

ÍNDICE

Prólogo.....	9	Pasados imaginarios en futuros cibernéticos.....	67
Introducción	13	Definiciones fluidas para obras únicas.....	67
Racrufi: retrato histórico de un artista fantástico.....	17	El despertar del yo	73
Acerca de este capítulo.....	17	Evolución	77
El circuito cultural comercial: el dinero llegó solo.....	19	Rutas de descubrimiento	79
El circuito cultural comunitario: la identidad sociomusical		Inicios	80
<i>high energy</i>	23	Preconcepto.....	82
El circuito cultural artístico: la obra de Racrufi como artista		<i>High energy</i>	87
fantástico.....	28	Bocetos	89
Esencia y sino de Racrufi como artista.....	31	Originales	91
Algunas reflexiones intermedias	35	Impresiones.....	98
Charlas sobre ayer y hoy	37	Obra personal.....	106
Plática con Raúl Cruz Figueroa	37	Bocetos y trazos.....	109
Charla entre Jaime Ruelas y Raúl Cruz	50	Obra personal y en catálogos.....	117
		Más allá de la bidimensión	129
		Últimas experimentaciones	133

Fuentes consultadas o referidas	145	Recursos electrónicos	146
Bibliografía	145	Videografía	146
Hemerografía	146	Películas	146
Tesis	146	Series de televisión	147

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 les 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 lo puedes hacer”. Bachillerato, guerra fría, música pop, colores intensos, exuberantes cabelleras rizadas, efervescencia hormonal y un enorme presupuesto de energía para comerse el 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

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 el 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 partici-

pamos 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 solo 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 Racrufi 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 desenvuelto Racrufi, 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 desvelar 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 Racrufi. 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.

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. 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 México.²

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.

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 solo 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).

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 solo 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 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 solo de la producción del bien cultural, sea este 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 es posible 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 porqué 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 aquel 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,

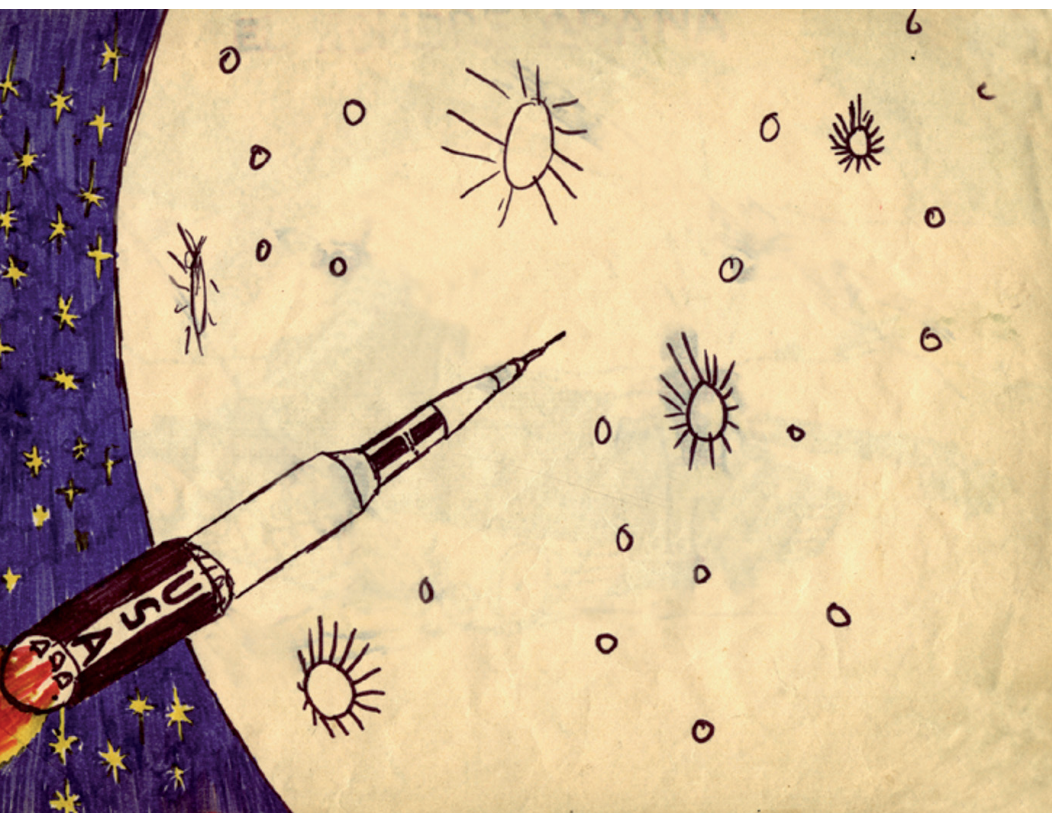


Imagen 1. *Apollo 11*, Cruz (c. 1971-1973). Medidas: 15,5 x 20,7 cm.

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.

Business for Life, Rockford Illinois, Fleer 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 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.

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.

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”

Por Juan Rogelio Ramírez Paredes

RACRUFÍ: RETRATO HISTÓRICO DE UN ARTISTA FANTÁSTICO

ACERCA DE ESTE CAPÍTULO

Uno de los aspectos 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 nrg.¹

Este capítulo pretende establecer una perspectiva histórica, social y estética del trabajo de Raúl Cruz Figueroa (Racrufí), quien pasó de ser 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 Racrufí? 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

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

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Rector General

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia

Secretario General

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Óscar Lozano Carrillo

Rector de Unidad

Dra. María de Lourdes Delgado Reyes

Secretaria de Unidad

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

Dra. María Beatriz García Castro

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

© 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 N.º 180

Colonia Reynosa Tamaulipas

Delegación Azcapotzalco - 0200 México, CDMX

www.azc.uam.mx

Milenio Publicaciones S. L., 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

Primera edición: noviembre de 2019

© Diseño de maqueta: García Castro

ISBN Milenio Publicaciones: 978-84-9743-889-6

ISBN UAM: pendiente

DL: L 1.171-2019

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 M.ª 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.

Impresión:

Arts Gràfiques Bobalà, S L

Sant Salvador, 8 – 25005 Lleida (Spain)

www.bobala.cat

Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra 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.