

De imaginarios personales a crónicas colectivas: hacia un registro de la escena local de la ilustración en Guadalajara.

Andrea Bárcenas Pérez¹

andrea.barcenas9460@alumnos.udg.mx

Resumen

Este artículo surge como un ejercicio de reflexión personal en torno al quehacer artístico como persona ilustradora y a las formas en que se construye la práctica profesional desde la conciencia, influida por vivencias acumulativas que se remontan a la infancia. Estas experiencias están marcadas por el consumo visual de películas animadas, el acceso a cierta información dentro del núcleo familiar y, posteriormente, por lo vivido en el entorno sociocultural, específicamente en Guadalajara, México durante el periodo comprendido entre los años 2000 y 2013.

El texto plantea un cuestionario autobiográfico que busca recuperar memorias puntuales como vía para reconstruir vivencias colectivas dentro de escenas locales. Desde la fenomenología de la percepción, se propone un acercamiento a la crónica como método para atravesar fenómenos individuales y, a su vez, reflexionar sobre ellos desde una dimensión empática, tal como la estudia la filósofa Edith Stein. Así, se conciben los recuerdos como objetos que, partiendo de lo individual, pueden ser penetrados en su esencia y contribuir a una comprensión más amplia de la percepción compartida.

Palabras Clave: Infancia, ilustración artística, escenas locales, crónica, relato biográfico

From personal imaginaries to collective chronicles: towards a record of the local illustration scene in Guadalajara.

DOI: 10.32870/rhgc.a5.n10.4.25b

Recibido: 07/03/2025

Revisado: 03/04/2025

Aprobado: 26/05/2025

Obra bajo licencia internacional:
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.



Abstract

This article emerges as a personal reflective exercise focused on the artistic practice of illustration and how professional identity is constructed through conscious experience, influenced by cumulative memories that trace back to childhood. These experiences are shaped by the visual consumption of animated films, access to specific types of information within the family nucleus, and later by encounters within the sociocultural environment, specifically in Guadalajara, Mexico, during the period between 2000 and 2013.

The text presents an autobiographical inquiry that aims to recover specific memories to reconstruct collective experiences within local creative scenes. Drawing from the phenomenology of perception, the article proposes an approach to the crónica (chronicle) as a method to traverse individual phenomena and, simultaneously, reflect on them through an empathetic dimension, as studied by philosopher Edith Stein. In this way, memories are understood as objects that, rooted in the individual, can be examined in their essence and contribute to a broader understanding of shared perception.

Keywords: Childhood, Artistic illustration, Local scenes, Chronicle, Biographical narrative

1. Licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad Del Valle de Atemajac. Actualmente alumna de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara. ORCID <https://orcid.org/0009-0006-3561-3562>

Introducción

En el complejo entramado de la cultura visual contemporánea, la ilustración emerge no sólo como una práctica estética, sino como una forma de autoconocimiento, resistencia simbólica y mediación cultural. El siguiente texto, presenta una reflexión articulada desde una mirada íntima hacia los dibujos que marcan las infancias, propone pensar la ilustración como una experiencia afectiva y política que puede cambiar futuros contextos.

Reconocer la relevancia de la ilustración en la formación identitaria durante la infancia, resulta fundamental para comprender cómo los imaginarios visuales presentes en los cuentos de hadas, los dibujos animados y los objetos ilustrados moldean la autoimagen y los sistemas de creencias desde edades tempranas (Hurley, 2005), formulando narrativas que influyen profundamente en la percepción que los niños desarrollan sobre sí mismos y sobre su lugar en el mundo.

Tal vez, en su infancia o en etapas posteriores, toda persona ilustradora tiene en su historia personal una razón que da sentido a su oficio. Compartir estos relatos a través de documentos escritos puede contribuir al estudio y registro de la escena local ².

Así, una serie de vivencias relatadas desde una perspectiva individual pueden servir para detonar recuerdos como destellos en la memoria colectiva de quienes hayan compartido esos mismos escenarios, o vivido experiencias similares en distintos momentos, pero dentro de un mismo contexto geográfico. Estos relatos, al entrelazarse, pueden contribuir a completar la línea cronológica de la historia de la ilustración en la ciudad de Guadalajara.

Rastreando el desarrollo de una escena cultural emergente en donde la ilustración se vinculó con movimientos como el *Do It Yourself* (DIY) en búsqueda de una alternativa para vivir del diseño más allá de las normas convencionales establecidas durante la primera década del nuevo milenio.

En la búsqueda por construir comunidades sensibles, la esencia del acto empático ³ es lo que nos mueve a indagar profundamente en la percepción que se tiene hacia ciertas expresiones artísticas, en la construcción de imaginarios, sensaciones y personalidades que, posteriormente, pueden ser transformadas por cuestiones de réplica social capitalista. Sin embargo, al poder indagar, se regresa a ese concepto hecho espíritu que quedó dentro de nuestro cuerpo, ese que, por sí solo, viaja y se colectiviza.

En este sentido, el artículo propone considerar a la gestión cultural no como una simple administración, sino como una práctica afectiva y política que parte de la escuela y de la creación de contextos significativos para la producción visual.

2. Aquellas escenas de arte que han desarrollado relaciones de mediado plazo, procedimientos e institucionalidad. Han creado formas de producción y significación que atienden al contexto local (Sepúlveda, 2024).

3. Dentro de la fenomenología de la percepción, la filósofa Edith Stein (1917) denomina acto empático a una acción cognitiva y afecta compleja que no se limita a describir una percepción singular, sino que busca indagar en la naturaleza misma de la percepción, es decir, en su esencia. Este conocimiento se alcanza a partir del caso singular, mediante un proceso de abstracción ideante basado en la vivencia personal de las cosas.

Por encima de todo, este trabajo se presenta como una reflexión en primera persona, fundada en una experiencia vivencial, profunda y sincera.

Escuchar a los dibujos e invitarlos a pasear

Esta vida material se entiende rápidamente desde niñxs

Naces en los 90's, en una ciudad, te rodeas de información de toda clase: conoces sonidos, el olor de diferentes tipos de plástico, ves la película *El libro de la selva*, lloras porque no vives en la selva. Crees firmemente que, si te encontraras en la misma situación que Mowgli -bebiendo agua del río y paseando con tu amigo oso-, no la dejarías nunca. Al terminar la película piensas que Mowgli es tonto por irse en busca del amor romántico.

Después, cada cumpleaños que pasa funciona como un borrador. Te dejas llevar por una piñata y un pastel bonito. Se te ha olvidado que estabas segurx de que lo mejor para un humano era vivir en la selva. Comienzas a ver que puedes ser parte de una civilización. Lo único que recuerdas de aquella película es que quieres ir a Disney y que te gustan las películas de dibujos animados.

En el siguiente acto, compras un peluche de *Mickey Mouse* y dices que es tu novio. Probablemente, en tu próximo cumpleaños, la piñata sea de *Minnie Mouse*.

Dejarse arrollar por un dibujo. Los dibujos siempre han sido impactantes, más aún cuando se presentan en la vida cotidiana: apropiarte de un dibujo hecho peluche y llevártalo a todas partes, querer forrar tus cuadernos con algo que te gusta para sentirte mejor. En este mundo, donde desde pequeñx te dabas cuenta de que casi todo era absurdamente capitalista, tus objetos favoritos pueden convertirse en un oasis. En mi caso, hasta la fecha, los objetos y libros ilustrados que coleccióno o conservo desde la infancia me recuerdan quién soy.

Es una gran fortuna crecer rodeadx de libros ilustrados, una gran fortuna que tus padres se dediquen a lo que aman, aunque muchos crean que no se puede vivir del teatro; que te lleven a museos y, después, paseen contigo por la tienda de Hello Kitty, aunque no te compren nada, ero siempre te permitan percibir lo que te rodea. Cuando experimentas una emoción constante al descubrir cosas nuevas, es entonces cuando empiezas a decidir qué te gusta de verdad.

Yo, hasta el día de hoy, continúo amando lo mismo que cuando era niñx: los dibujos, las piedras, el baile y los libros. Pero elegí dedicarme a observar, descubrir y compartir dibujos. De niñx, con instinto noventero, quería producir objetos de plástico y estamparles mis dibujos, crear una gran marca, tener tiendas... el sueño del emporio divertido. Ese que, en realidad, es un invento: NO EXISTE.

Muchas veces, cuando te das cuenta de esa realidad, ya eres una persona egresada y ya formas parte del sistema. Pero aún puedes elegir recordar *El libro de la selva* y a la niñx a la que le hacía sentido la idea de usar un taparrabo y hablar con animales. Aprender de los dibujos siempre

será una buena opción; una que, en ocasiones, te llevará a querer vivir de ellos, preguntándote ¿por qué dibujo? ¿de qué modo quiero vivir de esto?

Tal vez las respuestas a esto dependan de los contextos y del momento social de cada localidad. Es decir, no es lo mismo un joven aspirante a ilustrador que egresa de la carrera de diseño gráfico en 2025 -en pleno auge de las redes sociales y de la ilustración como medio de comunicación visual buscado por grandes marcas, con el desarrollo de influencers ilustradores alrededor del mundo- que una persona que egresó en 2006.

Ese fue el año en que Guadalajara comenzó una época de efervescencia para el diseño independiente underground, el movimiento *Do It Yourself* (DIY), el apogeo de plataformas digitales de comercialización como *Etsy*, los blogs, y una nueva generación de jóvenes diseñadores inconformes con las ofertas tradicionales de la industria. Muchos comenzaron a crear colectivos, marcas independientes y espacios donde la música, la moda y la ilustración convivían.

Surgieron lugares como el ACNE, donde se realizaban exposiciones de ilustradores emergentes, mientras había performances y alguien tocaba música 8-bit. Marcas como TATEI comenzaron a comercializar dibujos.

Para 2008, ya se estaba intentando formalizar y vivir del diseño independiente. Abrió *Dear Deer*⁴, un espacio que durante cinco años funcionó como tienda de diseño y fue pionera a nivel nacional, logrando tener marcas como Alejandra Quesada⁵, fanzines ilustrados y firmados por Julia Pott⁶, así como objetos percibidos y peculiares que no se encontraban en ninguna otra parte del país.

Comenzaban a surgir espacios efímeros dedicados a la venta de diseño: los primeros bazares en casas del centro, llenos de piezas únicas elaboradas con técnicas que rozaban en la manualidad. Conforme todo este movimiento se transformaba, los ilustradores se iban apropiando de espacios dentro de estos sistemas independientes de comercialización y, poco a poco, se fue desarrollando un mercado.

Para 2013, la ilustración en la ciudad ya había tomado más fuerza. Se organizaban eventos de *Drink and Draw*, mientras Tumblr e Instagram dominaban la distribución digital del contenido visual, convirtiéndose en grandes herramientas para los ilustradores locales. Ricardo Luévanos⁷ ya había ilustrado para Belanova Motoko⁸, había tenido su primera exposición individual, Rocca⁹ organizaba *Semanario*, Sara Miau¹⁰ estaba por abrir *Casa Teodora*¹¹ y, fue entonces, cuando gestionamos *Proyecto Arteria*¹².

4. <https://perasymanzanas.org/deardeer/>

5. <http://alejandraquesada.com/>

6. www.juliapott.com

7. www.instagram.com/ricardoluevanos

8. www.instagram.com/mariana.motoko

9. <http://roccaluiscesar.com/>

10. www.instagram.com/sara_miau

11. www.instagram.com/casa_teodora

12. El proyecto desarrollado de 2013 – 2017 donde el interés y gusto por la ilustración, artes gráficas y artes aplicadas, motivan a la planeación de espacios itinerantes que funcionen como plataformas entre creadores y público.

Arteria se ejecutó durante tres años como un espacio itinerante que podía tomar múltiples formas: desde una feria de la ilustración en LARVA¹³, un *popup*, una fiesta con performances relacionados con la ilustración, hasta exposiciones colectivas y charlas.

A través de ese ejercicio de gestión, me di cuenta de que cada ilustrador se preguntaba cosas distintas y vivía su profesión de maneras muy diversas, incluso cuando compartían contextos similares. La razón por la que ejercemos el oficio de ilustrar es profundamente distinta en cada caso. Esto me llevó, al principio, a sentir frustración; pero con el tiempo entendí que detonar cambios reales venía, simplemente, desde la escucha paciente hacia esta diversidad.

He pensado mucho en los últimos días por qué me gusta ilustrar y gestionar espacios en torno a esto. Considero que es por el afán de comunicarse con los demás, pero no como una imposición, sino como una manera de generar diálogos. La ilustración tiene el poder de cambiar percepciones. Debemos hacernos responsables de nuestras intenciones al momento de tomar las herramientas, recordando que siempre habrá un niñx creando su realidad a través de los dibujos.

Conclusión

Reconocer las infancias como territorios sensibles, donde se forman las primeras relaciones con la imagen, la estética y el deseo, permite comprender la ilustración no sólo como una disciplina visual, sino como una práctica profundamente arraigada en la memoria colectiva.

Se subraya la importancia de incentivar el ejercicio de la memoria y la reflexión sobre el oficio artístico individual como persona ilustradora, para contribuir al desarrollo de registros contemporáneos que funcionen como huellas hacia la reconstrucción histórica de escenas locales sólidas.

Al ser compartida, la crónica narrada desde lo individual aspira a convertirse en un gran relato colectivo.

Bibliografía

- Sepúlveda, J. (2024). *Escenas Locales de Arte en Latinoamérica. Curatoría Forense*.
Stein, E (1917). *Sobre el problema de la empatía*. Verlagsgesellschaft Gerhard Kaffke mbH.

Webgrafía

- Hurley, D. L. (2005). Seeing White: Children of Color and the Disney Fairy Tale Princess. *Journal of Negro Education*. 74(3), 221. <https://eric.ed.gov/?id=EJ750109>

13. Es un edificio de Art Decó diseñado y construido en 1938 para funcionar como cine, vocación que tuvo hasta 1996. Permaneció cerrado hasta el año 2000, que el H. Ayuntamiento de Guadalajara, lo adquirió para convertirlo en el teatro de la ciudad.