

12 de septiembre de 2019

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el primer reporte del Proyecto de Investigación N-476 titulado "La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño", la responsable es la Dra. María Itzel Sainz González que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez; Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández; Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno; Sr. Bryan Chanes Hernández, y Asesor Dr. Isaac Acosta Fuentes.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



29/9/19
F
20

Ciudad de México a 23 de julio del 2019
JDIC.097.19

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Unidad Azcapotzalco
PRESENTE

Por medio de la presente le solicito sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación; así como proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las áreas de investigación para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente* el **primer reporte del Proyecto de Investigación N-476 La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño** cuya responsable es la **Dra. Ma. Itzel Sainz González**, profesora adscrita al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, para que de ser el caso sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

De conformidad con los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, se anexan los oficios correspondientes, un cd con productos de investigación, y el reporte impreso del citado proyecto, el cual indica un 25% de avance.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

Azcapotzalco a 1 de julio de 2019

DCG. Dulce María Castro Val
Jefa de Departamento
Presente

Adjunto a este oficio le hago entrega del primer reporte de investigación del proyecto que tengo abierto:

N-476. La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño.

Con confirmación de registro del 5 de diciembre de 2019, Acuerdo 555-8 del XLIV Consejo Divisional.

Los avances que se adjuntan corresponden a un 25% de avance sobre el total del proyecto. Se incluye un reporte sintético del mismo y los productos de trabajo concretados hasta el momento:

- Reporte de investigación. Se sintetizan los avances realizados
- Libro Racrufi: arte de alta energía. Incluye
 - Capítulo de libro como autora única
 - Capítulo de libro como coautora
 - Participación en el armado y revisión general del volumen completo en coautoría

Al informe sintético impreso se le suma el CD que en el cual encontrará los archivos del resto de los productos.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

Atentamente

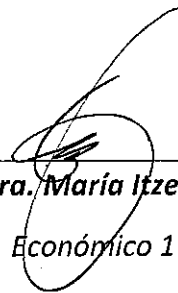


Dra. Ma. Itzel Sainz González
Profesora Investigadora

c.c.p. Expediente GIDIT

Primer reporte de investigación, 25% del total

***N-476. La tecnología como discurso y
como herramienta para el diseño***



Mtra. María Itzel Sainz González

No. Económico 17546

Departamento de Investigación y Conocimiento

Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica

Julio de 2019

Introducción

El presente escrito resume los avances de investigación que se han logrado hasta el momento. Aún con el largo periodo de huelga lograron concretarse, por lo cual se presenta de acuerdo al calendario mensual (julio 2019), más que al trimestre lectivo que corre. No obstante, es esperable que el resto de los productos se ajuste a las adecuaciones sobre los periodos escolares que debió hacer la institución después del conflicto.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

Conocer y difundir de qué manera el uso y avance de las tecnologías han incidido en el ejercicio cotidiano de la disciplina del diseño y las artes visuales.

Objetivos específicos

1. Analizar de qué manera la tecnología ha permeado de ser una herramienta, a convertirse en parte del discurso visual que nos rodea, especialmente en el caso mexicano.
2. Distinguir cómo la tecnología, sus objetivos y productos, han pasado de ser un estanco del campo técnico a un elemento de la cultura visual de México y del mundo.
3. Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño, con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.

Sobre los productos generados hasta el momento

- Detección de un ejemplo mexicano representativo de la tecnología como discurso visual y su análisis

Se eligió el trabajo plástico de Raúl Cruz Figueroa, "Racrufi", quien inició sus labores como ilustrador para la gráfica popular del movimiento high energy en México en la década de los años 80. Desde entonces para acá, ha explorado el arte fantástico y la ciencia ficción, integrando en su discurso visual elementos tecnológicos y referentes de la historia y la geografía mexicanas. Más detalles sobre su relevancia y pertinencia pueden conocerse en el texto del libro que se presenta a continuación.

El trabajo contribuye de manera sustancial al cumplimiento de los dos primeros objetivos del proyecto de investigación, ya que el trabajo de Racrufi logró permear a la sociedad de la ciudad de México a través de su difusión mediante las publicidades de mano y carteles colocados en las bardas de dicha metrópolis desde hace casi cuarenta años. La integración de elementos culturales que combinan la música, la geografía y la historia de nuestro país con la tecnología, el arte fantástico y la ciencia ficción hacen del trabajo de Racrufi una expresión única en la cultura visual. Sus obras han merecido reconocimiento en otros países y en numerosas ediciones internacionales.

- Publicación de capítulo de libro sobre lo anterior

Se adjunta el archivo pdf del libro ***Racrufi: arte de alta energía***, escrito en coautoría por quien presenta este reporte y dos investigadores externos más: Juan Rogelio Ramírez Paredes y Antonio Ramiro Ramírez Pérez.

Se superó el producto planteado originalmente, pues en dicha obra se incluyen un capítulo escrito específicamente por cada uno de los coautores, y otro más, realizado en coautoría. Adicionalmente, las notas al pie de cada imagen, que aparecen a lo largo de todo el volumen, también fueron realizadas con la colaboración de los tres. De tal modo, el libro entero resulta ser en coautoría, no solamente un capítulo del mismo.

La obra ya ha recibido el aval del Comité Editorial de la División de CYAD y está en trámites administrativos para publicada como coedición con la editorial Milenio ubicada en Lleida, Cataluña, España a lo largo de este mismo 2019.

La publicación de esta obra contribuirá a la difusión de la cultura visual, las artes plásticas y el diseño nacionales en nuestro país y en otras latitudes.

Fuentes consultadas

Cada uno de los productos del trabajo anexados incluye sus propias fuentes consultadas.

Racrufi: arte de alta energía

Director de la colección "Visión" de Editorial Milenio: Joana Soto

BORRADOR

Juan Rogelio Ramírez Paredes

Antonio Ramírez Pérez

Itzel Sainz González

Racrufi: arte de alta energía

Prólogo de Raúl Cruz Figueroa

Lleida, 2019

Universidad Autónoma Metropolitana

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Rector General

Dr. José Antonio De los Reyes Heredia

Secretario General

Unidad Azcapotzalco

Mtra. Verónica Arroyo Pedroza

Secretaria de Unidad, en funciones de Rectora

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

D.C.G. Dulce María Castro Val

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Mtro. Miguel Hirata Kitahara

Encargado del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Coordinadora General de Desarrollo Académico

Dr. Luis Enrique Noreña Franco

Coordinador de Extensión Universitaria

Mtro. Juan Arroyo Galván-Duque

Jefe de la Sección de Producción y Distribución Editoriales

Impresión:

Arts Gràfiques Bobalà, S L

Sant Salvador, 8

25005 Lleida (Spain)

www.bobala.cat

Printed in Spain

Primera edición: pendiente de 2019

© del texto: Juan Rogelio Ramírez Paredes, Antonio Ramiro Ramírez Pérez, María Itzel

Sainz González, 2019

© del prólogo: Raúl Cruz Figueroa, 2019

© de las ilustraciones: Raúl Cruz Figueroa, 2019

© de esta edición:

Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco, 2019

Av. San Pablo No 180

Colonia Reynosa Tamaulipas

Delegación Azcapotzalco - 0200 México, CDMX

www.azc.uam.mx

Milenio Publicaciones SL, 2019

Sant Salvador, 8 – 25005 Lleida (Spain)

Tel. +34 973 23 66 11 – Fax +34 973 24 04 95

editorial@edmilenio.com – www.edmilenio.com

© Diseño de maqueta: pendiente

ISBN Milenio Publicaciones: pendiente

ISBN UAM: pendiente

Agradecemos a Carlos García Gómez, de la Galería del Tiempo (Coordinación de Extensión Universitaria); a Daniel Fajardo Montaña y Víctor Manuel Medina del Taller de Fotografía (División de Ciencias y Artes para el Diseño); a Juana Hernández Torres, Jefa de la Sección de Operación, Olga Lidia Saldaña Guzmán y Ma. del Rocío Meléndez Navarro (Coordinación de Servicios de Cómputo), de la UAM Azcapotzalco, su invaluable apoyo para la fotografía de los carteles y la digitalización de algunas obras inéditas incluidas en este volumen.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación o transformación de esta obra o de las imágenes que incluye solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar, escanear o hacer copias digitales de algún fragmento de esta obra.

BORRADOR

Raúl:

*A mis hermanos, sus hijos y,
Especialmente, a la memoria de mis padres.*

Juan Rogelio:

A Juanito, con amor.

Antonio:

*¡Gracias por lo que vivo a tu lado mamá!
¡Eres mi ejemplo de vida!*

Itzel:

*A Francisco, Iarene y Pablo,
centro y brújula en mi vida*

BORRADOR

Índice

Prólogo	9
Introducción	13
Racrufi: retrato histórico de un artista fantástico	17
Acerca de este capítulo	17
El circuito cultural comercial: el dinero llegó solo	19
El circuito cultural comunitario: la identidad sociomusical high energy	22
El circuito cultural artístico: la obra de Racrufi como artista fantástico	27
Esencia y sino de Racrufi como artista	30
Algunas reflexiones intermedias	33
Charlas sobre ayer y hoy	35
Plática con Raúl Cruz Figueroa	35
Charla entre Jaime Ruelas y Raúl Cruz	47
Pasados imaginarios en futuros cibernéticos	63
Definiciones fluidas para obras únicas	63
El despertar del Yo	69
Evolución.....	72
Rutas de descubrimiento.....	75
Inicios	76

Preconcepto.....	78
High energy	83
Bocetos	85
Originales.....	87
Impresiones	94
Obra personal.....	102
Bocetos y trazos.....	104
Obra personal y en catálogos	113
Más allá de la bidimensión	125
Últimas experimentaciones	129
Fuentes consultadas o referidas.....	141
Bibliografía.....	141
Hemerografía	142
Tesis	142
Recursos electrónicos	142
Videografía	142

BORRADOR

Prólogo

“Dice mi mamá que si puedes hacerle un dibujo de estos personajes...” Sócrates, Platón, Aristóteles o alguno de ellos, lápiz sobre cartulina blanca, seguramente comprada en la papelería “Liz”, la de a la vuelta... Una vez hechos y entregados, la mamá de mi amigo, quien era maestra, compensó el favor con dos enormes monedas de cinco pesos.

Más allá del valor material del dinero, la comprensión de lo utilitario que podía resultar un dibujo golpeó con fuerza la mente del puberto diez o doceañero, y como un mazazo... ¡la epifanía! El futuro se reveló con una claridad más allá de los 300 dpis... “Esto es lo que quiero ser y hacer” pensó ese niño, escribiendo así el primer capítulo de la prehistoria de su pasión. Muchos años transcurrieron con la sólida y equivocada convicción de que esto le pasaría a todos, ignoraba lo afortunado que era.

Ocho o diez días de Reyes después, era la clase de física, cuando llegó una compañera corriendo y dijo: “Unos amigos míos tienen un equipo de sonido; quieren un dibujo y les dije que tú se los puedes hacer”. Bachillerato, guerra fría, música pop, colores intensos, exuberantes cabelleras rizadas, efervescencia hormonal y un enorme presupuesto de energía para comerse al mundo. Cualquier nuevo reto era pequeño en aquel 1983, cuando se tienen 20 años y un futuro incierto, pero inocentemente prometedor. Cualquier solicitud de arte era motivo de entusiasmo para el ilustrador neófito. La respuesta fue “¡Sí, por supuesto!”

Después de bocetar, en algún cuaderno de la escuela, un logotipo en forma de nave espacial flotando sobre aguas en movimiento que rezaba:

“Incorpórate al mundo electrónico que genera la magna potencia de...”, nació la primera propaganda que le tocó hacer. Luego otra, otra y otra, hasta que las solicitudes superaron la capacidad de producirlas. Era un enorme reto pensar y crear escenas con los elementos adecuados para atraer a los potenciales asistentes cada fin de semana: tenis, jeans, audífonos, ecualizadores, luces y muchos objetos emblemáticos más. Muchas veces la creatividad estaba totalmente anestesiada, pero había un ingrediente que lo justificaba todo, que legitimaba el reto publicitario para el inexperto e improvisado dibujante... ¡El concepto! ¡La fantasía! ¡La ciencia ficción!

Grupos de jóvenes con equipos de audio organizaban “tocadas”, cobraban por la recompensa inmediata de bailar y ser parte del grupo. Se podía pensar que solo era una moda provisional y peregrina como muchas, sin embargo y contra todo pronóstico, trascendería más allá del final del siglo XX.

El entusiasmo se desbordaba en la mente del novel dibujante; el mundo lucía gigantesco allá afuera. Seguramente muchas otras personas y empresas necesitarían dibujos, había mucho que hacer y limitado tiempo para lograrlo. Arropado con la sólida convicción de saber hacia dónde ir y obsesionado por el aprovechamiento del tiempo, la producción gráfica tomaba vida y cuerpo. Armado con dos o tres ilustraciones propias a color, ya terminadas, iniciaba la aventura de salir al mundo a tocar puertas, convencido de que regresaría con nuevos encargos de diferentes empresas.

“Quisiera mostrarles mis dibujos...” “No, gracias, no necesitamos por ahora.” “No, gracias, ya tenemos quien los haga.” “Primero hay que hacer una cita”, eran las frases más comunes que recibía sin siquiera ver lo que llevaba para mostrar, cuando tenía la fortuna de que lo atendieran. Editoriales, agencias de publicidad, diferentes tipos de empresas..., era una negativa tras otra.

Sin embargo, cada fracaso fue eclipsado por la avalancha de emociones generadas por el porvenir, no importaba que cerraran la puerta, intuía que algún día alguien estaría interesado.

Por fin, una editorial. Una portada para *Conecte*, revista de rock; después otra cubierta, viñetas y logotipos... Con el tiempo, más editoriales y agencias de publicidad. Todo transcurría de maravilla, pero algo no estaba sucediendo como lo esperaba: ¡nadie pedía ilustraciones de ciencia ficción! Fue difícil aceptar que ese tema no era solicitado en México, todo venía desde afuera. Solo entonces comprendió que las imágenes para las propagandas fueron un afortunado momento.

Sin cuestionarlo y de forma alterna, desarrollaba la generación de ilustraciones propias al mismo tiempo que los encargos publicitarios. Si nadie solicitaba arte de ciencia ficción, generaría el propio. Así, fue tomando vida y evolucionando con los años, despertando curiosidades y asumiendo retos técnicos. La exploración de materiales y admiración por los maestros del arte fantástico me llevaron lentamente de la ilustración a la aspiración de evolucionar hacia una obra plástica. Ese incontrolable impulso de creación y descubrimiento se tornaba algo parecido a una adicción, reacción autónoma generadora de ideas, ideas resultado de ideas, en crecimiento exponencial.

Y en ese proceso creativo, me estaba convirtiendo en un microscopista del detalle, hasta que un día me di cuenta de que la obra terminada no existe, que es y será siempre una promesa por llegar, promesa que, para alcanzarla, para generar tanto arte, el día no era suficiente. Cada actividad “normal” de la vida cotidiana era una válvula por donde se perdía la valiosa oportunidad de crear algo nuevo: las reuniones familiares, las actividades grupales, la necesidad de pertenencia, los recorridos del punto A al B, una simple y espontánea

plástica..., todo era una fuga del tiempo, una falla por donde se escapaba la vida sin sentir que se había aprovechado lo suficiente.

Estaba tan ocupado haciendo lo que me gusta, que cuando levanté la mirada todos se habían alejado siguiendo los cánones sociales, intrigado, lancé una mirada al paisaje social, solo para percatarme de que estaba desierto; el mundo había cambiado. Con altos costos emocionales, la frustración de tomar conciencia de que la brevedad de una vida no es compatible con la posibilidad de tantos proyectos a realizar lleva a cuidar el uso de cada minuto, a veces de forma patológica.

Desde entonces y hasta ahora, el voluntario aislamiento es la patología que detona la creatividad. Incapacitado para comprender el comportamiento tribal, nació en mí un misántropo aficionado que con los años se fue convirtiendo en profesional. “En mi pueblo les llaman amargados” dijo una vez un amigo.

Así nacieron muchos cuadernos de bocetos a lo largo de los años, colmados de trazos y conceptos, en una frenética actividad cerebral que actúa de día y aun de noche mientras se supone que dormimos. Apenas se toma conciencia de estar despierto, las imágenes aparecen en la mente, clara prueba de dichos procesos oníricos, interesante y muchas veces constatada forma de generación de ideas y resolución de problemas.

Es una fuerza tan poderosa que solo puede compararse con la del instinto de procreación. Quizá la parte más extraña es la analogía justificada de sustituir creaciones artísticas por hijos en la natural búsqueda por la trascendencia. Pareciera que los excesos de la razón opacan y anulan los instintos originariamente arraigados en cada humano, excepto uno, el de la reproducción, tan primitivo y fuertemente contenido en la naturaleza. Hace pensar que solo la belleza femenina y sus efectos pueden sobrevivir a este *instinticidio* provocado por la

adicción de crear arte. Tal vez por eso se habla de las musas y existen tantos homenajes pictóricos a la hermosura de la mujer.

Una de las mayores virtudes del oficio de intentar crear arte, es que cada día será diferente y no habrá espacio para la monotonía; es un ansiolítico natural que en su etiqueta dice: “Lo nuevo es promesa de felicidad”.

Así pues, el Arte sigue siendo un bello misterio, fácil de explicar en lo superficial, difícil en lo profundo, pero en extremo necesario para vivir e intentar justificar millones de años de evolución humana. Hasta hoy sigo tomando el riesgo de ser feliz haciendo lo que me apasiona, pagando gustoso el precio de un analfabetismo social, padecido en público y disfrutado en privado.

El Arte será mi cuenta para el retiro... Inició con el atesoramiento de esas primigenias monedas de cinco pesos, que aún conservo, como primer pago de toda una vida de intentar hacer Arte.

Racrufi

BORRADOR

Introducción

El género musical high energy (nrg) “ha sido considerado como la culminación del desarrollo de la música discotheque (disco). [...] Y aunque la disco es su antecedente musical fundamental, el nrg recibió además múltiples influencias en su origen y evolución artística. [Principalmente,] habría sido el resultado de la creatividad y capacidad de síntesis de un artista llamado Patrick Cowley en Estados Unidos” (Ramírez, 2013). Hace tiempo se abrió una veta de análisis novedosa que pretendía estudiar las diferentes aristas sociales y musicales que rodeaban al género en cuestión. Esto derivó en un cauce de investigación y reflexión que vinculaba al análisis social con el del diseño. El resultado fue un primer y gratificante estudio sobre la obra de Jaime Ruelas, un importantísimo creador de diseños publicitarios para eventos de nrg.

La buena acogida que ha tenido el libro *Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico mexicano* ha animado a quienes participamos en él, como autores, editores y coleccionistas, incluso al propio Jaime Ruelas –quien amablemente accedió a nuestra invitación a colaborar en esta segunda obra–, a proseguir el esfuerzo en este sentido.

Este logro nos ha permitido cristalizar una aspiración más ambiciosa, aunque mínima, con relación al campo de la gráfica sonidera derivada de la música nrg. Se trata de un proyecto que persigue conocer y reflexionar acerca del trabajo de destacados dibujantes de publicidades de esta música. No sólo se trata de un análisis circunscrito a este ámbito, también perseguimos trazar trayectorias históricas respecto a su obra total, incluyendo aquella que trascendió a tal campo publicitario, cuando sea preciso.

Y, en este caso en particular, es absolutamente necesario por la calidad y la extensión de la obra de nuestro ilustrador elegido. Como parte de este proyecto, se decidió la realización de un segundo libro sobre un artista excepcional: Raúl Cruz Figueroa (“Racrufi”). En una trayectoria consolidada de décadas, la vastedad de su obra coincide con la calidad conceptual y técnica de la misma, la cual ha sido reconocida a nivel mundial, no sorprendentemente, menos distinguida a nivel nacional.

Se trata de un trabajo que desborda el campo del diseño gráfico, la ilustración y la pintura, que aborda el modelaje y la escultura, así como el diseño y la confección de vestuarios. La obra completa de Racrufi es, de tal manera, tanto visual, como táctil, y su eje de desarrollo es, sin duda, lo fantástico y la ciencia ficción mexicanistas. Su autor ha podido generar un estilo propio, indeleble e influyente en los más variados campos del diseño relacionado con el arte fantástico.

En buena medida, este libro es homenaje a un artista internacional. No puede ser de otro modo, ni de otra forma, dada la trascendencia de su trabajo.

Nuestro libro se divide en cuatro capítulos que, así lo pretendimos, le otorgan un balance adecuado en términos de perspectivas de análisis complementarias: desde el punto de vista de las ciencias sociales, en tanto la trayectoria del creador surge dentro de un fenómeno colectivo y cultural particular; a través de las voces directas del artista y de Jaime Ruelas, como personajes específicos clave, a los que muchos seguidores del high energy han querido conocer desde hace décadas; también mediante el abordaje de los aspectos gráficos y artísticos, donde se retoman y profundizan algunas ideas expresadas ya por Raúl Cruz Figueroa y se plantean otras nuevas; y, obligadamente, una variada panorámica visual donde se aprecia su evolución.

De tal modo, el capítulo uno es un análisis histórico respecto a la trayectoria de Racrufi. Después de algunos párrafos preliminares, se

divide en cuatro apartados y unas reflexiones intermedias. La realización de su obra implicó su paso por diferentes circuitos culturales. Se analiza, por lo tanto, su paso por el comercial, el comunitario (donde participa en la configuración de la identidad sociomusical nrg) y el artístico. Esta reconstrucción histórica constituye las tres primeras partes del capítulo. En la cuarta se delibera acerca del origen, sentido y destino de su praxis artística y su obra. Se concluye que su origen es esencial porque otorga, al arte racrufiano, dirección y cumplimiento. En suma, se considera que el sentido de su trabajo posee un carácter bien definido hacia la fantasía y la ciencia ficción, que culmina en un estilo mexicanista propio. Además, que el logro de su destino, como ser humano y como artista, lo ha llevado a diferentes áreas de trabajo y técnicas diversas. Espacios y ejercicios en los que se reveló, siempre, como altamente talentoso.

Con el fin de acercarse de manera mucho más íntima al artista, en el capítulo dos se registran un par de interesantes charlas. Primero, una con Raúl Cruz Figueroa, donde él recuerda su participación como ilustrador para la colectividad nrg en México y la manera en la que fue surgiendo el característico componente mexicanista de su propuesta para el arte fantástico y de ciencia ficción. También comenta en relación con las distintas influencias recibidas desde la infancia y que trascendieron en su obra. Conocer sus motivaciones personales y su pensamiento con respecto al mundo en el que interactúan sus piezas constituye una satisfacción más al leerla. Se presenta un diálogo más, entre Racrufo y Jaime Ruelas. Ambos conversan acerca de aquellos tiempos; cómo conocieron y han admirado mutuamente su trabajo a lo largo de los años e intercambian opiniones sobre el arte, su actuar personal y el profesional. Es un privilegio atestiguar el encuentro entre estos dos personajes, fundamentales para la construcción del imaginario colectivo del nrg.

Una vez que se han conocido distintos contextos y experiencias en los que se ha desarrollado Racrufo, se llega al capítulo tres, donde se exploran a mayor profundidad los aspectos visuales de su obra. Al inicio se habla de sus principales influencias y de algunas corrientes artísticas que han propiciado su clasificación, eminentemente, como arte fantástico y de ciencia ficción. Sin embargo, se descubre cómo el artista no se limita a sí mismo por una u otra interpretación, y se muestra su constante búsqueda creativa y estilística ejercida con libertad. El texto continúa con una aproximación hacia cómo, mediante la inusitada combinación de los diferentes elementos y recursos plásticos, las obras se convierten en historias a develar por la mente de quien las observa. A continuación, se recorre un poco del camino de las formas a lo largo de la trayectoria de Racrufo. El conjunto de su obra, apreciado a vista de pájaro, ayuda a valorar su evolución y desarrollo, por derroteros mecánicos y orgánicos; minerales, vegetales y animales; donde se intercambian formas, colores y texturas con gran desenvoltura.

Es por ello que dentro del capítulo cuatro se concentra un variado acervo de elementos gráficos que dan cuenta de la obra de Raúl Cruz Figueroa. La selección resultó difícil debido al deleite estético que genera su arte. Sin embargo, a pesar de la amplitud del trabajo de nuestro artista, el conjunto final resulta sumamente atractivo por varias razones. La primera es que la mayor parte de las ilustraciones aquí presentadas no han sido publicadas anteriormente, ni nacional, ni internacionalmente. La segunda es que hemos incorporado trabajos que datan toda su biografía artística, desde dibujos realizados en la infancia o memorables publicidades de nrg, hasta material recientemente presentado en galerías europeas. La tercera es que se han incluido bocetos que dan pie a la reflexión sobre el proceso de creación de la obra. La cuarta es que la recopilación de este material tiene una procedencia que fue fruto de una búsqueda ardua y fructífera, lo que permite la apreciación más completa

e integral del quehacer artístico. La quinta es que cada ilustración contiene referencias técnicas e históricas verificadas por el propio Raúl Cruz Figueroa. La última es que el proceso técnico de depuración de imágenes es de una alta calidad, lo que permite las mejores condiciones de apreciación de la obra en una exposición de carácter bibliográfico.

Las creaciones del artista se reproducen a lo largo de todo el volumen, de modo que ilustren los capítulos donde aparecen. Cada una se acompaña de una reseña con sus datos técnicos y un comentario sintético otorgado por el propio Raúl, quien de este modo comparte su visión personal sobre cada una de las piezas, y que ha sido revisado conjuntamente por los coautores.

Deseamos agradecer profundamente la generosidad, ayuda y materiales proporcionados por los coleccionistas de la selección que se incluye –el crédito correspondiente se anota en cada imagen, dentro del rubro *Colección*–: los hermanos Ricardo y Víctor Manuel Chico Morales, (señalados como LS Forastero); Eduardo López Garay (alias “Lalo D’Birch”); Rafael “Rafe” Domínguez; Jaime Ruelas y Juan Rogelio Ramírez Paredes aportaron, cada uno, un ejemplar de su acervo; finalmente, Raúl Cruz Figueroa, “Racrufi”, por supuesto, quien hizo una revisión exhaustiva de recuerdos, archivos y documentación. Para agilizar la lectura, cuando en las notas se menciona a este último, se utilizan sus iniciales (RCF).

Queremos expresar que, para nosotros como autores, ha sido verdaderamente grato participar en la realización de este libro, por el placer estético que genera el ahondamiento en su obra, por proseguir con el proyecto ya señalado, así como por la posibilidad de compartir, con viejos y nuevos amigos, puntos de vista, conocimientos y experiencias.

Finalmente, podemos estar orgullosos de convocar a la lectura de este libro que, como su antecesor, seguramente será de colección. Y, por

supuesto, de invitar al descubrimiento –para algunos– y a la apreciación – para todos– del arte fantástico de Racrufi.

Los autores:

Juan Rogelio Ramírez Paredes

Antonio Ramírez Pérez

Itzel Sainz González

BORRADOR

Racrufi: retrato histórico de un artista fantástico

Por Juan Rogelio Ramírez Paredes

Acerca de este capítulo

Uno de los pendientes dentro del análisis histórico y social del ambiente musical high energy (nrg) en México está en relación con la gráfica sonidera. Este libro, como bien se ha señalado en la introducción, cubre parte de este adeudo y forma parte de un proyecto que pretende realizar una historia mínima al respecto. Dentro de esta, corresponde el estudio del desarrollo ulterior de los dibujantes de publicidades de nrg¹.

Este capítulo pretende establecer una perspectiva histórica, social y estética del trabajo de Raúl Cruz Figueroa (Racrufi), quien pasó de ser de un importante ilustrador de publicidades de nrg a un artista visual en el sentido más completo del término. ¿Cómo se fue operando esta transformación? ¿Cómo llegó Raúl a convertirse en Racrufi? Se trata de

una reflexión acerca del artista más completo que ha pasado por el mundo de la ilustración sonidera.

Inicialmente, la idea para desarrollar este capítulo era que, a partir de elementos biográficos relevantes, se reconstituirían los marcos que fueron acogiendo su quehacer artístico, observando la relación entre la vida del artista y su contexto histórico, en primer lugar. Como segunda meta, se establecerían apreciaciones y reflexiones de carácter social y estético-histórico sobre una obra que, al definir un estilo, cobró vida propia. No se ha renunciado al segundo objetivo. Sin embargo, la continuidad temática de su obra, las diferentes facetas de su arte, la profunda descontextualización histórica de su trabajo y los rasgos personales del artista, obligan a un tratamiento metodológico diferente acerca del primero.

Uno de los distintivos históricos de su obra es que no posee una sucesión cronológica entre un ámbito de quehacer y otro. De tal manera, desde los inicios más tempranos, sus inquietudes personales en el dibujo y el modelaje-escultura se han desarrollado a la par del trabajo ilustrado remunerado.

Otra cualidad, es que la mayor parte de su producción contemporánea se ha trasladado del ámbito comercial al artístico. Por lo tanto, los mecanismos de distribución y las formas de consumo de tales objetos culturales, también han variado.

Una característica todavía más relevante es que no es posible, hasta ahora, realizar una periodización temática acerca de su obra o su trayectoria artística. Se pueden señalar algunos saltos cualitativos en cuanto a su técnica, actividad y conceptos de diseño, pero Racrufi hace hoy lo que se propuso hacer desde niño y lo ha hecho sin interrupciones.

¹ Acerca de la gráfica sonidera nrg, se pueden consultar Ramírez (2009 y 2013).

Desde este punto de vista, ha sido el artista que será siempre ya. En términos más personales, un hombre privilegiado por poder hacer, a lo largo de su vida, lo que le ha apasionado.

Este rasgo permite discernir algo más con relación a su obra. Se trata de un trabajo notablemente descontextualizado, salvo en su impulso inicial. No es algo irrelevante, ni tampoco ajeno a la persona que es el artista. Raúl nunca se preocupó realmente de encajar en ninguna colectividad en particular, con un sentido de pertenencia fuerte. Su compromiso lo estableció, desde el principio, de manera intensa con sus objetivos artísticos.

Finalmente, y esta es una última peculiaridad de su obra –e incluso de su vida-, tales propósitos artísticos son consecuencia de los objetivos lúdicos que desarrolló en la infancia. Todo el desenvolvimiento práctico en su vida no ha sido más que el resultado, predecible de cumplir, de tomar en serio sus metas de niño.

Por lo tanto, este capítulo se divide en los ámbitos que ha abarcado su obra, lo que incluye su trabajo en ilustración comercial y artística, su paso como dibujante por el mundo del nrg, así como sus facetas de escultor y vestuarista.

Este capítulo está dividido en cuatro partes. La primera de ellas aborda su trabajo comercial y lo considera importante, en la medida en que su calidad en la ilustración publicitaria le permitió el desarrollo de su faceta artística, dado que existió cierta facilidad para ganar un sustento que dio fuerza para cumplir con aspiraciones tempranas.

La segunda parte realiza una descripción sobre el significado de su trabajo como creador de publicidades para los Luz y Sonido (LS) de música nrg. Este apartado permite dar cuenta del tipo e importancia de su participación en el desarrollo y consolidación de una subjetividad sociomusical *jaiera* (*highera*), es decir, gustosa del nrg en la Ciudad de México².

La tercera parte pretende apreciar el valor social y estético de su obra personal, propia, íntima, aquella que se ha hecho pública por su calidad técnica y conceptual, lo que lo ha llevado a ser considerado como un precursor y representante, a nivel internacional, del arte fantástico mexicano y latinoamericano, así como de la ciencia ficción mexicana ilustrada.

La última parte pretende reflexionar sobre su faceta de escultor y vestuarista, lo que ello representa en su trayectoria histórica como artista, en consecuencia, sobre la esencia y el destino de dicho camino.

Para comprender la obra de Racrufi cada apartado de este capítulo parte de la categoría de circuito cultural pero, según el caso, va siendo adecuada e interrelacionada con otros conceptos. Dicha categoría es útil porque otorga un parámetro de continuidad en la reflexión sobre la obra de este artista, bajo el entendido de que –voluntaria o involuntariamente– entró en la lógica de diferentes circuitos de esta naturaleza a lo largo de su trayectoria.

El concepto de circuito cultural pretende tomar en cuenta no sólo a la obra en sí y su creación, sino al modo en el que tal trabajo es puesto a disposición social, así como al contexto histórico que enmarca tal modo y

² Los LS son equipos de audio e iluminación móviles que, en la Ciudad de México, han tenido una larga trayectoria histórica. Dichos LS son el resultado de un contexto socioeconómico desfavorable, una cultura festiva y una forma de apropiación musical creativa. Aunque hoy existen LS que tocan diferentes géneros musicales, durante largo

tiempo hubo sólo especialistas en ciertos tipos de música. Cada LS desarrolló un perfil de personalidad propio, a partir de elementos variados. Uno de ellos fue, precisamente, el tocar un género musical en específico, contando en su repertorio con piezas musicales que los otros competidores no tuvieran (algo que era más fácil de lograr en el siglo pasado).

a la obra en sí misma. Dicho concepto se basa en la noción del proceso económico elemental de producción-distribución-consumo que puede ser traducido, para el mejor entendimiento de las cuestiones culturales, como origen-trayectoria-destino, según el sociólogo mexicano Tomás Ejea. “Al utilizar la denominación de circuito cultural para el proceso general que conforman los fenómenos culturales se busca dar cuenta no sólo de la producción del bien cultural, sea éste un objeto, un sistema de objetos, un evento o una manifestación cultural, sino de todo el ciclo origen-trayectoria-destino, así como de las condiciones y circunstancias sociales que lo enmarcan.” (Ejea, 2012: 199).

Para este analista, el ciclo puede tener formas diversas en cada fase, así: en el origen puede existir un proceso de creación o de producción; la trayectoria puede ser mediante la comercialización, exhibición o distribución; y el destino puede estar dominado bajo un modo de consumo o de recepción. Por otro lado, el contexto involucra a las “actividades que acompañan a todo el proceso en su conjunto (formación, conservación e investigación)” (Ejea, 2012: 199).

En términos generales, esta categoría puede dar una estabilidad analítica pero, es necesario admitir, que la complejidad de la obra de Racrufi y sus implicaciones obligan a un tratamiento conceptual y reflexivo relativamente heterogéneo. Conforme se avance en la lectura, probablemente se justifique más plenamente el por qué se ha decidido conocer, apreciar y pensar el trabajo de este artista de esta manera.

Para concluir este preámbulo, es necesario señalar que, además de las fuentes empleadas referidas, las conversaciones que se han tenido con Raúl han permitido obtener información valiosa aquí utilizada, y no siempre citada, en los términos de una entrevista formal con Racrufi.

El circuito cultural comercial: el dinero llegó solo

“Se le asigna el nombre de circuito cultural comercial a aquél cuyo principal incentivo, aunque no el único, es la obtención de una ganancia económica” (Ejea, 2012: 204).

Racrufi ha laborado como ilustrador independiente, para las siguientes empresas en México, Estados Unidos, Inglaterra, Dinamarca y Argentina: Diseño y Publicidad Mexicana, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Museo de las Ciencias Universum, Nutresa, Fernández editores, Larousse, Televisa, Susana Zabaleta, Business for Life, Rockford Illinois, Flee Sky Box, Virtual World, Chicago, The Hamline University, MN, Apex Publications, KY, Arcane, Flame Tree Publishing, Editorial Lumen, etcétera. Su trabajo se incluyó en el primer directorio de la industria publicitaria en México, titulado *Bronce Creativo*.

Desde siempre, Raúl Cruz Figueroa mostró una afición por el dibujo. Como niño, pronto se sintió atraído por los temas del contexto de su época. Nacido en 1963 en la Ciudad de México, la carrera espacial y la llegada a la luna, no pasaron inadvertidos para el pequeño Raúl.



Imagen 1. *Apollo 11*, Cruz (c. 1971-1973). Medidas: 15,5 x 20,7 cm. Técnica: Rotuladores. Colección: Racrufi. La era espacial marcó a Raúl. Aquí retrató lo que, en su imaginación, fue el alunizaje del Saturno. Hoy sabe que lo que llegó fue únicamente la cápsula en la punta, sin embargo, este modelo de cohete lo fascinó al grado de pedirlo como regalo en la Nochebuena. Sus padres consiguieron lo más parecido, pues no era un juguete usual. RCF terminó construyendo su propia maqueta con una apariencia más cercana al real.

La primera remuneración por un trabajo llegó a una edad temprana, entre los diez o doce años, de manera casual, cuando una mamá profesora de un amigo de su colonia le pidió unos dibujos de personajes griegos, que él supone que habría usado para sus clases. Raúl colaboró de manera solidaria sin pensar en un pago de por medio, sin embargo, al recibir los dibujos, la maestra le pagó diez pesos que, por cierto, conservó y nunca gastó. Ese fue un momento determinante porque fue el inicio de una vocación. Tomó la decisión de dedicarse al dibujo y vivir de ello, con la conciencia de que ese era su primer pago por lo que haría el resto de su vida.

Al terminar la secundaria, y antes de incorporarse al bachillerato, decidió entrar a una escuela técnica, en la cual concluyó un curso de dibujo publicitario que duró tres años. Durante su estancia en ella, realizó algunos trabajos sencillos y prosiguió con dibujos de interés personal.

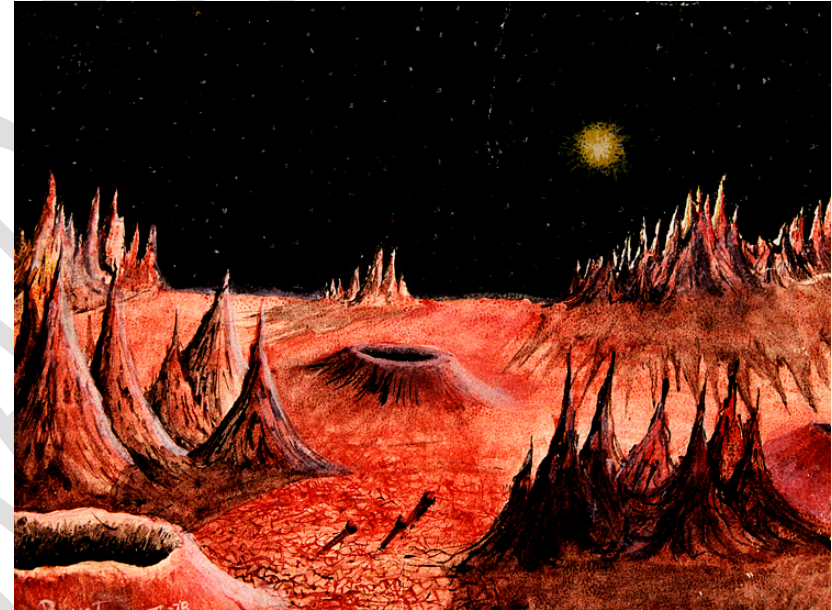


Imagen 2. *Marte*. Cruz (c. 1978). Medidas: 15,5 x 20,7 cm. Técnica: Rotuladores y tinta china. Colección: Racrufi. RCF dibujó esta ilustración cuando tenía aproximadamente 14 años. Estaba explorando cómo una fuente de luz produce las sombras, por eso se ven con tanta perspectiva, por el punto de fuga. Le sorprendía cómo éste podía definir tantos detalles de la composición.

Al ingresar al bachillerato, alrededor de los diecisiete años, además de proseguir con estos trabajos ocasionales, penetró al mundo del nrg, pues una compañera le pidió que realizara “propagandas” para el LS Baxter en

1983, es decir, durante la época dorada del nrg en la Ciudad de México (véase imagen 12)³.

A partir de entonces, el mundo de los LS no sólo le ofreció una fuente de remuneración sino, particularmente, el gusto personal de realizar de modo libre las temáticas asociadas con el imaginario espacial de esta música, que eran totalmente coincidentes con las cuestiones por las cuales había decidido dedicarse al dibujo: la fantasía futurista y la ciencia ficción⁴.

En el momento en el que ingresa Racrufi al escenario nrg, este se caracteriza porque tal música está en su apogeo, las publicidades ya tienen un estilo totalmente definido, existen varios dibujantes en el medio y, en términos publicitarios, la radio es el otro gran poderoso medio de difusión de dicho género musical.

Al paso del tiempo, tomó conciencia de que –salvo en el mundo de los LS nrg– no parecía que otras industrias adquirieran ilustraciones de fantasía futurista o ciencia ficción. De hecho, constató que no había una industria creadora de ciencia ficción en México, sólo expresiones en ámbitos diversos. Por lo tanto, a la par de desarrollar su trabajo remunerado, prosiguió creando su obra personal.

³ En las ciencias sociales y políticas, desde una perspectiva teórica, el término propaganda se utiliza para designar la difusión de las ideologías políticas y el de publicidad para promocionar productos en el mercado. Sin embargo, en el medio de la música nrg, se ha utilizado el término “propaganda” (o “propas” o “props”) para designar las publicidades anunciantes de los eventos de nrg.

⁴ Por supuesto, en términos de ingreso la variedad de trabajos prevalecía. Una fuente importante de remuneración en estos años lo ofrecía la editorial de la revista de rock *Conecte*, de la cual realizó varias portadas, pero también obras de otros temas para más revistas de dicha editorial.

⁵ Es algo común, en el medio social del nrg mexicano, la práctica de usar o reciclar las ilustraciones, aun sin el conocimiento de los dibujantes, para promocionar nuevos eventos. Fue el caso de esta publicidad.

Con fluctuaciones en el volumen de pedidos de propagandas de nrg, Racrufi trabajó de modo constante desde 1983 hasta mediados de los noventa, cuando esta música entró en sus años oscuros, en una crisis larga y profunda que la puso al borde de la extinción y duró hasta fines del viejo siglo. Los trabajos, por lo tanto, fueron menos demandados.

Esto no significó que los LS dejaran de usar sus ilustraciones, en tiempos posteriores a los años oscuros, aun sin un pago de por medio y auxiliados por la red electrónica. Es el caso de la imagen 3, en la que el LS Lesbos utiliza la ilustración que es central en la propaganda⁵. Este dibujo, así como uno de los que se usan en la imagen 15 en el capítulo dos, han sido de los pocos que se han utilizado en publicidades de nrg ilustradas por él en el nuevo siglo⁶.

En el circuito cultural comercial realizó portadas para libros y revistas de todo tipo de temática, incluso comics para instituciones públicas. Por supuesto, parte de su trabajo artístico también ha sido vendido⁷.

⁶ El dibujo de la imagen 15, del capítulo dos, fue reusado por un organizador nuevo en el siglo actual. En este caso, cabe la posibilidad de que el LS Valentino –una vez que adquirió el dibujo con el autor– haya podido proporcionar la ilustración al organizador para el nuevo evento o, lo otro y más probable, es que se haya repetido la situación descrita en nuestra nota 4.

⁷ Además, una de sus ilustraciones se usó como portadilla en la revista estadounidense *Heavy Metal*, y aunque la revista mostró interés en su trabajo, y él reconoce que también tenía interés, no tuvo tiempo de participar más en ella. Editorial Vid, a partir de las convenciones que realizó y de las que se hablará más adelante, pretendió darle forma de comic a sus dibujos, lo cual quedó también en proyecto. Su trabajo personal es expuesto y comercializado en galerías, aunque reconoce que tiene más oportunidades en galerías estadounidenses que mexicanas.

QUE NADIE ROMPA CON LO ESTABLECIDO, NO SIGNIFICA QUE NO SE PUEDA HACER

LESBOS

DISCOTHEQUE

ALFONSO HINOJOSA

Con lo mejor de la Musica
mas Grande de Todos los Tiempos

High Energy

Euro - italo

D.J. MOISES HINOJOSA

VIERNES
2
SEPTIEMBRE
2005

Los Otros Tarros

RESTAURANT and BAR

Calz. Mexico Xochimilco No. 16 1er Piso Col. Hualpaico a 100 Mts. de la Gas
A UN COSTADO DEL ESTADIO AZTECA

D.J. S INVITADOS

VANEE'S
ISRA-I MERCADO
CACHIN

SCROUNGE
ADOLFO VEGA

PRODUCCIONES
LES

BSESSION
PRODUCCIONES

INFORMES
26152069
04455-5450-6745
04455-1654-4615

Imagen 3. Publicidad del LS Lesbos (2005). Medidas: 17,3 x 13,7 cm. Técnica original de la ilustración: Acuarela y una capa de aerógrafo a fin de suavizar. Colección: Juan Rogelio Ramírez Paredes. Citlalli es el título de la ilustración (Cruz, 1995). La pieza apareció en su libro *El arte fantástico de Racrufi* (Cruz Figueroa, 2011) y en el catálogo mexicano *Bronce Creativo* (Larrea Legorreta, 2000).

Es importante señalar que, para Racrufi, el trabajo remunerado nunca le ha representado una carga o una asfixia, aunque tuviera que realizar ilustraciones de las temáticas más variadas. Fue un trabajo agradable, que le gustaba realizar, y no sólo por el pago. Quizá pueda ser juzgado, incluso, como un esparcimiento de su trabajo personal con el cual debía mantener una seriedad y una responsabilidad: la de preservar de modo fresco su propia libertad personal-artística, particularmente su propia libertad creativa y lúdica.

El circuito cultural comunitario: la identidad sociomusical high energy

“Se le asigna el nombre de circuito cultural comunitario a aquél cuyo principal incentivo, aunque no el único, es la obtención de un bien comunitario, ya sea éste el desarrollo, la educación, la integración, la superación o el reforzamiento de la identidad de un grupo social determinado” (Ejea, 2012: 205). “La categoría de identidad sociomusical pretende vincular los elementos que comportan a un cierto tipo de identidad que se construye teniendo como fundamento a la música, a un cierto género musical concreto” (Ramírez, 2009: 21).

Racrufi es conocido y ha sido valorado positivamente por las audiencias y propietarios de LS nrg. A él le correspondió realizar logotipos definitorios para LS, como el de Chester's, el cual fue creado a partir de una caricatura que representaba a dicho LS. Además, hizo las primeras publicidades nrg a colores en 1984 (véanse imágenes 17 y 64). En las exhibiciones de publicidades no han faltado nunca dibujos realizados por él y no hay coleccionista que carezca de trabajos suyos. En reconocimiento a su papel jugado en esta colectividad, fue invitado como

comentarista en la presentación del libro *De colores la música: lo que bien se baila... jamás se olvida (Identidades sociomusicales en la Ciudad de México: el caso de la música high energy)* en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Iztapalapa en 2009, donde expuso parte de su obra; así como conferencista al *Seminario High energy: música e identidad* en su “Cuarto Ciclo High energy: la música que se dibuja”, realizado en este mismo sitio en 2013⁸. En julio de 2018 ha sido nombrado y reconocido como Grafista Oficial del Hi Nrg Music en México por el Gremio de DJ’s Hi Nrg y Sonidos Disco CDMX y Edo. Mex. Con esta calidad moral ha firmado reconocimientos para las constancias otorgadas a los participantes del Segundo “Reencuentro de Leyendas del High Energy Music”, además de haber realizado una de las publicidades para tal reencuentro, organizado por dicho gremio (imagen 56). Finalmente, durante 2019 realizará las portadas de discos de las nuevas producciones de Artemysia y Lorena Michelin, dos cantantes italianas del subgénero italo disco⁹.

Entre 1983 y mediados de los noventa, Raúl colaboró con su gráfica de publicidad sonora en la consolidación de un imaginario social tendiente a la ciencia ficción y a la fantasía futurista. Evidentemente, el sentido social de escucha de esta música y los timbres acústicos usados por el género determinaban una orientación hacia narrativas cósmicas, que jugaban con la posibilidad de vida extraterrestre, de dominación del

universo por el ser humano y de mundos hipertecnologizados. Las propias portadas de discos, títulos de canciones o de grupos musicales, así lo señalaban. Eran indicativos claros de este sentido, al que siempre se añadió un toque de glamour. No se trataba de narrativas futuristas que tendían a lo desordenado, o a imaginar las nuevas problemáticas a las que el hombre o las nuevas relaciones interestelares podrían enfrentar. Tampoco se puede afirmar que fueran utopías resueltas argumentativamente. Simplemente eran fragmentos acústicos y visuales fantásticos. Se puede afirmar, incluso, que hay más fantasía futurista que ciencia ficción en todos estos elementos. Y no es que esté ausente la segunda, simplemente que hay una mayor proporción de la primera en este imaginario social.

Este imaginario se vinculó al sentido de escucha musical básico del nrg, es decir, al baile. Ambos se convirtieron en pilares indiscutibles para caracterizar a la identidad sociomusical que se desprendió del gusto por esta música. Los dos preñaron de rasgos inequívocos al resto de los elementos que fueron conformando los rasgos identitarios de la colectividad *jaiera*. Es en este terreno en donde el trabajo publicitario de Racrufi se inserta¹⁰.

Y al igual que con Jaime Ruelas, y otros dibujantes talentosos, las propas de Racrufi anuncian una mutación basada en hechicería social. Una noche de LS se transforma en lo que quisiéramos que fuera ese

⁸ En el caso del libro aludido se trata de un texto de quien suscribe, en el caso del Seminario me correspondió el papel de organizador.

⁹ Aunque esta es una discusión abierta, a mi entender, el italo disco puede ser considerado un subgénero del nrg (Ramírez, 2009).

¹⁰ Con respecto a la configuración histórica de dicha identidad sociomusical, así como la discusión teórica que conlleva (Ramírez, 2009), esto implica profundizar en el tipo de público que ha asistido a estos eventos. Se puede sintetizar como sigue. Hubo una generación fundacional adolescente, integrada por quienes fueron los primeros seguidores del género en la Ciudad de México. Eran jóvenes de todos los sectores sociales,

a inicios de los años ochenta. Más tarde, la asistencia a los LS se popularizó y los sectores favorecidos se distanciaron claramente de esta música a mediados de dicha década. Posterior a los años noventa, el público se hizo heterogéneo, y las brechas sociales y la edad ya no resultaron elementos centrales para la configuración de esta colectividad. El elemento que privó fue únicamente el aprecio por esta música.

tiempo y ese espacio ocupados, en lo que soñamos, en el efecto mágico que genera la música sobre el sitio y nosotros mismos. Esto se observa bien en el concepto del diseño de la imagen 4, donde se traspasa desde el mundo real a la dimensión disco¹¹.

Correspondió a Jaime Ruelas, con una alta calidad técnica y conceptual, la síntesis visual inicial de todos estos elementos que forjaron una identidad. En buena medida, la temática y el estilo de las publicidades nrg fueron determinados por él. Los dibujantes posteriores desarrollaron sus propios sellos personales, muchos de ellos con altos grados de calidad técnica y conceptual, pero nunca diseñaron fuera de los cánones establecidos por Ruelas. Esto obedeció al propio imaginario social establecido por la música en sí misma, pero también, porque Ruelas se consagró como un pionero en el estilo, generando tendencias y marcando pautas para el resto de los ilustradores. Consecuentemente, se erigió como un maestro del diseño en el campo publicitario de los LS nrg.

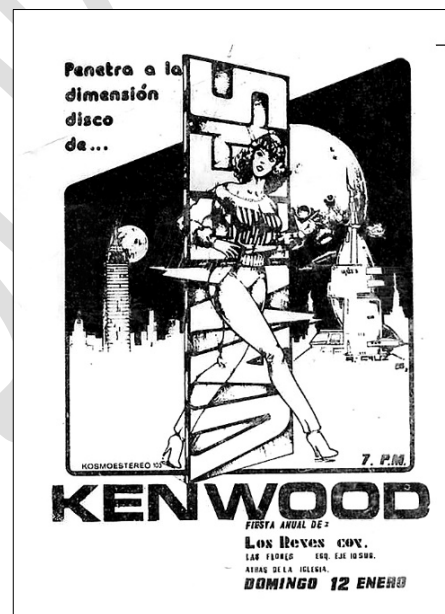


Imagen 4. Publicidad de mano del LS Vanee's, Cruz (1986). Medidas: 16 x 11,8 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Racrufi. La carga de trabajo implicaba buscar nuevas ideas a partir de distintos recursos y enfoques. En este caso, RFC partió de una intención un poco surrealista, como si atravesara un plano distinto, de una Ciudad de México normal a una ciudad futurista.

¹¹ Por supuesto, en la constitución de la utopía de esa noche de Cenicentas no sólo interviene la música, sino la luz y algunos componentes más, como el humo o la presentación de *show ballets*. En tales elementos siempre está presente la cuestión técnica. Desde esta perspectiva, la apropiación jugó un papel fundamental y se erige como lección histórica para otras áreas de actividad tecnológica ajenas a la del LS. Volviendo a este terreno, por ejemplo, el LS Forastero fue un innovador. Las explosiones pirotécnicas controladas usadas para el *show ballet*, se diseñaban y realizaban bajo supervisión de la química Rebeca Chico Morales. Elaboraron polvos para generar humo con aroma de vainilla, café o natural (que tenía olor a caramelo quemado). Estos adelantos los llegaron a vender a magos, grupos musicales de otros géneros o distribuidores del centro de la

ciudad. Según Ricardo Chico Morales, fundador y propietario de Forastero, su hermano, Víctor Chico Morales, especialista en máquinas y herramientas, fue el encargado de realizar las luces de colores de lentes en pentágonos, *astrodiscos*, *alligators*, así como otros modelos y tipos de luces para su LS. Posteriormente, fundaron una pequeña empresa de diseño de iluminación y accesorios, vendiendo incluso a otros LS. Ricardo explica que, por lo menos en Azcapotzalco y zonas aledañas, nadie más realizó este tipo de actividad y aparatos. Él señala que otros de los aportes de Forastero, al mundo de los LS, se dio en el emplazamiento de las estructuras metálicas de soporte para la iluminación y el uso sistemático de publicidades a color, incluidas las de tamaño póster.

Racrufi desarrolló de modo temprano, durante el tiempo de sus estudios en la escuela de dibujo técnico –pero no dentro de dicho contexto escolar–, la estética futurista mexicanizada. Esta huella personal no apareció en la creación de las publicidades nrg porque, a pesar de que seguía siendo futurista su trabajo personal, como el imaginario social que evocaba la música nrg, presuponía que debía existir un concepto más estrechamente relacionado con la temática del LS e, incluso, con las localidades de emplazamiento. Empero, una razón de mayor envergadura fue el peso específico de Jaime Ruelas. Habiendo marcado un estilo sumamente apegado a la realidad tecnológica y al entorno del LS nrg, Raúl consideró que debía seguir el estilo que Jaime había inaugurado. No había dudas, Ruelas era “el bueno” en este campo. Ello nos lleva a pensar que, quizá, sin la existencia de Jaime Ruelas, las publicidades de nrg mexicanas habrían contado en la obra de Racrufi con una estética futurista mexicanizada¹².

IncurSIONAR en un estilo de diseño publicitario definido sobre la línea ruelista de este imaginario social, no fue impedimento para que Racrufi acometiera con entusiasmo su tarea con los LS nrg. De hecho, a pesar de contar ya con el determinismo de una retórica visual establecida y convincente para los usuarios-consumidores de esta música y sus eventos, Raúl pudo dar rienda libre a su imaginación y su interés en desarrollar sus temáticas elegidas desde la infancia. En su caso, como en el de muchos otros dibujantes, se dio una simbiosis entre los intereses

¹² Es materia de un próximo estudio el ahondar en el proceso de producción social y técnica de las publicidades de nrg, así como en la historia de la tipografía utilizada para la presentación de los equipos de LS. Con respecto a la retórica visual de las publicidades nrg, puede verse Ramírez (2013).

¹³ Además de la memoria histórica, el sentido de pertenencia, el grado de compromiso, la concepción de otras colectividades sociomusicales y las prácticas colectivas, son los elementos que configuran una identidad sociomusical. En relación con dichas prácticas,

comerciales de los LS nrg, la consolidación de un cierto imaginario social visual nativo y propio de la identidad sociomusical *jaiera*, con los intereses artísticos y personales de algunos dibujantes.

Los objetos publicitarios generados para un circuito cultural comercial cumplieron eficazmente con su papel de mensajeros anunciantes, en la medida en que lograron la finalidad de sostener y acrecentar la audiencia a estos eventos, conocidos popularmente como “tocadas”. Acataron su compromiso establecido con los intereses comerciales de los LS, quienes contrataban a los dibujantes y compraban sus trabajos.

Pero además, estos dibujos salieron de este circuito para entrar en la dinámica de un circuito cultural comunitario. Es decir, jugaron una función al servicio de un imaginario social que era parte de una identidad sociomusical, o sea, de una colectividad que existía únicamente por su preferencia musical, de un sujeto colectivo que funcionaba como una comunidad de gusto. Las publicidades ilustraron la música, le dieron vista a lo que se escuchaba, con un sello propio y original.

Por otro lado, dichas publicidades comenzaron a ser componente de esa memoria histórica colectiva *jaiera*, que forma parte de dicha identidad sociomusical. Sus creadores fueron reconocidos como “artistas” o “maestros” por su propia comunidad y sus trabajos se convirtieron no sólo en medios de comunicación para la próxima tocada, sino en preciadas obras por coleccionistas de propagandas de la misma comunidad. Se valoraron las colecciones y los objetos que contenían¹³.

tanto el dibujo, como la colección de propagandas, forman parte de las mismas. Las exhibiciones de publicidades dan cuenta del valor simbólico que se atribuye a tales piezas y la manera en que se encajan en la memoria histórica de los simpatizantes de esa música. Al respecto, Ramírez, 2009.

No es que Racrufi, ni Ruelas, ni ningún dibujante, ponderaran que su trabajo estaba siendo parte de una subjetividad con una identidad sociomusical. Este sujeto colectivo no existía siquiera porque la senda de formación de su identidad apenas estaba iniciando en los años dorados de la década de los ochenta y, a inicios de los noventa, todavía estaba en un doloroso proceso de constitución. Desde el inicio había nociones y sentimientos de inclusión en una colectividad especial, pero no había una claridad del futuro ni del tipo de desarrollos que se gestaban en tales vivencias. Los dibujantes colaboraron a la formación de la identidad sociomusical nrg, pero a este proceso entraron por casualidad (como Racrufi), sin una clara conciencia del papel que terminarían jugando con posterioridad¹⁴.

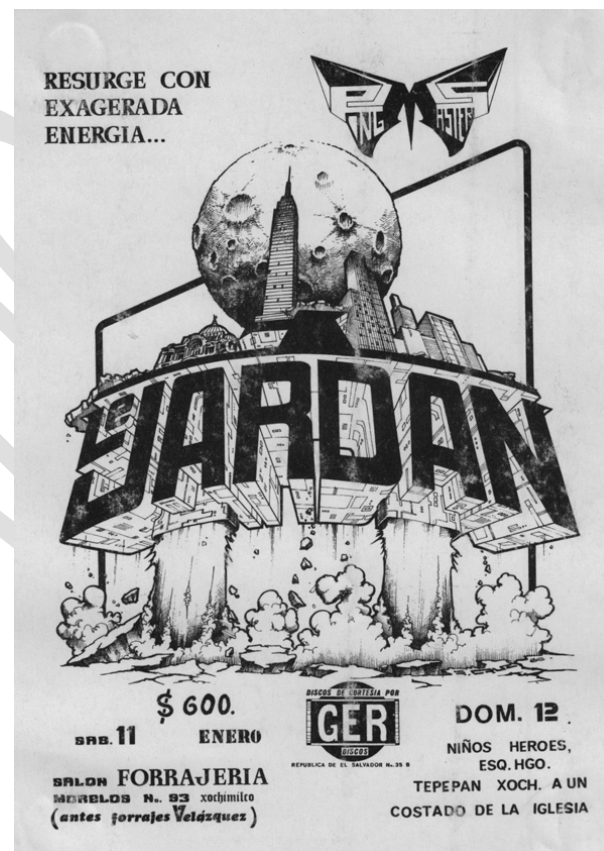


Imagen 5. Publicidad de mano para el LS Le Jardan y Ping Masters, Cruz (1986). Medidas: 15,5 x 11,2 cm Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Racrufi. RCF ha sentido, desde edades tempranas, una fascinación por las superestructuras. En este caso, se descubre que una parte del centro histórico de la Ciudad de México descansaba encima de una nave.

¹⁴ Para profundizar en esta historia y los procesos de constitución identitaria de la colectividad nrg, véase Ramírez (2009).



Imagen 6. Ilustración encargada por el LS Forastero, Cruz (versión 1993). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. La primera versión es de 1984; fue solicitada por la imprenta Lithovicsa para ilustrar folders, calendarios, playeras, etc. Según Ricardo Chico, fundador y copropietario de LS Forastero, este dibujo tuvo una contraparte donde se veía el reverso del barco alejándose (1984). Racrufi parece recordar que, en efecto, pudo haber hecho esa vista contraria. El trabajo tiene influencia, reconocida por el autor, de un artista que dibujaba con una temática medieval en la revista *Heavy Metal*, donde todas las armaduras tenían caras, ornamentos y muchos otros detalles de fantasía y medioevo. RCF los incluyó hasta en los mástiles.

¿Cómo concibe actualmente Racrufi a las propagandas nrg? Para él, son objetos de arte fantástico, particularmente valioso, por ser mexicanas. Lo son, y que sean mexicanas les confiere no un valor patriótico, sino el valor social y político de que son expresiones auténticas de apropiación de lo moderno y sus imaginarios sociales, de ser conforme al propio ser.

El reconocimiento comunitario de las propagandas de nrg trascendió hacia los circuitos culturales artísticos, por lo que hoy comienzan a reconocerse a estas publicidades como obra valiosa que debe ser preservada y exhibida. Por supuesto, el trabajo de Raúl desbordó la hechura de propagandas, de ello se hablará a continuación.

El circuito cultural artístico: la obra de Racrufi como artista fantástico

“Se le llama circuito cultural artístico al que tiene como principal finalidad, aunque no la única, hacer una contribución al panorama general de la creación artística en determinada disciplina.” (Ejea, 2012: 207).

La obra de Racrufi ha sido expuesta, individual y colectivamente, en diferentes espacios en México, Cuba, Suiza, Italia y Estados Unidos, entre otros: Museo de Arte Carrillo Gil, Galería Nueva Plástica, Stenthall Gallery, Universidad del Valle de México, Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes, Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM Plantel Xochimilco, Centro Cultural El Faro de Oriente, Galería Centro Médico Siglo XXI, Galería del Tiempo de la UAM Azcapotzalco, Xcéntrico, Galería Anglo Mexican Foundation, Salón de la Plástica Mexicana, Casa de la Cultura de Tampico, ExpoRobótica World Trade Center (WTC), Foro Consultivo de Ciencia y Tecnología, Casa Universitaria del Libro, Festival

de Arte Contemporáneo de San Francisco del Rincón, Centro de Convenciones Tlatelolco, Convención de Ciencia Ficción y Cómics TNT, Festival de Día de Muertos Mikistli en Cuautitlán, Robo Show 2011 WTC, VI Festival de Cultura del Caribe Maya 2011, COMICON de San Diego, Museo de Culturas Populares, Casa de Cultura Azcapotzalco, Festival de cine FERATUM, Latino Art Museum, The Society of Illustrators Gallery, Third SPECTRUM Exhibition, Instituto Sanmiguelense, La Mole WTC, Casa del Artesano de Coyoacán, Universidad de Guanajuato, The Artboxproject Basel 1.0, Studio d'Arte Andromeda, Centro Sociale Casaloca, National Museum of Mexican Art, etcétera. Además, han publicado su obra en los más prestigiosos directorios, revistas, anuarios, compendios y selecciones de Suiza, Estados Unidos e Inglaterra.

Racrufi dibujaba como lo hacen todos los niños, probablemente, mejor que la mayoría. Durante la secundaria tomó el taller de mecánica automotriz, aunque había buscado ingresar al de artes plásticas y su aspiración, entonces, era la de ser un diseñador de autos. Influenciado por películas estadounidenses como *Naves misteriosas (Silent Running)* (1971), *King Kong* (1933 y 1976), *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo (Close Encounters of the Third Kind)* (1977) o series japonesas como *Ultraman* (1966), se formó un gusto por temáticas de ciencia ficción o fantasía futurista y especializó su vocación como dibujante de estos géneros¹⁵.

Su afición por el dibujo, su carácter personal y su incursión temprana al campo laboral le hicieron comprender que deseaba vivir del dibujo y

¹⁵ Aunque no tuvo influencias de cine nacional, no deja de reconocer que, por ejemplo, *La nave de los monstruos* de 1960, es parte de la cinematografía de ciencia ficción mexicana.

¹⁶ Sobre esto último, por ejemplo, aunque pensaba que debía estudiar una carrera, el trabajo absorbió su tiempo y esta aspiración no se materializó.

para el dibujo; que anhelaba plasmar visualmente temas sobre ciencia ficción y fantasía futurista; que no viviría de realizar ilustraciones de estos géneros porque en México –salvo los LS nrg– nadie los requería conforme a sus intereses comerciales; que no subsistiría únicamente de la remuneración de los LS nrg; que sí tenía la capacidad de generar ingresos ilustrando temáticas de diseño diferentes a las que prefería; que los trabajos por encargo no eran algo desagradable; que a la par del trabajo pagado estaba facultado para desarrollar una obra personal; y, además, que no debía, podía, ni quería dejar escurrir el tiempo¹⁶.

Esta cierta obsesión por el tiempo, como rasgo personal, interfiere en su arte en la medida en que le queda claro lo que debe de hacer y a qué dedicarse. Por otro lado, la valoración de las horas pasadas es clara cuando ha tratado de conservar trabajos porque representan esfuerzos e inversiones temporales, que son irre recuperables si se pierden. Esto desde temprana edad¹⁷.

Por lo tanto, el desarrollo de su obra personal ha sido una constante durante toda su vida. Sin importar si podía ser vendida o no, ser útil socialmente o no, ser valorada artísticamente o no, tenía una conciencia clara de que él para eso vivía, para acrecentar, en primera y quizá última instancia, un arte para sí mismo, un motivo de vida que lo llenaba de satisfacción y plenitud, al sentir una total libertad creativa e inspiracional.

Este es uno de los motivos por los que, ni las instituciones, ni los grupos, han sido importantes para él. Incluso, su futurismo mexicanista no se corresponde con una patriotismo vulgar, ni siquiera con un

¹⁷ Alrededor de los diez años, él consideraba que no quería deshacer una figura de plastilina para hacer otra porque no volvería el aquí y el ahora de esa creación, ni su papá – quien llegaba tarde del trabajo- podría apreciarlo, ni regresaría esa idea sobre lo realizado.

patriotismo moderado o justificado¹⁸. El trabajo del artista es una dinámica poderosa en su sentido de vida, es la propia felicidad involuntaria de un creador al que nunca le ha faltado actividad en cualquiera de los circuitos a los que ha pertenecido.

Y esta es una de las razones por las que su trabajo, en el circuito cultural artístico, mantiene una baja influencia del entorno histórico. Sus rasgos personales, sin hacerlo una persona introversa, sí denotan una posición social de relativo aislamiento feliz, incluso de su familia y sus posibles relaciones afectivas.

En un terreno técnico, la evolución es obvia y natural en la carrera de cualquier artista. Como dibujante Racrufi se ha desenvuelto dominando acrílico, acuarela, aerógrafo, lápiz, óleo, pastel, tintas, etc.

En un terreno temático, en cambio, su compromiso siempre ha estado con la ciencia y la fantasía futuristas. Pero la ciencia ficción y fantasía futurista que realiza tienen un sello mexicanista, lucen como un modo de apropiación creativo en un cierto tipo de futurismo clara y conscientemente mexicanizado. Esta definición surge, como todo lo que rodea lo esencial de este artista, en un período temprano. Específicamente, en el lapso posterior a la conclusión de sus estudios de secundaria. Desde entonces, él comienza su obra personal, pero aquellos a quienes les mostraba sus dibujos lo asociaban con situaciones de moda. “Quedó bien tu *transformer*” o “tu nave de *Star Wars*”, eran las impresiones que recibía. Molesto con la situación de no mostrar una originalidad que trascendiera la moda estadounidense, decidió imprimir un sello propio a sus trabajos partir de la cultura, la arquitectura, la geografía y la historia de su país. Racrufi es Racrufi, ni más, ni menos.

De tal modo, en una cartulina cascarón hizo un dibujo de una nave espacial con forma de cabeza de Quetzalcóatl, donde las plumas son motores y los ojos ventanas (imagen 7). Posteriormente, hizo un robot con características de guerrero águila mexicana. Aunque técnicamente podían tener deficiencias, el sello personal de su obra había nacido. En este momento se define la esencia de su ser artístico y, simplemente, correspondía proseguir con un despliegue adecuado a este principio, lo cual aconteció.

A mediados de los noventa, se dio la primera ocasión para presentar su obra personal en un espacio propio para la temática. El escaparate fue la primera convención de ciencia ficción en la Ciudad de México, llamada *Modelismo Estático y Ciencia Ficción (MECyF)*, organizada por Editorial Vid en el Hotel Flamingos. En la segunda convención le correspondió hacer el cartel de la misma, además, participó en dos más que apostó esta editorial. Las convenciones tuvieron más organizadores, multiplicándose en la ciudad y el país. Por una década, él se hizo participante asiduo. A partir de entonces, su trabajo fue conocido de una manera amplia. Esto permitió que llegaran otras vitrinas nacionales e internacionales para mostrar su arte y, además, venderlo.

¹⁸ Por “mexicanista” comprendemos aquellos rasgos que, en la circulación histórica global de símbolos y referencias, han sido recurrentes en la identificación de México, como unidad social e histórica, en el exterior. Se trata de un término que se usa en el lenguaje

común y así se sobreentiende. Nuestra intención no es profundizar en el aleccionador fracaso de la filosofía de lo mexicano.

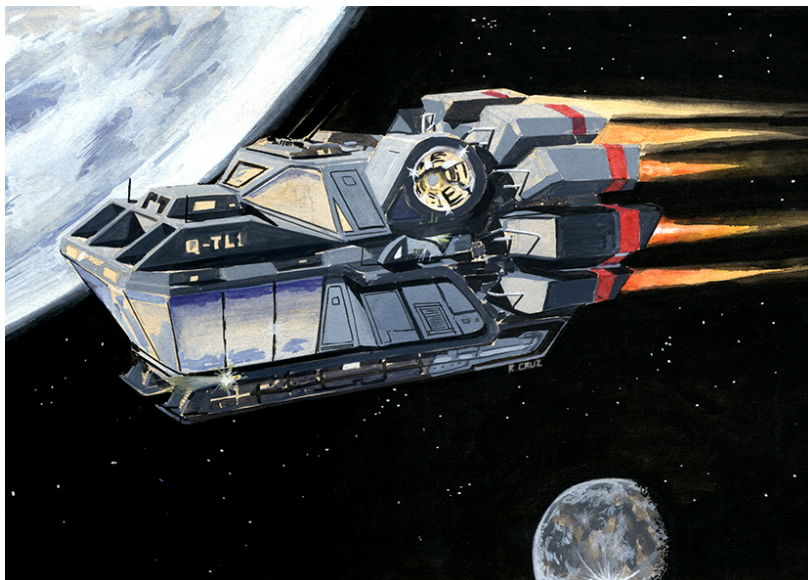


Imagen 7. Nave Quetzalcóatl, Cruz (c. 1980-1988). Medidas: 25,5 x 38 cm. Técnica: Pintura de base agua y tintas chinas. Colección: Racrufi. Esta ilustración fue realizada cuando RCF tenía entre 17 y 25 años. Es una nave espacial en forma de cabeza de Quetzalcóatl, en donde se define, por primera vez, el sello personal mexicanista en las ilustraciones futuristas de Racrufi. Es la primera expresión visual que buscó diferenciarse de los dibujos de ciencia ficción extranjeros, a partir de un concepto más propio.

El desarrollo de su obra personal siempre lo motivó a experimentar con técnicas plásticas. Aunque se trata de una incursión que no ha sido totalmente explotada en sus posibilidades, la realidad es promisoria. Esto se puede afirmar no sólo porque ha podido vender creaciones, sino por su calidad técnica.

¹⁹ En México, el término “sonidero” se asigna a los propietarios de los LS, pero también a los animadores o conductores del evento. Son una especie de maestros de ceremonias y sus formas difieren considerablemente según el tipo de música que toquen.

Esencia y sino de Racrufi como artista

“Origen, pertenencia y destino se funden con claridad...” en un sino (Ramírez, 2000: 23). El sino no es más que aquel destino al cual se está destinado originariamente por la esencia. El *sino* es el esenciar de la esencia, o sea, de lo inicial. La esencia es el libre y original despliegue de un origen que toma la forma de destino.

Racrufi ha recibido importantes reconocimientos internacionales, tales como: la recomendación para Chesley Award 2006 en la categoría Unpublished Monochrome, por el Chesley Nominating Committee y la Association of Science Fiction and Fantasy Artists; ser seleccionado en 2010 como uno de los veinte mejores artistas de Arte Fantástico en técnica manual, para el libro *FANTASY+3, Best Handpainted Illustrations*, editado en China por Vincent Zhao para la editorial CYPI PRESS de Londres, etcétera.

En Estados Unidos, Michael Jackson fue un *show man* en el sentido más completo del término: músico, cantante, bailarín, coreógrafo, vestuarista, compositor y productor discográfico. En México, lo más cercano que ha habido a este artista, en el ambiente nrg, ha sido Tony Barrera del LS Polymarchs: *disc jockey* (dj), cantante, bailarín, escenógrafo, coreógrafo, vestuarista, letrista, productor discográfico y sonidero¹⁹.

Por otro lado, las multi-habilidades se han exhibido en otros personajes de este ambiente, por ejemplo: Roberto Devesa ha sido dj (Patrick Miller), productor musical y arreglista; o Jaime Ruelas ha sido dibujante publicitario y dj.

En el ambiente gráfico, Racrufi se ha destacado por participar en tres circuitos culturales con lógicas distintas y obtener en todos muy buenos resultados. Esta intersección en su experiencia práctica se acompaña de una habilidad artística que completa su interés temático, pues no sólo ha sido dibujante, diseñador o pintor, sino ha realizado escultura-modelaje y vestuarios de ciencia ficción.

Desde temprana edad, Raúl quería participar de algún modo en la hechura de aquellas temáticas cinematográficas que lo inspiraban. Por lo tanto, desde el inicio, alrededor de los quince años, comenzó a realizar modelos de naves espaciales que ha ido perfeccionando. No importaba de qué modo, si como pintor, dibujante, diseñador de modelos, escultor. Quería estar en esos mundos fantásticos, aunque tuviera conciencia de que lo que veía sólo fueran maquetas, él deseaba estar allí para jugar.

Esta es una constatación que nos lleva a recordar que el compromiso de Racrufi es -indisolublemente- artístico y personal, un sentido de vida, que va “siempre en torno a su mundo de juego, a esa grave ocupación que es jugar cuando se buscan otras puertas” y que lo ha llevado a realizar una obra, aun claramente incompleta²⁰.

Sus modelos se han ido transformando en relieves y esculturas, muchas de ellas realizadas a partir de sus ilustraciones y otras, independientes de la temática, solicitadas mediante un pago remunerado. El trabajo dimensional lo ha llevado a usar diferentes materiales, preferentemente de deshecho, a experimentar con ello para lograr sus cometidos iniciales. Se le puede llamar “escultor”, “artista visual” o “artista plástico”, tampoco es relevante para él este tipo de taxonomías. En realidad, no lo son. Lo verdaderamente revelador, es que

él se acerque por todas las vías posibles a permanecer en el destino de su obra, en el concepto y sentido de su arte, que no salga de ese círculo vital.

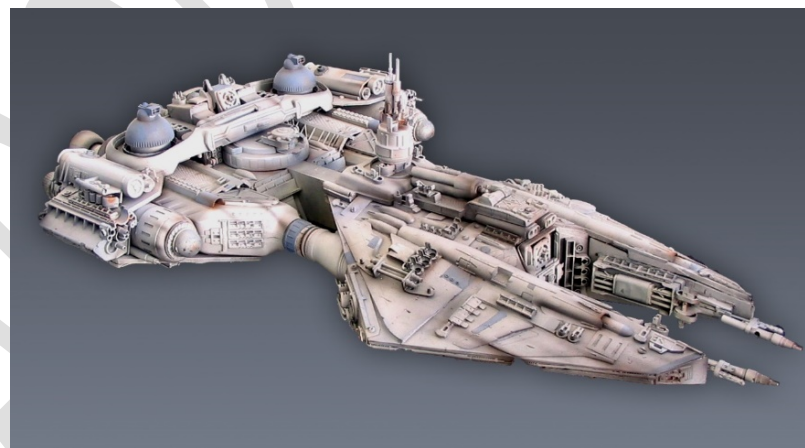


Imagen 8. Modelo de nave. Cruz (2000). Medidas: 50 x 100 x 25 cm. Técnica: Maqueta hecha con objetos de reciclaje. Colección: Racrufi. Modelo dimensional realizado en un período de madurez artística. Aparte de la primera nave que construyó (imagen 109), es la única otra que todavía posee. Las varias que diseñó tuvieron mucha aceptación por el tipo de materiales que utilizó (envases de desodorante, champú y objetos varios), inclusive hicieron varios reportajes acerca de las mismas en la Revista del Consumidor (Profeco, s.f.), en un programa de TV Azteca llamado “Hecho en México” y en un canal de la empresa mexicana Cablevisión.

²⁰ El entrecorillado en Cortázar (2005).



Imagen 9. *Memoria del futuro*, Cruz (2018). Medidas: 55 x 41 x 6 cm. Técnica: Original en madera con plastilina epóxica y materiales para texturizar paredes, pintura acrílica. Colección: Racrufi. Aquí se reproduce la tercera adaptación de la pieza, realizada en fibra de vidrio. La primera fue una representación gráfica, bidimensional; más tarde, una actualización en relieve; cuando surgieron los monitores planos de computadora, RCF la renovó. La segunda versión apareció como portada en el libro estadounidense *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain (Early Classics Of Science Fiction)* (Bell y Molina-Gavilán, 2003).

Posteriormente a su obra ilustrada y dimensional, comenzó a realizar accesorios de vestuario futurista para las convenciones en las que participaba, en los años noventa. Finalmente, aproximadamente en 2008, confeccionó trajes completos con este tipo de estética, siendo su primera obra un traje de robot de *fomi* (etilvinilacetato). Esta es una faceta nueva en la que incursiona. Es otro ángulo de la temática fantástica con la que se encuentra comprometido y, como se puede apreciar, es totalmente prometedora.

Por lo tanto, siguiendo las aristas todavía inexploradas de su vitalidad esencial artística, la pregunta evidente es, ¿cuándo hará cine? Racrufi ya ha hecho animación alrededor de 2003. Sin embargo, no resulta ser de su agrado porque se pierde demasiado tiempo para la obtención de un objetivo. No había la correlación adecuada entre tiempo invertido y resultado logrado. Era un asunto que podía delegarse y él prefería la creación de conceptos visuales, de personajes. Actualmente, cuenta con un colaborador en este terreno.

Por lo tanto, se puede inferir que Racrufi prefiere otras formas de diversión creativa y confiesa que sí desea hacer cine, que lo hará y, probablemente, en un futuro no muy lejano. La conciencia de que hacer cinematografía implica el acercamiento a grupos, lo que nunca ha sido fácil para él, lo lleva a la determinación de que necesita acercarse a la persona adecuada, lo cual, por su sino, tarde o temprano pasará.

A la filosofía se llega una vez que se alcanzan las cumbres más altas de la actividad realizada. Es entonces cuando se reflexiona, desde otra altura, sobre el trabajo hecho y la naturaleza del mismo. El pensamiento de Racrufi, con toda claridad, trascenderá el cine y llegará a pensamientos de esa naturaleza. Por su propio deseo, aspira a escribir de los comportamientos sociales, de su experiencia y visión de la vida. Completará un círculo de vida para volver sobre sus pasos a redactar sobre las conductas humanas, a expresar su visión del mundo. Será una

obra terapéutica o filosófica, o ambas, acerca de sí mismo, su creación y su forma de entender las cosas.



Imagen 10. Vestuario de robot, Cruz (versión 2015). Medidas: Adaptable. Materiales: etilvinilacetato, luces, micas y otros. Colección: Racrufi. Fotografía realizada en la azotea de un edificio de la Ciudad de México. Surgió de forma azarosa y progresiva cuando en México empezaban a tener auge los eventos de cómic. RCF participó en el nombrado MECyF. *Modelismo Estático* y *Ciencia Ficción* donde incluyó a una chica disfrazada de guerrera. En la primera aparición tenía sólo algunos elementos; poco a poco, a lo largo del tiempo y las presentaciones, fue agregando otros. Así pasó de una vestimenta con accesorios, a una armadura completa. Un empresario de espectáculos argentino le encargó dos vestuarios más y los tres terminaron en su país.

Justo el mismo día y casi a la misma hora llegaba otro mensajero, esta vez con un envío proveniente del otro lado del mundo. El paquete contenía un libro de Arte editado en China y publicado en Reino Unido, donde se reconoce a 20 de los mejores artistas plásticos de la actualidad en el género de la fantasía, cuya técnica manual no solamente es reconocida a nivel mundial, sino que cada artista se distingue por su estilo único dentro del género conocido como Arte Fantástico. Por supuesto Raúl Cruz es uno de esos 20 artistas internacionales y en los interiores del libro no sólo se encuentran algunas de sus obras de técnica tradicional, sino que la publicación nos permite ver una entrevista que Vincent Zhao, editor del libro y de diversas publicaciones de arte fantástico le realizó.” (Huidobro, 2010: s/p).

La obra de Racrufi ha cobrado vida propia, lo cual es una condición para que se le pueda catalogar como apreciado en el circuito cultural artístico internacional. Para él, un artista no puede considerarse artista nunca, pues eternamente es aprendiz en la medida en que hay cosas siempre nuevas por aprender y desarrollar. En todo caso, la categoría proviene de quien aprecia estéticamente.

Algunas reflexiones intermedias

Racrufi: “He estado tan ocupado haciendo lo que me gusta, que cuando levanté la cabeza, todos se habían alejado siguiendo los cánones sociales”.

Como se ha podido apreciar, el trabajo de Raúl Cruz Figueroa ha sido exitoso en los tres circuitos culturales donde ha irrumpido. En el económico, la facilidad para generar un ingreso lo acompañó desde temprana edad. Esto le permitió dedicarse a su obra personal, le sirvió de

aprendizaje y le generó una distracción importante y necesaria, para seguir con sus intereses artísticos, más allá de la remuneración. Las empresas y el tipo de trabajos que ha realizado lo colocarían, por sí mismos, en el rango de un ilustrador más que “exitoso”.

En el circuito cultural comunitario, su trabajo formó parte de la memoria histórica y las prácticas colectivas de la identidad sociomusical nrg. Más allá del mensaje bien transmitido del anuncio publicitario en las propagandas, Racrufi es reconocido y apreciado entre la audiencia gustosa de esta música. Él, como otros, colaboró a la consolidación de esta identidad –que expresa una forma particular de apropiación cultural– y pasó a ser parte de la historia de la misma.

En el circuito cultural artístico, su trabajo se destaca por una continuidad de objetivos, conceptos y temáticas, así como por un desarrollo múltiple de habilidades usando técnicas variadas en áreas diferentes, tales como: el dibujo, la ilustración, la escultura, el modelismo, así como el diseño y la confección de vestuarios. La valoración artística de su obra lo coloca como un referente latinoamericano indiscutible, en el área del diseño visual de la ciencia y la fantasía futurista. Al mismo tiempo, plantea un estilo tan propio, como de vanguardia, en el campo de los diseños futuristas mexicanizados.

Sus obras son una extensión de su niñez, de una avidez infantil creativa y de conocimiento. Acometen, seriamente y con las dificultades propias de una praxis artística, un sentido vital. Su obra subsiste por sí misma, lo cual le da vida propia. Es parte del despliegue de su esencia inicial, pero Racrufi no ha completado su misión todavía. Su sino lo sigue y lo seguirá, lo conduce y lo conducirá, seguramente, por toda la vida. Su pasado es lo que será.

Charlas sobre ayer y hoy

Por Antonio Ramírez Pérez

Plática con Raúl Cruz Figueroa

El presente diálogo busca ahondar en la vida del artista, en sus recuerdos más profundos, para tratar de entender su entorno, sus gustos, fijaciones y las experiencias que lo llevaron a expresar sus ideas a través de la pintura. Desde la primera vez que tuve en las manos una de sus publicidades de high energy, observé muchas cosas, me hice mil preguntas sobre su trabajo y, más tarde, sobre su evolución como artista. Al pasar de los años esos cuestionamientos permanecieron.

La plática se basó en eso, en preguntas que, por décadas, quizá muchos hemos guardado en la memoria. Se dio como una plática informal, con naturalidad, sencillez y sin posturas, para lograr una aproximación lo más cercana a la persona como esencia, más que a teorías artísticas o sobre su trabajo. En muchos casos, se idealiza a los personajes y se les desprende de su contexto histórico; aquí, se trata de evitar esa lejanía y aislamiento para que cada lector pueda sentirse como quien entabla esta charla.

Porque consideramos muy importante la historia de vida de Raúl. Porque hablar de los años 80 será voltear a ver su obra, que recupera mucho de lo mexicano. Porque su visión nos transporta a un futuro de lo

nuestro. Porque no dudamos que su arte será valorado por la mayoría en los años por venir. Y cuando esto suceda, encontrarán este trabajo editorial, donde la tarea ha sido mostrar su obra de ayer y hoy.

Raúl Cruz Figueroa (RCF): Mira, estas fueron otras para el técnico famoso, ¿Baxter?

Antonio (A): Va a ser el momento de que saques muchos recuerdos del baúl, ¿no?

RCF: Sí, esta estaba por ahí, abandonada.

A: ¿A ti te trae algún recuerdo especial cuando la ves? Porque hay una *propa* tuya que a mí me trae un *flashback* a mi niñez.

RCF: ¿Cuál es?

A: Es un soldado con un perro robot de Forastero. Fue la primera propaganda que yo tuve en mi vida. La llevó mi hermano; la dejó sobre la mesa y se la robé (imagen 11). No sé ni dónde quedó. Me hace recordar muchas cosas de mi infancia; por eso se me hace nostálgico y me gusta volverlas a ver, porque me remontan a esos tiempos. ¿A ti?

RCF: A mí, el recuerdo más poderoso que me trae es la emoción que yo sentía de empezar a ejercer, por usar una expresión; de empezar a actuar en el mundo real, especialmente con algo que en ese entonces me entusiasmaba mucho. Después vino una etapa en la que tomé una decisión muy fuerte. Una de las imágenes que tenía, como me visualizaba, era ser un artista de ciencia ficción. Esto [la gráfica high energy], en

realidad, fue como un “negrito en el arroz”,²¹ como dicen. Fue una situación excepcional de la época, que no se ha vuelto a dar. Específicamente, no se ha vuelto a dar en la ciencia ficción mexicana, pero como a mí me tocó en una etapa en la cual iniciaba mi vida activa en el arte, me dije: “Si esto es el arte, seguramente hay mucho más”. Esa era mi lógica, con la que armaba mis pensamientos; pero no, en realidad coincidió con ese escenario excepcional.

A: ¿Esa ilustración fue tu propuesta? ¿No te pidieron algún dibujo específico? ¿Salió del cerebro, de la imaginación de Raúl?

RCF: No, la libertad creativa estaba ahí... Bueno, en algunos casos, si iba a haber algún evento o algún invitado especial, pero en la mayoría de las ocasiones me decían: “Te encargamos un dibujo así...”, y yo tenía libertad. ¡Me emocionaba tanto! Lo sigue haciendo, el arte rige mi propia vida; todo lo que yo haga va a girar a su alrededor. Pero esta en especial ¡fue tan fuerte! La emoción y la expectativa que despertó en mí... Recuerdo que iba a dormir y soñaba, no tanto la escena, soñaba los alcances que podían tener las ilustraciones. Por ejemplo, recuerdo una vez que soñé que iba al evento, y que ahí existía la nave, ¡existía una cosa así! O sea... yo ya estaba grande...

A: ¿Qué edad tenías?

RCF: Bueno, yo iba a Bachiller²²; tenía como 19 o 20 años. Esto es a lo que me remite. Ahora las veo y, lo que me sigue emocionando, es pensar en la expectativa, en todo el camino que venía por delante.



Imagen 11. Original blanco y negro para el LS Forastero y otros, Cruz (1989). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Fue de los primeros trabajos de RCF para el nrg. Refleja totalmente la influencia de Jaime Ruelas, específicamente sus guerreros, generalmente futuristas. Aunque este último tendía a la ciencia ficción y la fantasía, RCF mostró predilección por la primera vertiente.

²¹ Expresión mexicana que refiere a un grano oscuro que se encuentra al estar limpiando el arroz antes de cocinarlo; la pieza resalta entre las de su entorno.

²² El Colegio de Bachilleres es una institución mexicana de educación media superior.

A: ¿Recuerdas cuál fue la reacción de la gente?

RCF: Les gustaba. Veían el trabajo y les parecía bueno. Tampoco es que se súper sorprendieran y fuera una reacción excesiva, pero por lo menos no había rechazo o indiferencia; siempre hubo gusto y siempre me aceptaron. Hasta el punto de que luego vinieron a encargarme más y más.

A: Entonces, Baxter fue uno de los primeros. ¿Luego, cómo se dio la bola de nieve? Ese fue el primer dibujo, ¿cómo caen contigo los demás sonidos?

RCF: La verdad es que no lo sé, pero me imagino que, en el ambiente, el propio trabajo se fue abriendo paso, porque no hice ninguna clase de esfuerzo promocional; simplemente, primero se acercaron unos, luego otros... no recuerdo el orden, ni quiénes, pero llegó un momento en que –yo vivía en la Unidad El Rosario–,²³ me iba a buscar gente de Xochimilco, de Villa Coapa,²⁴ de diferentes lugares, que para entonces a mí me parecía que eran provincia.²⁵ Como era muy reservado, muy encerrado y no tenía mucho conocimiento geográfico, sólo sabía que venían desde muy lejos. Recuerdo a un *chavo*,²⁶ de un grupo, Vannes o algo así, que se llamaba Marco o Marcos y venía del sur de la ciudad; llegaba a eso de las 11 o las 12 de la noche a buscarme porque decía que para él era el momento más fácil de cruzarla. Entonces, poco a poco se fue dando.

A: ¿Le hiciste muchos dibujos a Baxter? (imagen 12)

RCF: No, no tantos. No debieron haber sido más de cinco o seis.

A: ¿De quién más te acuerdas?

²³ Al norte del entonces Distrito Federal, colindando con el Estado de México.

²⁴ Ambos rumbos en el sur de la ciudad, aproximadamente a 40 km de distancia de la Unidad El Rosario.

²⁵ Fuera de la ciudad.



Imagen 12. Publicidad de mano para el LS Baxter, Cruz (1983). Medidas: 11,8 x 19 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Racrufi. Es una ilustración histórica, pues fue la primera que realizó RCF como parte de la gráfica sonidera de nrg en México. Su práctica consistía en, primero, trazar a lápiz, más tarde entintaba y borraba los trazos de grafito. Las plastas las rellenaba con pincel.

RCF: Sin tener una secuencia clara en mi memoria: Forastero, Vannes, Chaplin, Chester. Todos del sur, excepto Forastero. Este famoso grupo Chester era de por aquí.²⁷ No me imaginé que me iba a venir a vivir cerca de ellos, pero hace como cuatro o cinco años me vinieron a buscar, no tanto para encargarme trabajos, sino para retomar el contacto. Eran los que más me encargaban. Probablemente aquí, si me pongo a buscar...

²⁶ Mexicanismo que se refiere a un joven. Para las posteriores ocasiones en las cuales surjan expresiones coloquiales durante las entrevistas, se anotará su significado directamente.

²⁷ Al momento de la entrevista, el estudio se encuentra al sur de la Ciudad de México, por Coyoacán.

[Busca entre sus propagandas.] Este famoso de Aika, ¿quién sabe quién era?

A: Tú ya empezabas a hacer experimentos con las técnicas. Porque yo veo tu trabajo y no veo una línea; ya comenzabas a experimentar. Hay una evolución. Incluso los trabajos a color; para los que estábamos acostumbrados a las *propas* de entonces, era algo distinto. Incluso el uso de la aerografía; para el ámbito se veía y se sentía diferente (imagen 13).

RCF: Sí, se sienten distintas. Te podría resumir, en términos muy generales, que cuando empecé a hacer esto tenía muy claro qué quería: ser un artista de ciencia ficción. Porque para entonces llegaban a mis manos libros de artistas que se editaban en Estados Unidos, como los de Boris Vallejo, por ejemplo. Cuando veía esos trabajos decía: “¡Guau, quiero hacer trabajos como estos! ¡Algún día voy a tener mi libro!” Me emocionaba mucho, hacía mis dibujos sin que nadie me los encargara... a color, con distintas técnicas... y salí al mundo a tocar puertas. Con el tiempo, me di cuenta de que no había un mercado de ciencia ficción en México. En muchas editoriales me decían: “Bueno, está muy bonito, pero nosotros necesitamos una portada de vaqueros o necesitamos un dibujo para anunciar la publicidad de un vaso”. O sea, nada que ver. Así, sin que me lo propusiera, ni lo hubiera planeado, fui dividiendo mi actividad, también en hacer arte para publicidad, sobre la temática equis, la que me pidieran, obviamente, por dinero. Tengo muchos más trabajos de publicidad que obra personal. Quizá la parte buena, que hice intuitivamente, fue seguir con ella. Ahora creo que fue una de mis mejores decisiones –bueno, en realidad no fue una decisión, sino un impulso natural–. Entonces, se fueron moviendo ambos temas; en el área del arte propio me fui acomodando en ciertos espacios totalmente distintos a los

de la publicidad, a tal punto, que hay gente que conoce mi trabajo artístico mas no el otro. Al revés, hay quienes me encargan publicidad y saben de personajes como Bolo de Liverpool,²⁸ etc., pero no conocen mis obras personales. Fueron dos mundos paralelos, que no se tocaban. Iban así, uno junto al otro, pero no había una conexión.



Imagen 13. Publicidad de mano para el LS Winners, Cruz (1984). Medidas: 14 x 17,1 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Lalo D’Birch. Se trata de una de las primeras publicidades a color en el ámbito nrg. Es de resaltar cómo el piso y el fondo son muy parecidos a la superficie marciana hecha años antes (imagen 2). A RCF el físico de la tortuga le parece muy estético, ideal para convertir a robot: su forma, la solidez de su caparazón.

²⁸ Liverpool es una tienda departamental muy grande de México; Bolo es un oso caricaturizado que utilizan en sus campañas navideñas.

A: Hablando de los tiempos, ¿recuerdas los años de esas publicidades?

RCF: La primera, que acabamos de ver –tiene la fecha, no me había dado cuenta, es del 83–. Yo tenía 20 años. A partir entonces, debe haber sido... un apogeo como de 10 años, que yo recuerde, como una década. Todavía en los 90, me acuerdo que Forastero me llegaba a encargarme publicidad para equipos de sonido.

A: ¿Tú ya estabas incursionado en lo que estás haciendo actualmente?

RCF: Sí, desde entonces ya lo hacía, pero hubo algo que marcó una diferencia. Todavía, cuando empecé los trabajos para los sonidos, en mi obra personal no trabajaba el concepto de lo mexicano llevado a la ciencia ficción; y, aunque en el caso de esas publicidades ya se marcaba esta especie de híbrido, yo seguía haciendo lo mío: naves espaciales, robots...

A: ¿Por qué nunca lo mezclaste? Lo mexicano, en las publicidades...

RCF: Creo que no lo metí porque no se dio, no coincidieron los tiempos. Pero hubo un punto en el que no me gustaba que, cuando mostraba un dibujo de una nave espacial –ahora sé que es algo normal, pero entonces no lo visualizaba de la misma forma–, la gente reaccionaba con lo primero que se le venía a la cabeza. Por ejemplo, ahorita están de moda los *Transformers* o *Iron Man*; si les mostraba un robot mío, me decían “Está bonito tu *Transformer*” o, si les mostraba una nave espacial, me decían “Está bonito tu Halcón Milenario”.²⁹ Me chocaba un poco, me desesperaba. “¿Qué no ven que eso no es un Halcón Milenario? ¡Es una nave que yo inventé!” O “¡Es un robot que no es un *Transformer*!” –obviamente, según yo, en un ataque de arrogancia–. Llegó un momento en el que supe que tenía que darle una identidad propia a mi obra, y en el hecho de dársela, en el gusto de estar descubriendo tu nacionalidad, de una forma espontánea, se me ocurrió hacer la cabeza de Quetzalcóatl,

como la que está en Teotihuacán, en forma de nave espacial (imagen 7). No fue un ejercicio intelectual muy profundo, aunque a lo mejor sí hubo una cierta inconsciencia que me llevó a ello.

A: ¿Esa la tienes aquí?

RCF: Tengo el original, pero no sé dónde, la tengo digitalizada. Es un dibujo de acuarela, fue el primer intento en mezclar lo mexicano con la ciencia ficción. ¡Me gustó! Ya después hice un calendario azteca –muy detallado para entonces–, como si fuese un platillo volador (imagen 14). Cada rasgo es un elemento del diseño de la nave y el centro, una torre. ¡Voy a rescatar los originales! Los voy a enmarcar. Espero que no estén por allí enmohecidos... También me gustó. Luego hice un robot en forma de guerrero águila, con su escudo. En los años 80, en las ilustraciones estaba muy de moda lo cromado –se lo debemos a un ilustrador japonés que se apellida Sorayama–³⁰ por lo cual yo hacía robots cromados. Sin darme cuenta, ya estaba inmerso en ese concepto, ya toda mi obra personal tenía que ver con eso (imagen 15). Me di cuenta de que la riqueza gráfica y estética de las culturas prehispánicas es inmensa; de que tenía materiales para hacer de todo. Allí fue donde empecé a mezclar robots, naves, paisajes, mecanismos...

A: ¿Había cosas que leías o nada más las tomabas visualmente?

RCF: Al principio era más visual, más estético. Quizás lo sigue siendo, pero ahora ya me adentro más en la temática. Sin pretensiones de experto, pero ya tengo mucha más información sobre las culturas, los trabajos artísticos, los escultóricos. No sé si tiene que ver con que yo también forme parte de este territorio. Me he inclinado por las culturas más ricas del pasado, básicamente con la estética azteca, la maya, la olmeca..., también otras, no mexicanas, por ejemplo, la egipcia. Los

²⁹ Nave de la serie de películas “La guerra de las galaxias”.

³⁰ Hajime Sorayama.

mayas tienen una belleza y una estética extremadamente elevada, para entonces y para la fecha. De ellos derivaron los trabajos que estoy haciendo.



Imagen 14. *Nave Piedra del Sol*, Cruz (c. 1980-1987). Medidas: 25,5 x 38 cm. Técnica: Pintura de base agua y tintas chinas. Colección: Racrufi. Esta es la segunda de sus obras personales con temática mexicanista. Está basada en la famosa *Piedra del Sol* (conocido también como *Calendario Azteca*), que se exhibe en el Museo de Antropología de la Ciudad de México. Durante una época su firma se apartó del pseudónimo Racrufi, como puede verse aquí, donde aparece R. Cruz. Más tarde regresó a su nombre artístico, utilizado también en ilustraciones de publicidades nrg.



Imagen 15. Cartel para el LS Forastero, Cruz (1994). Medidas: 47,3 x 40,6 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: LS Forastero. Esta ilustración le gusta mucho a RCF, pues muestra su rebeldía ante la costumbre prevaleciente en la gráfica popular mexicana de incluir demasiados elementos. Además de una búsqueda estética, la síntesis de elementos tenía la ventaja de poder manejar mejor sus tiempos ante la abundancia de los encargos. El cielo y el disco compacto son en aerógrafo; los detalles cromados son en tinta, probablemente de aerógrafo, y acuarelas.

A: Además, en lo que haces tocas temas como la Revolución Mexicana y otros aspectos, como el religioso.

RCF: Es muy curioso; ya entrando en la iconografía nacional y en las épocas históricas, lo revolucionario nació porque, de pronto, de pintar óxidos, metales viejos, engranes... alguien me dijo: “Tu trabajo es muy *steampunk*”. Yo no sabía qué era. Cuando vi los detalles de época de ese estilo, como dice su nombre, tienen que ver con las máquinas de vapor. Efectivamente, sin que fuera mi plan, se acercaba. Así, ubiqué el género en el *ferrocarril mexicano*. Lógicamente, me pareció que la Revolución Mexicana era la época más adecuada. No tanto la inglesa de donde viene originalmente, sino que traté de establecerlo, de mezclarlo otra vez....

A: Con la iconografía...

RCF: Con lo mexicano... He hecho muy pocos trabajos, pero tengo muchos bocetos con trenes, revolucionarios, Adelitas³¹ y con una serie de cosas que se apegan mucho a esa etapa histórica (imagen 16). Otro periodo que me gusta mucho es el actual: la ciudad [de México], con sus edificios más emblemáticos. Hice el Palacio de los Deportes, el Estadio Azteca, aunque me faltan muchos... más los que están surgiendo.

A: Y de los artistas mexicanos, ¿quién es el que te ha llenado más el ojo? Tenemos mucho arte en la cultura mexicana. De los murales postrevolucionarios, de los prehispánicos, de todo.



Imagen 16. Boceto en torno al personaje revolucionario de Adelita, Cruz (2010). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Particular. Todas las ideas de RCF acerca de la revolución surgieron en el centenario de la misma, cerca del 2010; no pudo evitar contagiarse del ambiente nacional. Solamente llevó a término dos obras: *Santa Adela* (imagen 24) y *Tricentenario* (imagen 105).

RCF: Sí, mucho. Por supuesto que influye. En esta mezcla de, por un lado, la ciencia ficción, televisión, cine... y, por el otro, el estético-

³¹ Personaje femenino, arquetipo de las mujeres que acompañaban a las huestes revolucionarias. El nombre se popularizó debido a un corrido así titulado, en el cual el

estribillo va: “Y si Adelita se fuera con otro, la seguiría por tierra y por mar. Y si por mar en un buque de guerra, y si por tierra en un tren militar.”

histórico, empezando por lo prehispánico –ahí no sabemos nombres, pues los artistas son anónimos–. El arte azteca y, principalmente, el maya; los olmecas tienen un arte excepcional, aunque se los desprecia un poco. Bueno, no se le da tanta atención, pero también es maravilloso. Tienen una capacidad de síntesis que se va transformando, en las caras, sobre todo, que se van modificando. Hay algunas en las que yo no veo más que robots... en fin. En épocas más recientes, como postrevolucionarias, mi artista favorito del muralismo es [Jorge] González Camarena. Independientemente de que se le ha dado más atención a Rivera, Orozco y Siqueiros –obviamente tienen un trabajo maravilloso–, pero para mí, el muralista es González Camarena. En todos los sentidos: en la técnica, en la estética, en la temática, en la propuesta visual... Curiosamente, poca gente lo ubica. Su trabajo es excepcional; tengo de él una influencia tremenda.

A: Yo he platicado con Jaime [Ruelas], y siento que ustedes son los herederos de Camarena, directamente. Es casi lo mismo que ustedes han hecho en la actualidad. Él también hizo arte popular. Se le pegaba en las paredes y, con el tiempo, se tiraba. Muy poca gente tuvo la curiosidad de rescatarlo o valorarlo en el momento. Pasan los años, muere la gente... y es cuando se valora. Mucho de lo que estamos haciendo, como que en Camarena tiene ese punto de partida; yo veo en ustedes una secuencia de ese trabajo.

RCF: ¡Qué interesante lo que dices! Porque tienes esa capacidad intuitiva y de apreciación, de ver ese nexo; porque no todo el mundo lo ve. No tienen por qué, pero me da mucho gusto oírlo, porque esa influencia y esa tendencia no son algo consciente. Me lo han dicho; pero muy pocas personas; lo mismo que tú acabas de decir. Tú tienes todo un

bagaje cultural que te permite hacer esos nexos estéticos. En el caso de Camarena, me puedo pasar horas viendo sus murales: en Bellas Artes, en el Castillo de Chapultepec..., es impresionante. Para el anecdotario, por ahí leí que, hace algunos años –creo que para el centenario de su natalicio– prefirieron poner una exposición de [José Luis] Cuevas en lugar de hacerle un homenaje a Camarena. Y, obviamente, sabemos que Camarena no es Cuevas...

A: Cuando se maneja el concepto de arte popular, se ve ese menosprecio: que no es alta cultura. Precisamente, mediante estos libros se trata de romper esa idea, de romper esos esquemas. Y es que, en el presente, lo mexicano se valora mucho más fuera que dentro del país. Puede sonar cruel o trágico, pero es así. Por ejemplo, cuando vas a Europa y te encuentras las calaveras mexicanas, yo las veo *choteadas*,³² porque las tenemos nosotros, porque nuestro entorno es colorido, es caótico; eso le da mucho sabor a nuestra existencia. Cuando vas a un orden, a una estética de acuerdo a la cual no puedes pintar un edificio de un cierto color porque la ley no te lo permite... eso te genera un conflicto. Para ellos ver el caos... el colorido... el sabor que tiene México es brutal. Por eso acaban adoptando nuestras cosas y las pueden exagerar mucho más. Cuando llevas cosas mexicanas en esencia, con una idea distinta, que rompe los cánones de las editoriales que dominan las publicaciones de México, les gustan. Muchas veces la gente no encuentra cosas como las que estamos haciendo. La idea es dar un enfoque más completo. Yo puedo decir que te conozco desde tus inicios y veo que departir contigo llena mucho: tu evolución, tu perspectiva de lo mexicano, pocos artistas las tienen. Eso es interesante. Eso es lo que a mí me motiva a mostrarlo en el extranjero.

³² Demasiado vistas.

RCF: No sólo te agradezco, sino que también me emociona oír eso, porque, de pronto, el acto del proceso de creación de una cosa, pasa en solitario; pierdes de vista el alcance que pueden tener esos trabajos, porque nacen de forma natural. De pronto se nos olvida que vivimos en una sociedad en la que, lo que hagamos, influye, siempre influye en los demás. Se justifica, de alguna forma. Porque –me imagino que le pasa a toda la gente; más con esta naturaleza emocional volátil que tenemos los que pretendemos hacer arte– llega un momento en el que piensas que no tiene mucho sentido llevar a cabo tus propuestas porque no pasa nada. Pero cuando ya te enfocas en una forma más clara, en una visión de tu momento histórico, no pasa nada, ni va a pasar nada en la inmediatez. Lo que vaya a pasar va a requerir de cierto tiempo, de cierto proceso histórico y social para que, probablemente, haya *algo* con esto. Cuando me toca hablar con chavos, les digo: “Ustedes háganlo, los va a invadir de pronto la desesperanza: ‘No pasa nada. Sí, a mi abuelita le gusta, o a mis amigos o a mis vecinos... pero en estos momentos no tengo dinero para pagar la luz’ o x”.

Son momentos que son parte de tu propio proceso, que tienen que ser así; es algo natural. Porque al final, quien va a decidir si tu trabajo vale la pena o no, no eres tú, es quien lo vea. Yo creo que el proceso artístico, de formación, requiere de toda tu vida, para que en los últimos años apenas empieces a sentir que lograste algo. Pues al final, te resignas, aceptas que tu oficio de artista es eso: “Ve y hazlo”. No esperes nada más. Si algo bueno sucede, qué bueno y qué agradecido. Pero tú síguele, porque no debe haber ninguna pretensión más allá que la de generar tu propia obra y que lleve un poco de ti.

A: Tiene que ver mucho la honestidad; que a ti te guste lo que hagas. Mucha gente dice: “Sí, lo voy a hacer, porque quiero cobrar”.

RCF: O proyectar una imagen o colocarme en un estrato social...

A: Debe ser: lo hago porque me gusta. Quitarse de la cabeza algún beneficio o una gratificación extra. Hazlo. Si gusta, si te das cuenta de que eres bueno, sigue haciéndolo; con el tiempo vas a ir agarrando experiencia, como puede ser en tu caso. Toda esta evolución, que se resume en una charla de hora y media, pero ¿qué son? ¿Ya treinta años?

RCF: Sí, treinta años. Un poco más.

A: Treinta años de evolución que se van a plasmar en un trabajo, en un segundo libro distinto al que tú has hecho, con otra perspectiva. Realmente lo que buscamos es eso: captar, mediante esta charla, cómo un artista empieza con una publicidad de mano. Nadie pensaba que, treinta años después, iba a ser plasmada en un libro; y va a salir con el trabajo que estás haciendo actualmente, con otra técnica, otra visión. Todo esto se va a conjugar en este documento, que irá a parar a otras manos y le dejará entender a la gente que el hacer es distinto, que no es fácil.

RCF: No sólo no es fácil, muchas veces tienes que ir en contra de tus propias circunstancias, pues de una obra que terminaste, en el cuaderno hay diez bocetos por hacer. No te va a alcanzar la vida para hacer tanto. Tienes que continuar y continuar... porque además sabes que es tu propia naturaleza, porque no hay para dónde ir, ni quieres ir a otro lado. Yo, por lo menos, no quiero ir a otro lado, hablando en términos metafóricos; no quiero hacer otra cosa que seguir generando arte. Además, ahora que mencionas lo del libro, resulta muy interesante cuando tú recibes una retroalimentación desde fuera de tu propio esfuerzo. Porque, ¡bueno!, tú haces algo y lo presentas en sociedad, por decirlo de algún modo. Gustará, no gustará, habrá opiniones de todo tipo... pero es interesante escuchar lo que desde fuera tienen que decir de tu obra, en todos los sentidos, bueno o malo. Me causa mucha curiosidad y expectativa saber qué va a decir ese libro, porque es una forma de ver o de interpretar esto que estoy diciendo ahora, desde otro punto de vista. Seguramente voy a

descubrir cosas de mí mismo a través de ustedes, que a lo mejor ni me imaginaba, y otras que tal vez las presento de diferente manera. Eso, más allá de las vanidades, es muy interesante de oír. Es como cuando sacas una foto y tienes curiosidad de ver cómo saliste. En este caso, en términos más bien textuales, saber cómo vas a salir en esa foto.

A: El motor es la inquietud que causa cuando conoces a alguien o idealizas a alguien. Yo me los imaginaba de otra manera [a Racrufi y a Jaime Ruelas]. Tratas de que su conocimiento pueda traspasar el tiempo, a través de un libro: que la gente que no tiene la oportunidad de estar contigo, pueda conocerte. La idea es conjuntar varios aspectos: una charla, cómo te ve una diseñadora, un sociólogo; y un diálogo con otro artista. Son perspectivas que en pocos libros hemos visto. Yo lo más cercano que puedo ver para aproximarse a una persona es una biografía. Aquí eso se vuelve muy personal.

RCF: Sobre todo, yo diría que, especialmente para los jóvenes que quieren dedicarse a alguna actividad que les apasione, es muy importante que sí admiren a cualquier personalidad en cierta área de su vida, pero que no la santifiquen, porque en esa misma medida, ellos se ven abajo. A veces les digo a los chavos: “Tienen que aprender a faltarle un poco el respeto a sus ídolos. ¿Por qué? Porque en la medida en que ustedes los conviertan en ídolos, los van a ver como inalcanzables. Cuando los aterrizan como humanos, no solamente se van a dar cuenta de lo que pueden hacer, sino de que pueden, incluso, superarlos.” Quizás en una entrevista surge la parte normal de una persona, la humana, un área de su vida. O sea, a mí me gusta tal deportista, tal cantante o tal artista, sea

equis lo que haga, pero no deja de ser una persona, no deja de ser un humano; pregúntales a las personas que viven junto a ellos, los esposos o las esposas; muchos de ellos ya ni los soportan. Creo que debe enriquecer mucho saber que siempre se puede llegar más allá de lo que aparentemente se ha alcanzado. Por lo menos a mí, así me gusta verlo.

A: Desde fuera, a veces me ha tocado ver personas que hablan de ilustradores o dibujantes entre sus influencias. Es un punto que me movió cuando tuve la oportunidad de hacer esto, el pensar: “No hay en la Ciudad de México una persona que no se haya topado con un póster de alguno de los ilustradores de un sonido”. Eso marcó a muchísima gente. El que muchos de los que ilustran publicidades en la actualidad no refieran eso, me generó inconformidad e incredulidad. Sí, yo estoy de acuerdo en que se rompa un poco la mitificación de los personajes, pero también abogo por darles el lugar y el reconocimiento que tienen como influencia. El que hayan salido del arte popular. El arte popular ha enriquecido a la cultura mexicana. Lo que tenemos como cultura es eso.

RCF: Creo que Jaime [Ruelas] también trabajó muy bien. Yo le agregaría que, en mi caso, crecí en un barrio cercano al centro de la ciudad.³³ Todos los recuerdos maravillosos de mi niñez y de mi juventud fueron totalmente de barrio, totalmente. ¡Bueno, de allí era el Tigre de Santa Julia!³⁴ ¡A unas cuerdas de donde yo vivía! En un edificio viejo; había vecindades,³⁵ drogadictos, rateros... No sólo lo recuerdo y no me avergüenza, me encanta. Todas las texturas que manejo en mis trabajos, son de las bardas viejas de los edificios, de las vecindades. Desde mi azotea veía la cúpula del Monumento a la Revolución, el Ángel [de la

³³ La Ciudad de México.

³⁴ José de Jesús Negrete Medina, famoso delincuente de la Ciudad de México en la época del Porfiriato.

³⁵ Conjunto de viviendas para sectores de la población con bajos recursos económicos.

Independencia], la Torre Latinoamericana... Los tenía al ladito, a la vista, entre tinacos, tendedores, señoras en los lavaderos... Esa es una esencia totalmente mexicana de los años 60 y 70, cuando yo era niño, que es parte de mucha gente ahora. El famoso *Chavo del 8*,³⁶ sucede en una vecindad, con los tanques de gas, las macetas... Así fue mi niñez, en esos espacios, entre charcos de agua sucia... Te vas moviendo porque la vida te ha llevado por otros caminos, pero esa esencia no la pierdes. Hace unos dos o tres años fui a la calle donde crecí y me impresionó ver que los arbolitos que plantamos, ahora son gigantes. El edificio donde viví ahora se me hacía chiquillo, donde jugaba, donde imaginaba... Esa esencia, sin que me lo proponga, creo que enriquece mucho la técnica, la textura; esa propuesta visual, temática y técnica de la obra va completamente cargada de esa parte del barrio que yo tengo; lo digo abierta y orgullosamente.

A: Sí. Hasta puede ser algo que enriquece, ¿no? La mente se vuelve sensible a muchas cosas e imaginas o te dan un *plus* para entenderlas de maneras que quizá la gente de cuna, cuando ve todo eso, no capte; que vea todo bonito, pero tenga dificultad para apreciar la esencia.

RCF: Una de las modificaciones sociales que he visto es que el clasismo se va arraigando más. Yo no fui a estudiar a Italia. Es más, ni siquiera tengo una carrera [universitaria]. Vivía en un lugar donde no todo el mundo la tenía, mucha gente era obrera. Hoy en día, hay una clase media muy aspiracional, que de pronto se vuelve muy clasista; está más interesada en parecer que pertenece a otra clase social –a la media alta o alta– que en desarrollar sus talentos. Prefiere comprarse un auto de moda y endeudarse tres años, vivir en La Condesa³⁷ o tal zona, para acceder a otro grupo social, sin ganarse –por medio de su talento– un cierto estatus. Esa necesidad es un gran desperdicio, pues si la mayoría, en lugar de estar

tan preocupada por aparentar lo que no es o por llegar a ser eso que quiere ser, descubriera sus talentos, otra cosa sería. Pero probablemente es una mecánica natural; es parte de la vida íntima de una sociedad, de la evolución; uno no la va a hacer cambiar. Me imagino que, ustedes que son sociólogos, lo verán mejor que yo. En lo personal, veo que hay muchos chicos que tienen talento, pero a lo mejor el papá está más preocupado en pagarle una escuela cara que en descubrir cuál es, el que sea, no me refiero sólo al arte –hay que saber descubrir–. Los papás viven pensando que hacen su *chamba*³⁸ y quizá lo único que están haciendo es desarrollar en ellos la prioridad por la apariencia.

A: Tiene que ver mucho con el bienestar que uno pretende para el hijo: que no sufra y que tenga una buena carrera. ¿Qué es una buena carrera? Pues abogado, doctor. ¿Te gusta hacer algo? Pero eso no lo estudies – pintor o dibujante–. Eso mata muchas pasiones en los hijos... Yo lo he reflexionado porque siento que todos venimos de un estrato social complicado, difícil, en el que la vida no nos ha dado las cosas, como en otros casos. Tienen todo. Pero yo creo que esa dificultad te da la facilidad de llegar a lo que tú quieres. ¿Por qué? Porque eso es lo que tú quieres y no tienes más opciones. Una persona que viene de un estatus social acomodado tiene muchas: “No estudies esto, pero estudia otra cosa”. Nosotros, lo que hay, lo agarras y ya no lo sueltas. Eso, creo yo, da casos como el tuyo. Desde niño lo desarrollaste y ahora estás haciendo trabajos que te apasionan, porque, imagínate que hubieras tenido un papá que hubiera dicho: “No, quiero que estudies para doctor” –“No, no me gusta.”– “Mira, quiero que estudies para doctor y lo voy a pagar porque la carrera sale en un ojo de la cara”. Y tú, por complacerlo, lo hubieras hecho. Yo pienso que no serías feliz.

³⁶ Popular serie televisiva mexicana, cuyas emisiones iniciaron en 1971. En el país dejó de difundirse en 1980, aunque sigue retransmitiéndose en varios países.

³⁷ Rumbo de la Ciudad de México muy valorado socialmente.

³⁸ Trabajo.

RCF: A lo mejor hay mucha gente que no lo es. Habría que definir qué es ser feliz. Por lo menos, tener la conciencia de estar satisfecho con lo que haces. Hay mucha gente que gana mucho dinero y aun así no se siente conforme; tiene la inercia de seguir ganando dinero, aunque no le guste lo que hace. Muchos creen que ser feliz es serlo siempre. No; tienes tus altibajos en la vida, como todo el mundo; pero es mejor vivir una vida tradicional, con todos sus problemas habituales, haciendo lo que te gusta; eres mucho más feliz. Me han pasado cosas muy curiosas. Por ahí escuché una frase que decía: “Ten mucho cuidado de a quién le dices que eres feliz”; es muy filosófica, muy inteligente... y real. Con el tiempo aprendes, empiezas a filtrar, a dosificar y dices: “Bueno, aquí sí, aquí no”. Aprendí a no decírselo a cualquier persona, no solo porque hay mucha gente que no te lo cree –ese sería el menor de los problemas–, sino que te lo toma a mal. No le gusta oír eso porque cree que estás mintiendo, alardeando, que eres un presuntuoso, etc.

A: Platicando contigo se ve un caso de cómo alguien puede lograr lo que piensa hacer desde niño. Porque ¿cuántas veces vemos?: “Ah, quiero ser productor, doctor, bombero...” ¿Cuántos llegan a cumplirlo en su adultez? Muy pocos...

RCF: Pues apenas lo sé porque, en mi caso, era muy normal. Todo joven, todo niño, en realidad piensa que lo que está viviendo es el mundo real. Ahora sé que cada humano interpreta su realidad de distinta forma, pero para mí, así como me desarrollé en la vida era muy normal. Me di cuenta de que no lo era, de que cada persona iba generando su propia vida de forma completamente alejada de lo que yo mismo estaba haciendo. Sin que la califique de buena o mala, califico mi vida de muy distinta a la de muchísima gente. La vida se va muy rápido, de manera que, ya encarrerado, sigues haciendo lo que te gusta. Sabes que para eso estás, que tienes un trabajo por hacer...

A: Me decías que no eras muy amigüero, muy sociable. Yo creo que los artistas son un poco introvertidos y, cuando hacen algo, lo hacen muy apasionadamente; por eso seleccionan a muy pocas personas, muy pocas cosas. Cuando realizan una actividad, es la que van a desarrollar, si se puede, a lo largo de su vida. Este podría ser tu caso.

RCF: Sí. Tú usaste la palabra seleccionar, pero ni siquiera es seleccionar. Lo haces, pero no de manera consciente. Te sientes cómodo o no te sientes cómodo, punto. Simplemente estás en un lugar y, de pronto, dices: “Debería estar pintando, dibujando”; vas y lo haces. Con los años, te das cuenta de ciertas características personales, que en su momento viviste, pero no tenías forma de definir las. Probablemente encuentras las palabras adecuadas a lo largo de tu vida, si es que tienes la necesidad. También se paga un precio, porque tú estás en esto y tal vez otras personas están haciendo otras cosas, que tal vez a ti te gustarían en otra etapa de tu vida. Pero siempre terminas eligiendo, en mi caso, el arte.

A: Exactamente. Parecerían las palabras clave: terminaste eligiendo el arte. Es el punto en donde estamos.

RCF: Sí, es maravilloso. Ojalá todo el mundo tuviera la oportunidad de descubrir lo que le gusta y desarrollarlo. Ojalá los papás, cuando sus hijos están chiquitos, les mostraran el mundo; no que los empujaran a lo que ellos quieren. Esto es arte, esto es la naturaleza, esto es un vehículo, etc. Y en una de esas, el niño dice: “Quiero hacer esto”. Pero es muy fácil opinar desde fuera.

A: Y bien, para finalizar: ¿una frase, idea o concepto que quieras como conclusión de esta charla? Algo que tú quieras poner, no sé, como un título de propaganda con el que quieras terminar. Algo para el libro. ¿Qué te gustaría?

RCF: Pues, con el riesgo de escucharme cursi, hay una frase que me gusta mucho: “Sin prisa, pero sin pausa”. Todo lo que quieras hacer, hazlo, aunque sea de a poquito. Poco a poquito, poco a poquito. Cuando

te das cuenta, ya avanzaste, aunque no lo parezca. Entonces, es siempre hacer lo que te gusta, sin que sientas presiones de ningún tipo, pero que nada te detenga. Suena como libro de autoayuda, pero es real. No te detengas..., todos los días, todos los días... y eso te va a llenar mucho.

A: Te va a dar mucho, la vida.

RCF: Hay una analogía que me gusta sobre la gente que usa mucho las tarjetas de crédito y no puede controlarse: “¡Ah, vale \$20, \$50!”, ¡y tarjetazo! Pero cuando llega la cuenta a fin de mes, ven que es una cantidad mucho mayor de la que pensaban, porque cada gasto que hicieron era muy pequeño y no tenían conciencia de la suma. Si eso lo llevas al revés, y en lugar de gastar esos \$20 dijeras: “Me voy a guardar estos \$5”, cuando llega el recuento, tienes más de lo que te imaginabas. En el arte, en cualquier actividad, en mi caso: “Hoy hice un bocetito, mañana le di tres rayitas”; cuando te das cuenta, ya terminaste una obra. Entonces quieres hacer la otra y la otra. En cuanto al tiempo, es muy relativo, lo que pasa es que no lo administramos. Sí podemos hacer lo que nos gusta, lo que nos apasiona; pero debemos alejarnos de la idea de que, o no se puede, o no es el momento, o no tengo el dinero, o no tengo las circunstancias. Es muy curioso ver que hay artistas que dicen: “Es que el gobierno nos debería de apoyar”. Pues no. El verdadero artista, si le das una piedra, en una pared te hace una obra. No hay pretextos. No necesitas el apoyo, ni la ayuda. Obvio que eso ayudaría, pero no es una razón para hacer o no hacer...

³⁹ Está muy buena.

⁴⁰ De iniciar una pelea.

Charla entre Jaime Ruelas y Raúl Cruz

En una nueva conversación, Raúl y yo hemos invitado a Jaime Ruelas, el ilustrador que marcó el camino para las publicidades de high energy. Racrufi ha reconocido su influencia al iniciar su trabajo en este campo. A lo largo de los años han tenido pocas oportunidades de platicar; lo hacen ahora, como colegas, con motivo de este proyecto. La charla comienza espontáneamente; recuerdan aquellos años tiempos mientras revisan las colecciones de propas de Racrufi y de Jaime (imagen 17). Yo atestiguo y los dejo platicar:

Jaime Ruelas (JR): Yo estaba encadenado al restirador; en pocos casos me llegaban muestras; ¡a veces ni las mías! Si lo hacían, me quedaba con ellas. Por eso tengo por ahí tres o cuatro tuyas. A veces me las llevaban, así como diciéndome: “Mira, no estás solo, te andan pisando los talones. Esta está *chingona*.³⁹” Era tratar de *amarrar navajas*.⁴⁰ Yo, lo primerito, trataba de verlas en frío, quitándome toda la paja que me aventaban los *cuates*.⁴¹ Reconoces cuando alguien trae con qué y cuando alguien no trae. Obviamente, junto con esas muestras, me llegaban las de otros varios, ¿no? Donde decía: “Aquí, con la pena, pero no”. Yo me acuerdo de esa del rinoceronte (imagen 18), por eso la guardé.

RCF: Sí, sí. Fue la segunda ...

JR: Yo veía esto y decía “Sí. Hay con qué”. Por eso me quedaba con ella. No sé cómo te funcione a ti esto de la inspiración, pero yo siempre he tomado este tipo de cuestiones por ese lado; en lugar de engancharme con la picoteada que me daban los *cuates*, decía que no era una competencia, y cuando veía tu calidad de trabajo... Ya, después, sí lo

⁴¹ Amigos.

buscaba. El que me llevaba algunas era Víctor Macheli, también Nacho Monge –nos llevábamos bien, era compañero de la secundaria de mi hermano–, no me acuerdo si Ricardo, de Forastero. Me llegaba material de otras personas, que después continuaron... Era así como una cuestión de estilo, de identificarte con alguien y decir: “Sí, también hay inspiración aquí”. En ese momento, la primera sensación que yo percibía era que, probablemente, tú y yo podíamos tener muchas cosas en común.

RCF: Seguro.



Imagen 17. Cartel de un encuentro de los LS D'Vinci y Valentino. Las ilustraciones son de dos artistas muy relevantes: la izquierda, de Ruelas (1986); la derecha, de Racrufi (1986). Técnica: Impresión en offset. Medidas: 42 x 58 cm. Colección: Lalo D'Birch. Esta es una publicidad de gran valor histórico, pues resulta extraordinario tener, en una sola, a dos dibujantes, más aun, tratándose de estos dos. A RCF, en aquella época le gustaba mucho el aerógrafo y lo utilizaba muy frecuentemente. A la fecha conserva un callo en el dedo medio de la mano derecha, producto de apoyar ahí el instrumento.



Imagen 18. Publicidad de mano para el LS Baxter, Cruz (1983). Medidas: 15 x 15 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Jaime Ruelas Rodríguez. Se trata de la segunda o tercera ilustración diseñada para el nrg. Más allá del proceso, en este caso recuerda el enorme entusiasmo que lo embargaba al recibir sus primeros encargos que, además, eran con temática de ciencia ficción. Era su trabajo ideal, con la libertad de explorar ideas propias. Aunque a veces llegaba el estrés por la carga de trabajo, era maravilloso.

JR: Porque, a lo mejor sin darnos cuenta, habíamos llegado al mismo lugar. Pero no como fin común, sino casualmente. Entonces, lejos de decir: “Ahí viene la competencia”, era, “¿Dónde está él?” Le pregunté a Víctor Macheli. “¿Cómo ves?” Me dijo que sí, que cuando yo quisiera nos juntábamos.

RCF: Sí, ya tiene un rato.

Antonio (A): ¿Fue el primer encuentro?

JR: Fue el primer encuentro, sí.

RCF: Sería en los 80...

JR: Sí, fue en los 80, seguro. Creo que fue muy cercano a “la producción maestra”, la del Palacio de los Deportes, en 83.

RCF: No... fue más adelante...

A: Fue en la época del Vikingo...⁴²

JR: Se juntaron todos. No; fue en el 86, no recuerdo si antes o después, porque fue una etapa en la que Víctor iba a verme, hablábamos por teléfono y *cotorreábamos*...⁴³ Me encargaba dibujos constantemente; era él quien me enseñaba los que le hacías tú. Entonces fue por ahí... a lo mejor 85.

A: ¿Cuál fue el motivo?

RCF: Nos invitó a comer, sólo para que hubiera un acercamiento. Víctor siempre fue muy sociable, muy propositivo.

JR: Yo respondí: “¡Encantado!”, pues yo ya tenía antecedentes.

RCF: Sí, yo también. “¡Vamos!”

A: ¡Guau, fue el primer encuentro!

JR: Había que conocerse, comprobar si existía Raúl. Era la curiosidad de saber quién era y cómo era. Es algo raro: te identificas por el trabajo, aunque no conozcas físicamente a la persona. Es como tratar con alguien por teléfono; alguien que siempre te contesta bien. De repente, sale un punto de vista: “¡Hombre, yo también! ¡Qué buena onda! ¡No?” Como si la conocieras de años.

RCF: Fue muy curioso, ya tiene unos añitos... A mí lo que me pasó fue que, la primera vez que yo supe de estos volantitos famosos, fue cuando

un *chavo*,⁴⁴ allí en Bachilleres, los iba a repartir y hasta lo correataron; los aventó. Estoy seguro de que era algún trabajo tuyo. Era muy bonito; me gustó mucho. En el caso de este ambiente, de este tipo de publicidad, me sorprendió muchísimo la técnica que tú manejabas. En el momento, sólo alguna parte de tu cerebro lo percibe: “Guau, esto es un trabajazo”. Un artista más o menos completo debe manejar, tanto un buen concepto, como una buena técnica.

JR: Sí, sí. La complementa.

RCF: Cuando a mí me encargaron la primera imagen, yo sabía que lo que estabas haciendo tú era una tendencia. No visualicé la obra como de una persona, de alguien que se apellida Ruelas. Simplemente, vi un volante mandado a hacer quién sabe a dónde, que era la tendencia para lo que se estaba repartiendo. Me fui dando cuenta de que había una que otra [publicidad] donde se notaba inmediatamente la calidad. En este caso de los sonidos, me impresionaban el sombreado, el achurado y, sobre todo, la creatividad, que no teníamos muchos. Por ejemplo, hablando técnicamente, que en algunas áreas no tenías que terminar el objeto, sino que el cerebro de quien ve la obra, la termina. Entonces, los vikingos, todas estas imágenes y escenas con proporciones muy grandes, me impresionaban. Aunque, mucho más que esto de los vikingos y dragones yo era más de la ciencia ficción –de los fierros, la tecnología– y que con el tiempo fui experimentando dos o tres cositas, la pauta siempre la fuiste marcando tú, Jaime: de concepto y de técnica.

Me impresionaba. ¡Qué bonito trabajo! Ya con el tiempo, fui viendo que ese trabajo tenía un autor que se llamaba Ruelas. Los chavos que iban me decían... De manera que, cada vez que yo veía un trabajo, yo sabía cuál era tuyo y cuál no. Incluso, para mí, no había más que los tuyos,

⁴² Se refiere a una propaganda muy famosa, ilustrada por Jaime Ruelas, con un vikingo gigante rompiendo el techo del Palacio de los Deportes.

⁴³ Platicábamos.

⁴⁴ Joven.

porque yo llegaba a ver otros y siempre me imaginaba que eran ocurrencias de alguien –hoy quiero dibujar y mañana quiero ser futbolista–, probablemente de los mismos dueños de los equipos de sonido, que no tenían la facilidad de contactarte y le decían al primo o al amigo. No recuerdo la imagen tuya que vi, pero sí que fue un vikingo, alguno.

JR: Probablemente. El volante que te decía no lo traje. Yo los tengo en una caja. Ni están ni aplastados, ni nada. Yo te enseñé una publicidad y crees que acaba de salir de imprenta.

RCF: Ahora que mencionas esta, es muy probable que haya sido la primera que vi. Me encantaron el sombreado, el estilo, el valor de las líneas gruesas... Por ejemplo, aquí el logo Soundset⁴⁵ podría estar plano, pero el simple hecho de darle la vuelta... es un detalle creativo que no a cualquiera se le ocurre. A la fecha, no es fácil encontrar un creativo que tenga esa diversidad, esas ideas y, sobre todo, que se sienta con la libertad y el valor –porque yo me he dado cuenta de que a mucha gente que se dedica a esto le da miedo–. Todos esos detalles... Ahora puedo convertirlo en palabras. Todas estas cuestiones cuentan mucho en estos trabajos, que claramente puedes ver o, mejor dicho, puedes *no ver* en otros. De manera que, cuando a mí me encargaban algo, sí me daban la libertad –en términos conceptuales– de generar ideas, pero sabía que había una tendencia y que yo tenía que apegarme a ella porque era lo que esperaban. No me lo decían directamente, pero de alguna forma, me enseñaban esto. Y tú te decías: “Bueno, éste es el ambiente, éste es el mercado, éste es el estilo, esto es lo que yo tengo que hacer.” Incluso con los años, yo jamás te alcancé.

JR: Ja, ja, ja.

⁴⁵ Un LS a quien Jaime Ruelas diseñaba publicidades.

⁴⁶ Tema.

RCF: Ya después cada uno fue marcando su pauta y tomando su camino. Como en una carrera de atletismo, el que va hasta adelante siempre tiene una forma de verla distinta al que viene atrás. ¿Por qué? Porque vas adelante, sabes que vas adelante. Ahora que mencionabas este rollo⁴⁶ de “¿Quién es este güey?”⁴⁷ Me imagino que tu posición era totalmente distinta a la mía, porque yo tenía que seguirte, en cambio, tú ibas adelante. No sé si alguna vez lo has pensado así, pero el hecho de ser el que tiene la labor de crear algo nuevo, debe ser distinto al de hacer ideas, pero con técnicas que esperan los demás, porque tú ya las habías implementado.

JR: No, nunca lo pensé así. Incluso, una vez, no recuerdo cuál de mis amigos hizo ese comentario, pero son cuates, te conocen... hay a quienes les caes bien y a otros no tanto. Uno de ellos dijo: “Es que tú eres el más *chingón*⁴⁸ y bla, bla, bla...”. Yo respondí: “No es lo mismo ser el mejor, que ser el único”. Cuando eres el único, no hay un parámetro... ¿Cómo mides? Por otro lado –en aquel entonces no lo tenía bien claro–, sí perseguía yo el concepto de arte como algo que tú entregas a la apreciación de la gente: “Ahí les va, para que lo hagan pedazos”. Por obvias razones –porque esto se encuentra con lo comercial– sí había la intención de cubrir ciertas expectativas que el cliente a veces te comentaba. Otras, simplemente se daban por sentadas. Te decían: “Quiero esto, así y así...” Tú lo juntabas y pasabas a un dibujo. Eso le quitaba un poco de esa inquietud que yo tenía. Yo era feliz cuando me indicaban por dónde; y cuando me dejaban libre, también.

Tal vez, a estas alturas, cuando va uno entendiendo cosas y las va traduciendo a una cuestión más o menos perceptible, al 100%... dices, “ya me queda claro esto por aquí”. Ahora sí andas buscando cierta libertad,

⁴⁷ Tipo.

⁴⁸ El mejor.

después de tanto tiempo de haber estado, por ponerlo así, cumpliendo caprichos. Entonces, llegaba la gente y te decía: “Hoy quiero uno de este tema, pero más chingón”. Me echaban a competir conmigo mismo. Pero donde no sabía qué elementos tenías que ocupar para ganarte a ti mismo. Ya después, con el tiempo, entiendes que a quien tienes que darle gusto y quien va a ser el juez es el que te encarga el trabajo. “No me parto la cabeza, te conozco, sé que te gusta aquí y te gusta acá; que me pides esto y quieres esto otro. Y, cuando tú me digas que está *chingón*,⁴⁹ ya me gané a mí mismo; ya me superé.” Aunque valorando obra contra obra, tomando en cuenta todos los parámetros que acabas de mencionar, sí, fue el dominio de la técnica, sí el manejo de las ideas, sí el desarrollo de una historia en tu cabeza... Que falle cualquiera de esas cosas, se nota en el resultado final. Todo eso pasaba a segundo término. Había gente que decía: “Mira esta chingonería. A mí me gusta más esto” o “Éste es el bueno porque me lo hizo a mí”; “No, éste es el bueno porque me lo hizo a mí”. Bueno, si los comparo: ninguno de los dos, ¡o los dos! Eso yo no lo entendía en su momento.

RCF: Además, tiene mucho que ver el conflicto –sí se le puede llamar así– en tu propia perfección, de lo que tú ves de ti mismo. Afortunadamente, pasa que nunca estamos conformes...

JR: Sí... A veces es algo afortunado.

RCF: Siempre vemos el trabajo y creemos que pudo haber quedado mejor. Creo que eso es una buena señal, por un lado. Por otro, nos damos cuenta de que, siempre, el último es mejor que el anterior, porque aprendiste algo de lo que probablemente no tienes conciencia que estás aplicando. Sólo con los años te das cuenta de que tu tendencia fue hacia algún lado, viste que esto que no te gustaba en esa época, años después

ya te gustó. Es algo natural, ahora que hablabas de competir contra ti mismo. Aun en el acto de complacer a tu cliente, estabas mejorando, sin que fuera tu propuesta, porque la pura práctica hace que vayas ganando de a poquito, un pasito, un escaloncito más, para mejorar tu técnica, sin que te lo propongas. Así es, realmente (Imagen 19).

JR: Sí, esa es la escuela...

RCF: Sí, es la escuela y es la práctica. Como dirían por ahí: “Es más valiosa la práctica que tus conocimientos”. En cierto sentido tienen mucha razón. Entiendo muy bien lo que dices sobre complacer al cliente porque, finalmente, tú sabes que no sólo es el dinero que te va a pagar, sino la satisfacción de un trabajo bien hecho, ¿no? A la hora en que lo ves satisfecho, tú mismo, en esa misma medida, quedas satisfecho, sabes que lo hiciste bien. Hay una parte en la que no dejas de estar haciendo lo que te pidieron y hay una inquietud personal que te hace pensar que sería bueno hacer también tu propio trabajo sin que nadie te empuje.

⁴⁹ Magnífico.



Imagen 19. Publicidad de mano para el LS Forastero, Cruz (1990). Medidas: 10,4 x 8 cm.
Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. Esta ilustración es mucho más al estilo de gráfica de los años 80, con referentes como el peinado, aunque el bikini cromado remite a la fantasía y a la ciencia ficción estilo Sorayama.

⁵⁰ Jaime Ruelas: *ilustrando el high energy. Arte fantástico mexicano*, antecedente de este libro, por los mismos autores, también de Editorial Milenio.

JR: A estas alturas del partido, haces el recuento y ves que fue un periodo de aprendizaje larguísimo, pesado, atado, pero que todas esas horas desbalagadas –y algunas muy distraídas–, sí tenían un objetivo final: no te saliste del camino que comenzaste a recorrer. Yo le comentaba a Antonio, cuando estábamos platicando de este proyecto: “Yo estoy esperando ver más de Raúl Cruz”. Yo traigo aquí, la intriga de lo que sigue. Después de ver todo, de que te perdí la huella. De plano, hubo un momento en que desapareciste de mi horizonte; y apareces ya en una etapa a la que yo siempre he querido llegar. No sé siquiera si ya estoy caminando hacia allá, porque este tipo de técnica, en algún tiempo, pues sí, vamos a decirlo así, se ninguneó porque es un dibujo. Después, más para acá, dicen: “En Europa, el dibujo está siendo muy apreciado. Se le está dando un estatus como el de la Pintura”. Piensas: “¿A qué estamos jugando y quiénes son los árbitros de todo esto? A partir de ahora, voy a hacer lo que se me dé la gana, no tengo porqué que quedar bien con nadie”. Luego te comienzan a salir las cosas bien. En el momento en que se acercó una galería de arte interesada en mi trabajo, dije, ya llegué a donde alguna vez quise. Después me propusieron lo del libro⁵⁰ y me dije: “¡Ya me puedo morir!; ¡Ya tuve hijos; ya planté un árbol; y ahora, el libro! Ya está mi trabajo ahí; vámonos!” De aquí en adelante, todo lo que saque es ganancia. Y, si me divertí durante estos treinta y tantos años dedicado a esto, ahora, ¡encantado!

Mi referencia –por varias razones, que creo que son obvias–, en buena parte eres tú, aquí, en el país. Para muestra, un botón: acabo de hacer un dibujo, en este mismo estilo, para un evento que está organizando un colectivo, en conjunto con muchas instancias culturales de la Ciudad de México, para promover la lectura. Les gustó el estilo del cómic oscuro, sin

color y todo eso. Alguien les dijo: “¡Vayan con él!” Hicimos un póster, ya anda en el Metro. Y, en el inter, una de estas personas me dice: “Oye, estaba revisando por ahí, buscando trabajos de la gente que yo tomé como referencia para todo esto, para ver cómo financiar el proyecto. Acabo de encontrar a un güey que se llama Raúl Cruz. ¿Lo conoces?” “Sí, Raúl es mi amigo. Comenzamos juntos en esta cuestión de los equipos de sonido y Polymarchs.” “Oye, ¡está cabrón! ¡Estaba viendo sus obras...!” “Es muy bueno; está muy enfocado a un tema muy particular. Seguramente viste algo con esta cuestión prehispánica, tecnológica.” “Yo tengo una amiga que tiene no sé qué y trabaja con esto. Me imaginé, clavado, el estilo de este cuate para lo que ella está haciendo. Le voy a pasar el dato, seguramente no lo conoce; ya que ella se encargue de contactarlo.” Así es la referencia que tengo yo también. ¡Imagínate! Esto que hemos vivido se dio sin que lo pensáramos y, de repente, estamos los dos metidos, básicamente, en el mismo rollo del arte fantástico. Tienes alguien muy cercano que, casi, casi, comenzó al mismo tiempo que tú; que está pisando los terrenos que tú quieres llegar a pisar algún día. Se van acomodando más piezas todavía. “Él está ahí por algo; y yo estoy acá por algo también.” Ambos, precisamente ahora, con este rollo. Tu abres tu cajita y dices: “¡Ah, este me gusta!”

RCF: Sí, a mí también me pasa.

JR: Este mismo poster de Winners, el que tiene Lalo,⁵¹ lo vi allá en Iztapalapa,⁵² en la antesala del auditorio, aquella vez que nos vimos todos.⁵³ Estaba en un caballete. Le dije a mi esposa “A ver, espérate, ¡está chingón!” Nos acercamos. “¡Ay güey! ¡Yo lo hice! ¡No manches,⁵⁴ me gusta

un chingo!”⁵⁵ ¡Hay cosas que ya ni me acuerdo que hice! Con Winners hay un chorro,⁵⁶ porque fueron de los que menos me llevaron impresos para guardar, y ellos también le dieron *chance*⁵⁷ a otros dibujantes. Entonces, dentro de esta tendencia que dices –que era inconsciente–, no era tanto que quisiéramos marcarla, era lo que teníamos a la mano.

RCF: Bueno, la marcamos, pero no lo sabíamos.

JR: Con esa ilustración de Winners, fue con la que establecimos un código, que empezó con ellos y se extendió a todos mis clientes. En esta autocompetencia forzada por ellos, uno me dijo: “¿Y si le echaras un poco más?” “Bueno, aquella que quedó *poca madre*⁵⁸, yo la considero más o menos sencilla. Para esta, ¿cuánto más quieres que le eche? Porque sí se puede trabajar más, aunque, obviamente, va a llevar más tiempo.” “Pues échale. Si te la pido al doble, es como si fueran dos trabajos en uno.” “¡Órale, va!” Llegó otro y dijo: “Me di cuenta que hiciste uno, pero como que le echaste más ganas.” “Pues aquella, la que te hice a ti, era sencilla; esta era doble.” “Ah, ¿o sea que puedes hacer dobles?” “Pues si la pagas y lo quieres...” Así llegó Winners y dijo: “Oye, vi una así, así y así.” “Una de las que le llamamos dobles”, respondí. “¿Y si te pido una triple con queso?” “Sí, se puede.” “¿Cuánto me va a costar?” Ya luego era “¿Cómo la quieres: sencilla, doble o triple con queso?” Y quedó ese código: “Oye, vamos a tocar en tal, échame una doble, este es importante, una triple con queso.” ¿Por qué? Porque llevaba tantos elementos, todos cuidados al detalle y la composición general *así*, que impacte. Hasta la fecha, sigo en contacto y trabajando con el que me encargaba los dibujos de Winners. También los hice así para algunos sonidos que le invirtieron, aunque no

⁵¹ Eduardo Garay López, “Lalo D’Birch”.

⁵² Alcaldía al oriente de la Ciudad de México.

⁵³ Se refiere al Seminario *High energy: música e identidad*, 4º ciclo, organizado en 2014 por Juan Rogelio Ramírez Paredes, celebrado en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.

⁵⁴ ¡Caray!

⁵⁵ Mucho.

⁵⁶ Muchas.

⁵⁷ Oportunidad.

⁵⁸ Muy bien.

figuraron. Debes haber visto uno por ahí: un tráiler que está dando la vuelta hacia la Tierra, como si fuera una nave satélite. De esos que diríamos: “Aquí sí me fui recio, me tiré a matar”. Me gustan muchos de esos trabajos, aunque no todos los recuerdo...

RCF: Pues siendo tantos...

JR: Me pasó con este, curioso. No es tanto que esté *chingón*, sino que, para mí, es cerrar mi círculo: “Este soy yo. Esta es mi esencia en cuanto a lo que yo quiero hacer sentir y que yo quiero hacerme sentir con mi trabajo”. Afortunadamente, hay varios que lo logran... y, al contrario, como la otra vez que tú platicabas, hay muchos que no me gustan, ¡para nada!

RCF: Bueno, casi todos.

JR: Es que, estéticamente, jamás fueron lo mío. Pero que los tuve que hacer por cumplir con las expectativas. Pero, realmente, no fui yo. Como que se te olvidó la firma. Ni modo...

RCF: Sí; pero es una reacción sana. Con el tiempo, yo veo muchos de los trabajos que, para la época, no me salían tan mal, y otros que, de plano, me dije: “¿Cómo tuve el descaro de presentar esto?” Pero ¡bueno!, es parte de, porque, a veces, aún pasa. Un poco con respecto a lo que decías de los caminos que uno va tomando. Siempre vas: “quiero hacer esto, quiero hacer aquello. Quiero dar un pasito más”. Buscas experimentar, buscas técnicas, nuevas formas, salir de la ilustración, ir más allá de la pintura... con más dimensiones... cosas por el estilo (imagen 20). Sobre todo, responde a una misma inquietud por ir generando, probando y darte el permiso de una mejor administración del tiempo. Que también tengas bien administradas tus propias circunstancias. Porque hay días en que tienes que estar ocupado en otras cosas...

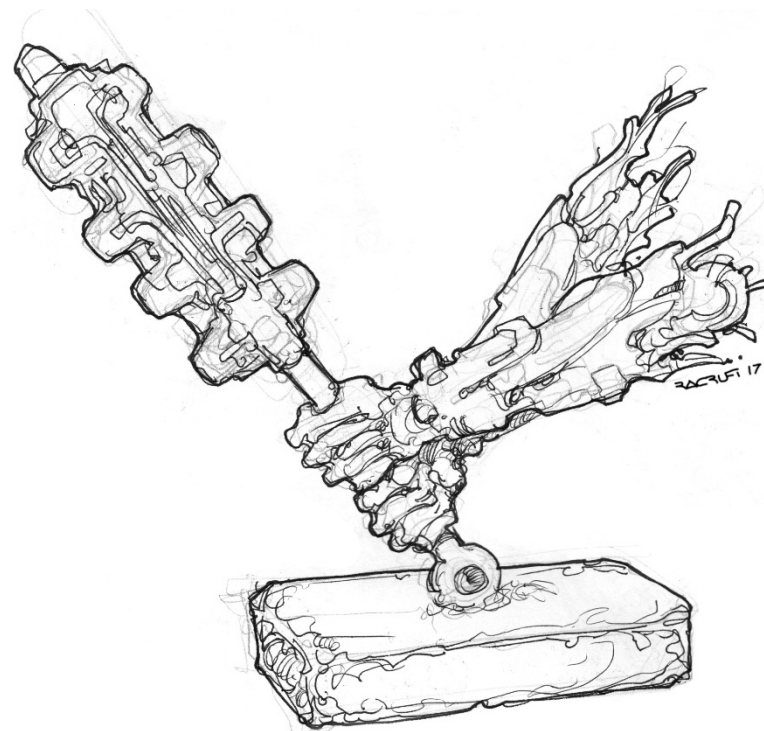


Imagen 20. Trazos para una escultura, Cruz (2017). Medidas: 15 x 20 cm. Técnica: Rotulador. Colección: Racrufi. RCF denomina como trazos a aquellos dibujos trabajados que se acercan más a lo que será la obra final. Las manos sostienen un *macuahuitl*, palabra náhuatl para designar una especie de espada de madera con navajas de obsidiana, utilizada por los guerreros mexicas.

JR: Porque de repente dices: “¡Qué *chingado*⁵⁹ me tienen!”

RCF: Ajá. Llega un momento en el que te das cuenta –no sé si te ha pasado–, que hay trabajos que te sale más barato no hacerlos. Porque lo cotizas de una manera y después te piden cambios que lo alargan mucho más, o sea...

JR: Cuando termine éste, ya no quiero queso...⁶⁰

RCF: Me hubiera salido mejor no aceptar este trabajo y hacer algo mío, que aceptarlo pensando que era una buena posibilidad económica... Como dices: “Ya no quiero.” El cliente te pide cambios, o no se usó, o se tardan en pagarte no sé cuánto tiempo. Llega un momento en el que debes aprender cuál es el momento adecuado para dedicarte a tus propias cosas, aun sacrificando la posibilidad de dinero, de que haya clientes que sabes que te van a encargar algo, pero dices que no. Es un poco complicado. Es ya una leyenda urbana sobre los artistas, que no son buenos para generar su propia economía. Pero, si te dedicas a generarla, te vuelves más un economista que un artista. Es complicado...

JR: Somos autoexplotadores... Estoy precisamente en esas circunstancias. El sábado pasado no pude venir, hubo que recalendarizar... tengo lo que resta de mayo hecho un *desmadre*...⁶¹

RCF: Ocupado...

JR: Porque acepté invitaciones de cosas que, a lo mejor están relacionadas con la *chamba*⁶² pero no me van a dejar nada en cuestión económica, pero tienen que ver con esos fines personales. Mi objetivo es pasar el mensaje a las siguientes generaciones. Entonces, ¿cómo puedes hacerlo, si no te da tiempo para cuestiones como esta [la entrevista]? Cuando lo plantean, digo: “¡Por supuesto que me interesa participar en

un proyecto donde esté involucrado Raúl! Primero, por eso que nos trae unidos desde hace ya más de treinta años; segundo, porque en el trabajo que estás haciendo tú, actualmente, yo veo ciertos puntos a los que yo quiero llegar. Es por el lado de “¡Ándale! De eso estoy hablando.” Punto número tres: es el mantenerte dentro de este círculo de gente valiosa, que sólo te puede dejar valores.

RCF: Sí...

JR: Ir a tomar unas *chelas*⁶³ con los cuates, también se vale, pero dices: “Acá, mi espíritu creció, ¿no? Si quieres ser valioso, pues júntate con gente valiosa”. El tiempo que inviertes para enriquecer esa cuestión interna tuya, es el mejor invertido. Yo no podía dejar pasar la oportunidad de convivir como lo estamos haciendo, con una persona que, indirectamente, me hace sentir orgulloso de dedicarme a lo que me dedico y de estar donde estoy en este momento. Porque los dos somos mexicanos, porque los dos venimos de la nada, porque ya dejamos por ahí constancia de lo que hicimos. A lo mejor nos va a pasar lo que a muchos, que en su momento nadie los volteó a ver... pero dices: “Ahí se queda y vamos a ver más adelante qué pasa...”

RCF: Seguramente, adelante habrá un espacio por ahí; no sé si lo veamos o no, pero seguramente lo habrá. Llega un momento en que aprendes y aceptas, por no usar la palabra te resignas, ¡que así es! No es sano, no es lógico, que te vistas con el traje del ego. Por supuesto hay un ego, pero quiero pensar que más maduro, desde donde sabes que las cosas no son como parecieran o como esperarías.

Me da mucho gusto porque, en esos inicios, cuando yo veía este trabajo, esa calidad y las pautas que ibas marcando, son situaciones que

⁵⁹ Amolado.

⁶⁰ Por el refrán que dice: “Ya no quiero queso, sino salir de la ratonera”.

⁶¹ Un desorden.

⁶² Trabajo.

⁶³ Cervezas.

quedan en tu agenda histórica. En su momento no nos damos cuenta del valor que tienen en el futuro. Muchos seguidores, ni tú, ni yo, seguramente nos imaginamos todo lo que podría continuar más allá del “me encargas un trabajo, me pagas y se acabó”, ¿no? Todo esto, que no tiene un valor económico, ahora tiene gran peso, no sólo en la historia personal, sino en tus propias expectativas. Me refiero a que tus inicios son valiosos... tu origen... Lo que pensabas en ese momento; lo que sabías, pero no podías explicar; lo que no sabías y ahora ya sabes; muchas cosas que son muy valiosas, que vas aquilatando y atesorando con los años. De alguna forma, se agradece ver todo esto. Y es que es resultado no sólo de la pasión, también de la espontaneidad. ¿A qué me refiero? Estoy seguro de que tú lo hacías y no estabas pensando: “Tengo que hacerlo mejor porque quiero ser esto”.

JR: Sería bueno un compromiso con uno mismo, ¿verdad?

RCF: Es un llamado de la naturaleza. Punto. Yo creo que este tipo de cosas es lo que define al artista... Yo estoy seguro de que, más allá de las insatisfacciones de lo que pueda tener o lo que me hubiera gustado haber hecho hasta ahora, y que apenas estoy haciendo, o tú... No le reduce valor a todo lo que ya hicimos.

JR: Ese es el punto importante y creo que no es fácil de lograr. Tal vez nosotros no lo valoremos, tal vez quienes nos califiquen o nos evalúen tampoco lo van a hacer justamente, durante un tiempo, porque me queda claro que material hay... testimonios hay... historia, ya hay... Más allá del ambiente sonidero, hay ámbitos culturales que te toman en cuenta; hay ciertas cositas que se movieron, que dices: esto no estaba en los planes de nadie y ya pasó. Algo muy importante: existe un acervo de trabajo del cual hay mucho testimonio; de la gente que ha ido coleccionando. Si ahora, después de casi cuarenta años sigue habiendo colecciones casi intactas, que ya no son consideradas papeles inútiles, como sucedía dos o tres años después de que salieron –y ahí estaban las mamás: “¿Qué vas

a hacer con todo este papelerío?”, o las esposas, después de veinte años: “Oye, ¿y esa caja llena de papeles?” “¡Me las tiraron! ¡Me las quemaron...!”– Pero hay muchas que sobreviven.

RCF: Sí, ja, ja.

JR: Precisamente ahora, por una cuestión familiar, de un grupo de Facebook que tenemos... Es el aniversario luctuoso de Carlos Fuentes, en París, Francia. Dicen que, cada aniversario, llega gente a dejarle por ahí una flor, alguna cosa a su tumba, que no tiene sus restos, pero ahí está... En este cementerio muy céntrico en París, están las tumbas de tres mexicanos notables: Carlos Fuentes, Julio Ruelas y no me acuerdo quién más. En la familia tenemos la duda sobre qué nexos pueda haber con Julio Ruelas, porque, desgraciadamente, hay muy poca información. ¿Y si era mi tataratataratío de no sé dónde? ¿Era el hermano del hijo de... lo que fuera? ¿Cuál es el punto respecto a lo que dices? Que ya lo que quedó, allí está. Ya nuestra huella no se quedó en la arena, ya pisamos un cementito: “Aquí estuvieron ellos”. Lo que le pasó a Julio Ruelas es que murió muy joven, tenía muy poca obra y no fue valorado en su justa medida. Precisamente, porque dices: “Julio Ruelas fue ¿...?”. OK, ¿sus obras? Hay como cinco, seis, o tal vez siete... Se le conoce más porque era del grupo de amigos de Fulanito de Tal, de Menganito o del músico Perenganito, y estaba por ahí su grupo de bohemia... Entre nosotros, a lo mejor el grupo no es tan nutrido, porque hasta el momento estás tú, está Carlos Padilla, Ramón Padilla –que está muy especializado en los cómics, pero también tiene una técnica muy chingona para hacer lo que a él le gusta hacer–. Fuera de ahí... por ahí anda todavía Resillas, no sé si llegaste a ver su trabajo alguna vez ...

RCF: A lo mejor sí, pero no recuerdo.

JR: José Luis Resillas, se llama. Estaba Miguel Balandrano... Pero no tenemos ese grupo tan nutrido. Como si dijeran: ahí estaban José Luis Cuevas, Carlos Fuentes; ahí estaba Monsiváis... Como esa bola de güeyes

que en su momento eran los *desmadrosos*,⁶⁴ *hippiosos* y ahora son los próceres de la cultura. Pues aquí, por lo pronto, estamos tú y yo. Si se nos va a tomar en cuenta o no, el testimonio va a estar.

RCF: El lugar que tengamos aquí o allá, es gracias a nuestro esfuerzo real. No hemos tenido padrinos.

JR: No; no estamos ungidos por nadie.

RCF: Eso es muy satisfactorio porque, al final, la capacidad de disfrutar y de apreciar el arte es de dominio público. No se requiere de un estudio previo. Sí, en cierto sentido, para ver el arte desde otro punto de vista. Pero, el primer impacto, el gusto inicial –como te pasó con tus propios trabajos–, ese primer impacto es natural. No requieres de nada previo; la mayoría de la gente lo tiene –no como el crítico de arte–, ve tu trabajo y le gusta, yo creo que ese es el resultado de un buen trabajo. Es como cuando tú aprecias el buen trabajo, no sé... de quien sea... la señora que hace el aseo..., la comparas con la anterior y dices: “Híjole, ésta sí lo hace bien; la otra...” Todos tenemos la capacidad de apreciar un buen trabajo. Se puede sentir, incluso, cuando realmente se hace con pasión, cuando realmente la gente es buena en estas profesiones, es difícil de verbalizar. ¿Qué es el arte? ¿Qué es un buen artista? Pero el arte, el buen trabajo, el trabajo que se considera un arte, el oficio o lo que sea, no necesita anunciarse. La gente lo ve, lo percibe. Yo pienso que, al final, nuestro trabajo, nuestra propia pasión por esto y nuestra propia naturaleza van a hablar por nosotros y punto. No necesitamos traer un letrado que diga: “Véanme. Soy yo”.

JR: De hecho, lo digo y demuestro que puede ser. Por ahí andan en Internet varias entrevistas en las cuales, desafortunadamente, salgo yo,

porque me hubiera gustado que no fuera así; pero le digo a un amigo que, cuando se trata de promover un trabajo, es inevitable. A mí me interesa que vean esto, cómo se desarrolló y dónde está ahora la gente que se comprometió con esa pasión que le nació entonces. Me gustaría que más gente sintiera lo mismo que siento yo ahora. Y no es porque estés aquí, pero, en las obras que has traído y las que están en tu libro, hay zonas que me quedo viendo, como comiéndolas despacito; disfrutando cada bocado; tratando de entender cómo lograste esa sensación que yo estoy percibiendo y qué fue lo que tú quisiste dar a entender. Probablemente a ti te pase igual que a mí, no nada más con las nuestras, con las de cualquiera. Ya después lo contextualizo, lo meto a la obra, y entonces es cuando digo: “Sí, estoy seguro de que lo que Raúl quiso hacer fue esto”. Son este tipo de situaciones que decía este cuate... no sé si has visto la película “Ojos grandes”, te la recomiendo.⁶⁵

RCF: Ya me la han recomendado; no la he visto.

JR: Ahí manosean mucho el mercado del arte, en todos los sentidos. Se supone que es real, la historia de una pintora. Personifican a un crítico que escribe para un periódico. Uno de los personajes le va a reclamar, y él, bien encabronado, le responde: “El arte debe de conmover, no de complacer”. Entonces, en este baile en el que andamos, de si conmovemos o complacemos –porque a veces hay que sacar *lana*⁶⁶–, llega un momento en el que dices: “Dentro de la complacencia, también puedes llegar a conmover. Es parte de...” A lo mejor el mensaje conmovedor que podía haber llegado con más frescura ya está demasiado comercializado, mecanizado o enfriado, pero si hay ahí algo, eso es lo que rescatamos nosotros cuando vamos caminando por nuestra

⁶⁴ Desordenados, bulliciosos.

⁶⁵ Burton, T. [Dir] (2014) *Big Eyes*.

⁶⁶ Dinero.

propia decisión. De eso están cargadas varias de las obras que tienes en acrílicos. Eso es lo que me interesa ver a mí, después de todo esto... Por un lado, con eso que ya volcaste ahí: lo que sé que puedes hacer. ¿Qué más vas a hacer? Y, por el otro lado, sí te confieso que, un poco, por sonsacamiento. Yo voy para allá también. En la galería me dicen: “¿Cómo te sentiste haciendo ese ejercicio medio *locochón*?” “Fíjate que, si no me pones tú aquí, si no me pones las condiciones y me dices ‘¿puedes hacer esto en este tiempo?’ Yo te hubiera dicho: ¡Ni madres!”⁶⁷ Hubo muchas cosas que yo hubiera querido hacer... ¡Ya abriste la caja de Pandora, ahora ahí te va!

RCF: ¡Qué curioso! Ya verás lo nuevo que estoy haciendo. No lo nuevo, lo que continúa, lo que intento. En su momento, porque quiero presentarlo en grupo. Cuando tú decías que ves una parte de una obra y puedes percibir el fluir de un artista... lo que ves en mi trabajo actual, es lo que yo veía en esto. Toda esta capacidad de luces, sombras, la línea externa sin comprometer el detallito que aquí no está terminado... Es allí donde tú sientes cómo existe la verdadera madera del artista... su naturaleza, su pasión. De alguna manera estamos retroalimentándonos. Son enseñanzas; vas aprendiendo, aprendiendo, aprendiendo. En alguna ocasión yo vi un original tuyo, no me acuerdo cómo, ni cuándo; ni siquiera me acuerdo cuál era. No sé si fue en Bachilleres, es muy probable que sí, aunque no entiendo porque tendrían que traer un original allí..

JR: Ahí era más factible que después, porque los que recogían los impresos para repartirlos, muchas veces recogían también los dibujos.

RCF: Probablemente. Fíjate cómo todo cuenta y con los años haces una revaloración. Cuando a mí me encargaron el primer trabajo, lo hice en una cartulina ilustración⁶⁸ igual que la que tú usabas. Quizá yo no la

hubiera hecho así –la hubiera hecho en una hoja o en un tamaño carta, no sé...–, pero también de esa manera marcaste la pauta. Como todos lo sabemos, en el arte, siempre, la estrella es el original. Ni siquiera el artista, es el original. Cuando tú ves uno, ya no se compara con nada, ni siquiera con los retos que puedes ver en una pantalla o en una impresión...

JR: Sí... decir: “¡Ah, el detalle...!”

RCF: Jamás se compara con verlo en la realidad. Yo recuerdo ese día como un sueño. Fue en un lugar público, abierto, estaba en el exterior. Todavía no te ubicaba como Ruelas. Sabía que era un original que se usaba para esas cosas. Pero cuando yo lo vi, dije: “¡Guau, esto es padrísimo!” Si no hubiera visto ese trabajo, es muy probable que hubiera hecho los míos de otra forma... una acuarela... otro tipo de sombreado... ¡Yo no sé!..

En cierto sentido, me marcaron; por el hecho de saber que eso era real, que existía, se podía hacer. No era nada más que hicieras dibujitos en tu cuaderno; había un mercado y alguien estaba solicitando ese tipo de producto; lo apreciaba y le gustaba. Eso, para mí, fue gasolina para seguir adelante. Yo hacía mi esfuerzo y, aunque no hubo una mentalidad consciente de “tengo que ser mejor”, sí había una influencia. Lo puedes ver claramente.

JR: Nosotros hicimos el mercado de ciencia ficción.

RCF: Lo hicimos o lo estamos haciendo apenas.

JR: Ya nadie lo va a mover. Nos guste o no, ahí está y ya quedó; quiero pensar, como el inicio de algo bueno.

RCF: ¡Claro que bueno! Además, algo que yo valoro mucho es cómo tú ya podías hacer esto, porque yo sé que un buen trabajo se desarrolla con los años. Digo: “¡Hace treinta ya tenía esa calidad!” Los conceptos ya tienen un sentido más personal, de formas, de tu propia filosofía...

⁶⁷ De ninguna manera.

⁶⁸ Cartulina rígida.

JR: Sí, eso ya está y yo pienso que es bueno... y al final –si nos vamos acercando a una conclusión–, creo que me puedo felicitar por haber metido la mano en todo esto, en algún momento, y estar ahorita... sentado junto a la persona que, inconscientemente, también me inspiró para continuar con esto. Cuando tal vez puedes decir que estás por cerrar un círculo... –bueno, no lo cierro totalmente–, pero el haber coincidido en aquel entonces; el estar coincidiendo más de treinta años después y saber que seguimos en lo mismo, pero evolucionado, y que además, tenemos ese entusiasmo para decir: “Todavía tengo cosas por hacer...” Es la comprobación y la señal, ¿qué podríamos decir?... Si ya fuéramos a morir, como es inevitable: hicieron lo que quisieron y fueron felices. Así de simple, ¿no? Yo pensé que esto ya había muerto hace diez o quince años, ¡y ve donde estamos!, ¡ve cuántas cosas pueden salir!

RCF: Además, yo conozco gente que, en sus comentarios del arte fantástico, te recuerda mucho. Hay mucha gente que te tiene presente, seguramente mucha más de la que tú sabes. Creo que ha valido la pena. Y el hecho de que todo esto tenga este seguimiento, esta aceptación... A mí me impresionan las colecciones... Cuando fuimos a la universidad en Iztapalapa, me sorprendió ver a Lalo.

JR: Que llevaba sus carpetas, ¿verdad?

RCF: Me sorprendió porque, durante el apogeo, yo tenía una cierta lejanía, por mi situación geográfica en el norte de la ciudad. Muy lejos de donde, aparentemente, se movía todo este asunto que, hasta donde yo supe, era en el sur. Lo platicaba con Víctor [Macheli], que hablaba mucho de tus cosas, pero yo no estaba tan empapado del ambiente. Me imagino que, si esto tuvo tanta repercusión, es porque también tuvo mucha fuerza el propio ambiente de los eventos. Me imagino que muchos de los que

asistían –que ahora tendrán nuestras edades– recordarán cuando iban a ellos.

JR: Sí; es mucho lo que decías al principio: la nostalgia. Además de recordarte la época o el evento, se acuerdan de novias, de amigos, de enemigos... Yo les agradezco cada vez que lo mencionan, que nos hayan dado *chance*⁶⁹ de ser parte de sus vivencias. Porque tienen todas las ilustraciones, han hecho un paquete, un cuarto tapizado... y las siguen juntando, consiguiendo, coleccionando... Todas esas cuestiones son satisfactorias; son parte de los testimonios que te digo. Es como nuestro certificado de nacimiento.

RCF: También, yo diría que ya entramos a una edad –tú lo acabas de decir y lo ratifico totalmente–, en que ya tenemos una necesidad de pasar la estafeta, de transmitir lo que sabemos... En el impulso de contagiar a los que vienen, de decirles: “¡Sigue lo que te apasiona! No importa que sea hacer *manicure*. Si eso es lo que te apasiona, ¡hazlo! ¿Que no va a ser fácil? No; no va a ser fácil. ¿Que no va a ser siempre? No hay manera. Porque el buen trabajo siempre te va a generar, no sólo la satisfacción; siempre habrá alguien que lo aprecie y que está dispuesto a pagar por eso”.

JR: Suena como una máxima. Sí, hay muchas maneras de hacer dinero, legal o ilegalmente, como lo hace todo el mundo. Pero sostengo esa misma tesis. Cada vez que puedo, aprovecho la oportunidad de echarle a perder la vocación profesional a alguien. Me dicen “No... lo que estoy estudiando no es lo que me gusta a mí...” o “No... es que mis papás”. Y yo respondo: “Mira, no les vayas a decir quién te dijo, pero...”

RCF: A lo mejor te ha pasado a ti también, que hay chavos –o no tan chavos, de la generación de diez o quince años atrás– que me han dicho:

⁶⁹ Oportunidad.

“Después de ver tu trabajo, decidí que me iba a dedicar a esto”. Es una cierta responsabilidad indirecta. Tú no eres consciente de lo que estás transmitiendo hacia los demás. Una persona decidió qué camino tomar toda su vida, después de que vio lo que tú hiciste encerrado en tu cuarto. No era fácil de imaginar...

JR: Y no era esa la intención.

RCF: No sé... Con uno de cien al que logres contagiarle, ya la hiciste, porque de alguna manera se ramifica. Es como esta famosa tesis de los seis grados, que en realidad son seis contactos: que, entre tú y cualquier persona del mundo, la que sea, sólo hay seis personas. Es muy interesante y difícil de creer... No me consta, pero hay muchos testimonios y mucha información al respecto. Cuando lo llevas a las matemáticas y consideras el crecimiento proporcional... Yo conozco equis, por decir una cifra conservadora: 200 personas. Una de ellas conoce a otra que, a su vez, conoce a otra, que a su vez conoce a... Si lo vas multiplicando, tiene más lógica.

JR: Sí. Cuando llegas a la sexta, ya está medio mundo...

RCF: Exactamente; ya hay millones. Y ahora, con las redes sociales, algunos lo reducen de seis a cuatro personas. En esta curiosa cuenta matemática, si la llevas no sólo a que conozcas, sino a que influyas... A lo mejor tú, de cien influyes a uno, pero ese uno, también, proporcionalmente, ¿a cuántos ya? Llega un momento en que la vida de una persona, de cualquiera, va a acabar influyendo a miles, aunque no lo creas.

JR: Es de las primeras cosas que uno debe entender. A lo mejor, nosotros lo entendimos refugiados en todo esto. Dijimos: “Es por aquí... ¿Por qué lo haces? Porque me gusta.” Ya cuando te dicen “no seas

pendejo,⁷⁰ ¡cobra!” “Si de todas maneras a mí me gusta hacerlo y, aunque no me pagaran lo haría, ¡porque me gusta!” “Sí, pero cobra.”

RCF: Leí en un libro: “¿Quieres saber cuál es tu pasión? Ponte a pensar qué es aquello que harías, aunque no te pagaran.” ¿Qué es aquello que tienes necesidad de hacer, aunque no te paguen? Hay gente que sí lo puede ver. Nosotros tuvimos esa fortuna; lo vimos en cierta etapa; hay otros que no. Es lo necesario de transmitir a los que empiezan. Y, si son muy chiquitos, a los papás que están a cargo de ellos. Por ahí es. Olvídate de los cánones sociales, olvídate del estatus, olvídate de la colonia en que vives. Que el dinero no sea tu objetivo –obvio, todos lo necesitamos, a todos nos encanta un coche nuevo, ¡pues sí!, pero que eso venga como consecuencia.

JR: Exactamente. Eso es lo difícil de aceptar. Le decía la otra vez a una amiga: “Cuando dejas de buscar el dinero, el dinero comienza a llegar.”

RCF: Hay que aquilatar. Yo aprecio lo que has dicho de mí; y aprecio mucho que Antonio y todos los que están haciendo esto, vean este valor que uno no se imaginó que podría tener.

JR: Te confieso que yo querría haber hecho esto hace tiempo. Qué bueno que es en este contexto, con esta dinámica. Para mí es enriquecedor, hasta por interés propio... Si quieres ganar, júntate con ganadores, no hay de otra. Si no, estás desperdiciando tiempo valiosísimo. Qué mejor que lograr eso con gente a la que admiras por más de una razón. Por eso yo decía: “Quiero ver más de Raúl”; porque siento que tú y yo todavía traemos un poco de cuerda y, créeme, la retroalimentación sigue.

⁷⁰ Tonto.

RCF: Ya veremos qué es lo que estás haciendo. Esperemos que, con todo esto –más allá del propio placer que le causa a uno hacerlo–, contagiemos a algunas personas.

JR: Así es. Es parte de disfrutar el viaje. ¿Si volvieras a nacer, cambiarías algo? Pues no, porque a lo mejor no llego a donde llegué: tengo una vida satisfactoria, plena, punto... ni soy millonario, ni nada así... A lo mejor nada más es alucinación mía, pero ahorita no ando buscando como cuando era un chaval: “¿Qué quiero?” Y sobre mis amigos, “¿qué van a hacer?”

RCF: Qué bueno que llegamos a ese punto de madurez...

JR: ¿Qué necesitas?... Pues nada más que el cuerpo me aguante... ideas, todavía hay, cuerda todavía hay... y muchas cosas por hacer...

RCF: Pues es una buena terapia de grupo, esto.

JR: A eso venía yo también... Te desconectas...

A: Bueno, ¡ya está! Hemos hecho realidad una charla para muchos.

JR: Déjame fotografiar...

BORRADOR

Pasados imaginarios en futuros cibernéticos

Por Itzel Sainz González

La exploración de lo desconocido podría no ser una prioridad para todos. Sin embargo, las visiones audaces tienen el poder de alterar los estados mentales –de cambiar los supuestos de lo que es posible.
Neil deGrasse Tyson

Definiciones fluidas para obras únicas

¿Cómo comenzar a definir el trabajo de Racrufi? Él ha hablado de influencias recibidas en su juventud y a lo largo de su desarrollo como artista: programas de televisión que acostumbraba seguir durante su

infancia, y el cine a lo largo de su adolescencia. Con presencia primordial, él cita las imágenes de diferentes maestros de la fantasía, como el inglés Patrick Woodroffe y el polaco Zdzisław Beksiński; dentro de la gráfica de ciencia ficción, el japonés Hajime Sorayama, el suizo H.R. Giger, el norteamericano Syd Mead y el británico Chris Moore, entre otros; cuando comenzó a desarrollarse, fue central la técnica que Jaime Ruelas aplicó a la ilustración nrg. También son esenciales las culturas olmeca, zapoteca, mexica y maya... Cada uno de estos referentes se fue integrando poco a poco al repertorio de conceptos y formas de Raúl, se ha transformado dentro de su imaginario personal y se ha plasmado en sus obras de manera única.

La amalgama irreplicable y compleja de los elementos visuales que componen sus piezas obstaculiza la clasificación; él mismo la identifica dentro del rango de arte fantástico: una historia visual compuesta por fantasía y ciencia ficción. En sus acepciones puras, aclara, la primera vertiente –la fantasía– se caracteriza por seres y entornos naturales; los protagonistas suelen ser hadas, duendes, unicornios, sirenas, brujas...; las escenas reflejan magia y hechizos. En la segunda rama –la ciencia ficción–, el contexto es tecnológico, electrónico, científico; con robots, vehículos, naves y grandísimas construcciones; en menor medida, aparecen algunos seres orgánicos, como monstruos o alienígenas.

Si bien para él estas distinciones son bastante claras, el territorio híbrido del arte fantástico abre un espacio muy amplio de trabajo. Quienes se acercan a la gráfica de Racrufi se encuentran con una fusión muy particular y compleja de interpretar. En la imagen 21, por ejemplo, se aprecia un trazo donde el fondo es vegetal y el personaje, aunque robótico, tiene formas biológicas; hasta los rasgos del penacho parecen florecer.

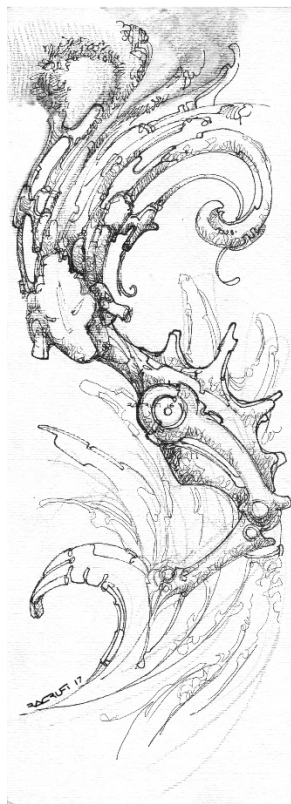


Imagen 21. Trazo de Personaje 2, Cruz (2017). Medidas: 28 x 10 cm. Técnica: Rotulador. Colección: Racrufi. Este dibujo nació de un trazo libre en un sobrante de papel, con movimientos que fue complementando hasta lograr una forma más reconocible. El personaje se mimetiza un poco con el fondo orgánico para llegar, poco a poco, a una atmósfera más tecnológica.

El análisis que hace Todorov sobre la literatura fantástica puede servir como base para entender las sutiles diferencias entre fantasía y ciencia ficción, y porqué se integran con tanta fluidez. El autor establece tres condiciones para definir “lo fantástico”: primera, que el perceptor penetre al mundo de los personajes para considerarlos reales y titubee entre una explicación natural y una sobrenatural de los acontecimientos; se trata de una visión ambigua. Segunda, “la vacilación está representada, se convierte en uno de los temas de la obra”; está relacionada con su construcción –su sintaxis– y con su significado –desde un aspecto semántico–, el perceptor debe adoptar una actitud determinada, rechazando una interpretación unívoca. Tercera, “trasciende la división en aspectos: se trata de una elección entre varios modos (y niveles) de lectura” (Todorov, 1981: 24-25).⁷¹ El trazo previo de Racrufi cumple con esta tercia de situaciones; surge una suspensión voluntaria de la incredulidad; el pacto narrativo se ejerce desde la visualidad. El personaje parece compartir el sentimiento de curiosidad que se genera en el observador, en su caso, aparenta indagar sobre lo que sucede fuera de su universo de papel.

Lo fantástico puede entrar a “un género vecino: lo extraño o lo maravilloso” (Todorov, 1981: 19). El autor subraya distintas maneras en las cuales se presenta lo sobrenatural, que distan de ser “lo maravilloso puro”, a saber: un *maravilloso hiperbólico*, cuando los fenómenos son sobrenaturales únicamente por tener mayores dimensiones a las familiares; lo *maravilloso exótico*, donde se asume que el perceptor desconoce los lugares donde se desarrollan los hechos y se presentan acontecimientos sobrenaturales como si fuesen lo familiar. Además, en lo

⁷¹ Si bien Todorov y otros autores citados en este escrito hablan desde la literatura, ya otros han establecido que la imagen también es un texto desde el punto de vista semiótico. Véase, por ejemplo: Vilches, L. (1983) *La lectura de la imagen: prensa, cine,*

televisión. 10a ed. Barcelona: Ediciones Paidós. Disponible en: <https://bit.ly/2lwe1OU> (Consultado: el 27 de junio de 2018).

maravilloso instrumental, aparecen “adelantos técnicos irrealizables en la época descrita, pero después de todo, perfectamente posibles” que, sin embargo, se diferencian de objetos mágicos como la lámpara de Aladino, por citar un caso. También define lo *maravilloso científico*, denominado así en Francia durante el siglo XIX, que hoy se conoce como ciencia ficción; aquí “lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce, [...] a partir de premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera perfectamente lógica”. Finalmente, clarifica que “A todas estas variedades de maravilloso ‘excusado’, justificado, imperfecto, se opone lo maravilloso puro, que no se explica de ninguna manera” (Todorov, 1981: 240-42).

Con las definiciones anteriores, por tanto, se descubre el punto de contacto que enlaza a la fantasía con la ciencia ficción y se entiende porqué hay tantas diferencias de opinión en sus delimitaciones –por ejemplo, entre *La Guerra de las Galaxias* (Lucas, 1977), *Viaje a las estrellas* (Roddenberry, 1966) y *El marciano* (Scott, 2015)–.⁷² En los primeros trabajos de Racrufi, realizados para propagandas de high energy, se aprecian ilustraciones que pueden ubicarse en varios de los rangos identificados por Todorov. En la imagen 22, la escena correspondería a lo maravilloso exótico, aunque podría argumentarse que los logotipos de los LS son más bien hiperbólicos, sobre todo el de Montesquiu.

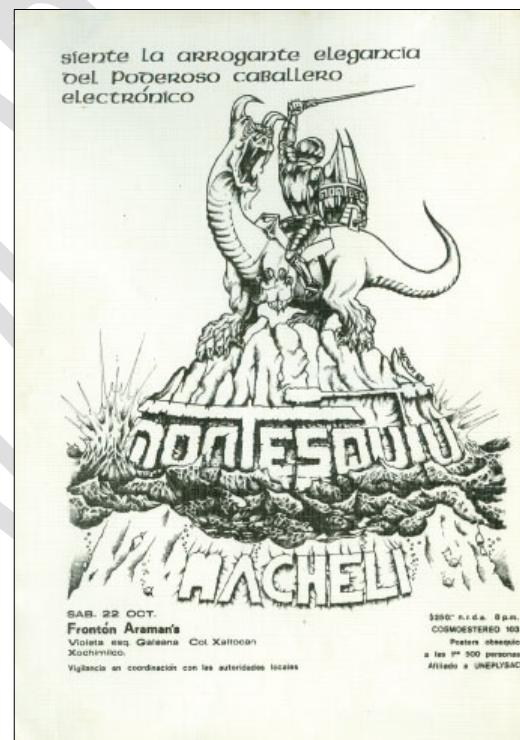


Imagen 22. Publicidad de mano para el LS Montesquiu, Cruz (1983). Medidas: 17,3 x 12,3. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D’Birch. Fue la primera que Racrufi ilustró para Montesquiu, quien en esa fecha se encontraría con Macheli. Mezcla un estilo que remite a temas medievales y fantásticos, gracias al dragón y la armadura, mientras que el casco de tipo astronauta refiere más bien a la ciencia ficción.

⁷² Comúnmente se dice que *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*) es un parteaguas en el cine de ciencia ficción, aunque hay quienes declaran que se acerca más a la fantasía –por la magia y los seres imaginarios que aparecen–; la comparan con *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*) argumentando que esta serie sí es ciencia ficción; sin embargo, otros argumentan que ahí también los extraterrestres son fantásticos. Puede verse esta discusión en diversos

blogs y sitios de Internet. Por contraste, en *El marciano* (*The Martian*), el autor de la novela en la cual se basó el filme, Andy Weir, se esmeró en que las acciones del protagonista fuesen factibles desde un punto de vista científico, aunque asumiendo mayores avances tecnológicos que los actuales.

Rómar entra más a detalle en la caracterización de la ciencia ficción:

[N]os atenderemos una significación muy simple: la de ficción proyectiva. Toda ficción es proyectiva porque su naturaleza es imaginaria, entiéndase que considero la imaginación como la capacidad humana para proyectarse sobre el tiempo y la realidad. En este sentido, es evidente, toda ficción lo es. Pero la ciencia ficción lo es doblemente por cuanto en ella lo propio es precisamente tal proyección sobre el espacio, el tiempo y las cosas (Rómar, 2008: 821).

El juego con el orden temporal señalado por Romar muestra ser una característica de la obra de Racrufi, con viajes simultáneos entre pasado y futuro como el que ocurre en la imagen 23. El autor citado también habla acerca de “las relaciones inconscientes que se producen con el mito” (Rómar, 2008: 822); no puede evitarse establecer vínculos intertextuales entre el guerrero enfrentando a la bestia robótica y Hércules venciendo al temible león de Nemea. La visión ambigua que señalaba Todorov párrafos atrás, surge nuevamente: el personaje semidesnudo, a medias posee vestimenta del pasado, a medias armas y casco del futuro; su antagonista es un dinosaurio, aunque cibernético. Es evidente el pacto de complicidad entre el artista y su perceptor; el tiempo representado posee sus propias reglas.

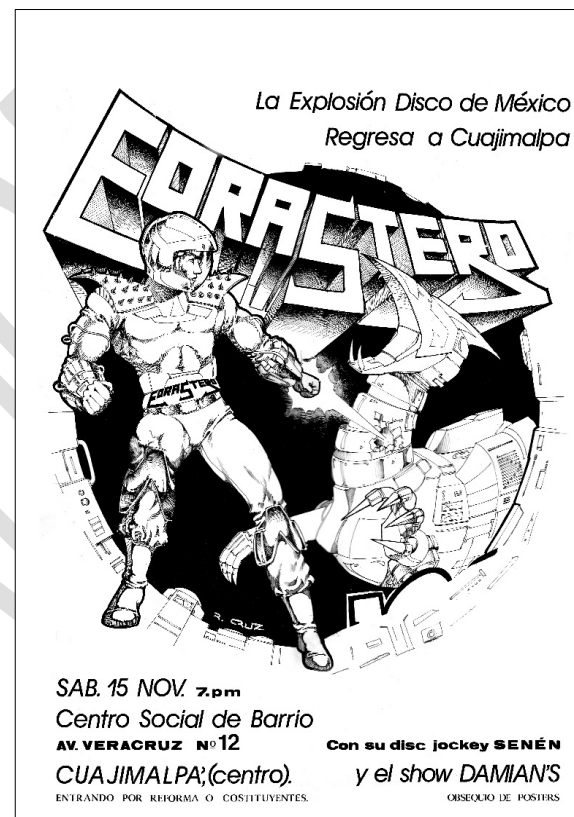


Imagen 23. Original en blanco y negro para el LS Forastero, Cruz (c. 1985). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. En esta composición, RCF comenzó a usar plastas negras en el fondo con el fin de destacar el primer plano. Jugó con la curva del logotipo, que solía ser recto o hacia abajo. El personaje humano es tan musculoso que pareciera que tiene el torso al descubierto, sin embargo, al notar las arrugas de las mangas y bajo las rodillas se evidencia el traje tipo superhéroe.

El pensamiento mágico es parte del origen de prácticamente todas las culturas. En México, se ha mantenido a través de las generaciones y forma parte de una cosmogonía que se vierte en tradiciones sincréticas e

imágenes cotidianas; aquellas del día de muertos son muestra de esta herencia. No es de extrañar, por tanto, que en la gráfica del país se encuentren exponentes caracterizables dentro del arte fantástico. Ida Rodríguez (en Lopez Casas, 2016: 46) cita el punto de partida en José Guadalupe Posada (1852-1913) y sus dibujos de calaveras. De entre los cuadros que del último cuarto del siglo XX menciona Lopez Casas (2016: 52), en el *Proyecto de monumento al nacimiento de Venus* (1976), de Juan O’Gorman (1905-1982)⁷³ se ve con claridad una propuesta identificable con la corriente artística mencionada.

Cualquiera que se acerque a la iconografía que llega de las culturas mesoamericanas que más han influido en Raúl –señaladas al inicio del capítulo– puede percatarse de su gran riqueza. Es esperable que el artista, con un sentido estético y una capacidad visual mayores que las de una persona promedio, perciba de este legado detalles adicionales, inclusive a nivel inconsciente. Al acervo de referentes se van sumando multitud de imágenes de los mundos natural y artificial; de su pasado personal y del colectivo. De tal modo, también deben tomarse en cuenta posibles aportaciones de otros representantes del arte nacional.

El pintor Jorge González Camarena marca tres tiempos en el desarrollo de la plástica de México. En un primer momento, a mediados del siglo XIX y cuando la corriente mayoritaria seguía un academicismo naturalista con temas importados de la Historia Universal o de la Biblia, como impulso de las ideas liberales comenzaron a aparecer escenas de la Historia prehispánica del país, marcando en la pintura mexicana, por ocasión inicial, una diferencia entre lo internacional y lo nacional. En una segunda etapa, a principios del siglo XX, aparecieron pinceladas más

libres; aunque los modelos pictóricos seguían siendo europeos, los temas se inspiraron en la vida sencilla del pueblo y brotaron elementos criollos del mestizaje, aunque como aspectos pintorescos. La Revolución abre paso al tercer tiempo, cuando, hacia la década de los años veinte, “al reivindicarse ante la conciencia nacional como seres de humanidad a las clases más humildes, se reconoce y valoriza no ya su presencia sólo pintoresca, sino que, junto a sus derechos, su pensamiento y expresión. [...] El arte maya, tolteca, tarasco o azteca se valoriza ahora en todo su rango y jerarquía”. Surgió el muralismo, con un contenido político al servicio de la sociedad; a través de las obras en edificios públicos, se encontró al alcance de cualquier persona. “Y en su forma plástica misma, su lenguaje pictórico, se plantea el enunciado de que la pintura misma sea mexicana por el carácter y acento mismo de su forma y color” (González Camarena, 1966).

En los capítulos previos, Racrufi ha hablado de cómo él se integró a la tendencia de la técnica empleada por Jaime Ruelas en las ilustraciones para el high energy en México. En las dos imágenes anteriores, sin embargo, gracias a la libertad creativa que le daban los dueños de los LS, se aprecia que dentro de esa ruta poco a poco encontró su propio camino conceptual y técnico, cuestión importante, seguramente, para que su trabajo fuese reconocido y valorado por la comunidad. En la búsqueda de la originalidad, su obra personal ha seguido derroteros específicos que la han vinculado con otras visiones artísticas, entre las cuales destaca, precisamente, la historia y la plástica mexicanas. El muralista González Camarena, descubrió, es una de esas muchas influencias.⁷⁴

⁷³ Puede apreciarse en el sitio LatinAmericanArt (bit.ly/2TfKUWE).

⁷⁴ Por cuestiones de derechos de autor no se reproduce aquí ninguna obra de este pintor; una búsqueda de imágenes a través de la Red deja apreciar la fuerza de su plástica, su temática y las probables convergencias con la pintura de Racrufi.

En el capítulo final, correspondiente a su obra gráfica, se muestra cómo, desde la fantasía y la ciencia ficción más *neutras*, el artista va conectando cada vez más México, su pasado y su presente, con sus personajes y entornos futuros. En su calidad de habitante de la era tecnológica, ha puesto su arte a disposición del gran público en espacios cibernéticos; ya no en los edificios públicos del siglo XX sino en sus cuentas en redes sociales, que poseen cientos o miles de seguidores de todo el mundo. Las búsquedas estilísticas y técnicas del creador continúan, es evidente al encontrarse con su versión propia y nacional de las maquinarias industriales. En Racrufi, el contexto revolucionario mexicano (imagen 24) se mezcla con referentes mexicanos y, de pronto, hasta con la iconografía religiosa típica de su país.

La apertura de Racrufi hacia sus públicos, las nuevas tecnologías y nóveles formas de producción de objetos han propiciado la colaboración, por ejemplo, con Rafael “Rafe” Domínguez, gracias a la cual, algunas naves mesoamericanas, obras bidimensionales, a últimas fechas han salido del plano y han adquirido la profundidad del eje Z⁷⁵ (imágenes 114, 115 y 116).

La combinación creativa y particular de elementos, referentes y búsquedas de este artista escapan a una clasificación unívoca. Él mismo no la busca ni la evade; su preocupación es crear con libertad, explorar en su mente, plasmar sus ideas, experimentar y encontrar nuevos caminos de imaginación.



Imagen 24. *Santa Adela*, Cruz (2011). Medidas: 100 x 90 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. RCF pintó esta obra en el contexto del centenario de la revolución mexicana celebrado en 2010. Contiene referentes históricos, artísticos y religiosos. Fue publicada como portada de *The Apex Book of World Science Fiction* (Tidhar, 2012).

⁷⁵ Las representaciones geométricas de los objetos se expresan en tres dimensiones cartesianas: X, Y, Z, por ancho, alto y profundo, respectivamente.

El despertar del Yo

El viaje de Racrufi hacia lo maravilloso comenzó en su infancia y la llenó: además de las caricaturas, los juguetes, películas y series de televisión, a sus seis años vio, a través de este aparato, la llegada del hombre a la Luna. Se aprendió de memoria los nombres de los astronautas; algún modelo a escala del Saturno V, cohete que transportó a los aventureros de la misión Apollo 11, se convirtió en el regalo anhelado para el día de Reyes.⁷⁶ Estaba convencido de que, cuando fuese adulto, los viajes espaciales serían cosa común y que él podría llegar al satélite natural de la Tierra.

“Desde fines de la década de 1950 y hasta principios de la década de 1970, cada pocas semanas, un artículo, una historia de portada o un titular ensalzarían la ‘ciudad del mañana’, el ‘hogar del mañana’, el ‘transporte del mañana’”, relata el astrofísico Neil deGrasse Tyson (2012). Esa mentalidad de futuros realizables influía a la sociedad entera, cada quien reaccionando de modo propio. A no dudar, la trayectoria de Racrufi por la ilustración y el arte refleja ese entorno.

Las imágenes de este artista contienen un gran potencial narrativo; el momento retratado llama a la mente a preguntarse sobre el antes y el después; las historias ahí encerradas intrigan a quien las ve, a quien las intuye. Así como Lorenzo Vilches (1983) ha estudiado a profundidad a la imagen como texto; la relación de éste y sus posibilidades a partir de la imaginación visual han sido exploradas por Italo Calvino (1990) y Gastón Bachelard (1991 y 2000): “El hierro forjado valdrá más si ha perdido sus riquezas rutilantes. Con ello ganará dureza de sustancia invencible. Los

colores tienen de pronto una energía. Significan energías humanas”, expresa este último (Bachelard, 1991: 175).

Los mundos imaginarios de Racrufi llegan a nosotros a través de sus trazos, al verlos, las frases anteriores cobran total sentido. A lo largo de los años, sus obras han ido adquiriendo mayor complejidad; los personajes más profundidad de carácter. Las influencias del pasado histórico, cultural y artístico de México han abierto varios caminos plásticos: las tallas en bajo relieve se nutren de volumen y en el lienzo viven fuera de los muros, más tarde, escapan de éste; las naves reflejan un uso rudo; los entornos terrícolas del futuro muestran un pasado glorioso pero lejano –¿el presente?–; la piedra se transforma en metal; los robots parecen cobrar vida. Los materiales están llenos de texturas que confiesan largos tiempos transcurridos. Estelas, esculturas y dioses pétreos, vestigios arqueológicos emblemáticos del México prehispánico, son fondo, forma y personaje; sorprenden en su interacción con seres y elementos cibernéticos que también muestran óxido y desgaste. Los cruces temporales continúan cuando, de igual forma, monumentos y edificios de la gran ciudad de México del siglo XX aparecen derruidos en un mañana distópico poblado por robots ¿acaso mayas o mexicas?

“Hay que estar en el presente, en el presente de la imagen, en el minuto de la imagen: si hay una filosofía de la poesía, esta filosofía debe nacer y renacer con el motivo de un verso dominante, en la adhesión total a una imagen aislada, y precisamente en el éxtasis mismo de la novedad de la imagen.”, dice (Bachelard, 2000: 7). La conjunción de universos de Racrufi pide eso, precisamente (imagen 25).

⁷⁶ Racrufi relata cómo, lamentablemente, dicho modelo no existía en el mercado mexicano de juguetes; sus padres trataron de conseguirle lo más parecido. Ante esto, un

antecedente a sus primeros trabajos dimensionales fue la construcción propia de una maqueta detallada del cohete.



Imagen 25. Rito, Cruz (2013). Medidas: 150 x 110 cm. Técnica: Óleo sobre tela. Colección: Racrufi. La fuerza del sonido del *tlalpantéhuatl*, un tipo de tambor de la cultura mexicana, fue ideal para el concepto representado en esta pieza. RCF incluye elementos de esa etnia y de los olmecas, pues a lo largo de los años se ha encontrado que las distintas culturas fueron ejerciendo influencia en otras. Se trata de una licencia artística que reconoce a la olmeca como una de las primigenias en Mesoamérica.

En la narrativa visual que tradicionalmente se asocia a la ciencia ficción se privilegia el uso de los metales, pero Racrufi, como hijo de la era espacial, desde su infancia piensa en los otros mundos: los planetas de roca aparecen desde el inicio (imagen 2) y los retoma en las publicidades de high energy, donde también integra castillos de universos fantásticos. Los entornos urbanos asimismo parecen vínculos con esa época y con sus ilustraciones de los primeros años, cuando suponía que existía un ambiente artístico de ciencia ficción mexicana. Raúl propuso y movió al mundo de los LS hacia la impresión a todo color; en ese momento los metales eran plateados, relucientes, nuevos...

Los matices de sus cuadros se van transformando. Las texturas visuales se enriquecen con los tonos del óxido, son menos controladas, más libres, se nota la experiencia y la madurez de los guerreros que habitan las escenas. Los tintes rojizos del fuego, cuando aparecen, lo hacen con una mayor preponderancia, aportando dramatismo a los momentos capturados. Conforme han pasado los años, la conjunción de colores y texturas se enriquece cada vez más: las turquesas de la joyería precolombina tintan los metales, sus dorados se intercalan, aunque tampoco resisten la corrosión. Las plumas de los espectaculares penachos de pronto son tuercas, tornillos y mangueras; las flores y ornamentos de los sombreros y trajes típicos pasan por ser engranes y luego objetos atesorados por seres mecánicos que, ahora, ya han adquirido formas femeninas. La reminiscencia táctil de las pinceladas provoca que, aun cuando algunos de los colores sean fríos, el resultado sea más bien cálido.

De estas exploraciones visuales, que el creador vive como una experiencia a través de la sustancia de la que están hechos los pigmentos, Racrufi pasa de manera natural a la búsqueda de materiales que aporten mayor textura y volumen a sus obras, para que la roca, de ser una representación se convierta en una superficie realmente rugosa.

Aparecen estelas y otras obras que él llama “dimensionales”; cubren un rango amplio que va del bajo relieve a la escultura y a la vestimenta (imagen 26).



Imagen 26. *Crononauta*, Cruz (2012). Medida: 190 litros. Técnica: Barrica de roble, material reciclado y acrílico. Colección: Particular. La pieza tridimensional fue realizada a petición de la marca de Tequila Herradura en el marco del proyecto *Arte en barrica*. RCF la donó para subasta; los fondos obtenidos se aplicaron a una causa benéfica.

Usualmente, uno llega al artista mediante la apreciación de sus obras terminadas, sin embargo, un atisbo a su proceso interior es factible gracias a sus bosquejos, donde su mente y su mano corren con mayor libertad, buscando la inspiración, la forma adecuada, antes de comprometerse de modo definitivo con una versión final. Existen apuntes rápidos, trazos iniciales y bocetos trabajados que permiten conocer ese flujo poco a poco. Son momentos en los que fluye “la imaginación como repertorio de lo potencial, de lo hipotético, de lo que no es, no ha sido ni tal vez será, pero que hubiera podido ser”, diría Calvino (1990: 51).

Las ramificaciones artísticas que Racrufi sigue generando a partir de sus variadas apropiaciones personales surgen primero como uno de esos cientos de bocetos, que lo han llevado también hacia formas más abstractas, en donde a veces ha elegido no incluir ningún personaje (imagen 27). De su acercamiento a las máquinas y su particular versión “revolucionaria” han surgido así mecanismos que igualmente escapan a la clasificación temporal, pues revelan ante el ojo atento periodos históricos condensados, como en este trazo a lápiz –más trabajado con miras a una composición final– y en donde las formas del fondo remiten a las tallas prehispánicas. Pero este dibujo es, en este momento, sólo una conjetura. La obra definitiva, seguramente, encontrará un camino propio, diferente, donde el color y la textura enriquezcan la experiencia de quien la observe.

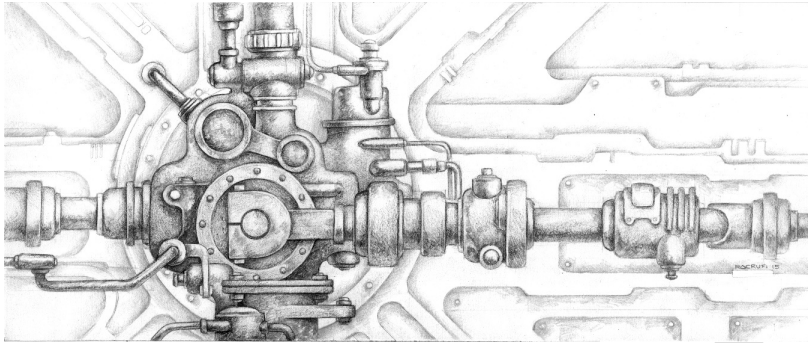


Imagen 27. Trazo de maquinaria, Cruz (2015). Medidas: 18 x 42 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Se trata de un trazo más trabajado; este tipo de avances le son muy útiles a RCF en su proceso para llegar al lienzo. Aunque la finalidad de las máquinas es su funcionalidad, aquí él exploró la belleza espontánea que pueden tener.

Evolución

Es así que las obras se desenvuelven poco a poco, a partir de los primeros trazos y las primeras formas. Al observarlas en conjunto, es viable intuir ciertas predilecciones del artista que, es pertinente aclarar, no lo constriñen hacia un solo derrotero. En la historia de Racrufi predominan las curvas, ya desde sus primeras ilustraciones aparecían los personajes enmarcados por círculos (imagen 23); con los años, sus naves, personajes y objetos fueron redondeando más sus ángulos. Él ha comentado cómo su carácter es más introvertido, disfruta más los espacios personales, no tanto los públicos, quizá se deba a eso. Dice Bachelard: “las imágenes de la redondez absoluta nos ayudan a recogerlos sobre nosotros mismos, a

darnos a nosotros mismos una primera constitución, a afirmar nuestro ser íntimamente, por dentro. Porque vivida desde dentro, sin exterioridad, la existencia sólo puede ser redonda” (Bachelard, 2000: 203).

Las curvas dan humanidad a los robots del artista y convierten a sus naves en entes casi animados. Las actitudes, objetos y situaciones intensifican las emociones de esos seres que semejan luchar por demostrar su sensibilidad. La pasión del robot que toca el *huéhuatl*⁷⁷ en medio de la tormenta emula la invocación a los dioses, quienes parecen responder; el ímpetu con que percute hasta ha encendido las baquetas (imagen 25).

En la película *Inteligencia Artificial*, el pequeño David le pregunta al Dr. Know: “¿Cómo puede el hada azul ... convertir ... a un robot ... en un verdadero niño vivo?” Entre otras cosas, el personaje de la pantalla responde: “Tu búsqueda será peligrosa, pero las recompensas no tienen precio. En su libro, *¿Cómo puede un robot convertirse en humano?* El profesor Allen Hobby escribe sobre el poder ... que transformará a Meca en Orga” (Spielberg, 2001). Racrufi se ha adelantado, sus personajes han evolucionado en cuerpo y espíritu (imagen 28), sus partes mecánicas son un híbrido con orgánicas y los deseos humanos en ellos han pasado por un proceso de introyección. Son ya seres sensibles, anhelan el futuro, un futuro por compartir...

⁷⁷ Palabra náhuatl para designar un tipo de tambor construido con un tronco ahuecado.



Imagen 28. *Gestación*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Se trata de una de las piezas más recientes de RCF. Con las obras que se presentan al final del cuarto capítulo, estuvo expuesta en Italia a finales de 2018, en las ciudades de Trento y Milán. La generación de la vida y el nacimiento son un tema recurrente en la obra de RCF, siempre mezclado con la tecnología. Está entre sus planes hacer una serie de cinco o seis cuerpos femeninos durante el embarazo.

BORRADOR

Rutas de descubrimiento

Por Juan Rogelio Ramírez Paredes, Antonio Ramírez Pérez y María Itzel Sainz González

Para este capítulo se ha establecido una estructura a partir de un criterio biográfico, aunque relacionado al quehacer artístico de Racrufi. Más allá de las entrevistas, diversas conversaciones con el artista –con los autores juntos o por separado–, aportaron elementos para poder señalar aspectos significativos de su vida y del contexto que afectaron el desenvolvimiento de su obra. Esto no es nada novedoso para ningún creador, sin embargo, se presenta más claro en unos que en otros; en este caso, es un factor de gran nitidez, como podrá constatarse a lo largo de la exposición. Se trata de una reconstrucción histórica lo más completa posible.

Raúl Cruz Figueroa, “Racrufi”, nació en la Ciudad de México en 1963. Las imágenes que hasta ahora ha podido ver el lector revelan una trayectoria polivalente, construida durante, prácticamente, toda su vida. Seguramente aquella maestra que lo contrató por primera vez no se percató de lo valioso que resultaría ese momento en la vida del artista, cuando comprendió que podía vivir de ilustrar. El nombre de ella se ha perdido en el olvido, sin embargo y afortunadamente, las obras de Racrufi han resistido el paso del tiempo. La elaboración de este libro ha representado un viaje a diversos momentos del pasado y del presente que

se entreveran con los distintos derroteros de su crecimiento artístico y conceptual.

El descubrimiento de su mundo y de un universo que llega mucho más allá del individual sigue enriqueciendo su propia identidad y la de todos aquellos que se acercan a su trabajo. Así, en este capítulo se recuperan varias facetas de su desarrollo como uno de los principales representantes del arte fantástico mexicano. La selección de imágenes fue realizada por los autores y el propio Raúl; el proceso se cruzó con un afortunado azar, con hallazgos inusitados de piezas que a veces él ya no recordaba o en las que hace mucho no pensaba y que hoy se comparten con todos aquellos que quieran conocerlo a mayor profundidad. Para él, señala, el volumen resultará interesante porque le ayudará a generar una auto-reflexión a partir del modo en el que otros lo ven a él y a su trayectoria. Con ello en mente, los criterios fundamentales fueron la extensión temporal y la pluralidad, complementados con el valor significativo de algunas obras específicas. Se abarcan casi cinco décadas de abundante labor, lo cual implica el dejar fuera muchos ejemplos valiosos; quedan como espacios de encuentro abiertos al futuro. Dicho en términos llanos, nunca se pudo dejar de perseguir al artista y de reconocer, en sus nuevos trabajos, esa calidad que forzaba a la duda de la elección obligada para incluir o dejar fuera, una vez más.

Las distintas secciones del capítulo comprenden varios ángulos que presentan un orden interno principalmente temporal, aunque es necesario enfatizar que no existen cortes precisos entre las categorías; son necesarias para integrar conjuntos de sentido, mas son limitadas dado que Raúl no se restringe a sí mismo a partir de ninguna de ellas. Reconoce influencias en su trabajo a partir de visiones concretas que lo inspiran en el uso de materiales, conceptos o técnicas, su quehacer artístico fluye con absoluta libertad y creatividad, lo que le impide adherirse a corriente artística alguna. Se trata de uno de los rasgos

centrales al concebir su propia obra; remite al reconocimiento de lo “racrufiano”, por llamarlo del modo más pertinente. Es una de las conclusiones que pueden extraerse de este libro: su arte es una expresión de apropiación y definición de identidad a partir de objetos mundializados, que se localizan mediante esta recreación imaginativa.

Se reservó un primer inciso para una época a la cual pocas veces es posible acercarse: dibujos infantiles de Racrufi, quien desde entonces comienza a mostrar su fascinación por los temas del espacio y la fantasía. Va más allá de lo anecdótico; ofrece una utilidad para quien desea seguir su trabajo y reconocer que, desde el principio, esta atracción marcó un destino para el artista y su obra. Un segundo apartado se dedica a una clasificación asignada por el mismo Raúl: *preconcepto*; comprende imágenes con mayor dominio técnico que las primeras, realizadas entre la adolescencia y los veinte años de edad, donde él aún se encuentra en la búsqueda de un sello propio, de un estilo que quedará definido en la propia idea, precisamente, de su trabajo personal. El tercer bloque se concentra en las ilustraciones que realizó para la comunidad high energy en la Ciudad de México; representa un parteaguas en su trayectoria, un orgullo para esa colectividad y para la historia de la gráfica popular del país; contiene varias subdivisiones, como se explicará en su momento. El cuarto y último conjunto agrupa diversas manifestaciones de su obra personal, particularmente en su época de madurez: bocetos y trazos, piezas elaboradas a lo largo de tres décadas, y las últimas experimentaciones estéticas, pintadas durante 2018. Se muestra un Racrufi sólido, consistente en darle la seriedad adecuada a cada experiencia nueva mediante el juego libre de la imaginación y el rigor técnico que le permita desarrollar adecuadamente el concepto. Se revela a un artista que se trasciende a sí mismo desde su ser de ilustrador e incursiona en quehaceres tridimensionales.

Inicios

Las tres imágenes de este apartado –más la imagen 1, en el primer capítulo– abren una ventana al contexto que rodeaba al pequeño Raúl cuando tenía entre ocho y diez años de edad (1971-1973). Poco tiempo antes llegó la primera nave a la Luna; la carrera espacial estaba en su apogeo. En esa época también solían transmitirse en México algunas series infantiles japonesas, *Ultraman* (Tsuburaya, 1972), por ejemplo. El cine fantástico también hizo su labor. Ambos temas marcaron e influyeron a este artista en ciernes, como puede observarse a continuación. Él señalaba que, como niño, deseaba jugar en esos espacios presentados ante él por el cine y la televisión, aun consciente de que no eran reales, sino maquetas.

La ciencia se reunió con la fantasía y fructificó dentro de su imaginación. En sus dibujos se manifiesta claramente un gran poder de observación y de cuidado por el detalle. Más adelante podremos advertir que en su ilustración, así como en su trabajo tridimensional, existirá una base de sentido sólida originada en aquel deseo de ser parte de la obra que, como infante, se ponía a su disposición.



Imagen 29. *Base espacial*, Cruz (C. 1971-1973). Medidas: 15,5 x 20,7 cm. Técnica: Rotuladores y lápices de cera. Colección: Racrufi. Aquí se rescata la primera superestructura dibujada por RCF. La gran escala es visible al comparar las pequeñísimas siluetas de los astronautas. La multitud de detalles: luces de colores, antenas y radares, entre otros, son evidencia de su fascinación por estas naves.



Imagen 30. *Dinosaurios en la ciudad*, Cruz (c. 1971-1973). Medidas: 15,5 x 20,7 cm. Técnica: Rotuladores. Colección: Racrufi. Se muestra la gran influencia de las series infantiles japonesas del tipo *Ultraman* (Tsuburaya, 1972). RCF utilizaba los cuadernos que le pedían en la escuela, de los conocidos como “forma italiana”.

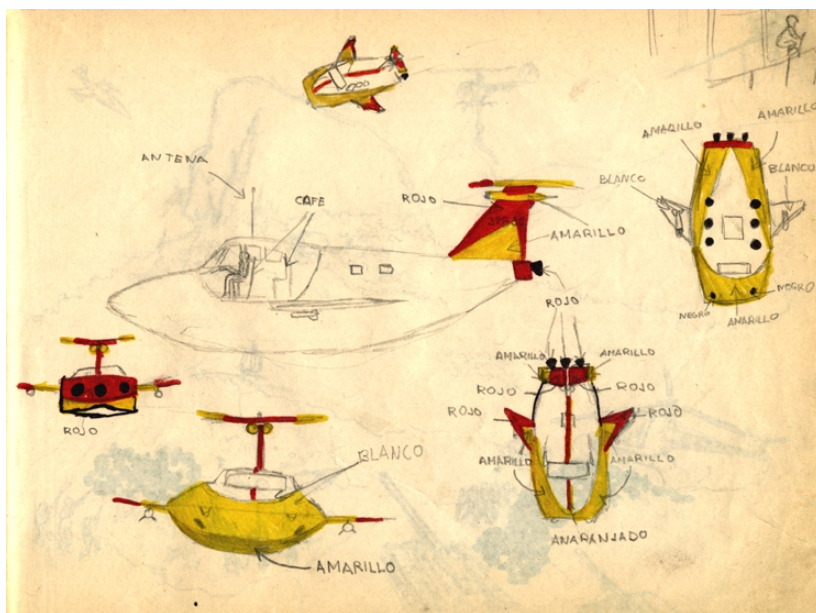


Imagen 31. Planos para construcción de nave, Cruz (c. 1972-1974). Medidas: 15,5 x 20,7 cm. Técnica: Rotuladores y lápiz. Colección: Racrufi. Es el plano de una nave que luego hizo de plastilina. Jugó mucho con esta en especial; se fue deformando con el uso. A RCF solía frustrarle un poco el no poder hacer muchas figuras de plastilina por falta de material y ante la negativa de deshacer los modelos ya terminados hasta que su papá los viera (solía llegar del trabajo hasta las 11 pm). En la hoja alcanza a verse otro dibujo detrás, de monstruos similares a los que aparecen en la imagen 30.

Preconcepto

El tránsito de Racrufi por una escuela de dibujo le dotó de mejores herramientas técnicas, lo cual le permitió una incursión en diferentes posibilidades, en este momento, básicamente sobre sus gustos. Se da el paso hacia una consolidación en cuanto al sentido de su obra personal.

Raúl ha tratado de recordar para establecer las fechas en las que pintó varias de estas imágenes; no siempre la memoria es tan clara, por lo cual en ciertos casos el dato cronológico refiere a un rango. Algunas son de cuando tenía entre quince y veinte años de edad; otras se acercan a sus veinticinco (1978-1988). La exploración espacial de estos años, tan vinculada a la guerra fría entre los Estados Unidos y la Unión Soviética, tuvo un efecto en la cinematografía de la época. Particularmente, se hace referencia a la película *La Guerra de las Galaxias* (Lucas, 1977). En este filme se desarrolla una trama fantástica vinculada a escenarios plétóricos de tecnología.

Con claridad se aprecia como el interés de Racrufi por el espacio derivó hacia la ciencia ficción; la exploración del universo implicaba naves que no requiriesen repostar, ciudades voladoras de grandes dimensiones; en una de ellas inclusive se alcanzan a ver áreas de cultivo. ¿Qué formas pueden tener? No hay regla, el artista exploró varias alternativas. ¿Cómo representarlas? La oscuridad circundante implicó, una vez más, una mirada cuidadosa; se complementó con la prueba de materiales para lograr efectos determinados. También aparecen algunos personajes, para los que, igualmente, se aventura a ensayar distintas técnicas. Varios de estos no han adquirido aun su sello mexicanista, pero tampoco se trata de imitaciones emanadas de las poderosas industrias culturales.

La importancia de esta fase es más técnica que teórica, su alta calidad lo llevo a un reconocimiento de su entorno social próximo. El trabajo en

estas obras se combina con los inicios de sus actividades profesionales como ilustrador; en el apartado sobre nrg podrán encontrarse fechas coincidentes con las registradas en estas imágenes.



Imagen 32. *Ciudad Flotante 1*, Cruz (c. 1979-1984). Medidas: 38 x 51 cm. Técnica: Lápices de cera y pinturas base agua sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Esta ilustración es par de la imagen 32, la primera experimentación en dibujar desde el negro, definiendo con las luces. El origen se dio a partir de un viaje a Acapulco, México, durante su niñez, cuando al visitar los mercados de artesanías vio algunos cuadros populares de la bahía de Acapulco de noche, pintados sobre terciopelo negro.



Imagen 33. *Ciudad Flotante 2*, Cruz (c. 1978-1983). Medidas: 38 x 51 cm. Técnica: Lápices de cera y pinturas base agua sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Esta es la segunda exploración del efecto sobre una superficie negra –el soporte de la ilustración– con una luz refleja que viene de abajo y una luz amarilla de arriba: las fuentes lumínicas definen el volumen del objeto. En este caso, experimentó con formas redondeadas, en el anterior, con angulosas (imagen 32).



Imagen 34. *Nave circular*, Cruz (1982). Medidas: 25,5 x 38 cm. Técnica: Pinturas base agua sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. Forma parte de una serie de naves mejor resueltas; RCF ya manejaba con más soltura las luces y sombras, especialmente en el espacio, donde las primeras son más duras y las segundas más oscuras. Analizaba libros de arte fantástico buscando documentarse. A pesar de ser diseños propios, este es un ejemplo de los que se mencionan en el segundo capítulo, cuando le decían: “;Mira, de *La Guerra de las Galaxias!*”



Imagen 35. *Nave triángulo*, Cruz (1982). Medidas: 25,5 x 38 cm. Técnica: Pinturas de base agua sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. En particular, a RCF le gusta el planeta, con pinceladas rápidas, sin definir a detalle. El rigor y claridad que requería su trabajo en el mercado de la ilustración publicitaria frenó esa libertad original, le hubiese gustado que fuera al contrario.

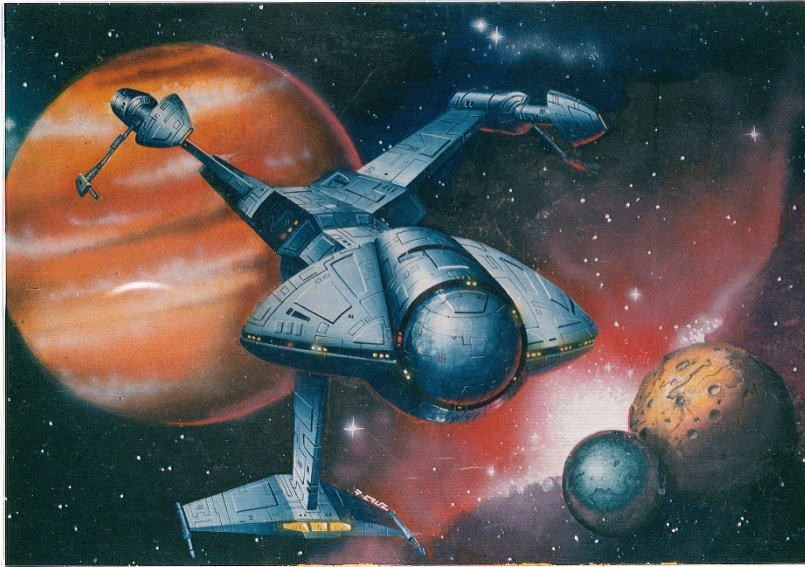


Imagen 36. *Nave azul*, Cruz (c. 1983-1984). Medidas: 39 x 53 cm. Técnica: Pinturas de base agua y aerógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. De nuevo, una superestructura, sentía la emoción de hacerla estas en color. El manejo de la luz siguió siendo un reto, con las áreas oscuras negras, o casi negras, aunque llega el reflejo de la nebulosa. La fotografía astronómica también le servía de referencia.

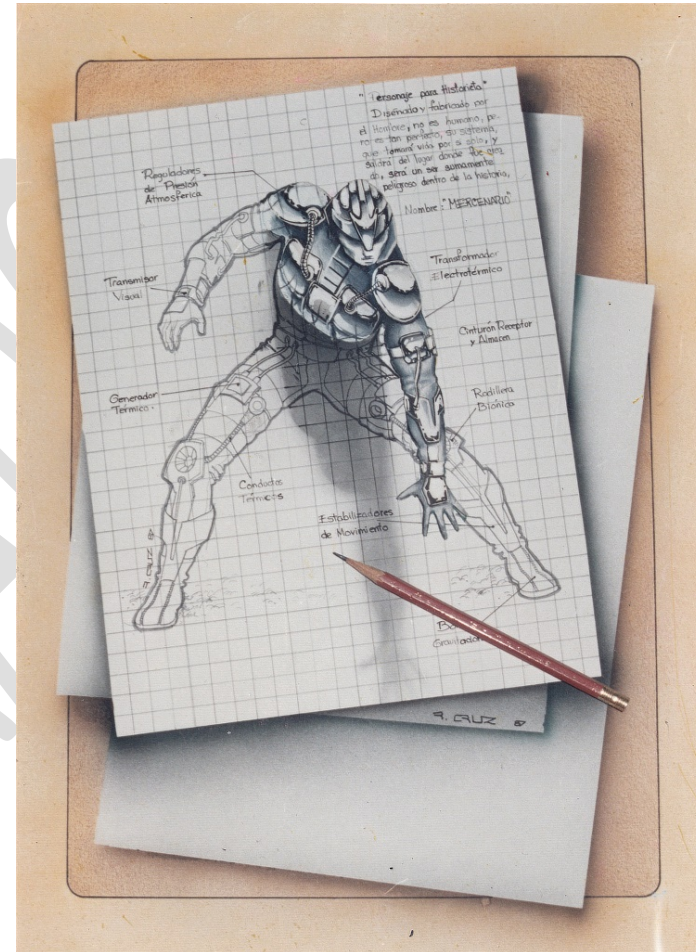


Imagen 37. *Personaje para historieta*, Cruz (1987). Medidas: 51 x 38,2 cm. Técnica: Mixta (grafito y collage). Colección: Racrufi. El objetivo que persiguió fue que el personaje saliera del papel; el cartón en el que está dibujado está yuxtapuesto, al igual que el lápiz real, adherido a la superficie.

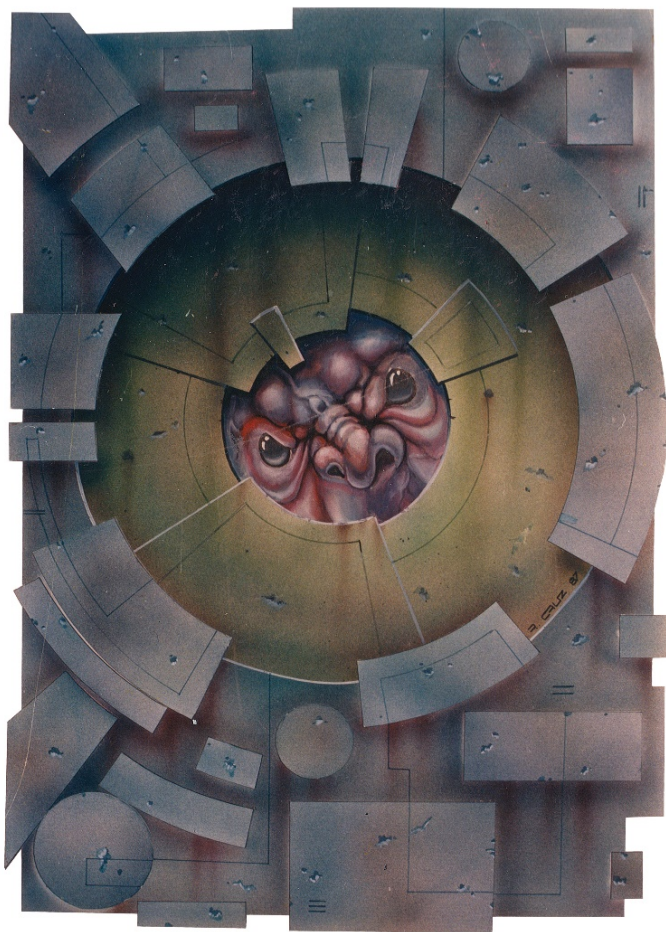


Imagen 38. *Cadena perpetua*, Cruz (1987). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Mixta (pintura base agua, aerógrafo, tintas y collage). Colección: Racrufi. Extrañamente, aunque el concepto era más bien geométrico, pareciera remitir a lo prehispánico. La cara fue con pinturas de base agua, el resto aerógrafo y recortes de cartón adheridos. Se acercaba un poco a lo orgánico y, aunque abandonó ese tipo de acercamiento durante un tiempo, últimamente lo ha recuperado.



Imagen 39. *Paisaje extraterrestre*, Cruz (c. 1983-1984). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Óleo sobre cartón con tela. Colección: Racrufi. Le asombraban los efectos de la atmósfera, cómo se ve la luna detrás de las nubes. Fue una experimentación con este tipo de pigmentos pues, aunque le hubiera gustado seguir trabajándolo, el precio de los materiales le resultaba inaccesible.

High energy

A lo largo de los tres primeros capítulos se ha comentado con amplitud la relevancia del trabajo de Racrufi para la colectividad nrg en México, cuestión que, a la vez, le abrió un campo de desarrollo personal, profesional y artístico muy fructífero para la veta de ciencia ficción que le interesaba. Encontró acomodo en ese nicho, que exigía ser ilustrado. El espacio era frágil y temporal pero, en ese momento, dio nutrientes básicos al ilustrador.

Su talento lo llevó a sobresalir en este escenario en la década de los ochenta, convirtiéndose, junto con Jaime Ruelas, en una firma buscada por los propietarios de LS para la creación de sus publicidades. El nrg representó para Raúl su primera incursión en el arte fantástico ante un auditorio popular, masivo y juvenil. El reto era importante porque, como se ha señalado, la retórica visual debía ser totalmente convincente ante un público que no escatimaba en exponer sus emociones y desacuerdos, que premiaba con asistencia o castigaba con inasistencia a los LS. La parte desafiante en este juego de libertad creativa, es que el resultado final era una publicidad artística, pero publicidad, al fin y al cabo. Por ende, la eficacia comercial de estos objetos tenía que ser asegurada y la garantía estaba dada en la posibilidad de acceder a un nuevo pedido. El reto era difícil por la calidad técnica y conceptual que había impuesto el pionero de estas publicidades, Jaime Ruelas. Sin embargo, un factor que aminoraba esta presión era el grandísimo éxito de esta música entre las masas juveniles. Esto permitía que los dibujantes más renombrados no tuvieran tiempo para cubrir todo el mercado de la gran Ciudad de México. Durante los ochenta, hubo trabajo para todos aunque, al concluir la década, no todos sobrevivieron para proseguir como ilustradores de propagandas.

Las audiencias apreciaron pronto el trabajo de Racrufi. Hay que recordar que, durante esta década, prácticamente todo escucha de este género musical era un coleccionista de propagandas. Por lo tanto, fueron cientos de miles de personas las que conocieron su obra y la retuvieron temporal o definitivamente. Los trabajos de Raúl para el nrg fueron muchos, la selección que se incluye, aunque necesariamente breve, recoge ejemplos significativos por diferentes causas, unas veces estéticas, otras históricas, incluso, por estar mejor preservadas o poseer mejor calidad para la edición de este libro.

Todos los dibujantes respetaban, de inicio, el estilo y las ideas propuestas por Jaime Ruelas para la creación de las propagandas de los LS y procuraban no desapegarse mucho de las ideas planteadas por él. Con este factor de referencia, ¿cómo surgían, entonces, las de Racrufi? Él abrió sus viejos cuadernos de apuntes gráficos y encontró algunos bocetos que, en una primera sección, dejan conocer un poco de su proceso creativo y, además, de la emoción inicial que sentía ante la posibilidad de canalizarlo a través de ilustraciones para un público amplio.

Los trazos iniciales pasaron a originales para impresión que Raúl entregaba a sus clientes; conforman el segundo conjunto sobre el nrg. Afortunadamente, los dueños del LS Forastero, los hermanos Ricardo y Víctor Manuel Chico Morales, quienes trabajaron con la Imprenta Lithovicsa, han cuidado estas ilustraciones a lo largo de los años; de modo generoso las han compartido para este proyecto, al igual que regalaron anécdotas y recuerdos. Otorgaron también conocimientos técnicos e históricos que permiten ahondar en un mejor saber del mundo sonidero, y con ello, una mejor comprensión del contexto laboral del artista.

Con el tiempo transcurrido y, en ocasiones, las reutilizaciones de las imágenes para varias fiestas de nrg, ha venido un deterioro palpable de los originales, principalmente en los realizadas en blanco y negro. El

artista ayudó a restaurar mucho de su lustre, aunque los datos sobre fechas y lugares acusan faltantes imposibles de recuperar.

Una nota especial merecen las obras a color, pues constituyen una aportación específica de Racrufi a la gráfica popular de esta colectividad. Como mucho de lo que terminó constituyendo a la identidad sociomusical de este género, se dio de modo involuntario.⁷⁸ Raúl señala que ni siquiera sabía si existían publicidades a color o no en el mundo del nrg, simplemente las realizó. Sin darse cuenta, generó una innovación en el terreno de la gráfica sonidera de esta música. Lo cierto es que se convirtieron en publicidades paradigmáticas por su novedad y su calidad artística. En este apartado se intercalan con los originales en blanco y negro en el afán de apreciar el desarrollo progresivo, tanto del artista, como de las propagandas nrg. Esta razón motivó asimismo una excepción en el acomodo cronológico de los ejemplos en las imágenes 52 y 53: son un comparativo visual muy claro de su evolución estética, pocas veces apreciable en un ilustrador de este género.

Las ilustraciones originales llegaron a la imprenta y se reprodujeron como carteles o publicidades de mano. Los primeros se colocaron en bardas y postes, además, algunos se repartieron durante las fiestas, otorgándose como premio si la asistencia era temprana. Grandes cantidades de las segundas se distribuyeron en escuelas y espacios públicos, sobre todo, en las primeras; muchos ejemplares ahora forman parte de colecciones particulares –algunas de estas, como bien saben los escuchas de esta música, han crecido a partir de la donación de personas que no desean desechar sus queridas propagandas pero, por una razón u otra, se ven impedidas a conservarlas–. De tal modo, la tercera sección

sobre nrg se compone de muestras de ambos tipos de impresión. Al plasmarse en estas páginas se pierde la referencia de sus distintas escalas por lo cual se ha decidido intercalarlas y organizarlas en orden cronológico; se registra la técnica mediante la cual salieron de las prensas. La mayoría forman parte del gran acervo de Eduardo López Garay, “Lalo D’Birch”; se complementó con algunas muestras que archivó Racrufi, una de Juan Rogelio Ramírez Paredes y una publicidad de las que Jaime Ruelas guardó, reconociendo la calidad de la propuesta de su colega.

⁷⁸ En realidad, los procesos históricos discurren, en su gran mayoría, de este modo: sin la plena conciencia de los actores acerca de lo que realmente están generando con sus acciones.

Bocetos

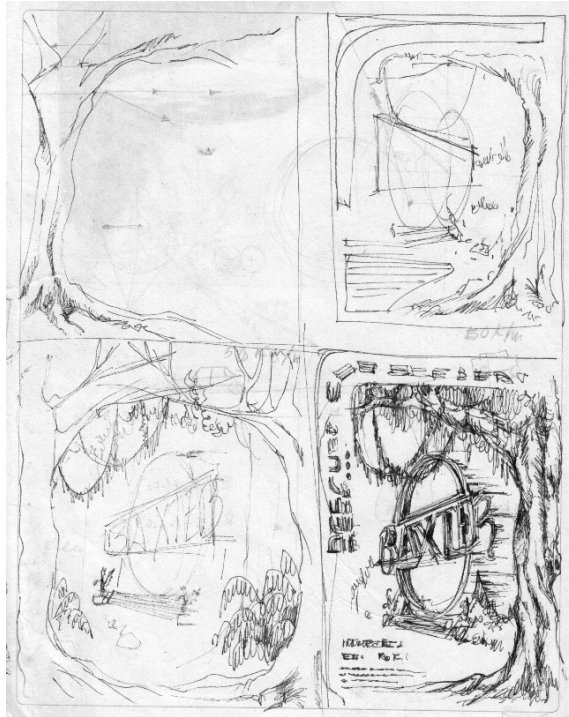


Imagen 40. Proceso para publicidad del LS Baxter, Cruz (1983). Medidas: 28 x 21,5 cm, cada sección. Técnica: Rotuladores. Colección: Racrufi. En este compuesto de cuatro fases se muestra el proceso creativo que siguió a fin de concretar una de las publicidades del LS mencionado. RCF comenta que no le gusta corregir o encimar bocetos, prefiere hacer uno nuevo y evitar la posible pérdida de detalles o ideas que hayan quedado en alguno previo.



Imagen 41. Boceto final para publicidad del LS Baxter, Cruz (1983). Medidas: 30 x 24 cm. Técnica: Bolígrafo. Colección: Racrufi. Esta es la quinta fase del proceso creativo que se presenta en la imagen 40. En este trazo, previo al original definitivo, son evidentes los cambios y enriquecimientos graduales, además de la valoración de cada uno de los elementos posibles.

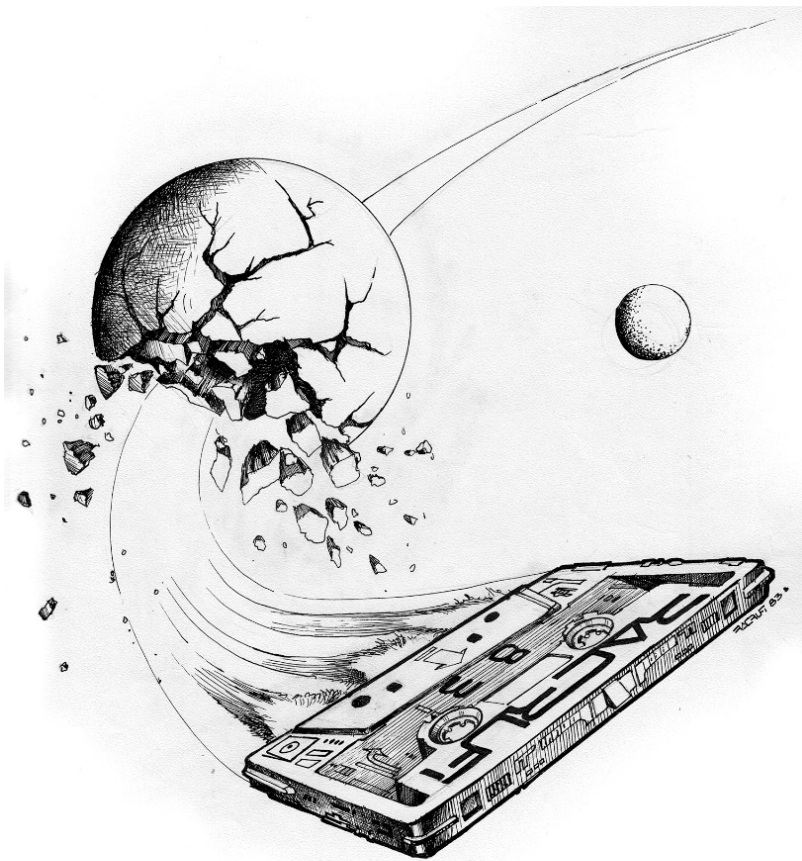


Imagen 42. Boceto de exploración propia, Cruz (1983). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Estilógrafo sobre papel bond. Colección: Racrufi. Esta fue una ilustración libre para alguna posible propaganda, aunque RCF no recuerda que se haya concretado su utilización posterior.

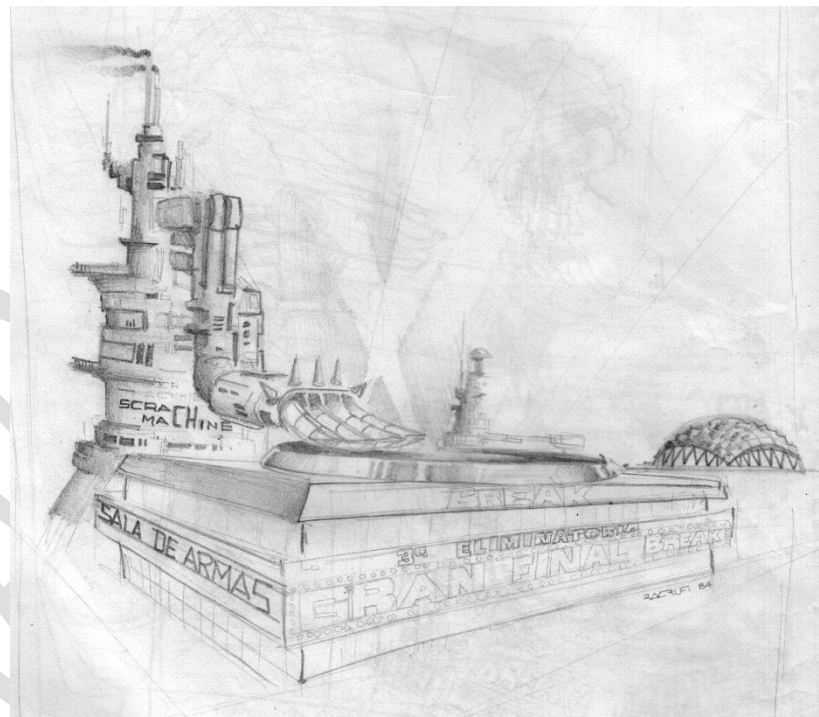


Imagen 43. Boceto *Scrach Machine*, Cruz (1984). Medidas: 21,5 x 28 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Sus recuerdos más relevantes de esta época van en torno al entusiasmo que sentía por estar trabajando en lo que le apasionaba: la ilustración de ficción científica. Le era difícil conciliar el sueño por estar pensando en las ideas a plasmar; aquí se observa un boceto libre, aún sin un cliente específico. Estaba de moda el efecto de *scratch* que hacían los DJ con los discos de vinilo, RCF le añadió el *Machine*, respondiendo al concepto creativo que plasmó en la ilustración. Según recuerda, sí se utilizó en alguna de las publicidades nrg.

Originales



Imagen 44. Original blanco y negro para publicidad del LS Forastero, Cruz (1985). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Aparece, una vez más, una superestructura, como aquellas por las que sentía predilección desde sus inicios. Muestra la influencia del trabajo de Ruelas, por ejemplo, en las pequeñas multitudes que llegaban a la fiesta. El zepelín, que navega encima de los grandes partidos de fútbol americano, en este caso reporta acerca de la escena y las celebridades que van llegando.

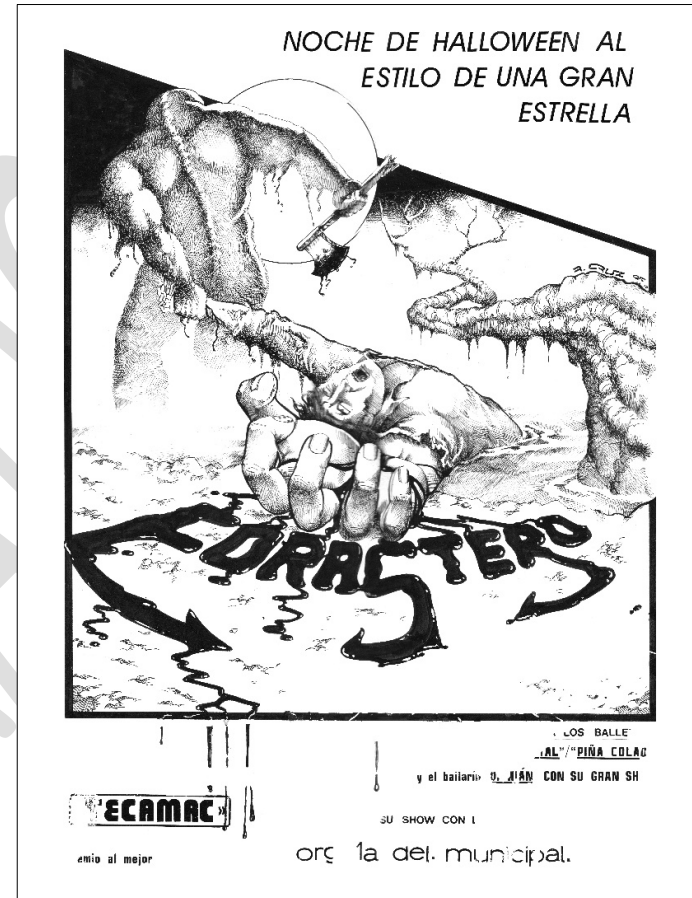


Imagen 45. Original blanco y negro para publicidad del LS Forastero, Cruz (1985). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Muy probablemente este dibujo fue con motivo de una fiesta en la noche de Halloween, aunque ya no se conserva la fecha. Muestra un intertexto al filme *El monstruo de la Laguna Negra* (o *La mujer y el monstruo*) (Arnold, 1954).



Imagen 46. Original blanco y negro para publicidad del LS Forastero, Cruz (1986). Medidas: 38 x 51 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Aparece retratada “la familia Forastero”, en una época en la que estuvo en boga el caricaturizar a los miembros de los LS. RCF puede ver que su dibujo original fue modificado; reconoce cuáles son sus trazos y cuáles no (las piernas velludas no, por ejemplo). Inclusive, quedó una mano sin personaje en el borde derecho del dibujo.

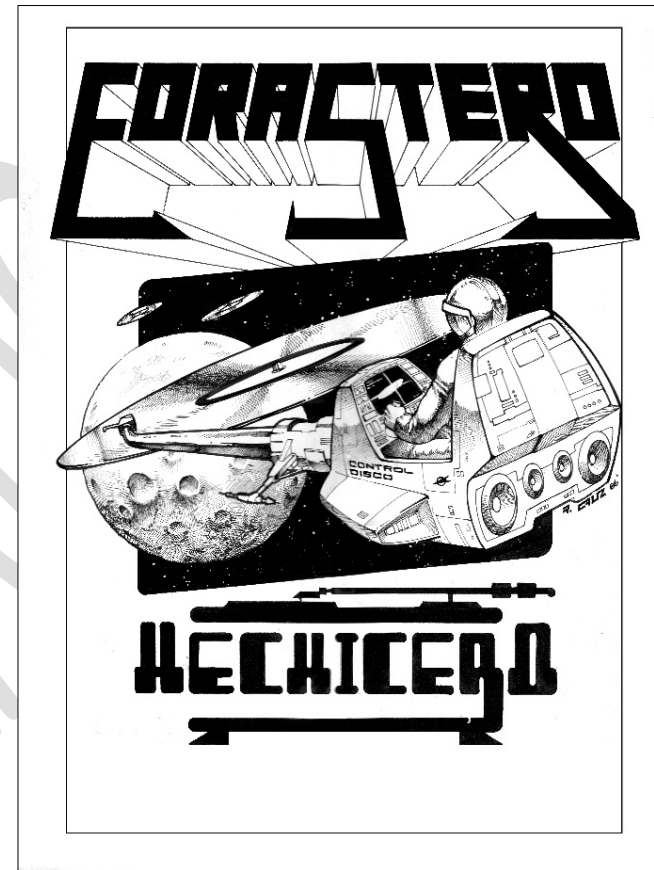


Imagen 47. Original blanco y negro encargado por el LS Forastero, Cruz (1986). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Al momento de hacer estos trabajos, RCF hacía una lista de elementos a utilizar, a nivel publicitario, con el requisito de enlazarlos a la fantasía o la ciencia ficción, como en este caso, donde integró al DJ que controlaba el sonido con una sección de la tornamesa. Los círculos, una forma recurrente, ayudaban a generar el contexto espacial. En ese momento de su evolución como artista, sus dibujos eran muy angulosos, hoy en día utilizaría trazos más orgánicos.

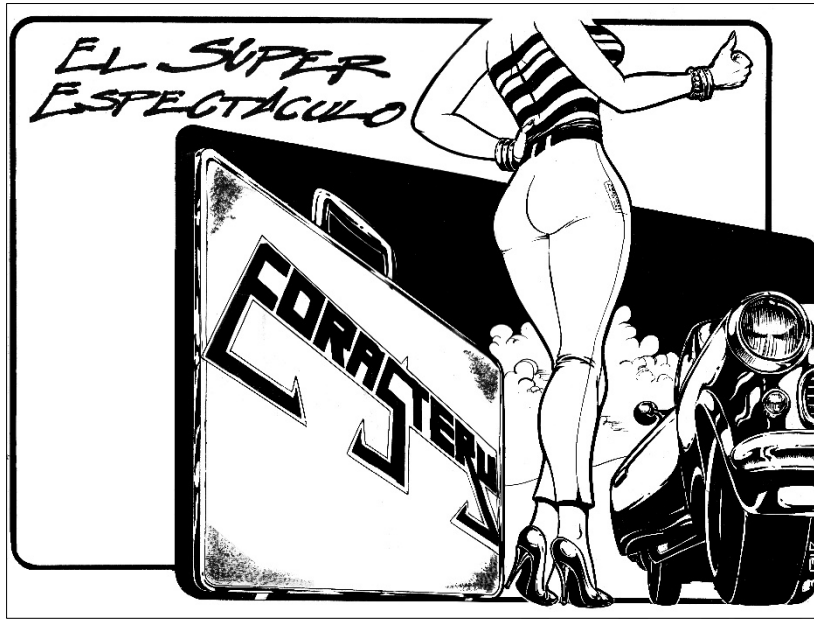


Imagen 48. Original blanco y negro para el LS Forastero, Cruz (c. 1986). Medidas: 38 x 51 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Esta obra le gusta mucho a RCF, pues muestra cierta rebeldía ante el estilo usual de las publicidades del nrg, iniciado por Jaime Ruelas. Empezó a explorar las plastas, buscando un mayor impacto visual: los márgenes más gruesos, sin sombras ni degradados, muy pocos achurados; el efecto de cromado, reflejante...

PARTICIPA DE LA
ALTA TECNOLOGIA
AUDITIVA...

Dom. 1º Feb.
pista ¡LA JOYITA!

CON LOS BALLETS:

AV. CENTRAL N-1 (junto al cine Juárez)
COL. SAN AGUSTIN. (naucalpan, mex.)

entrada \$1,000.00 6:30 p.m. DE BANANA

y **DAMIAN'S** DE FORASTERO
Y SU DISC JOCKEY **SENÉN**

Imagen 49. Original blanco y negro encargado por el LS Forastero, Cruz (1987). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. El lograr la cara del robot de frente fue un reto pues, aunque sabía de la existencia de los aparatos (baffles, equalizadores, cintas de carrete, etc.), su conocimiento no era formal, sino por fotografías que a veces le mostraban sus clientes. Como en otras publicidades, utiliza un recuadro en el fondo, con plasta negra, a modo de marcar distintos planos compositivos. Los blancos alrededor del personaje le daban un respiro como artista, con la intención de no saturar el resultado, aunque a veces le pedían abigarrarlo.



Imagen 50. Original a color para el LS Forastero, Cruz (c. 1991-1992). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Aerógrafo y detalles con acrílicos. Colección: LS Forastero. En ese entonces no era tan común hablar de un tsunami, la composición responde más bien a los términos grandilocuentes del nrg: “el grandioso”, “el gigante” o “la gran ola disco”. Primero hubo una versión en blanco y negro, un poco distinta. A RCF no le gusta repetir ideas, seguramente fue una petición específica de Forastero; no recordaba esta alternativa a color.



Imagen 51. Original a color para el LS Forastero, Cruz (1992). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Mixta (pintura de base agua, tintas chinas, aerógrafo). Colección: LS Forastero. Es de resaltar la pequeña anotación en la firma: “82-92. 10 años de arte”. Seguramente fue sugerencia de Forastero, pues RCF no lo hubiese incluido. La imagen 50 y ésta muestran el inicio de su época con el aerógrafo, que más tarde utilizó mucho. Las texturas son, probablemente, de pintura base agua y tinta de aerógrafo, pero aplicado con pincel. Las vestiduras cromadas son influencia del artista Hajime Sorayama.



Imagen 52. Original a color por encargo del LS Forastero, Cruz (1993). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Aerógrafo y acrílico. Colección: LS Forastero. Aquí RCF trabajó a partir de un fondo negro. Comenzó a aplicar aerógrafo, pero en la nebulosa requirió de algo más opaco por lo cual pasó al acrílico, usado también para el resto de las formas. Fue de sus primeras experimentaciones con ese tipo de pigmento.

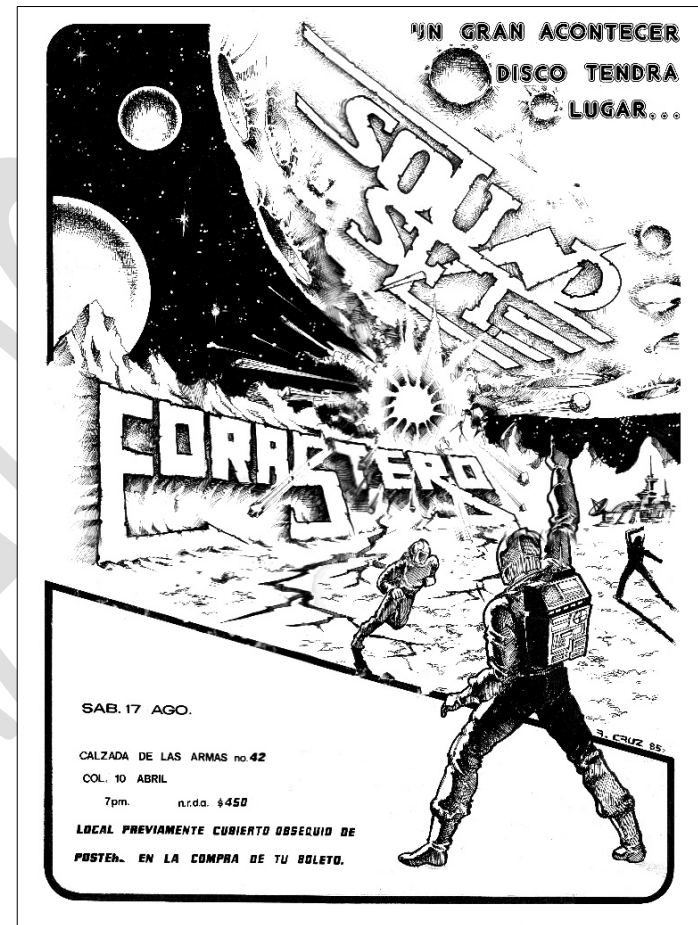


Imagen 53. Original blanco y negro encargado por el LS Forastero, Cruz (versión 1985). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Según recuerda RCF, esta es la primera versión de un concepto que se repitió casi 10 años después (imagen 54) y en otra publicidad a color. Se nota la diferencia en su estilo, aquí más anguloso.



Imagen 54. Original blanco y negro encargado por el LS Forastero, Cruz (versión 1994). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Estilógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: LS Forastero. Todos los LS se asumían como grandiosos. A eso respondió el concepto del choque de planetas: la conjunción de tres gigantes. Una vez más, la repetición de la idea (imagen 53) seguramente fue un pedido especial. Para esta época RCF manejaba las formas más redondeadas y orgánicas, no tan geométricas como en la primera versión.

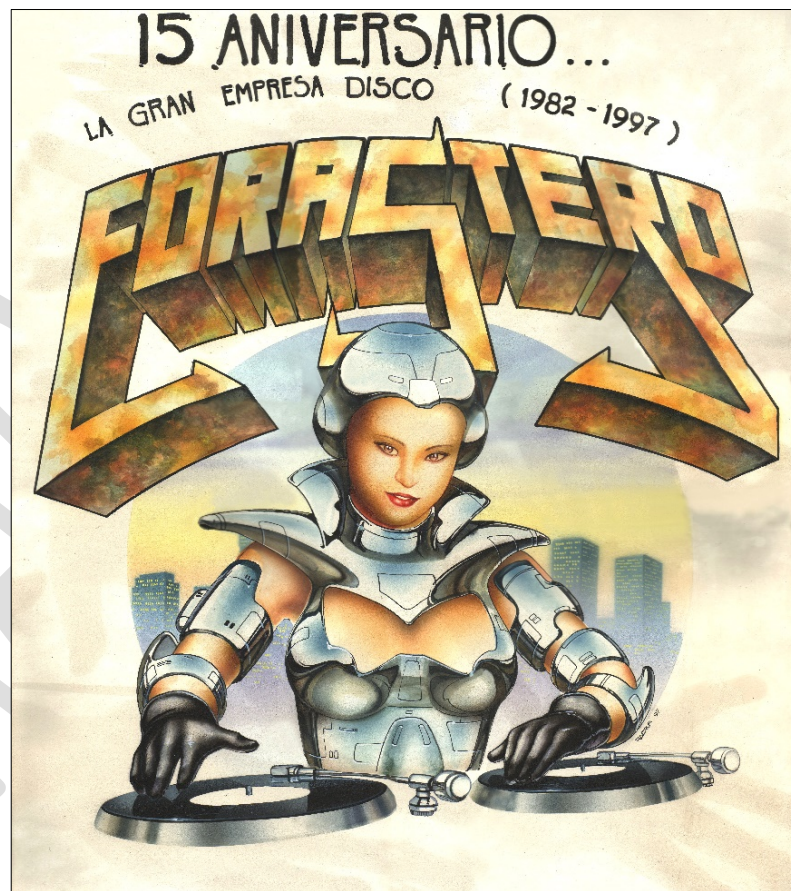


Imagen 55. Original a color para publicidad del LS Forastero, Cruz (1997). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Aerógrafo y acuarela. Colección: LS Forastero. En esta ilustración ya hay mucho más uso del aerógrafo: en el cielo y en la piel. El resto, al requerir más detalles, fue con pincel, seguramente con acuarelas. RCF identifica más su libertad en el manejo de texturas. Puede percibir su evolución artística, no sólo por la fecha, sino por el tratamiento y la calidad del trazo.



Imagen 56. Original a color encargado por el LS Forastero, Cruz (1997). Medidas: 51 x 38 cm. Técnica: Acrílico y acuarela. Colección: LS Forastero. Por la sencillez de la composición y las texturas, este robot es uno de los favoritos de RCF. Aplicó el efecto de cromo; representa un punto medio entre la libertad de su obra personal y un trabajo para publicidad, pues si son sencillos son más fáciles de ver y de recordar. Cabe señalar que la estación de radio Código 100.9 FM nunca transmitió nrg; esta publicidad se eligió porque, aunque estos dos LS tocaron también otras músicas, hasta la fecha son representativos del género.

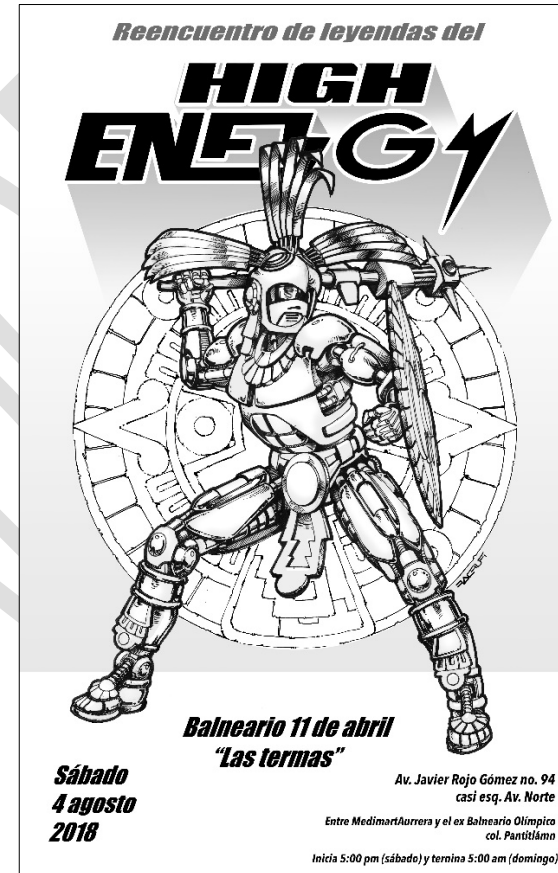


Imagen 57. Original blanco y negro para el evento *Leyendas del high energy*, Cruz (2018). Medidas: 52 x 33,1 cm. Técnica: estilógrafo y digital. Colección: Racrufi. Esta publicidad parte de un boceto datado en 1993, una de las variantes contempladas para su obra artística posterior, *Guerrero águila* (imagen 98); en el fondo de aquella aparece el Monumento a la Revolución; aquí se cambió por el centro de la *Piedra del Sol*. Es muestra de la vigencia del trabajo de RCF en el ambiente nrg.

Impresiones

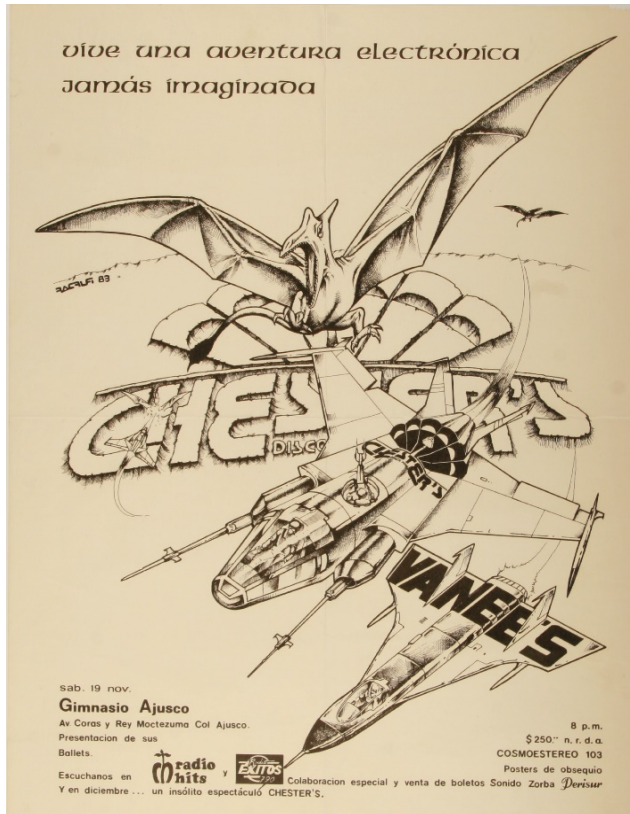


Imagen 58. Cartel encargado por el LS Chester's, Cruz (1983). Medidas: 45,5 x 35 cm.
Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. RCF trató de reflejar el encuentro de lo antiguo con lo moderno. La versión del logotipo de Chester's es previa; se nota porque las plumas del pavo no abren hasta la horizontal. Aunque parece, no existió la intención de jugar entre el ave de su identidad gráfica y el pterodáctilo, fue principalmente un juego tipográfico.



Imagen 59. Publicidad de mano del LS Chester's, Cruz (1983). Medidas: 13 x 18,9 cm.
Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. Fue la primera ilustración que hizo RCF para Chester's. Otra vez, las estructuras gigantes con el objetivo de connotar el poder y la superioridad sobre su competencia.



Imagen 60. Cartel para el LS Chester's, Cruz (1983). Medidas: 47 x 35 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. El concepto que RCF intentó reflejar fue "el planeta del sonido", con la torre gigante, los elementos del equipo de sonido y la ciudad futurista en la lejanía. Es a lo largo del tiempo que RCF se ha percatado de su predilección por las superestructuras. Le da gusto ver creaciones del humano que sean enormes.



Imagen 61. Cartel para el LS Montesquiu, Cruz (1984). Medidas: 37 x 50 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. RCF supone que Jaime Ruelas marcó la pauta en cuanto a las caricaturas de los LS. Ignacio Monge, dueño de Montesquiu, le encargó la suya, con tal motivo, le entregó la foto de todas las personas y hasta de los vehículos a dibujar –Ignacio es quien maneja el camión–. Un detalle curioso es que RCF sale autorretratado, sentado encima del automóvil; Ignacio le pidió que se incluyera porque "eres parte del equipo".



Imagen 62. Publicidad de mano del LS Winners, Cruz (1984). Medidas: 14,4 x 10,5 cm.
 Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. Una superestructura más, ya característica de RCF. Se alcanzan a ver las pequeñas personas formando una multitud, influencia de Jaime Ruelas. El fondo también sigue su estilo; todavía no aparece con el borde recortado en una línea, como en realidad prefería RCF.

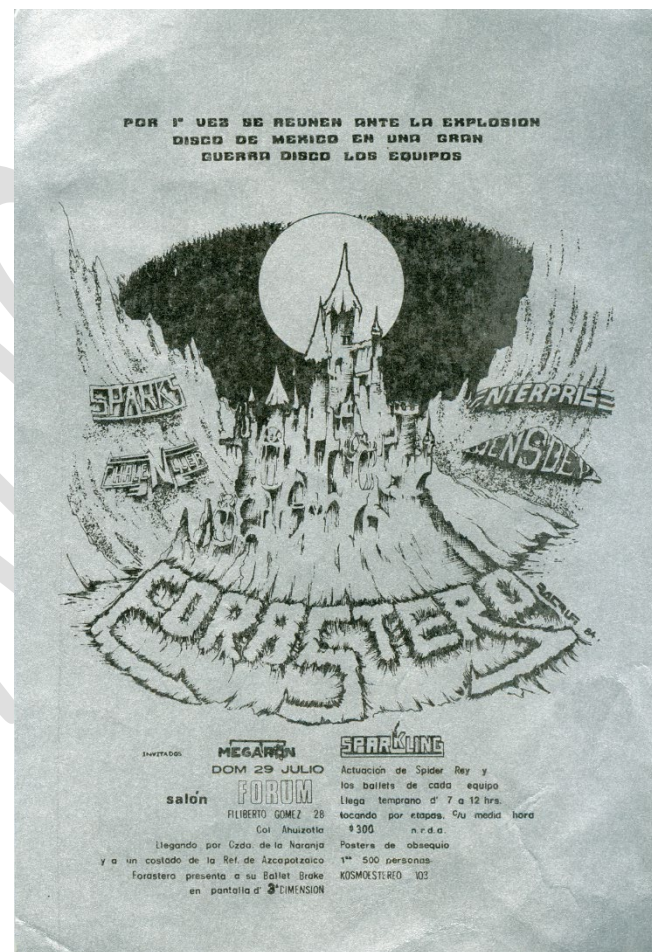


Imagen 63. Publicidad de mano del LS Forastero, Cruz (1984). Medidas: 15 x 10,4 cm.
 Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. El concepto que trabajó RCF fue más hacia la fantasía que a la ciencia ficción; hizo varias con la temática de castillos y montañas. Las texturas rocosas fueron incorporándose a su obra conforme avanzó el tiempo, incluso aplicadas a elementos que en su origen eran metálicos (imagen 51).



Imagen 64. Publicidad de mano del LS Forastero, Cruz (1984). Medidas: 14,9 x 10,3 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Lalo D'Birch. La ilustración tiene una mayor propuesta estética, con el logotipo de Forastero escapando de la nave que explota y buscando que el primer plano rebasa la plasta de fondo. Aquí sí ya aparece más la ciencia ficción, en un contexto de aventura.



Imagen 65. Publicidad de mano de los LS Vanees y Candy, Cruz (1984). Medidas: 13,8 x 10,3 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Lalo D'Birch. Esta nave siguió todo el proceso creativo de otros proyectos personales antes de llegar al modelo definitivo. Si bien aquí se centró en una sola gama de color, más tarde fue incorporando otros matices.



Imagen 66. Publicidad de mano del LS Vanee's, Cruz (c. 1984-1985). Medidas: 14,2 x 10,6 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. RCF ya había olvidado este dibujo, fue una agradable sorpresa reencontrarlo. Jugó con un fondo ahora sí geométrico y definido que enfatiza el primer plano y el tamaño del gigante. El tratamiento del material de la capa contrasta con aquel de tipo cromado que utilizó años después en la imagen 72.



Imagen 67. Publicidad de mano del LS Vanee's, Cruz (1985). Medidas: 14,6 x 10,8 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. A RCF le gusta este dibujo por tratarse de una idea muy concreta en lo visual y en lo conceptual: una máquina esculpiendo, haciendo arte. El marco también contiene un juego estético, pues está definido por la piedra e interrumpido por el brazo entrante. El observador se convierte en parte del personaje.



Imagen 68. Publicidad de mano del LS Vanees's, Cruz (c. 1985). Medidas: 13,7 x 10,5 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Lalo D'Birch. En esta ilustración, RCF también se atrevió a apartarse un poco del estilo tradicional del achurado. La plasta del fondo que define al primer plano es más libre. El maquillaje de la chica reproduce al que estaba de moda en los años 80.

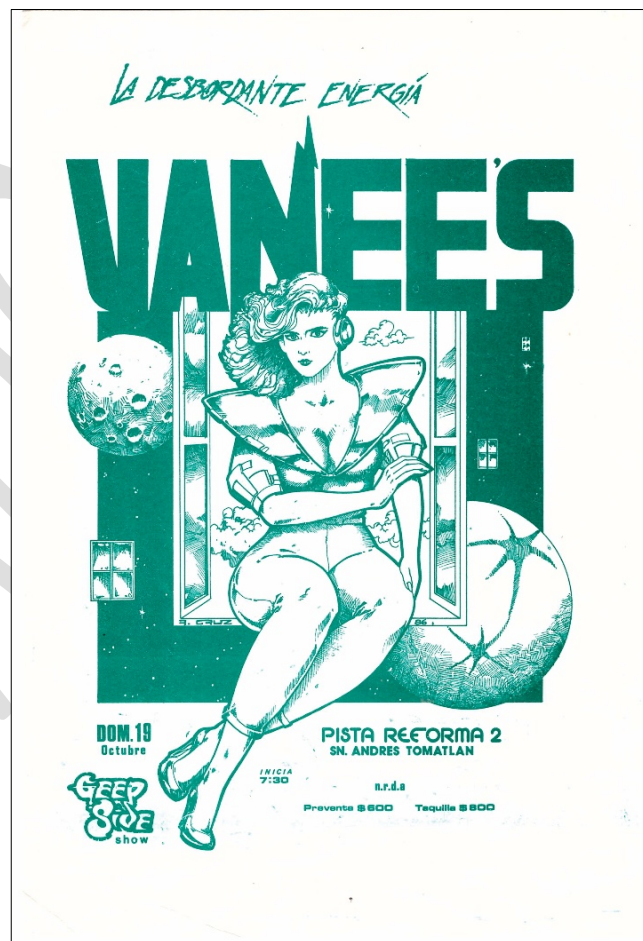


Imagen 69. Publicidad de mano del LS Vanees's, Cruz (c. 1983-1986). Medidas: 16,7 x 11,5 cm. Técnica: Impresión en *offset*. Colección: Lalo D'Birch. Es muy clara la moda de los años 80. La pieza tiene un manejo afín al surrealismo, pues se ve el cielo terrestre, de día, a través de la ventana, mientras que en el exterior de la misma se tiene el espacio extraterrestre; otras ventanas flotan por el universo.

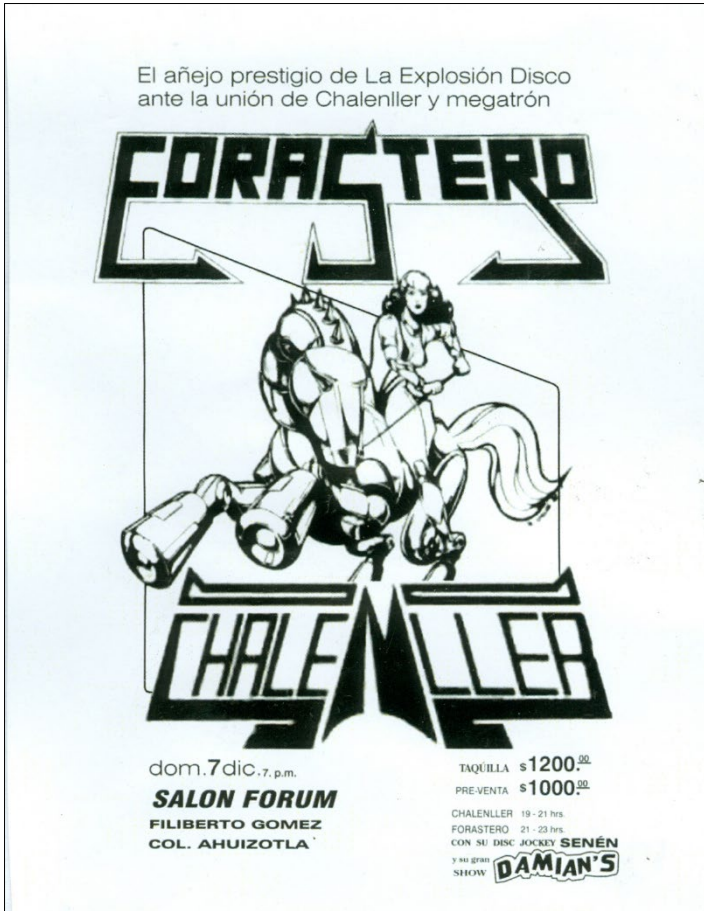


Imagen 70. Publicidad de mano de los LS Forastero y Chalenller, Cruz (1986). Medidas: 13,7 x 10,5 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. Esta es una de las publicidades favoritas de RCF debido al manejo de las plastas negras. Se apartó por completo del estilo tradicional del achurado, en la búsqueda de un mayor impacto, más directo y con mayor fuerza visual. El logotipo de Chalenller se incorporó después; originalmente, el caballo tenía las patas completas.

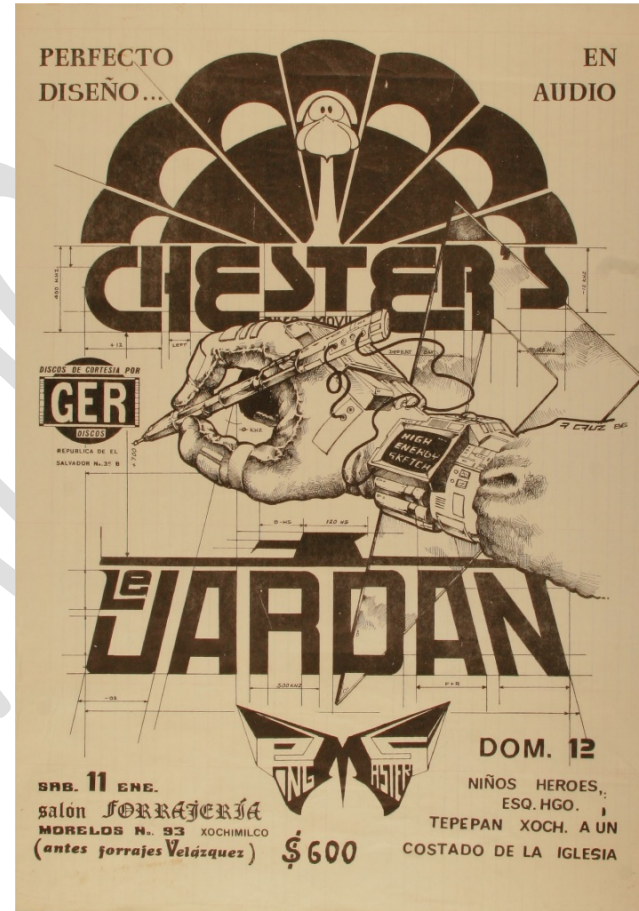


Imagen 71. Cartel encargado por Chester's, Cruz (1986). Medidas: 56 x 39,5 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. El concepto de ciencia ficción que manejó aquí le gusta mucho a RCF, porque, aunque en ese momento eran imaginarias, hoy en día existen las plumas electrónicas, al igual que un reloj de muñeca que puede desplegar mensajes de texto.



Imagen 72. Cartel para el LS Vanees, Cruz (1987). Medidas: 57 x 44 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. Una vez más, se nota la gran influencia de Sorayama en la gráfica de los años 80; las superficies cromadas de sus robots femeninos pasaron a ser un motivo común en todos los elementos, en este caso, las notas musicales. El secreto para conseguir este efecto está en pensar en un horizonte: el piso –más oscuro– y el cielo; sombras y luces en contraste, como en un espejo.



Imagen 73. Publicidad de mano del LS Aika, Cruz (1987). Medidas: 16,7 x 11 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: Lalo D'Birch. RCF tampoco recordaba esta ilustración. Le gusta mucho el manejo de la luz y de la perspectiva, asimismo, el juego entre la escala de los diferentes personajes y el manejo de los planos que se intercalan, con la chica en dos de ellos.



Imagen 74. Cartel encargado por Forastero, Cruz (1993). Medidas: 30,3 x 24,4 cm. Técnica: Impresión en offset. Colección: LS Forastero. Una vez más, aparecen las superficies cromadas, tanto en el traje y accesorios como en la capa. Aquí, RCF mezcló las superficies suaves del aerógrafo con detalles aplicados con pincel, utilizando las mismas tintas de este instrumento y quizá tintas chinas. Un detalle curioso es el verde, pues nunca ha sido su color favorito, es extraño encontrarlo aquí. Suele utilizar mucho más azules, ocre y sus combinaciones.

Obra personal

Con los años, Raúl ha establecido una línea entre dos aspectos de su vida: la ilustración publicitaria y la obra personal. Ambas las disfruta y en las dos ha brillado. La primera se distingue por ser hecha para un cliente; la segunda surge como motivación propia y es a la cual se dedica este inciso. Una vez más, la abundante producción artística impide registrar el total de los trabajos; se tiene como antecedente primordial al libro *El arte fantástico de Racruji* (Cruz Figueroa, 2011) donde se reproduce lo más destacado realizado por él en 27 años; en este volumen se busca ampliar lo ya conocido, aquellas pocas piezas ya publicadas se seleccionaron por razones que se anotan al pie de cada una.

Un atisbo a la mente del artista es asequible gracias al primer grupo de imágenes, nombrado *Bocetos y trazos*. Raúl vive con cuaderno y lápiz a la mano, como resultado, almacena numerosas libretas con esbozos rápidos mediante los que busca capturar una idea pasajera. Él lamenta que jamás tendrá tiempo de explorar todas a conciencia –quienes aprecian su obra seguramente lo hacen también–. Así pues, es un privilegio conocer algunos de estos disparos creativos, tanto de los han llegado a ser piezas terminadas, como de otros que seguramente serán concretados y los que, quizá, nunca se realicen. Se incluyen apuntes iniciales, bocetos –a decir de Racruji, dibujos todavía por desarrollar–, y trazos que él considera más cercanos a la versión final. Unos son a lápiz, otros con bolígrafo o estilógrafo, por ahí algunos con pruebas de color. Todos con enormes posibilidades a futuro.

El segundo conjunto, *Obra personal y en catálogos*, recoge creaciones ejecutadas por el artista a lo largo de toda su trayectoria. Destacan dos de las iniciales, probablemente desconocidas por un público amplio aun cuando Raúl las pintó entre los años 80 y 90 del siglo pasado; son fruto

de una revisión a conciencia en el archivo, un redescubrimiento a celebrar. Unas cuantas imágenes que aparecieron en su libro previo se recuperan como botones de muestra del reconocimiento que su trabajo ha logrado a nivel nacional e internacional; forman parte de las reproducidas en catálogos y antologías dedicados al arte fantástico. Para terminar el apartado, se recogen las pinturas de gran formato que ha producido de 2011 a la fecha.⁷⁹ Ellas contribuyen a la apreciación del proceso de madurez del artista y a entender de qué manera ha podido conseguir un estilo y un concepto estables.

Las posibilidades de las ideas y los materiales en las obras de Racrufi son evidentes en el acervo nombrado *Más allá de la bidimensión*. El salto cualitativo que ha dado desde la pintura plasma la trascendencia del artista. Se trata de un paso obligado para cerrar un ciclo definido. En los relatos y dibujos de su infancia acerca de maquetas y modelos (imagen 31) se vislumbraba ya una inquietud por trabajar con la altura, la anchura y la profundidad; asimismo la capacidad para observar a detalle. En las piezas que se reproducen aquí, los objetos y materias primas se han apartado de su realidad original y han revelado un potencial diferente. Raúl conmina, seduce y hasta obliga al material a decir. El viaje fantástico al que invitan se convierte en testimonio gracias a las tres últimas imágenes, elaboradas por Rafael “Rafe” Domínguez como homenaje a los dibujos de Raúl.

El apartado gráfico final del libro, *Últimas experimentaciones*, se integra por las obras que Racrufi terminó durante 2018. Todas ellas viajaron a ciudades fuera de su país natal. En ellas, él revisa técnicas y las complementa. En la obra de gran formato ahora integró aplicaciones de

hoja de oro. Los requerimientos de un último viaje trasatlántico, de ser obstáculo, pasaron a oportunidad y fructificaron como dos series de una carpeta gráfica en la cual curioseaba dentro de sus propias inquietudes. En la primera, de grafito sobre papel texturizado, el artista juega con la ingravidez, con una dualidad tecnológica/orgánica y con la lógica de los materiales. En la segunda, a partir de técnica mixta sobre papel amate,⁸⁰ Raúl integra el pasado y lo venidero desde una nueva óptica: el material del que parte ya lleva una carga de lo remoto; el tratamiento cromático evoca a la antigüedad; las formas, objetos y personajes cuestionan la percepción temporal y espacial. Una obra más cierra el capítulo: una *Catrina robot* nacida en Italia y que allá mora de manera permanente. Una mirada desde México y hacia México, a partir de su historia y con reminiscencias de un futuro todavía por descubrir.

⁷⁹ Falta únicamente: *Xipe-Totecno* (2017) que pertenece a la Colección Milenio Arte, de un diario mexicano. Puede conocerse en el siguiente sitio electrónico: <http://coleccionmilenioarte.milenio.com/racrufi/>

⁸⁰ El papel amate es un tipo de soporte vegetal mexicano elaborado a partir de corteza de árbol, tradicionalmente de alguna especie de *ficus*.

Bocetos y trazos



Imagen 75. Boceto de silueta femenina, Cruz (2015). Medidas: 6 x 4 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Un boceto rápido en donde RCF explora las formas estéticas del cuerpo femenino. Seguramente se basó en alguna fotografía o sesión en vivo, con las poses un poco forzadas, más teatrales o dancísticas.



Imagen 76. Boceto de la obra *Levedad*, Cruz (2008). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. “¿Qué pasaría si en un atlante de Tula, esa pieza tan conocida de la cultura tolteca, se descubriera un mecanismo oculto?”, se preguntó RCF. Con la ingravidez de los fragmentos, el artista hace un guiño a las obras surrealistas de René Magritte. RCF terminó la pieza en 2009, puede consultarse en su libro previo (Cruz Figueroa, 2011).

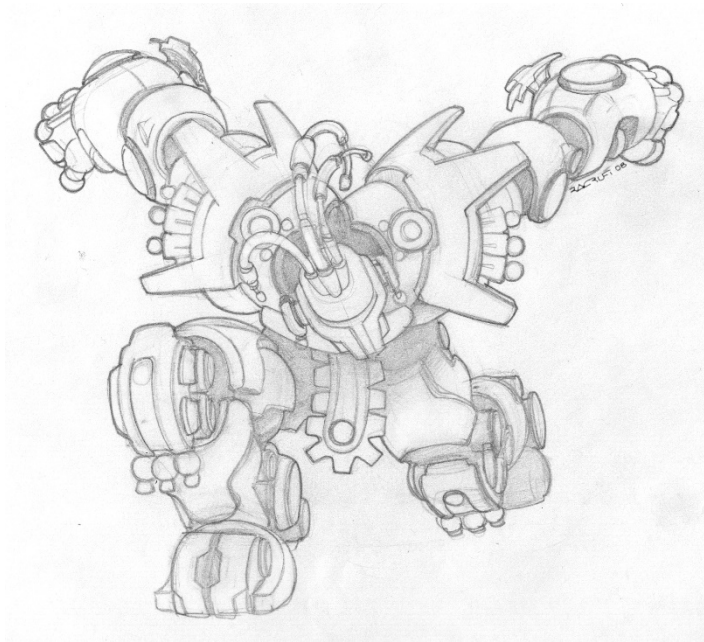


Imagen 77. Boceto de la obra *Resurrección*, Cruz (2008). Medidas: 21,5 x 28 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Este dibujo se acerca mucho al trazo definitivo para el personaje central de la pintura referida, que terminó en 2009. Antes de pasar al formato final, que a mayor tamaño le gusta más, encuentra necesario hacerlo en pequeño –a menores dimensiones, mejor–. La obra final se presenta en la imagen 103.



Imagen 78. Boceto del personaje principal de la obra *Rey Maya*, Cruz (2009). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Antes de llegar a esta propuesta final, RCF bocetó varios intentos previos. Comenzó con un cuerpo humano normal, al cual fue añadiendo los detalles tecnológicos. La imagen 104 constituye la pintura terminada.

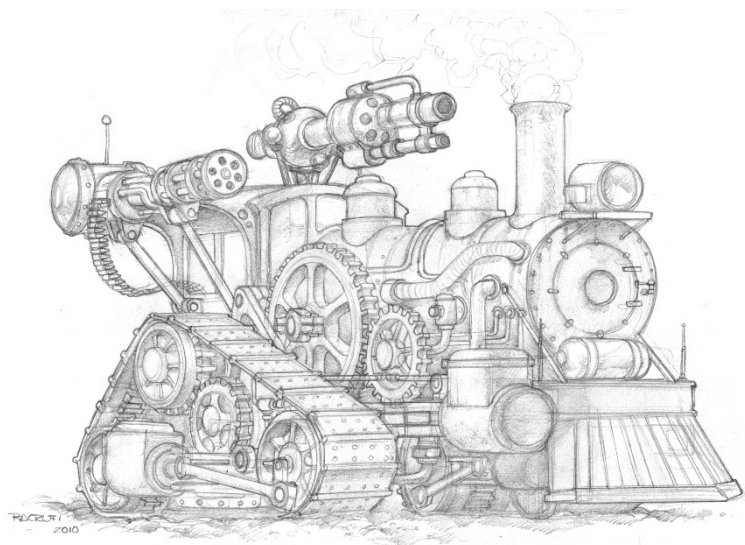


Imagen 79. Boceto de locomotora, Cruz (2010). Medidas: 21,5 x 28 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. RCF no pudo evitar contagiarse del ambiente que se generó por la conmemoración del centenario de la Revolución Mexicana. Dibujó varios bocetos, aunque, como en este caso, casi todos todavía son trabajos por hacer. En ellos, lleva las máquinas emblemáticas de la época y lugar a la fantasía y la ciencia ficción.



Imagen 80. Boceto *La Roqueta*, Cruz (2014). Medidas: 30 x 24 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Todos los elementos del entorno pueden ser disparadores de ideas para RCF. Descubrió que no había tocado el tema de Acapulco, México. Examinó los puntos emblemáticos del sitio: la bahía, la Quebrada y, aquí, la isla de la Roqueta, que se convirtió en un robot abandonado.



Imagen 81. Trazo de reptil robot, Cruz (2014). Medidas: 19,9 x 20,7 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Es la exploración gráfica de uno de los elementos de la obra *Roboterma* (imagen 108); es un objeto conocido mezclado con otro tecnológico, pero estético. El juego de la espiral le pareció particularmente interesante.



Imagen 82. Trazo de perfil maya, Cruz (2015). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Tinta china. Colección: Racrufi. En este trazo, RCF lleva al extremo la silueta clásica del perfil maya y aplica la propuesta característica del artista: la amalgama de los referentes prehispánicos con máquinas y mecanismos. RCF comenta que, a lo largo de los últimos años, ha sentido predilección por los personajes de perfil; también advierte que predomina la mirada hacia la izquierda.



Imagen 83. Trazo de mujer robot, Cruz (2015). Medidas: 26 x 37 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. RCF parte de una postura tomada de la danza contemporánea; es de las primeras ideas con flores. Pretende retratar una robot abandonada y oxidada, de la cual sólo queda la armadura; las plantas comenzaron a crecer en su interior. Una analogía de la vida, de los amores y de las relaciones humanas.

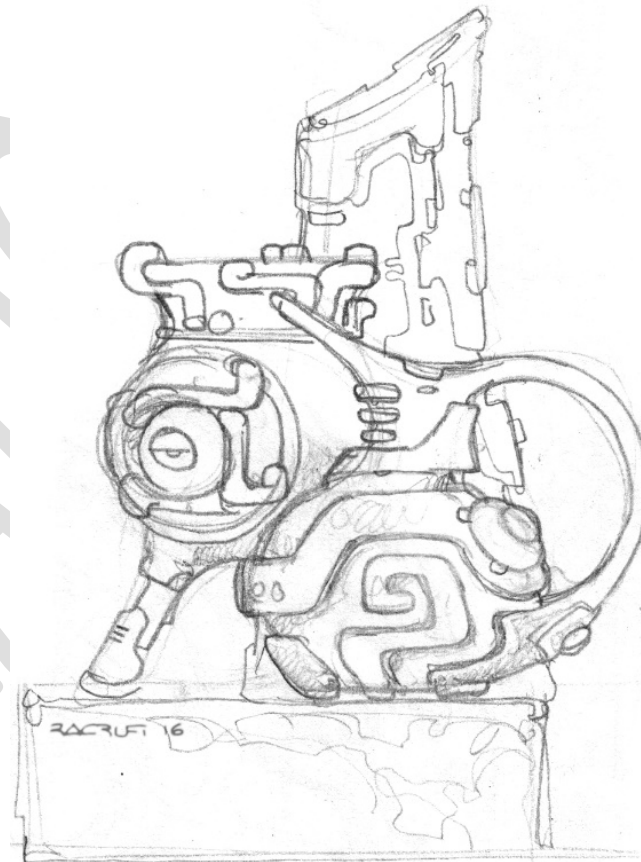


Imagen 84. Boceto de vasijas Racrufi, Cruz (2016). Medidas: 10 x 7 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. En algún momento, en la obsesión de RCF por pasar de la estética prehispánica a la futurista, él se percató de que el arte de las vasijas contiene rasgos que casi de modo automático se convierten en mecánicos; de estos partió para llegar al volumen completo. Una versión terminada puede verse en la obra *Vasija Tec 1* (imagen 136).

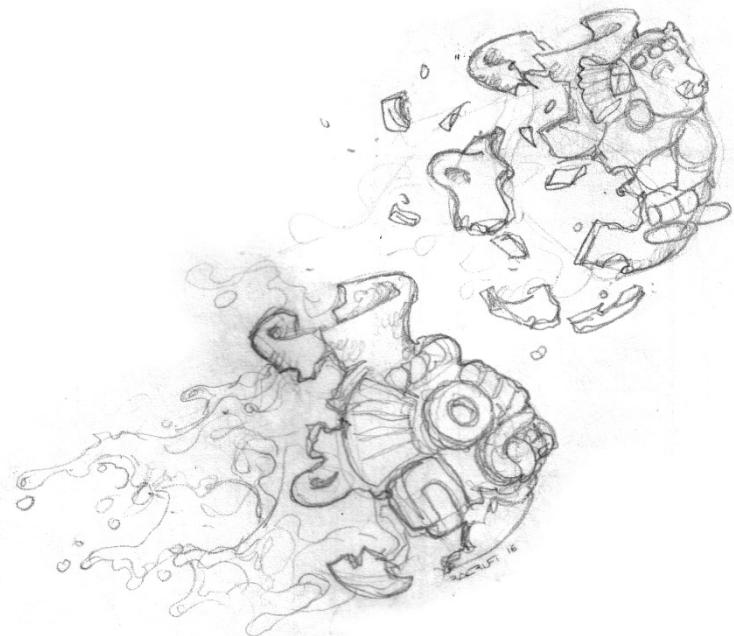


Imagen 85. Boceto de vasijas rotas, Cruz (2016). Medidas: 10 x 20 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Estas vasijas están pensadas como un detalle para una obra relacionada con el dios Tláloc de los mexicas –representación del agua fecundadora de la tierra–. RCF se ha basado en piezas reales, que al fragmentarse se elevarán y dejarán salir un agua flotante, gelatinosa.

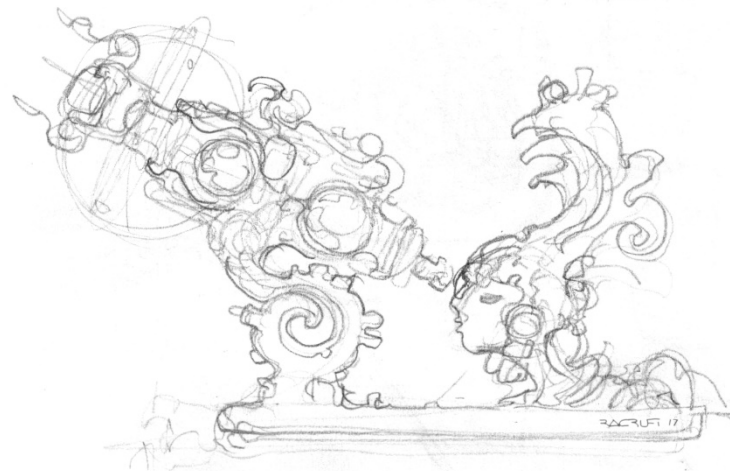


Imagen 86. Boceto de astrónomo maya, Cruz (2017). Medidas: 6 x 10 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. Si bien el concepto original fue pensado para una pintura, se convirtió aquí en una primera idea de una escultura. Cuando la concrete, RCF piensa incorporarle esferas de cristal de colores.



Imagen 87. Boceto para cuerpo de robot, Cruz (2017). Medidas: 17 x 8 cm. Técnica: Acrílico sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. RCF aprovechó un sobrante de papel texturizado gris, respondiendo al impulso de hacer bocetos pequeños; seguramente está basado en algún esbozo previo. Estaba experimentando con distintos materiales, pensando en la exposición que llevaría a Italia a finales de 2018. Disfrutó la espontaneidad y libertad con que dibujó, cualidades que quisiera tener al pintar un cuadro de gran formato, pues en ellos suele detallar mucho.

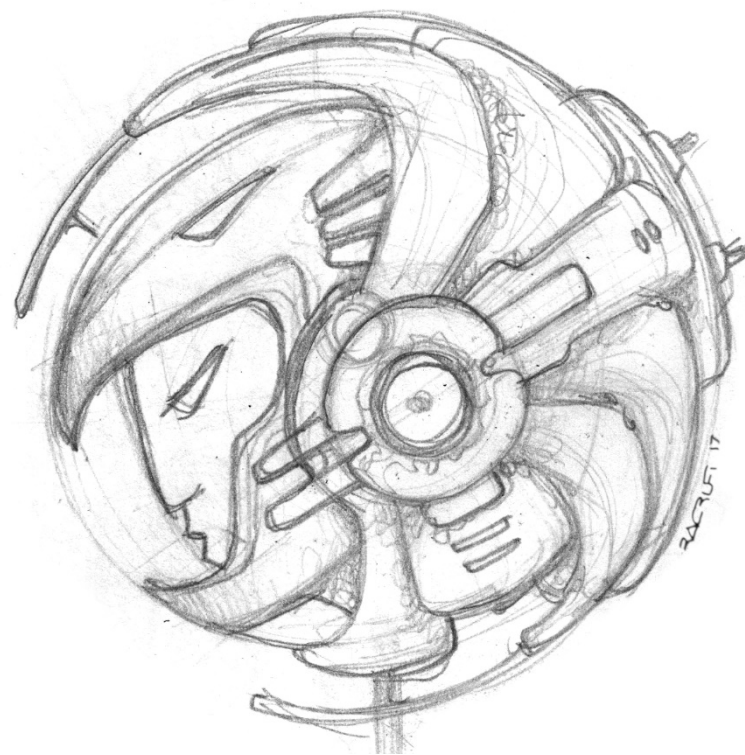


Imagen 88. Boceto de cabeza circular, Cruz (2017). Medidas: 10 x 10 cm. Técnica: Dibujo a lápiz. Colección: Racrufi. RCF tiene la intención de incursionar mucho más en la escultura. Esta propuesta es una de muchas otras que planea como tal. Mientras que en la obra *Lapsus tempore* (imagen 119) partió de un cuadrado, aquí planea hacerlo de un círculo.



Imagen 89. Trazo de Frida-4, Cruz (2017). Medidas: 46 x 20 cm. Técnica: Rotulador sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Esta robot tiene ciertas reminiscencias de Frida Kahlo. Se trata del primer boceto de lo que terminó en la pintura *Maniqueología* (imagen 123). Las diferencias entre ambas permiten acercarse de manera única al proceso del artista, pues el observador puede imaginar una obra terminada a partir de este trazo detallado y, sin embargo, RCF optó por desarrollarla hacia un derrotero distinto.

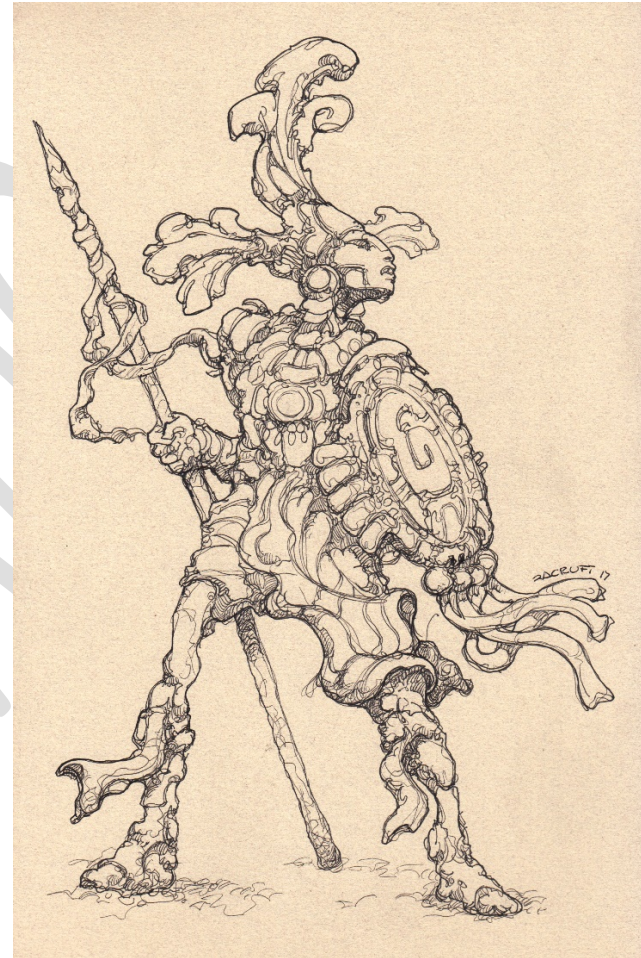


Imagen 90. Trazo de guerrero, Cruz (2017). Medidas: 28 x 21,5 cm. Técnica: Rotulador sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Se trata de una idea para una escultura con tres puntos de apoyo: las piernas y la lanza soportan al resto de la figura.



Imagen 91. Trazo de robot con flores, Cruz (2017). Medidas: 10 x 6 cm. Técnica: Rotulador. Colección: Racrufi. La idea para esta obra surgió cuando RCF observaba una fotografía de muchísimas flores en una pared. ¿Qué pasaría si detrás de ellas saliera una máquina?

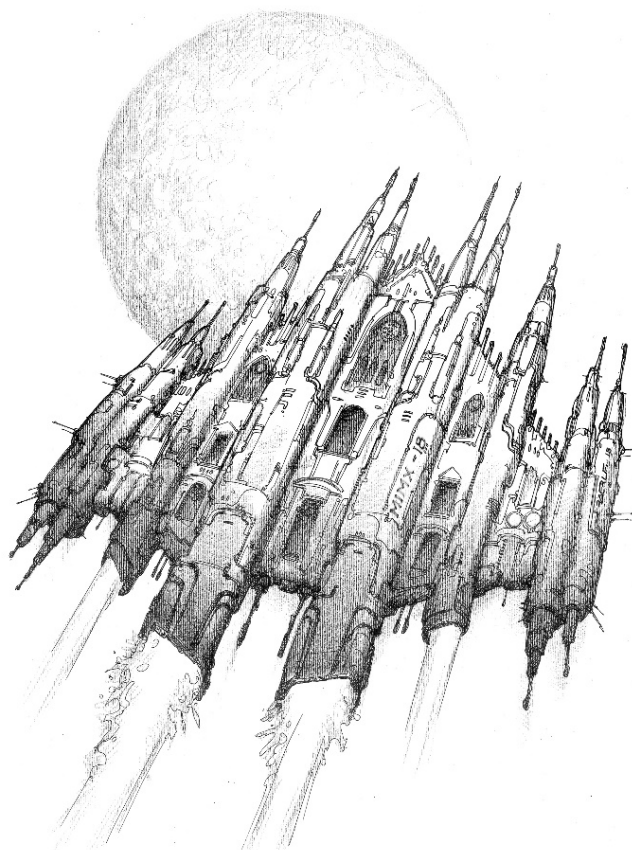


Imagen 92. Trazo Astro Duomo, Cruz (2018). Medidas: 50 x 35 cm. Técnica: Rotulador sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. RCF hizo este dibujo los días en que estuvo expuesta su obra en Trento, Italia, a finales de 2018, cuando se reunieron varios artistas a trabajar juntos. El dibujo está basado en el frontispicio del Duomo de Milán, lo expuso y lo utilizó para la invitación de su exhibición en esa ciudad, casi al final de su visita.

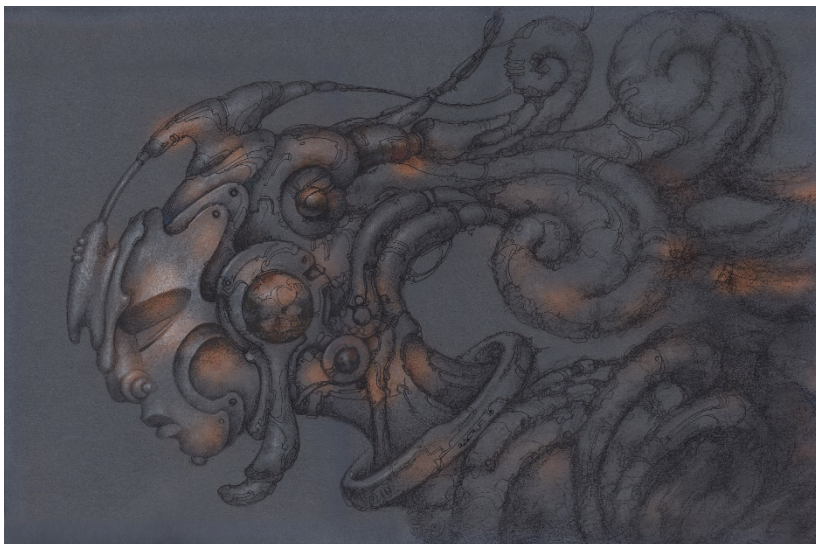


Imagen 93. Trazo de perfil maya sobre papel gris, Cruz (2018). Medidas: 33 x 50 cm. Técnica: acrílicos, rotulador, lápices de acuarela, pistola de calor. Colección: Racrufi. La experimentación con papel de color no es muy distinta a aquella en soporte negro que realizó en las primeras naves (imágenes 2 y 32). Hoy en día es con otra tendencia, la involuntaria de hacer perfiles. Entre otras cosas, utiliza una pistola de calor industrial con la cual consigue quemar un poco el papel; los tonos naranjas surgieron de modo sorpresivo, como consecuencia de la elevación de la temperatura.

Obra personal y en catálogos

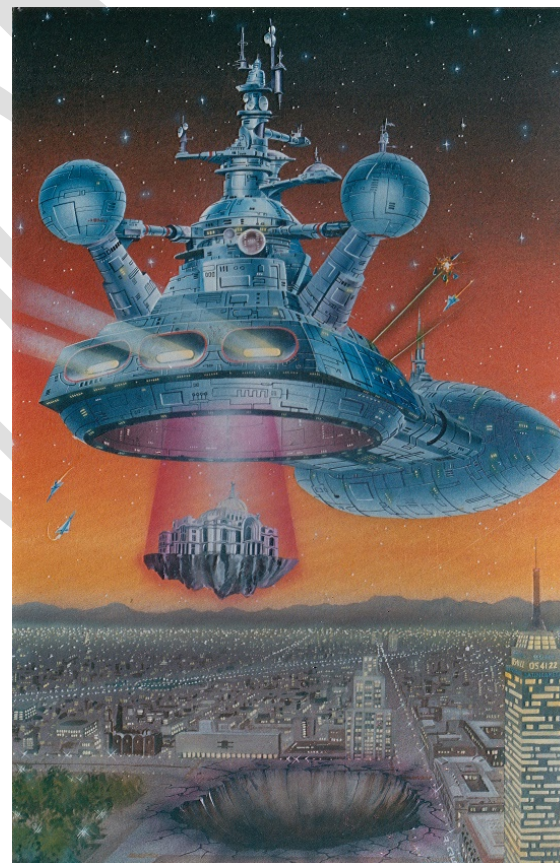


Imagen 94. *El robo de Bellas Artes*, Cruz (c. 1985). Medidas: 80 x 60 cm. Técnica: Aerógrafo, detalles aplicados con pincel. Colección: Racrufi. Cuando RCF era niño, le encantó un episodio de la caricatura del Hombre Araña donde uno de sus enemigos arranca Manhattan, Nueva York, provocando problemas hasta con los túneles del metro. Aquí refleja ese recuerdo: la espectacularidad de un gran edificio que levita.



Imagen 95. *Nave con biodomos*, Cruz (c. 1990). Medidas: 76,4 x 51 cm. Técnica: Aerógrafo, detalles aplicados con pincel. Colección: Racrufi. En la nave ya se incorpora la estética de las pirámides; otra superestructura como homenaje a las ciudades prehispánicas. Las grietas aportan un efecto dramático. Utiliza de modo intencionado los contrastes entre colores cálidos y fríos.



Imagen 96. *El llanto del robot*. Cruz (1994). Medidas: 66 x 50.5 cm. Técnica: acrílico sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. Esta pieza marca una transición en el tipo de materiales que ha usado Raúl, pues es de las primeras donde utilizó 100% acrílico. Le gusta la textura de estas pinturas de secado rápido, ayudan a descubrir acabados que parecen de piedra para un ser tecnológico. ¿Por qué llora el robot? El artista deja abierta la historia previa. Fue la segunda imagen que apareció en un libro internacional, aunque la primera que le solicitaron específicamente. Ha aparecido en dos catálogos: el nacional *Bronce Creativo* (Larrea Legorreta, 2000) y el internacional *Illustrators. 39, The Society of Illustrators 39th annual of American illustration* (Bossert, 1997).



Imagen 97. Guerrero del metro. Cruz (1995). Medidas: 66 x 50.8 cm. Técnica: acuarela y tintas para aerógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. Este personaje sí es un humano, una especie de rebelde que toma las armas; sus ropas comunes están cubiertas por tecnología. Eligió como contexto la estación del metro Mixcoac, de la Ciudad de México, por su techo en arco. Su intención, además, fue acomodar el letrero de modo que pareciera que dice México. Todo el fondo es en tintas para aerógrafo a mano alzada, sin mascarillas, para conseguir el efecto de desenfoque. El primer plano es con acuarela. Apareció en el catálogo nacional *Bronce Creativo* (Larrea Legorreta, 2000).



Imagen 98. Guerrero águila. Cruz (1995). Medidas: 77 x 50.8 cm. Técnica: acuarela y tintas para aerógrafo sobre cartulina ilustración. Colección: Racrufi. Después de la época en la que Raúl utilizó el aerógrafo para imágenes más suaves, esta es la primera obra en la cual plasma un acabado más texturizado a través de la acuarela. No se sujetó a la manera tradicional en la que se supone debe utilizarse este tipo de técnica; lo aplicó directamente del tubo –como si fuera óleo–, para luego diluir con agua directamente sobre el soporte. El artista fue a tomar fotografías de referencia al Monumento a la Revolución, en la Ciudad de México, para ser fiel a sus formas. La pieza fue publicada en el catálogo mexicano *Bronce Creativo* (Larrea Legorreta, 2000).



Imagen 99. *Cibercrisálida*. Cruz (2005). Medidas: 120 x 80 cm. Técnica: acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. En la Ciudad de México, bajo las cúpulas estilo Art Déco de un Museo del Palacio de Bellas Artes abandonado y postapocalíptico, eclosiona una especie de insecto cibernético. En las formas de este ser ambiguo, abierto a la interpretación del observador, Raúl incorpora referencias prehispánicas. Esta pieza fue seleccionada para el catálogo internacional *Fantasy+ 3: Best Handpainted Illustrations* (Zhao, 2010).



Imagen 100. *Domador de robots*, Cruz (2005). Medidas: 50 x 70 cm. Técnica: Digital. Colección: Racrufi. Esta pieza fue publicada en el catálogo internacional *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art*, volumen 13 (Fenner y Fenner, 2005). El concepto con el que juega RCF: los robots como esclavos del ser humano avanzan formados, encorvados y deprimidos por su condición, resignados ante su destino.



Imagen 101. *La última jugada*. Cruz (2008). Medidas: 90 x 135 cm. Técnica: acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. Es una interpretación del juego de pelota precolombino. Gracias a que la fuente de luz viene en dirección diagonal y se proyectan las sombras, se aprecia que el aparente rectángulo en realidad es el aro por donde debe pasar la bola. Las texturas parecen materiales pétreos, aun cuando Raúl decidió que el fondo tuviera un diseño futurista. Tanto el lenguaje corporal del robot como el fuego hablan de la intensidad con que juega: la máquina se sobrecalienta y hasta se desintegra con tal de ganar. Esta obra se publicó en el catálogo internacional *Fantasy+ 3: Best Handpainted Illustrations* (Zhao, 2010).



Imagen 102. *El regreso II*, Cruz (2009). Medidas: 135 x 90 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. RCF se imagina un futuro lejano; el sistema lacustre del Valle de México, ha incrementado su relevancia, incluso más que en el pasado, a tal punto, que permite la navegación de gran calado. En otra interpretación, por el oleaje, incluso parecería un espacio marítimo que devoró a la Ciudad de México. La primera versión de la obra fue una ilustración, más adelante pasó al lienzo de gran formato donde se incorporaron más texturas. La representación inicial fue publicada en el catálogo internacional *Fantasy+ 3: Best Handpainted Illustrations* (Zhao, 2010), aquel libro mencionado en el primer capítulo, cuya llegada coincidió con el rechazo de Conaculta. Esta pintura y sus bocetos sirvieron de base para una de las piezas en render 3D que realizó Rafael “Rafe” Domínguez (imagen 122).



Imagen 103. *Resurrección*, Cruz (2009). Medidas: 110 x 150 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. El robot desentierra las estelas y estructuras mayas como si estuviera regresando a la vida a las ciudades que ellos abandonaron. Puede verse un boceto de su personaje central en la imagen 76. Al igual que la imagen 97, fue publicada en el catálogo internacional *Fantasy+ 3: Best Handpainted Illustrations* (Zhao, 2010), volumen donde reprodujeron doce obras de RCF.



Imagen 104. *Rey maya*. Cruz (2010). Medidas: 125 x 170 cm. Técnica: acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. Es la versión final del boceto de la imagen 78. La composición de esta pieza coquetea con el surrealismo, con objetos flotantes al estilo de los que utilizaba el pintor René Magritte. Aquí, las leyes físicas aplican sólo en ciertas circunstancias. El manejo de la luz es muy importante, con la mitad de la imagen soleada y la otra en sombra; hace pensar en un objeto muy grande que bloquea el sol, ubicado a la izquierda del cuadro. El color de la atmósfera tiñe de azul a todos los elementos; los tonos cálidos sitúan la escena al atardecer.



Imagen 105. *Tricentenario*, Cruz (2010). Medidas: 60 x 180 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Particular. Aquí se tiene otra de las pinturas realizadas alrededor del centenario de la Revolución Mexicana. Fue publicada en el catálogo internacional *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art*, volumen 19 (Fenner y Fenner, 2012) . Después de eso, en 2014, RCF fue invitado a participar con esta pieza en una exposición colectiva en The Society of Illustrators de Nueva York, donde tuvo el honor de compartir espacio y charla con Boris Vallejo, ya alrededor de sus 70 años de edad. Uno de los primeros libros de arte fantástico que RCF tuvo entre sus manos fue, precisamente, de este artista. También exhibieron otros pintores muy reconocidos.



Imagen 106. *Tiempo*, Cruz (2011). Medidas: 50 x 40 cm. Técnica: Digital. Colección: Racrufi. La obra nació como una mezcla entre encargo y obra personal de RCF. Su amigo Mario González publicó el cómic *Doce M* (porque convocó a 12 historias). Racrufi partió de un boceto previo a partir del cual ilustró la portada, que en realidad era la imagen 13, cuestión que se convirtió en una broma continua entre ambos: “Se debió llamar *Trece M*”, afirma el artista.

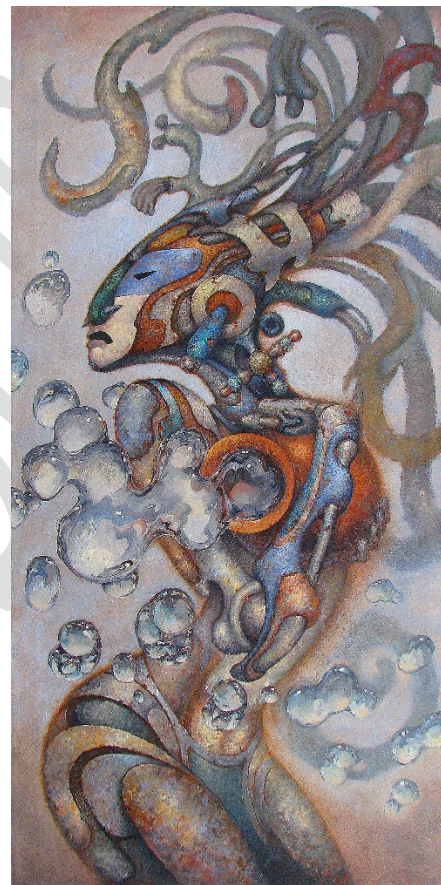


Imagen 107. *Ixcel*, Cruz (2012). Medidas: 140 x 70 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Particular. En la iconografía maya hay dos versiones de la diosa Ixcel, una joven y una anciana; esta obra se basa en la primera. En esa cultura, la deidad simbolizaba la fertilidad, relacionada con el clima, la Luna y los ciclos; aparece representada con un cántaro de agua. En la pintura, RCF recupera muchos de estos elementos, por ejemplo, con las gotas de agua en el espacio, en forma de embriones; uno de ellos justo donde ocurriría la gestación.



Imagen 108. *Robotermitia*, Cruz (2012). Medidas: 60 x 40 cm. Técnica: Digital. Colección: Racrufi. No era intención de RCF considerar esta pieza como obra terminada, se trataba de un boceto digital, pero lo publicó en línea y derivó en una inesperada aceptación como si fuera obra final, de la que incluso un muchacho le envió una fotografía en donde aparecía plasmado como un tatuaje grabado en su espalda. El trazo preliminar del reptil aparece en la imagen 80, trabajó de nuevo la idea para *Reptéctil* (imagen 132).



Imagen 109. *Dama eterna*, Cruz (2014). Medidas: 80 x 120 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. Surgió como respuesta a una petición de la Galería XXI de la Ciudad de México para una exposición en torno al día de muertos en 2014. Recrea a *La Calavera Catrina*, personaje creado por José Guadalupe Posada, grabador y caricaturista mexicano de inicios del siglo XX. Esta obra de RCF ha salido a varias exhibiciones internacionales, la más reciente, en el National Museum of Mexican Art, en Chicago, EUA, a finales de 2018. Es una analogía visual de la catrina de José Guadalupe Posada que conjunta elementos prehispánicos.



Imagen 110. *Sentidos*, Cruz (2015). Medidas: 140 x 200 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. Es el primer cuadro en el que RCF incluyó flores. Claramente, hay un vínculo hacia las obras con alcatraces de Diego Rivera y otros artistas mexicanos. Trató de representar el asombro que podría sentir una máquina si tuviera la capacidad de apreciar la belleza. “¿Por qué les gusta a los humanos? ¿Por qué me gusta a mí? ¿Quién me programó para que me gustara?” –podría preguntarse-. El título remite a los sentidos humanos mediante las miradas, las texturas, los aromas...



Imagen 111. *Noviembre*, Cruz (2015). Medidas: 70 x 140 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. Este es un caso extraño, pues partió de un boceto muy espontáneo, que no sufrió grandes modificaciones a lo largo del proceso. Combina la ciencia ficción con elementos naturales. Es de los cuadros más populares de RCF, de los que más reacciones han provocado. La obra también viajó al National Museum of Mexican Art, en Chicago, EUA, a finales de 2018.



Imagen 112. *Chimalli*, Cruz (2015). Medidas: 140 x 140 cm. Técnica: Acrílico sobre tela.
Colección: Racrufi. Es de la misma época que la maquinaria de la imagen 27; aquí ya incorporó con mayor claridad la iconografía prehispánica. Se trata de la representación del escudo de un guerrero mexica a manera de mecanismo de bóveda.



Imagen 113. *Cyber Diva*, Cruz (2016). Medidas: 150 x 90 cm. Técnica: Acrílico sobre tela.
Colección: Particular. Las caras son un tema recurrente en la plástica. Aunque RCF usualmente rechaza utilizar temas en boga, ya tenía varios bocetos basados en Frida Kahlo; estilizó y transformó a su propia estética varios elementos característicos de la pintora.



Imagen 114. *Jugador de pelota*, Cruz (2016). Medidas: 100 x 100 cm. Técnica: Acrílico sobre tela. Colección: Racrufi. A Raúl le atrae el juego de pelota precolombino por saber que existía toda una disciplina deportiva, acompañada de sus reglas. La fortaleza corporal que requerían los participantes lleva a una gran plasticidad. Es de sus obras favoritas, pues logró liberarse de los detalles extremadamente cuidadosos que suele incluir para, aquí, utilizar pinceladas más gruesas y ágiles, muy espontáneas. Al comparar el uso de la técnica y el nivel de abstracción con el jugador de la imagen 101, se aprecia el gusto del artista por la experimentación.

Más allá de la bidimensión



Imagen 115. *Nave dimensional 1*, Cruz (c. 1986). Medidas: 10 x 15 x 24 cm. Técnica: Maqueta a partir de materiales de reciclaje y acrílico. Colección: Racrufi. Se trata de la primera de aproximadamente 15 naves que construyó RCF en los años 80. Las fue regalando o se fueron perdiendo con el tiempo; actualmente quedan ésta y la que se presenta en el primer capítulo (imagen 8). La idea original surgió a partir de un libro usado y hasta recortado que le dio un dueño de LS quien, después de haber recibido el trabajo encargado, le confesó que no podía pagarle por falta de dinero, por lo cual le ofreció *The Guide to Fantasy Art Techniques* (Evans, 1984) a manera de trueque. Aunque RCF inicialmente no quedó muy conforme, después le encantó el libro. Venían fotografías del trabajo de Martin Bower, un artista inglés que hacía naves para películas de ciencia ficción.



Imagen 116. *El penacho del guerrero*, Cruz (c. 1987). Medidas: 80 x 100 cm. Técnica: Mixta (collage, acrílico sobre madera con aplicaciones de materiales de reciclaje). Colección: Racrufi. RCF también hizo esta obra con piezas de objetos varios: pedazos de un envase de champú, bolígrafos, etc. Con el tiempo estos elementos se fueron cayendo, por lo que, lamentablemente, en la actualidad sólo se tiene este registro visual del cuadro.



Imagen 117. *Fósil de feto robot*, Cruz (2013). Medidas: 45 x 55 cm. Técnica: Acrílico sobre fibra de vidrio. Colección: Latino Art Museum. Pomona, California, EUA. El original de esta pieza está construido con plastilina y objetos reciclados, a partir del cual se sacó un molde para réplicas. Una de ellas, en fibra de vidrio, forma parte de la colección permanente del museo mencionado. El concepto parte de relaciones paradójicas: el fósil como un elemento del pasado, el robot, del futuro; el feto como ser biológico, el robot, tecnológico; el círculo envolvente pareciera un huevo, aunque el pequeño posee la forma androide de un vivíparo. Los mecanismos de la periferia remiten al pasado prehispánico.



Imagen 118. *Soberano maya* (en relieve), Cruz (2013). Medidas: 100 x 70 cm. Técnica: Unicel con pasta epóxica, aerosol y acrílicos. Colección: Racrufi. La inquietud por hacer arte que salta de las dos dimensiones siempre ha estado ahí, sin embargo, la pasión por la ilustración ha dominado el trabajo de RCF. Esta es una experimentación con el relieve, en clara reminiscencia a las estelas mayas, probando distintos materiales para texturizar muros.



Imagen 119. *Lapsus tempore*, Cruz (2017). Medidas: 42 x 33 x 14 cm. Técnica: Objetos metálicos reciclados y resinas. Colección: Racrufi. Durante 2016, RCF se propuso concretar sus intenciones de trabajar más con la escultura, utilizando el mismo concepto de lo mexicano, la ciencia ficción y la tecnología. Inicialmente, la idea fue hacer el busto de un robot que poco a poco derivó en esta pieza que, curiosamente, no pensaba terminar. Disfrutó mucho el largo proceso, fue terapéutico y hasta adictivo; salió de la rutina de lo gráfico y experimentó con nuevos materiales: pasta epóxica, madera, plástico, sustancias que se derriten u oxidan.

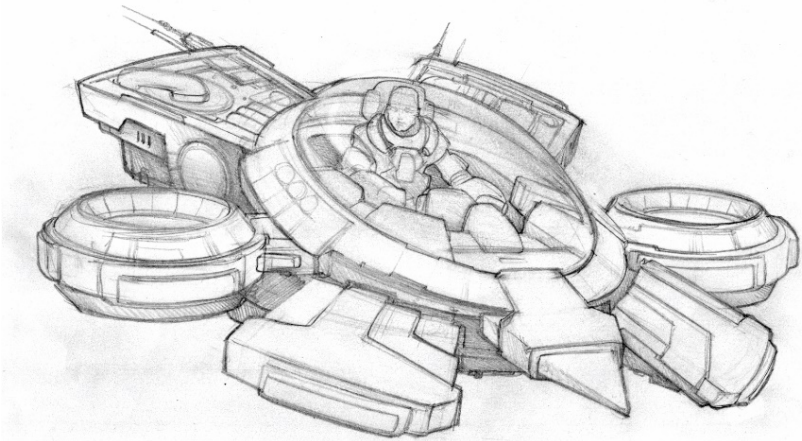


Imagen 120. Nave *Tonatiuh*, trazo de Cruz (2011), *fan art* de Rafael “Rafe” Domínguez (2016). Medidas: no aplica. Técnica: *Render 3D*. Colección: Rafe Domínguez. Se basa en dibujos publicados por RCF en su libro *El arte fantástico de Racrufi* (Cruz Figueroa, 2011). RCF se basó en el centro de la Piedra del Sol o Calendario Azteca que se exhibe de manera permanente en el Museo de Antropología de la Ciudad de México.

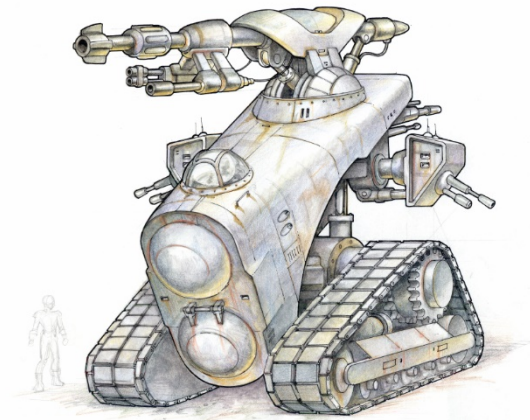


Imagen 121. *Tanque 3D*, trazo de Cruz (2011), *fan art* de Rafael “Rafe” Domínguez (2016). Medidas: no aplica. Técnica: *Render 3D*. Colección: Rafe Domínguez. También se basa en dibujos publicados por RCF en su libro *El arte fantástico de Racrufi* (Cruz Figueroa, 2011). RCF conoció a Rafael en una convención de cómic. Tiempo después, en otro evento similar, le mostró las naves que había hecho. A RCF le impactó la calidad de su trabajo y ver sus propuestas convertidas en un modelo 3D; siguen en contacto (ver Domínguez, 2015).

Últimas experimentaciones

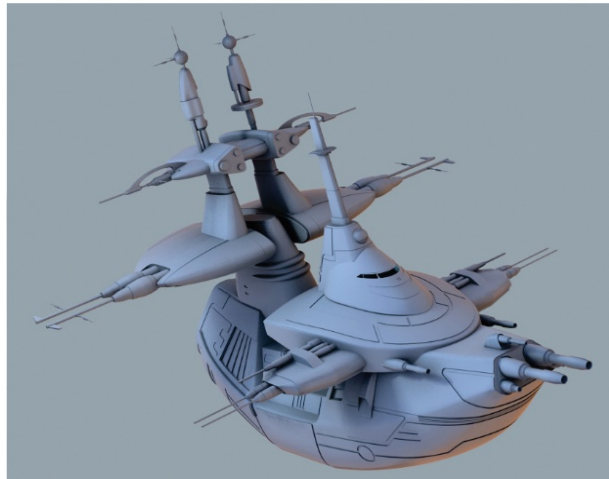


Imagen 122. *WTC 3D*, trazo de Cruz (2011), *fan art* de Rafael “Rafe” Domínguez (2016).
Medidas: no aplica. Técnica: Render 3D. Colección: Rafe Domínguez. Uno más de los dibujos publicados por RCF en su libro *El arte fantástico de Racrufi* (Cruz Figueroa, 2011) fue la base para este modelo. Se trata de la vista opuesta del barco que aparece en la obra *El regreso II* (imagen 102).



Imagen 123. *Maniqueología*, Cruz (2018). Medidas: 170 x 75 cm. Técnica: Acrílico sobre tela, oro de hoja. Colección: Racrufi. Es la tercera de las obras de RCF que se exhibió dentro del National Museum of Mexican Art, en Chicago, EUA, a finales de 2018. Con ella inicia la exploración de flores y vírgenes, amalgamado con los temas usuales de ciencia ficción y personajes robotizados. Con el título hace una alegoría a los extremos. Intenta acercarse a un pensamiento polarizado, “en blanco o negro”, que extrañaría a una máquina que lo analizara. Por eso la virgen sostiene los cráneos en esos colores, que también representan la vida y la muerte, con las flores secas abajo, las vivas arriba. Durante el proceso cambió mucho, uno de sus bocetos puede verse en la imagen 89.

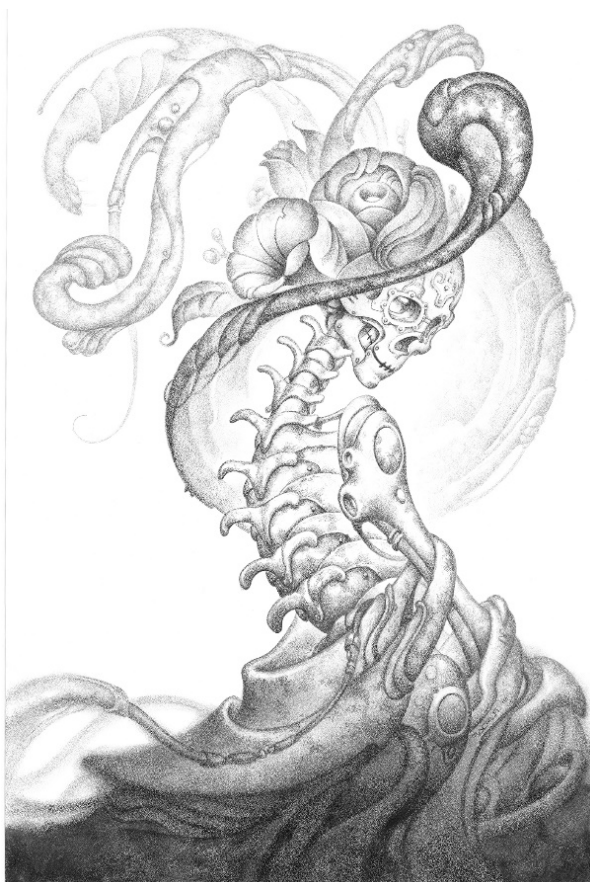


Imagen 124. *Catrina*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Es una primera versión de *Catrina*, una vez más, en alusión al personaje creado por José Guadalupe Posada. RCF exploró una variante durante su estancia en Milán (imagen 140) y ahora está en proceso de trabajar una versión final, ya en color y en gran formato. Actualmente, él se encuentra en una búsqueda estética de integrar lo tecnológico con lo orgánico a través de las formas curvas.

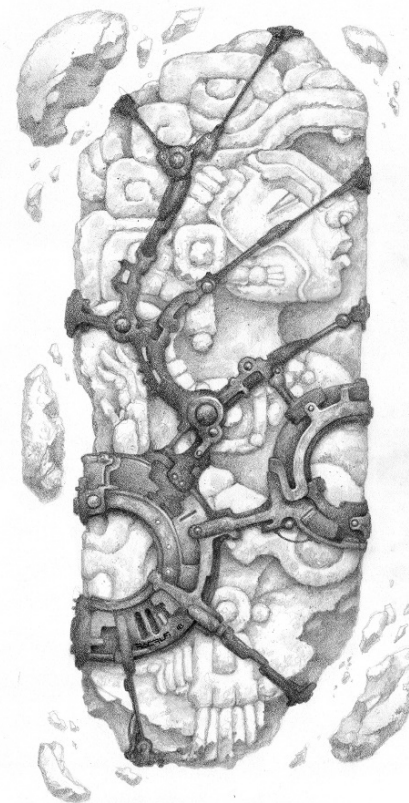


Imagen 125. *Estela 1*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Aquí RCF juega con la idea de la ingravidez, una roca atrapada por el metal, pero flotante. Los mecanismos, aun con las curvas, son más angulosos que aquellos en la estela de la imagen 133, donde la aproximación es más orgánica. Esta serie y la siguiente se realizaron para las exposiciones en Italia. El primer espacio fue el Studio D'Arte Andromeda, en Trento; después viajaron al Centro Sociale Casaloca, en Milán.



Imagen 126. *Salto de luna*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. La postura del personaje está basada en una fotografía de danza contemporánea. El ente cibernético aletea con un artefacto entre tecnológico y orgánico para saltar encima de un artefacto en forma de luna.

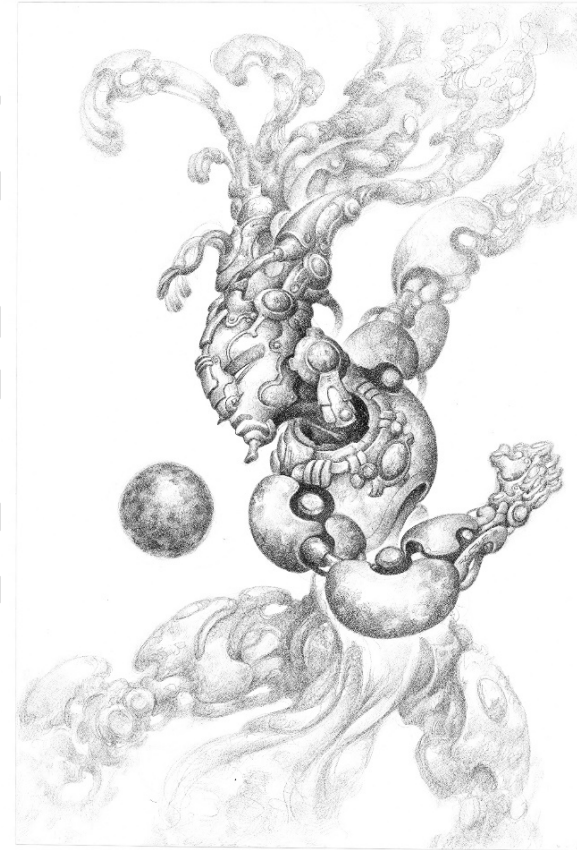


Imagen 127. *Jugador de pelota*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. A RCF le gusta cuestionar la percepción que se tiene de una máquina, a partir de un aspecto más orgánico, menos anguloso. Como se comentó en la imagen 114, las posturas de los jugadores de pelota precolombinos le parecen muy estéticas, aquí explora una más; hasta el momento tiene cerca de diez versiones distintas con la intención de hacer una serie.



Imagen 128. *Canoa*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Se trata de un juego con la gravedad y los materiales: un globo flotante sostenido por gotas de agua; hay gravedad, puesto que cuelga; no la hay, dado que el agua flota. Las gotas resisten como si la tensión superficial fuera más gruesa, no se rompen tan fácilmente; escapan a las leyes físicas del presente.



Imagen 129. *Caminante maya*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Entre los cientos de bocetos, de pronto RCF se percató de que había dejado de lado las naves robotizadas. Aquí se propuso hacer un robot caminante a partir de formas mucho más orgánicas. El tripulante es un maya, con una posición clásica de las que se encuentran en los muros y estelas de sus antiguas ciudades. No va conduciendo, el vehículo se autodirige.



Imagen 130. *Luna*, Cruz (2018). Medidas: 33 x 50 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. RCF propone aquí una idea más romántica de la máquina. El personaje sostiene un objeto luminoso que alude a una luna creciente que se evapora entre sus manos. RCF planea trabajar este concepto en un acrílico o un óleo de gran formato.

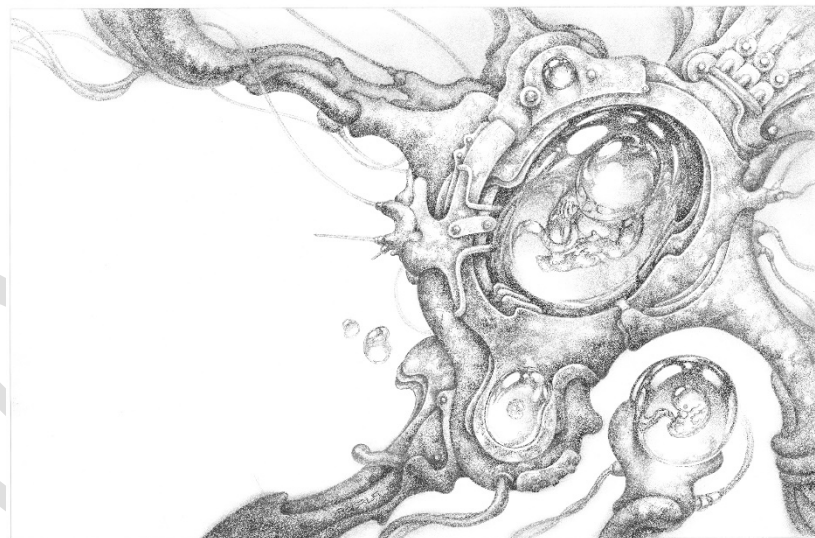


Imagen 131. *Embrionario*, Cruz (2018). Medidas: 33 x 50 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. Un tema recurrente, en el que RCF ha incursionado repetidamente, es el de la creación, la procreación, el origen de la vida humana. Lo ha integrado a su particular concepto tecnológico (imagen 28 y *Gravidez* en su libro previo, por ejemplo). Las extensas posibilidades de un ente vivo, aquí se plasman en un feto líquido, incubado en una máquina orgánica con rasgos prehispánicos.



Imagen 132. *Reptéctil*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. La obra deriva de una ilustración digital previa (imagen 108). El concepto ha evolucionado, con la ingravidez de la piedra que tienen las piezas de esta serie en grafito, y un robot-reptil de otra “especie”. RCF quiere trabajar aún más este juego de elementos, probando otros materiales.



Imagen 133. *Estela 2*, Cruz (2018). Medidas: 50 x 33 cm. Técnica: Grafito sobre papel texturizado. Colección: Racrufi. La obra se basa en una estela de la ciudad maya de Palenque, en el estado de Chiapas, México. Está envuelta en tecnología, a la vez jugando con lo orgánico, como si el mecanismo fuese una enredadera que retroalimenta a la piedra y, de nuevo, la ingravidez de los trozos de roca que flotan en la parte superior. Son contradicciones y paradojas entre los reinos vegetal y mineral, lo vivo y lo muerto.



Imagen 134. *Perfil*, Cruz (2018). Medidas: 58,5 x 40 cm. Técnica: Mixta (acrílico y tintas sobre papel amate). Colección: Racrufi. Dentro de las etapas de exploración artística de RCF, este es el primer trabajo que hizo en papel amate, inicialmente como una prueba; ha disparado nuevas ideas en mezclas y colores; derivó en la serie de obras siguientes. Los ornamentos mayas originales, aros alrededor de la boca y púas, entre otros, fueron estilizados y ayudan a darle personalidad y expresión al rostro.



Imagen 135. *Torso*, Cruz (2018). Medidas: 40 x 58,5 cm. Técnica: Mixta (acrílico, tintas y pistola de calor sobre papel amate). Colección: Racrufi. A nivel conceptual, la composición con el torso que apunta a una dirección mientras el rostro lo hace a otra implica una actitud: una máquina con cierta capacidad de raciocinio, que reacciona curiosa al ambiente y sus estímulos. A nivel estético, la exploración de lo orgánico y lo tecnológico, en conjunción con los penachos y los aretes; el manejo de lo horizontal, en contraste con lo vertical. RCF aplicó una pistola de calor, el material del soporte reaccionó de manera muy atractiva; complementa la idea de pasado y futuro.



Imagen 136. *Vasija Tec 1*, Cruz (2018). Medidas: 58,5 x 40 cm. Técnica: Mixta (acrílico, tintas y pistola de calor sobre papel amate). Colección: Racrufi. Como ya se vio en las imágenes 84 y 85, desde hace tiempo RCF ha comenzado a trabajar con los recipientes prehispánicos, inclusive en alguna obra tridimensional. En este caso, el efecto de la tinta sepia al contacto con el papel amate, originalmente aplicado a la vasija, lo inspiró para incluir la calavera y las hojas secas.



Imagen 137. *Flores de óxido*, Cruz (2018). Medidas: 58,5 x 40 cm. Técnica: Mixta (acrílico, tintas y pistola de calor sobre papel amate). Colección: Racrufi. Las cejas aluden un poco a Frida Kahlo, aunque el resto de la figura femenina se aparta de este personaje. En la obra se explora cómo el metal se transforma con el tiempo: el óxido se levanta en capas que, aquí, se convierten en pétalos y flores secas.



Imagen 138. *Cibervirgen*, Cruz (2018). Medidas: 58,5 x 40 cm. Técnica: Mixta (acrílico, tintas y pistola de calor sobre papel amate). Colección: Racrufi. La obra fue resultado de un trabajo muy libre, a partir de un boceto que fluyó rápidamente, fue experimentando progresivamente. Alude a muchas cosas a la vez: es y no una virgen, pero en versión máquina; tiene una ligera referencia a Frida Kahlo, con una abertura en lugar de cejas; es también prehispánica, pues aparece una estilización de la púa que usaban los mayas como adorno.



Imagen 139. Tríptico *Kukulcán*, Cruz (2018). Medidas: 58,5 x 40 cm (cada sección). Técnica: Mixta (acrílico, tintas y pistola de calor sobre papel amate). Colección: Racrufi. Está basada en Kukulcán, deidad de la cultura maya. La palabra significa serpiente emplumada; el reptil sirve de base en la conversión a una máquina, donde combina también otra representación maya de una cabeza saliendo entre unas fauces. Inició como una serpiente sin tanto movimiento, pero fue cambiando. Al momento de escribir este libro, RCF empieza a trazar otra versión de la misma en gran formato, con nuevos elementos y más detalles. Será cuestión de esperar su nacimiento.



Imagen 140. *Catrina robot*, Cruz (2018). Medidas: 130 x 100 cm. Técnica: Mixta (rotulador, pintura vinílica sobre madera). Colección: Particular. RCF elaboró esta pieza en Milán, Italia, a fin de exhibirse en el Centro Sociale Casaloca como parte de la exposición en torno al día de muertos y se quedó en esa ciudad. Su antecedente es la *Catrina* de la imagen 118 ahora rodeada de una profusión de flores.



Imagen 141. *Antropo DJ*. Cruz (2019). Medidas: 50 x 83 cm. Técnica: trazo a lápiz y color digital. Colección: Racrufi. En esta imagen Raúl integra su pasado y su presente. Retoma los elementos del DJ del movimiento high energy y los combina con el tipo de robots prehispánicos que trabaja actualmente. Es una obra inédita, diseñada especialmente como portada para este libro y a manera de homenaje al nrg y al arte. Con ella celebra seguir dedicándose a la fantasía y la ciencia ficción, ya con 30 años de trayectoria.

En sus búsquedas, Racrufi se plantea alguna idea, una propuesta conceptual, una técnica, algunos materiales; la concepción va creciendo poco a poco en su mente y entre sus manos; retorna a algunos bocetos, deja trazos para más adelante; visita y revisa pinturas y piezas en una continua búsqueda experimental; además, eleva a rango artístico actividades no plenamente reconocidas en términos estéticos. Asomarse a todo ese proceso también es un privilegio, por ello, el lector encontrará algunas referencias cruzadas en las que se señalan las imágenes vinculadas, con el afán de apreciar las rutas que, en su evolución, ha recorrido y descubierto el artista.

BORRADOR

Fuentes consultadas o referidas

Bibliografía

- Bachelard, G. (1991) *La Tierra y los ensueños de la voluntad*. México: Fondo de Cultura Económica / Internet Archive. Disponible en: <https://archive.org/details/172704594BACHELARDGastonLaTierraYLosEnsuenosDeLaVoluntad1> (Consultado: el 23 de junio de 2018).
- Bachelard, G. (2000) *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, A. L. y Molina-Gavilán, Y. (eds.) (2003) *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain (Early Classics Of Science Fiction)*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Bossert, J. (1997) *Illustrators. 39, The Society of Illustrators 39th annual of American illustration*. Nueva York: Society of Illustrators.
- Calvino, I. (1990) *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.
- Cortázar, J. (2005) *Narraciones y poemas* (audiolibro), Colección de Viva Voz. Madrid: Visor.
- Cruz Figueroa, R. (2011) *El arte fantástico de Racrufi*. 1a ed. México: Talleres de tinta negra y roja.
- Evans, C. (1984) *The Guide to Fantasy Art Techniques*. Editado por M. Dean. Inglaterra: Paper Tiger.
- Fenner, C. y Fenner, A. (eds.) (2005) *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art*. Vol. 13. Santa Cruz, California: Underwood Books. Disponible en: <http://www.spectrumfantasticart.com/books.php> (Consultado: el 12 de febrero de 2019).
- ____ (2012) *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art*. Vol. 19. Santa Cruz, California: Underwood Books.
- Larrea Legorreta, M. (ed.) (2000) *Bronce creativo*. 1a ed. México: Bronce creativo.
- Lopez Casas, C. (2016) “La evolución del arte fantástico en México: David Lezama”, *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 4(2), p. 45. doi: 10.5565/rev/brumal.325.
- Ramírez, J. (2009) *De colores la música: lo que bien se baila... jamás se olvida*, 1a ed. México: Posgrado de Estudios Latinoamericanos (UNAM) / AlterArte.
- Rómar, A. (2008) “El mito y la ciencia ficción: polos de la explicación imaginaria de la realidad”, en López Pellisa, T. y Ángel Moreno, F. (eds.) *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Madrid: Asociación Cultural Xatafi / Universidad Carlos III de Madrid, pp. 815–825. Disponible en: https://www.academia.edu/25536487/Ensayos_sobre_ciencia_ficcion_y_literatura_fantastica (Consultado: el 23 de junio de 2018).
- Sainz, I., Ramírez, J. R. y Ramírez, A. (2015) *Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico mexicano*. 1a ed. Editado por J. De Castro. Lleida: Milenio / Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco.
- Tidhar, L. (ed.) (2012) *The Apex Book of World SF 2*. 1a ed. Nueva York: Apex Publications.
- Todorov, T. (1981) *Introducción a la literatura fantástica*. 2a ed. México: Premia Editora.
- Vilches, L. (1983) *La lectura de la imagen : prensa, cine, televisión*. 10a ed. Barcelona: Ediciones Paidós. Disponible en: <https://bit.ly/2lwelOU> (Consultado: el 27 de junio de 2018).
- Zhao, V. (2010) *Fantasy+ 3: Best Handpainted Illustrations*. Reino Unido: Cypi Press.

Hemerografía

- Ejea, T. (2012) “Circuitos culturales y política gubernamental” en *Sociológica* 75, enero-abril, México: UAM-A.
- González Camarena, J. (1966) “Hacia la plástica integral”, *El Informador*, 24 julio, p. 4–C. Disponible en: <https://www.museocjv.com/jorgegonzalezcamarena100anos/GonzalezCamarena.pdf> (Consultado: el 19 de junio de 2018).
- Profeco (sin fecha) *Revista del Consumidor*. Disponible en: <http://revistadelconsumidor.profeco.gob.mx/inicio> (Consultado: el 9 de febrero de 2019).
- Ramírez, J. (2013) “Retórica visual en la publicidad gráfica mexicana de high energy” en *Metapolítica* 82, julio-septiembre. México: BUAP.

Tesis

- Ramírez, J. (2000) *La importancia del pensamiento filosófico hoy: una reflexión a partir del pensamiento de Martin Heidegger sobre la modernidad en relación con la metafísica*, tesis de licenciatura en filosofía, México: UAM-I.

Recursos electrónicos

- Domínguez, R. (2015) *RAFE Dominguez*. Disponible en: <https://rafedesign.artstation.com/> (Consultado: el 12 de febrero de 2019).
- Huidobro, M. (2010) “FANTASY+ vs. CONACULTA. Las ironías en el reconocimiento a la trayectoria de un artista” <<http://racrufi.blogspot.mx/2010/10/fantasy-vs-conaculta-las-ironias-en-el.html>> [Consultado: el 14 mayo 2018]

- Juan O’Gorman (1976) *Proyecto de monumento al nacimiento de Venus*, *LatinAmericanArt*. Disponible en: <https://bit.ly/2TfKUWE> (Consultado: el 17 de marzo de 2019).

Videografía

- Tyson, N. deGrasse (2012) “Past, Present, and Future of NASA - U.S. Senate Testimony”. Washington D. C.: United States Congress. Disponible en: <http://www.haydenplanetarium.org/tyson/read/2012/03/07/past-present-and-future-of-nasa-us-senate-testimony> (Consultado: el 23 de junio de 2018).

(Películas)

- Arnold, J. (1954) *La mujer y el monstruo*. Estados Unidos de América: Universal Pictures. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0046876/?ref_=fn_al_tt_1 (Consultado: el 11 de febrero de 2019).
- Burton, T. (2014) *Big Eyes (2014)* - IMDb. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt1126590/?ref_=fn_al_tt_1 (Consultado: el 22 de noviembre de 2018).
- Lucas, G. (1977) *La guerra de las galaxias*. Estados Unidos de América: Lucasfilm. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=fn_al_tt_1 (Consultado: el 29 de junio de 2018).
- Roddenberry, G. (1966) *Viaje a las estrellas*. Estados Unidos de América: Paramount Television. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0060028/?ref_=fn_al_tt_1 (Consultado: el 29 de junio de 2018).
- Scott, R. [Dir] (2015) *El marciano*. Estados Unidos de América: Twentieth Century Fox. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt3659388/?ref_=fn_al_tt_1 (Consultado: el 29 de junio de 2018).

Spielberg, S. (1977) *Close Encounters of the Third Kind (Encuentros Cercanos del Tercer Tipo)* EU: Columbia Pictures Corporation-EMI Films Ltd.

Spielberg, S. (2001) *A.I. Inteligencia Artificial*. EUA: Warner Bros.
Disponible en:
https://www.imdb.com/title/tt0212720/?ref_=ttqt_qt_tt
(Consultado: el 3 de julio de 2018).

Cooper M. C. y Schoedsack, E. (1933) *King Kong*. EU: RKO Radio Pictures.

Guillermin, J. (1976) *King Kong*. EU: Dino de Laurentiis Company.

González, R. A. (1960) *La Nave de los Monstruos*. México: Producciones Sotomayor.

Trumbull, D. (1971) *Silent Running (Naves misteriosas)*. EU: Universal Pictures y Trumbull/Gruskoff Productions.

(Series de televisión)

Roddenberry, G. (1966) *Star Trek*. Paramount Television. Disponible en:
https://www.imdb.com/title/tt0060028/?ref_=fn_al_tt_1
(Consultado: el 29 de junio de 2018).

Tsuburaya, H. (1972) *Ultraman*. Japón: United Artists Television.
Disponible en:
https://www.imdb.com/title/tt0060038/?ref_=nv_sr_3
(Consultado: el 10 de febrero de 2019).