolo en la obra ‘‘Sueño de una tarde de domingo en la Alameda’’. También esto consiguió que Posadas fuese considerado como precursor del movimiento nacionalista mexicano de las artes plásticas y culturales.

Jose Miguel Covarrubias (1904-1957): Caricaturista, Dibujante e ilustrador, una de las figuras más importantes de la historia cultural del país, y uno de los primeros ilustradores del Siglo que marcó el inicio del mundo moderno, publicando sus primeros trabajos desde los 14 años, trabajo para la **Secretaría de Educación Pública**, y la Secretaría de comunicaciones, mudado a Nueva York, donde encuentra trabajo realizando ilustraciones y caricaturas para las revistas **Vanity Fair**, **New Yorker** y **Fortune** entre otras editoriales estadounidenses

Esto le ganó el derecho de ser Becado por la fundación **Guggenheim** y poco después publicaría sus obras en Bali, Asia, muchas de sus obras se encuentran disponibles para consulta en la **Sala de Archivos y Colecciones Especiales del CIRA**, también incluidas en formato digital para su preservación.

Jose Luis Cuevas (nacido en 1934): pintor, dibujante ilustrador y escultor de la ciudad de México, se convirtió en uno de los progenitores del muralismo mexicano, y uno de los más destacados fundadores del Neo-figurativismo, sus trabajos destapan la personalidad de los personajes plasmados en sus obras, mediante la degradación humana en el mundo de lo Tabú, principalmente la prostitución.

Sus obras comenzaron a ser reconocidas a mediados de los 50's, y esto provocó que el artista **Jose Gómez Sucre**, le invitase a presentar su exposición en la Unión Panamericana de Washington DC, lo cual le llegó a dar reconocimiento en el continente americano, e incluso hasta en París, en la Galería **Edouard Loeb**, donde el mismo Pablo Picasso le hizo compra de algunas de sus obras.

La colección completa cuenta con más de 12,000 piezas, y puede ser vista en la Biblioteca y Centro de Documentación Octavio Paz dentro del Museo José Luis Cuevas.

Gracias a los trabajos de estos modelos artísticos a seguir de mi país, se creó la relación entre la ilustración y el arte, en medida por la forma y diseño de los objetos plasmados en dichas obras, y también en el hecho de sus representaciones físicas. Burdas para el ojo del espectador, es decir, saliéndose del estilo realista victoriano implementado por los europeos, la imagen burda y exagerada es lo que llegó a dar más dimensión y expansión a la imagen, más que el volumen mismo.

CONCLUSIONES

En conclusión, Se Dedujo que he experimentado la creación digital de imágenes para manipulación en base de otras imágenes creadas por uno mismo, aunque por un lado creo que puedo dar me cuenta de que con esmero puedo llevar mi nivel de trabajo a niveles más altos, gracias a la mezcla de técnicas y en general, mi ámbito se especializa más en la ilustración digital, ya que es lo que más se me facilita como herramienta de trabajo, y en general adoro el uso de las herramientas digitales de trabajo en general, y al final estoy orgulloso de haber trabajado en la ilustración experimental para el anhelo y agrado de mis espectadores, y mi desarrollo maduro cultural.

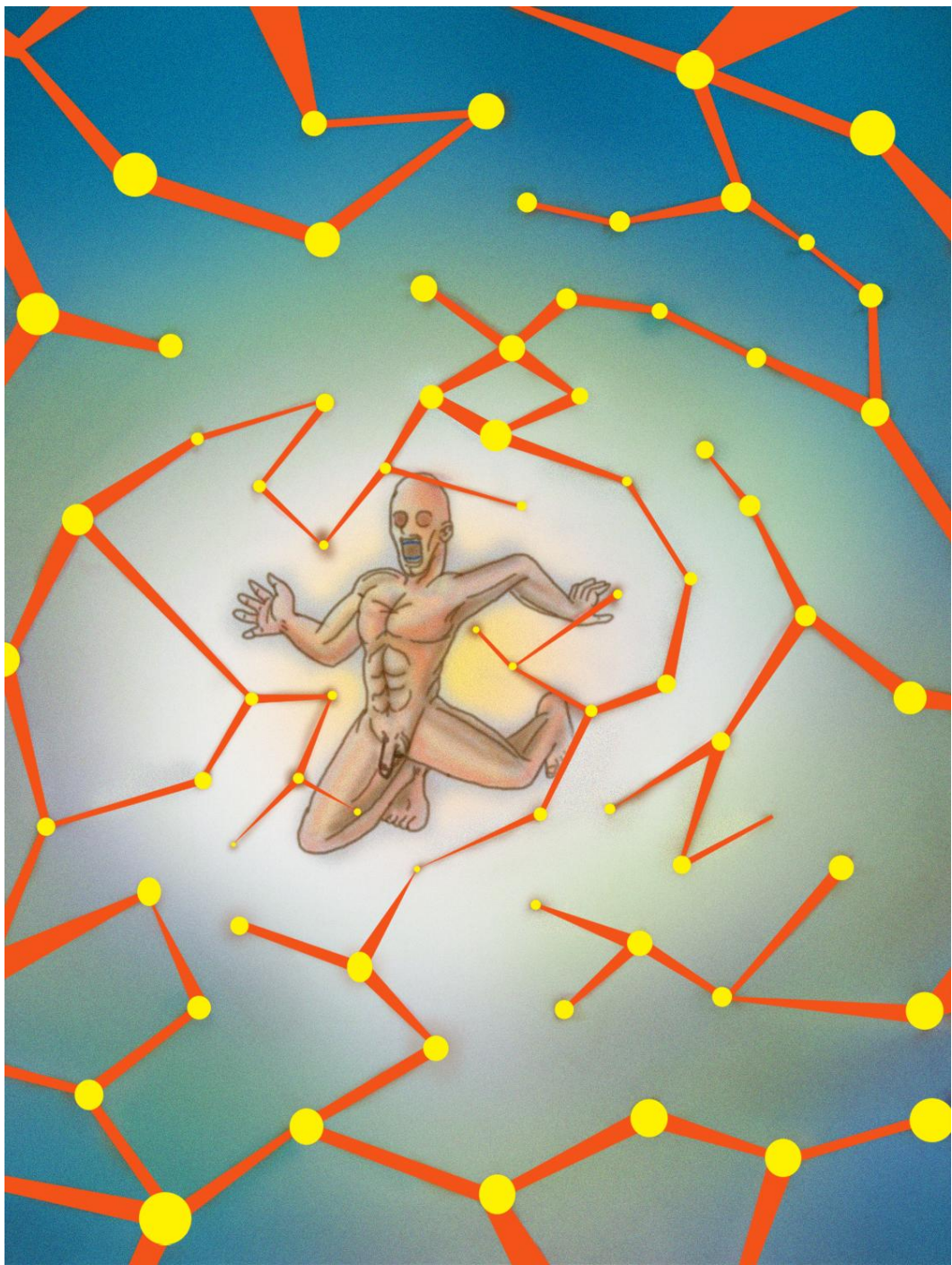
Espero el día que se me presente otra oportunidad para compartir con todo un público, el fruto de mi creatividad de técnicas mezcladas y finalizadas en la ilustración digital, que se ha vuelto mi herramienta básica en la vida.

En mi opinión, esta experiencia de experimentación, me dejó con un buen sabor de boca, dado al resultado final de las imágenes, y que al trabajar con esta experimentación de trabajo digital, incursioné en el ámbito de la ilustración digital con la misma dirección de **Takashi Murakami** por decir un ejemplo, sé que si le dedico todo el esmero, si se me presenta otra ocasión, yo podré crear una obra aún más sólida y compleja para el tipo de técnica utilizada, y ser aún más creativo para el deleite de mis espectadores y facilitar mi maduración artística.

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

- *1 <http://www.joseluis Cuevas.com.mx/biografia.html>
- *2 <http://www.wikipedia.org>
- *3 <http://tierra.free-people.net/artes/pintura-jose-luis-cuevas.php>
- *4 http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/acer vos/covarrubias/
- *5 <http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci on>
- *6 http://idesignppn.blogspot.com/2011/04/te-has-preguntado-alguna-vez-que-es-la_2152.html

ANEXOS



Portada - El Neuro mante



Página 5



Página 15



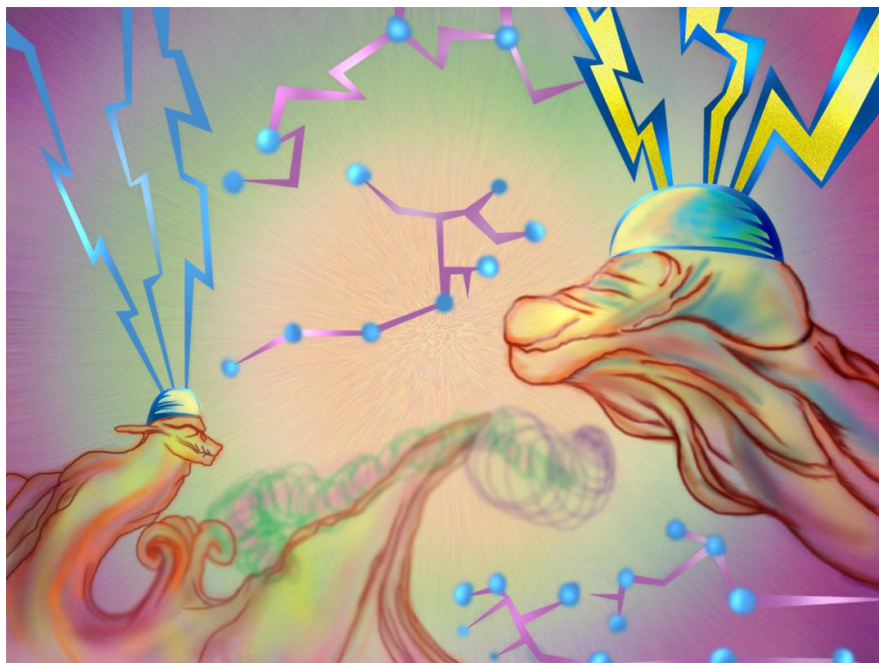
Pagi na 35



Pagi na 50



Pagi na 68



Pagi na 80



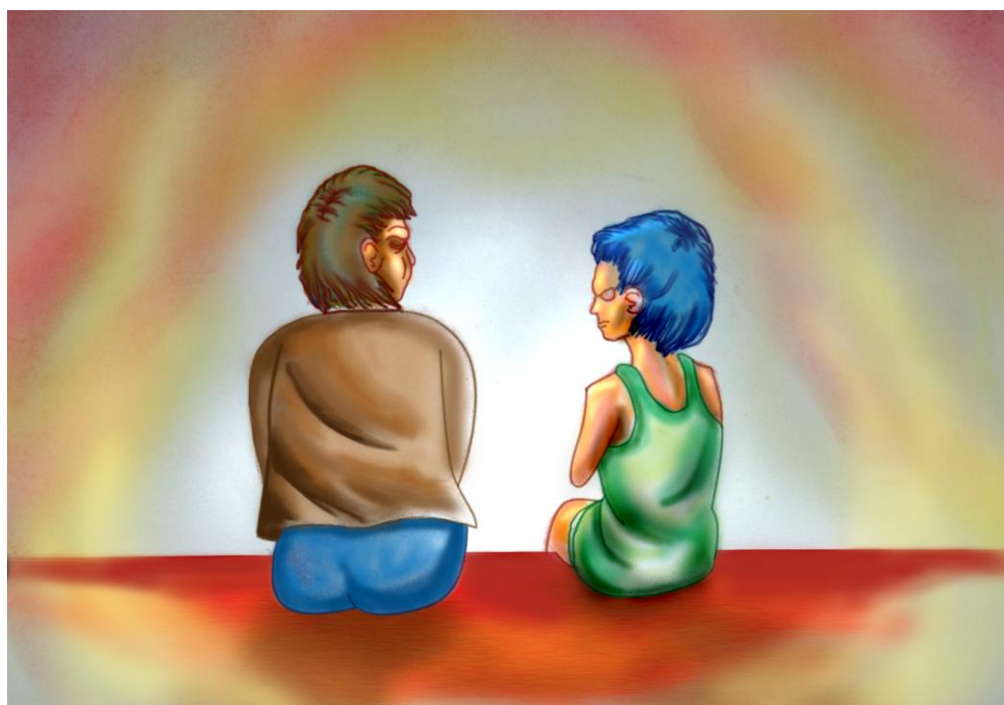
Pagi na 104



Pagi na 122



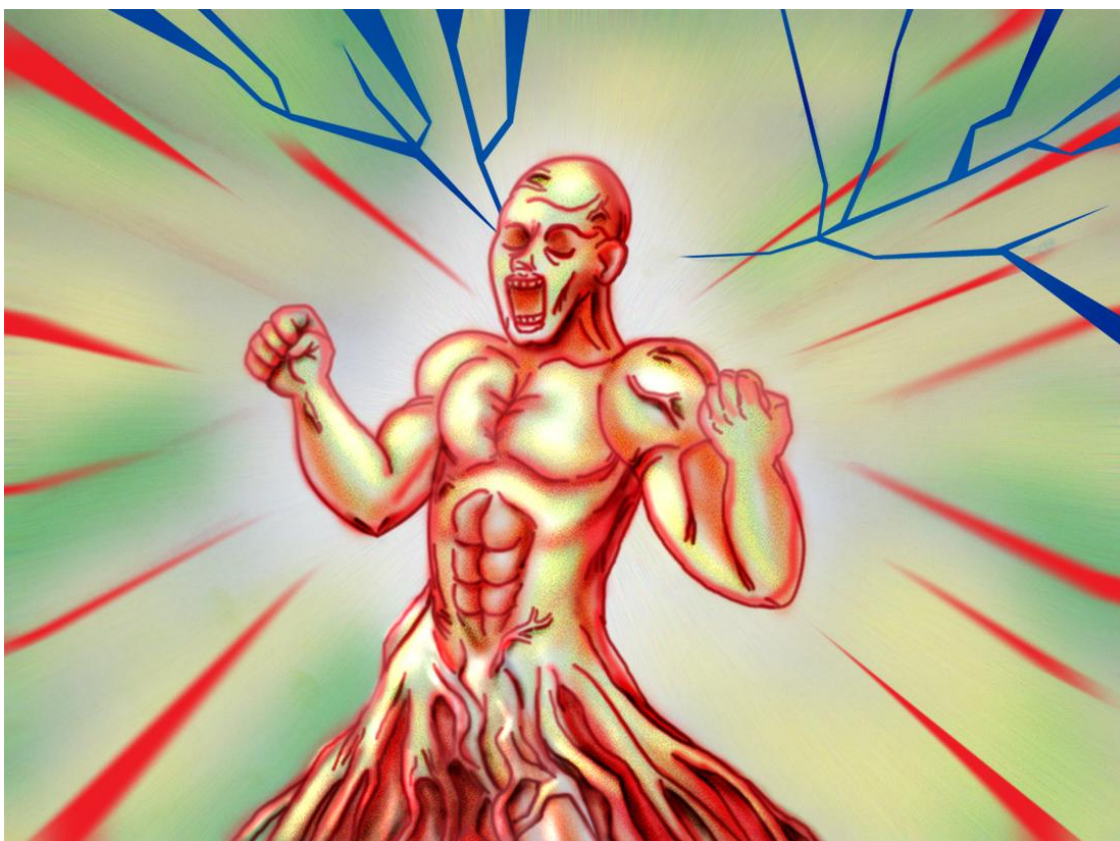
Pagi na 134



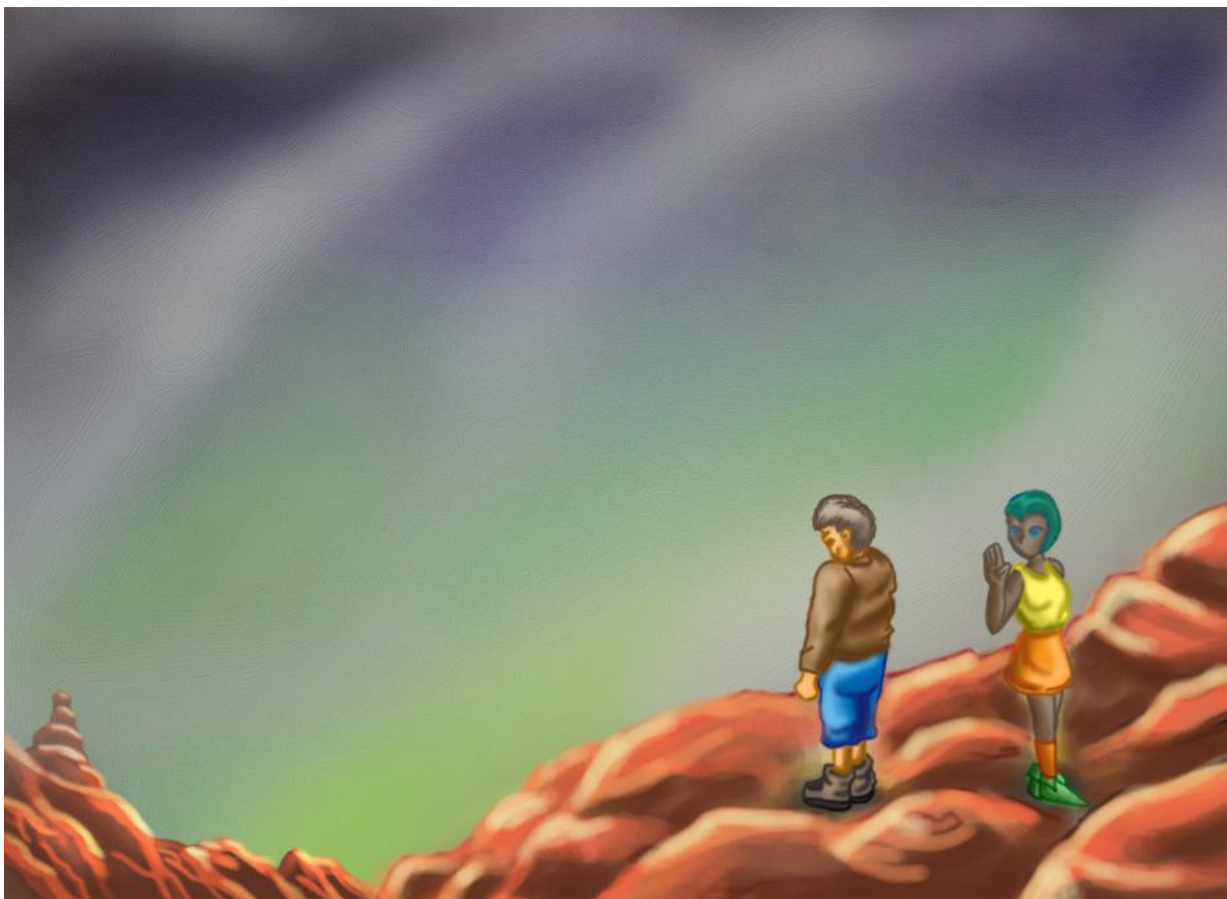
Pagi na 136



Pagi na 151



Pagi na 167



Page 168

Valdez Felix Ricardo

Escuela de artes de Baja California

Licenciatura Artes Plásticas