

.925

ARTES Y DISEÑO

año 1 número 1 · enero 2014

ISSN: 2395-9894 #1

<http://revista925taxco.fad.unam.mx>



► Alfabeto Imaginario [3]
Por Cinthya Romero

► Joel-Peter Witkin. Una toma en primer plano [5]
Por Adriana Romero Lozano

► Honores a la bandera (No os hagáis) [8]
Por Fanuvy Núñez Aguilera

► Creatividad [10]
Por Francisco Mendoza Pérez

► ¿Cómo se cocina una revista? [15]
Por Eduardo A. Álvarez del Castillo

► Ciudadela [19]
Por René Contreras Osio



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



unam
donde se construye el
futuro

.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dr. José Daniel Manzano Aguila
Mtro. Oscar Ulises Verde Tapia
Mtro. Mauricio de Jesús Juárez Servín
Mtro. Francisco Alarcón González
Mtra. Mayra N. Uribe Eguiluz
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Corrección y estilo:

Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Colaboran en esta edición:

Cinthya Romero
Zazilha Lotz Cruz García
Citlalli Adriana Romero Lozano
Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Francisco Mendoza Pérez
Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
René Contreras Osio
Carmen Tapia Martínez

.925 Artes y Diseño, Año 1, No. 1, enero de 2014, es una publicación trimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C. P. 04510, México, Distrito Federal, a través de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, C. P. 40220. Guerrero, México. Teléfono (762) 6223690 y 6227869, <http://revista925taxco.fad.unam.mx/>, correo electrónico: revista925.fad-taxco@comunidad.unam.mx. Editor responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez.

Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

Ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización, Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez, Editor en Jefe, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

La responsabilidad de los textos publicados en la revista electrónica **.925 Artes y Diseño** recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la Institución.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Alfabeto Imaginario

Por Cinthya Romero

Alfabeto Imaginario, define la metáfora del tránsito interminable por la ciudad, evoca un mundo de imágenes, palabras y significados a través del paisaje. Bajo la mirada precisa de la artista, descubrimos los detalles de nuestro andar cotidiano. Su labor creativa nos habla del manejo contundente de la construcción de la imagen, a través de sombras, encuadres y su impecable manejo de la luz, expresa la belleza oculta de los objetos cotidianos.

Metal, madera y texturas, son elementos que construyen estructuras perfectas que definen la sensibilidad de la artista hacia la naturaleza de la letra, su composición, sus formas y su expresividad.

Esta propuesta, construida a través de los caminos recorridos por la autora, unen sus dos pasiones: la fotografía y la tipografía.

Construye un homenaje gráfico a la letra, a propósito del poema "Alfabeto imaginario" del escritor colombiano Rafael Pombo, un alfabeto que nace de la imaginación, escondido en los detalles ocultos de la ciudad.

El universo artístico de Zazilha, quien ha construido esta serie de imágenes a partir del blanco y negro, guardan la me-



año 1 número 1 – enero 2014

Las imágenes utilizadas en este artículo son de la autoría de Zazilha Lotz Cruz García.

.925
ARTES Y DISEÑO

moria de su andar a través de ciudades separadas por la distancia, unidas por la mirada y la fascinación por la forma, nos trasladan a través de paisajes entre México y Francia, recorriendo jardines, iglesias, museos y sus memorables calles.

Nos muestra formas que sugieren letras, letras que sugieren formas: paisajes tipográficos. Detalles minúsculos que construyen imágenes. A través de esculturas, puertas, ventanas, escaleras... nos sugieren una laberíntica R, la memorable M que nos muestra "La Défense" en una tarde lluviosa en París...

Alfabeto imaginario define la construcción tipográfica como signo. La sensible mirada de Zazilha Lotz, constituye un homenaje a la letra a través del lenguaje poético, nos invita a descubrir la belleza insospechada de los caminos que vamos cimentando en nuestro andar cotidiano.

Alfabeto imaginario nos transporta al imaginario de la letra, un viaje a través de la imagen como metáfora del signo lingüístico. ¶

La autora es egresada de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.



//

Existe en mí el interés y fascinación por la forma en que descubrimos, percibimos e interpretamos las cosas que nos rodean. Acompañada de mi cámara, he emprendido la búsqueda de formas que remiten a las letras de nuestro alfabeto en el ambiente urbano, las cuales capturo fotográficamente"

año 1 número 1 – enero 2014

.925
ARTES Y DISEÑO

- + -

Joel-Peter Witkin

Una toma en primer plano

Por Adriana Romero Lozano

Inmersos en una era donde lo visual toma dimensiones gigantescas en nuestra escala de valores –no sólo por los espectaculares de las grandes urbes sino por el constante asedio en todos los medios de comunicación, donde la relevancia de la imagen y en particular la de la fotografía son dignos de hacerles un espacio para su reflexión– nos encontramos en un lugar donde la imagen fotográfica ha evolucionado desde sus inicios hasta llegar al daguerrotipo¹. Ya no se ocupan las reflexiones actuales en torno a la obtención de una imagen a partir de un procedimiento químico, sino que ahora también se ocupan de aquellas que surgen de programas de computadora tales como el Photoshop. No se tiene ninguna pretensión de descartar a la fotografía química, con todos sus procesos experimentales dentro del cuarto oscuro y la pigmentación sobre el papel impreso de una imagen fotográfica, sino que, más bien, ahora son considerados ambos medios, de manera sincrónica, por medio de los cuales se pueden obtener ciertos resultados (los procesos van, inclu-

so, desde escanear una imagen realizada en el cuarto oscuro para transformarla y ofrecer una nueva propuesta mediante la manipulación a través de un programa de computación). Considerando esta posibilidad, el origen de la imagen sigue siendo, a saber, el arte de obtener imágenes a partir de la acción de registro mediante el uso de la luz; ya sea mediante una huella captada por una reacción química ante ésta o ya sea a través del uso de receptores eléctricos fotosensibles.

El origen lumínico de una fotografía no está en cuestión sino más bien, lo que resulta de interés es la distancia que recorre la imagen –más o menos análoga, basada en un referente "real" obtenida de un objeto– y el camino sobre el que ella transcurre, pasando por toda una gama de posibilidades que están relacionadas con su proceso de transformación hasta llegar a un resultado deseado. En este sentido, se pretende que una imagen simbólica, plena de mensajes que requieren de todo un mecanismo (dado su vasto contenido), muestre su esencia por medio de su decodificación para conocer, así, su verdadera dimensión icónica.

Lejos de las tentaciones del Photoshop, se observa a un hombre bajo la penumbra de una luz rojiza, entre olores a vinagre

1. Es un procedimiento fotográfico conocido así, por la derivación del nombre de su inventor Louis Daguerre, en el año de 1839. Esta técnica permitía fijar en una placa de cobre las imágenes obtenidas con la cámara oscura.

y sonidos de agua corriendo de una llave. Abstraído, concentrado en su creación va surgiendo a la vida, entre destellos de una luz pobre sobre un líquido oscuro inmerso en una charola, la imagen se va revelando ante sus ojos. Es el fotógrafo norteamericano Joel Peter Witkin (13 de septiembre de 1939, Brooklyn, Nueva York), quien en sus propias palabras asegura "I'm going to die printing"²:

Hijo de Max Witkin, judío de origen ucraniano, y de Mary Pellegrino, ferviente católica de origen italiano –quien guio a sus hijos por la vía del Vaticano– Joel-Peter Witkin, cuyo nacimiento fue toda una revelación trinitaria –seguramente para la madre, ya que tuvo trillizos siendo Joel-Peter y otro de sus hermanos (quien es pintor) los sobrevivientes de tal revelación (el tercero murió al nacer)–cuyo efecto resulto ser determinante en el desarrollo de su obra dado que en sus trabajos incluye imágenes de mujeres con hijos muertos en el vientre. Tales rasgos pueden ser apreciados en obras como *The Invention of Milk* (New México, 1982); *Portrait of the Holocaust* (New México, 1982), en la cual aparece una mujer sosteniendo a 3 fetos-bebes de sus pies, y en *Siamese Twins*, (Los Angeles 1988), imagen que muestra el eco de un parto múltiple.

La selección del universo visual marca la visión del fotógrafo. Witkin crea el entorno, prepara el atrezzo y se concentra de manera relevante en la selección de sus modelos. En torno a esto, el artista se concentra en escoger cuerpos en la morgue, o en la escuela de medicina en la Ciudad



The Invention of Milk (New México, 1982). Plata/gelatina.



Portrait of the Holocaust (New México, 1982).

año 1 número 1 – enero 2014

2. Thames & Hudson (editor) Joel-Peter Witkin, en Photofile, New York, 2008. Con 64 ilustraciones e introducción de Eugenia Parry, p. 8. Traducción: "Voy a morir, imprimiendo".

de México, o mediante una respuesta a un anuncio del periódico –donde él solicitara a individuos que encarnarán verdaderos "mitos vivientes": Cualquier "mito viviente"... cualquier persona con las heridas de Cristo.³

El resultado: cuerpos fragmentados, (vivos o muertos), una estética fotográfica que evoca al daguerrotipo; un énfasis al uso de referencias y citas a obras muy específicas en la historia del arte son lo que conforman su obra.

Witkin, coloca a la creación artística en un nivel similar al de la santidad y la avecinna al lugar donde se encuentra el Creador:

Si muestro la muerte, es porque incluso en esas condiciones yo reconozco este poder de la realidad que no imagino poder reproducir, ni siquiera las obras de Miguel Ángel o Leonardo. La Piedad o la Virgen de las rocas, no importa lo maravilloso que sean, son sólo reproducciones de la mente humana, mientras que la realidad de la carne, viva o muerta, es una creación de Dios. Si Witkin es un fotógrafo, es porque quiere trabajar con el poder de la realidad. Y debido a que es omnipotente, es ello sin duda lo que le permitirá acercarse más a Dios.⁴



Siamese Twins, (Los Angeles, 1988). Plata/gelatina.

Tocado o no de gracia divina, Witkin se ve a sí mismo como un apóstol de la creación; un profeta que plasma la crudeza de la finitud humana: otorgándole vida y permanencia a través de una fotografía. Sin embargo, para profundizar en su obra se requiere, de más tinta y de páginas. Esta historia continuará... ¶

La autora es Profesora adscrita a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

3. Ibid, p.6. Any living myth. Anyone bearing the wounds of Christ.

4. Ibid, sin página If I show death, that's is because even in that condition I recognize this power of reality that no imagined work can reproduce –. not even the works of Michelangelo or Leonardo. The Pieta or the Virgin of the Rocks, no matter how wonderful they are, are only reproductions of the human mind, while the reality of flesh, living or dead, is a creation of God". If Witkin is a photographer, it is because he wants to work with that power of reality. And because it is omnipotent, it is certainly what will enable him to get closer to God.

Honores a la bandera (No os hagáis)

Por Fanuvy Núñez Aguilera

Este proyecto de gráfica se originó como un resultado de una producción anterior: "Presentes aTaxcados", y tiene la intención de establecer una continuidad en torno a la presencia de un concepto, usado previamente. En esta propuesta:

"ID", una serie de grabados que se pretende insertar dentro del monumental concepto de lo cotidiano – concepto que he trabajado continuamente en anteriores producciones gráficas y que tiene que ver con la vida capitalina. El sentido del proyecto "ID", no sólo debe de entenderse a la manera que nos sugeriría la convención de la abreviación de la palabra identificación, "ID" (siglas ya comunes en el mundo cibernético y globalizado), sino desde otra perspectiva aún más compleja. La sugerencia se establece a partir de reconocer a la forma "ID", en estricto sentido, con una constante temática sobre la búsqueda de identidad nacional.

En este sentido, en este proyecto inicial, el significado de identificación no sólo está



Las imágenes utilizadas en este artículo son de la autoría de Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

.925
ARTES Y DISEÑO

relacionado con la interpretación venida de la convención de uso de las siglas "ID", en el sentido arriba especificado, sino que, en esta serie, las siglas adquieren otro significado, a saber: Izquierda y Derecha. Este significado tiene que ver con una humilde alegoría a aquella tremenda decisión que muchas veces enfrenta el grabador al momento de realizar su labor, en otras palabras, a la capacidad de elección sobre la posibilidad de ofrecer una lectura adecuada en torno a la dirección de la propuesta por la que se tomará preferencia (según la intención del grabador) tomándose en consideración que en esta técnica la imagen se trabaja de manera opuesta a lo que representa el resultado impreso.

"No os hagáis", no sólo pretende mostrar en el impreso esa interacción de izquierda y derecha, sino que trata de establecer la comunión que se da entre dos técnicas, por un lado, aquella que hace uso del plano, los alto contrastes y los tonos medios, la textura y el impacto –que ofrece la técnica de la xilografía– y las cualidades lineales y de espacio que ofrece los atacados en el aguafuerte. Asimismo, la constante "No os hagáis", se refiere a una serie de grabados que corresponden a una pequeña serie de contradicciones cotidianas del capitalino mexicano. En este sentido, el binomio izquierda/derecha no sólo muestra, en esta serie, las dos posibilidades de lecturas de composición que

se dan en un soporte, sino que, además, propone la re-significación e intervención de una imagen que es trabajada a partir de una primera (sea xilografía o aguafuerte) para presentar en cada impreso dos realidades, bajo la misma idea o modificándola, utilizando colores complementarios y característicos de la bandera mexicana – verde, rojo (blanco, soporte de papel)– presentando una cotidianidad común y otra,



posiblemente más cercana a una realidad, utilizando como recurso al humor y a la ficción –de cualquier manera, y en este país por cierto bautizado por Bretón como "surrealista", no se tiene que olvidar que la realidad siempre supera la ficción. "No os hagáis" pretende constituir una breve interpretación de lo que somos y el nombre de la serie pretende, por su parte, hacer evidente este estándar de vida. ¶

**El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes
y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.**

año 1 número 1 – enero 2014

.925
ARTES Y DISEÑO

Creatividad

Por Francisco Mendoza P.

Uno de los principales elementos, tal vez el más valorado y con seguridad el que resulta fundamental para el desarrollo, ejercicio y dominio de las actividades artísticas es la creatividad.

Con ella conseguimos articular, si dominamos la parte técnica de una expresión artística en particular, los contenidos obtenidos en favor de un mayor alcance y profusión. La respuesta creativa puede ser sorprendente –de ello la admiración que provoca en los demás, al momento en que, invariablemente, se advierte el grado de originalidad de un artista.

No son solamente las características técnicas, lo que entendemos como técnica depurada –que puede incluso alcanzar niveles de virtuosismo– sobre las que debe alcanzarse el control, sino que resulta preciso ir aún más allá para llegar a esos niveles magistrales para que pueda, de esa manera, colocarse a una obra en el nivel

de lo que podría ser considerado como algo extraordinario.

Sin la vigorosa presencia de la creatividad la obra realizada permanece muda, fría y plena de limitaciones. Lo que tenemos entendido y reconocido como la gran obra de arte resulta de sus atributos que deben mostrarse inusuales, inéditos, extraordinarios. Aún los grandes artistas logran concebir sólo unas cuantas creaciones, que podrán ser consideradas como obras maestras, a pesar, incluso, de su notable desempeño.

No es fácil abordar el asunto relacionado con la manera en que se obtienen respuestas creativas de manera segura e inmediata. Sin embargo, a medida que se estudia más pro-

año 1 número 1 – enero 2014

.925
ARTES Y DISEÑO



fundamente y de mejor manera el complejo relacionado con los resultados obtenidos por el artista, sí es posible que logren establecerse un conjunto de estrategias usadas por él que podrían ayudar a que se consiga una formulación que nos lleve a establecer una aproximación de carácter más objetivo.

Desde luego, existen unas cuantas personas con capacidades innatas que presentan habilidades, más o menos definidos, en torno a su labor creativa y cuyos perfiles han sido estudiados con el fin de entender la manera en cómo operan y por qué aparecen este tipo de virtudes en los seres humanos –aunque se considera que este tipo de respuestas se presentan también en los animales, bajo ciertas circunstancias y necesidades– sin embargo, ello no resulta suficiente para remitir al reconocimiento puro de dicha manifestación y garantizar que tal proceso le es exclusivo a individuos cuyo pensamiento podría ser considerado de orden superior.

Para el caso de las artes plásticas, la creatividad no sólo es un recurso útil sino que ella resulta necesaria en tanto que permite solventar, de una manera más amplia y eficiente, la problemática de alcanzar mejores niveles de expresión en torno a las ideas y a los contenidos. Mucho se ha estudiado sobre cuáles han sido las cualidades fundamentales que han llevado a los artistas a alcanzar sus objetivos destacándose como algunas de sus posibles causas –tanto de orden social como económico– condiciones de la personalidad relacionadas con la tenacidad, la perseverancia, la audacia, la tolerancia a la frustración (que se tiene frente a innumerables intentos) y las aptitudes. Asimismo, se destacan algunas otras de carácter biológico relacionadas con las condiciones innatas. Por otra parte, otra de las cualida-

des fundamentales relacionadas con ella está asociada al grado y control que se tiene sobre el poder de la intuición –el cual se canaliza de manera directa con el desarrollo del potencial creativo. Asimismo, para alcanzar una respuesta insólita u original frente a un problema y plantear así una solución inusual, resulta necesario contar con un ángulo de visión poco convencional que permita el manejo de un mayor número de opciones a fin de escoger, la que resulte ser más creativa.

Con frecuencia observamos manifestaciones, por medio de las cuales se pretende alcanzar la dimensión de lo artístico, sin embargo, dichas manifestaciones sólo representan, a lo mucho, algún nivel estético o expresivo dado que no existe en ellas la presencia del auténtico espíritu creador y carecen del sentido innovador, al cual nos hemos referido, lo que hace que resulten de ellas –o que formen en su conjunto– sólo expresiones reiterativas. Para innovar, entonces, resulta necesario tener conocimiento sobre lo que ya existe para no incurrir en el redescubrimiento inocente y desapercibido del "hilo negro".

Lo más lamentable, a este respecto, resulta cuando la persona, poseída por una especie de "voluntarismo" ciego, olvida la razón fundamental del Arte: La creación –como refería el Maestro Juan Acha, en sus cátedras y en sus textos en torno a la creatividad–, y que, dejándose llevar por sus emociones, se lanza a la aventura quimérica y romántica pretendiendo con ello, colocarse, como por gracia divina, en la dimensión antes referida, buscando trasladar, además –como en una especie de efecto de resonancia, las más de las veces, fallida– pensamientos o "sentimientos" lo suficientemente vagos como para ser incapaces de incorporar en su obra elementos que muestren un intento que esté en-

caminado en superar sus propios límites.

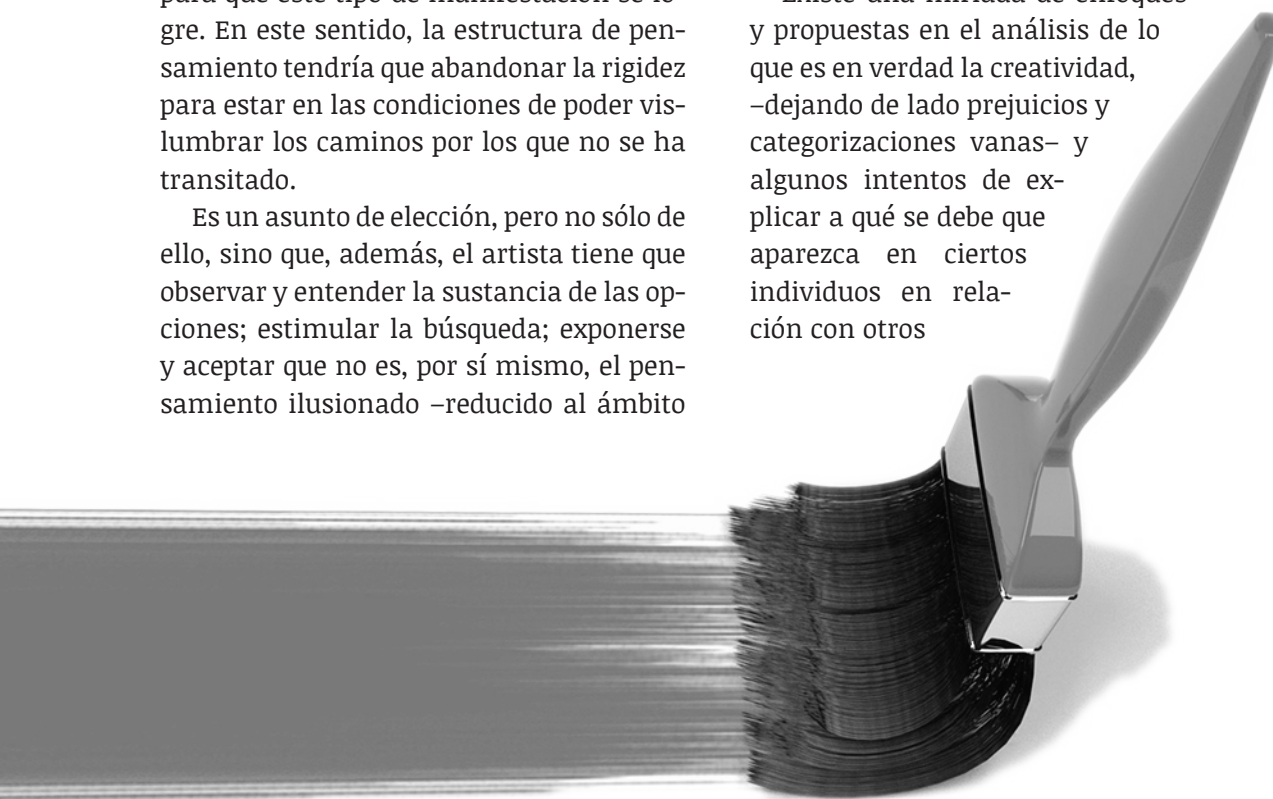
El alcanzar cierto nivel de creatividad no es, por supuesto, un asunto fácil pero las evidencias saltan a la vista y marcan la diferencia que se establece entre el artista creativo y el que no lo es. No se obtienen los resultados esperados tan sólo con desearlos. Se es víctima, con mucha facilidad de la arrogancia. El artista trabaja entonces buscando el reconocimiento y no la creación. El artista reconociéndose como víctima sostiene que lo es, debido a la envidia o la incomprensión. Resulta necesario intentar cambiar los patrones de pensamiento que se han vuelto costumbre para descubrir o entender cuáles son los determinismos que rigen los principios de la creatividad.

Por su naturaleza, la creatividad, se convierte en un ámbito extenso y la dinámica del pensamiento que le da forma al proceso creativo tendría que estar acorde a los espacios de posibilidad establecidos para que este tipo de manifestación se logre. En este sentido, la estructura de pensamiento tendría que abandonar la rigidez para estar en las condiciones de poder vislumbrar los caminos por los que no se ha transitado.

Es un asunto de elección, pero no sólo de ello, sino que, además, el artista tiene que observar y entender la sustancia de las opciones; estimular la búsqueda; exponerse y aceptar que no es, por sí mismo, el pensamiento ilusionado –reducido al ámbito

de las emociones– lo que conduce al arte. Georges Braque, en torno a lo anterior, hace una gran aportación –entre otras– cuando dice “amar la regla que corrige la emoción”. Es obvio que Braque hubo notado que el pensamiento inflamado conduce a menudo a donde conduce el canto de las sirenas. Con gran facilidad se puede uno desviar del trayecto del objetivo. No es sólo el pensamiento estimulado, o sobre-estimulado, lo que lleva a la creación. La creatividad –bajo ciertos términos– es la disociación del pensamiento recursivo, la manifestación del pensamiento divergente y está dirigida a la realización práctica de un producto nuevo y útil, pero si se separa o aísla (como sucede con frecuencia en muchos casos) del pensamiento lógico se da paso a una especie de creación auto-complacida en el sentimiento descarriado que deriva en el extravío o en un expresionismo amorfo consecuente con las visiones e ideas epifánicas.

Existe una miríada de enfoques y propuestas en el análisis de lo que es en verdad la creatividad, –dejando de lado prejuicios y categorizaciones vanas– y algunos intentos de explicar a qué se debe que aparezca en ciertos individuos en relación con otros



–o sobre la expectativa de esta facilidad mental.

De acuerdo con lo anterior, cabe preguntarse, por un lado: ¿por qué hay pocas personas creativas?, y ¿Cuáles son las razones o las causas aparentes de que ello suceda? La palabra creatividad, en sí misma, como el lexema proveniente del latín no tenía fuerte representación en la visión antigua donde sería útil plantear como evidencia. Citando la línea en la que Platón pregunta, en La República: "¿Habríamos de decir, que el pintor crea algo?" a lo que él mismo responde: "Ciertamente no, el meramente imita". De acuerdo con lo anterior, el individuo no era visto como la causa directa de la creación sino que este puesto estaba reservado a las entidades divinas y su connotación difería enormemente de lo que hoy se entendería como el proceso creativo –y del beneficio de éste para el hombre en sus actividades innovadoras que no son más que la aplicación de ideas que sirven para formular un producto que surge de la divergencia del patrón de pensamiento recurrente.

El lazo íntimo, y a la vez etéreo, que une a la imaginación con la creatividad, como conceptos deseables en la producción artística, no fue propuesto sino hasta la época del Renacimiento donde el hacedor era visto como el responsable de un don propio y no como la hechura indirecta sino más bien como una obra o manifestación de lo divino. Podríamos entonces sentirnos estimulados a creer que la creación humana partiría entonces del principio de imagen y semejanza, descrito en el antiguo testamento en una imitación de Dios.

El Online Dictionary Reference, vagamente traducido, define al término como la habilidad de transcender ideas, tradiciones, reglas, patrones, relaciones o similares y de crear nuevas ideas de significan-

cia, formas, métodos, interpretaciones. Después, este mismo diccionario, propone como usos mutuamente exclusivos a la originalidad, la progresión y la imaginación. Creatividad, en el desempeño de las artes –ejemplificada superficialmente– supone al menos una capacidad para la "re-creación". La implementación de nuevas formas a partir de las ideas existentes es el particular producto de la innovación toda vez, claro está, de que, después de haber seguido un desempeño vigoroso creativo, la participación de la intuición, la imaginación, el azar y el inconsciente, se encuentren presentes. Es un hecho, y que además ha quedado demostrado a medida que se han ido implementando metodologías y estrategias para garantizar su desarrollo, que la creatividad puede mejorar las técnicas de estudio y enseñanza.

Con referencia al impacto que genera en el individuo la interrelación social desde los niveles básicos de educación, y cuyo efecto resulta –paradójicamente– completamente opuesto a lo deseable, la situación se vuelve más bien lamentable si nos referimos al terreno de los procesos que debieran ser determinantes para incidir en el desarrollo de la creatividad en las personas. Al respecto, podemos citar las interesantes observaciones del Profesor Fernando Alberca, en España quien expone que:

"Si un maestro pide a un niño que dibuje un paisaje y el crío es muy original y pinta todo de negro, el profesor le rectifica; el profesor no está preparado para ser sorprendido y, habitualmente, no le gusta ser sorprendido; el profesor quiere que las respuestas en los ejercicios y en los exámenes se ajusten a lo que dice el libro o él ha explicado, y eso limita el potencial de los niños, los hace más torpes y menos inteligentes porque utilizan

poco la imaginación, no se les deja ser creativos, y así pasa que, cuando salen de primaria, y aún más de secundaria, son menos creativos que cuando llegaron a la escuela."

Si partimos del hecho de que esto es una realidad no sólo en Europa sino también en Latinoamérica, podemos entender cómo las ideologías implementadas por el poder público establecen códigos para la sujeción y el control; para la manipulación: directa o indirecta, de las formas de pensamiento más avanzadas imbricando deformaciones, mediante políticas imperantes de mecanización, sobre el espíritu de búsqueda e investigación naturales.

Con frecuencia la curiosidad se advierte como un hecho reprobable. No se da por bien visto en nuestras culturas ni el desarrollo ni las manifestaciones de la imaginación por más que se presuma lo contrario. Existe, por tanto, una condena anti-

cipada a los principios de la originalidad y a los productos de la creación, de ello, quizás, derive nuestra principal limitante.

Tradicionalmente el artista en ese contexto resulta subversivo. No atiende las normas frente a las cuales se rebela. De hecho, esa es una de las características del principio creativo, plantear un sentido "marginal" que aporte mayor flexibilidad al pensamiento. Sin ella la creatividad resultaría imposible. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

Fuentes de consulta

- Sánchez Burón, A. y De la Morena Taboada, M., "Pensamiento Creativo". (2002).
- Jodorowsky, Alejandro, "Psicomagia", (2005). Editorial Siruela.

¿Cómo se cocina una revista?

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo

Introducción o aperitivos

Los soportes editoriales pueden ser identificados de forma básica con un gran apartado que agrupa a los más representativos, a los más reconocidos, pero, primordialmente, a los que cuentan con características esenciales muy claramente diferenciadas: el libro, el periódico y la revista. Estos tres soportes configuran los cimientos sobre los que se sustenta el ámbito editorial, asimismo, es en ellos en donde las piezas del diseño despliegan sus capacidades. Cada uno de esos soportes posee características particulares y sus finalidades están muy claramente delimitadas.

Para comenzar brevemente a describirlos, habremos de iniciar con el libro, cuyo origen se remonta a la época en la que el ser humano ya había hecho conciencia de registrar sus posesiones, sus intercambios comerciales, sus leyes y normas, es decir, cuando ya estaba establecida la necesidad de documentar y preservar información de todo género. El libro, como lo conocemos, surgió en la época en la que se abandonó al papiro como soporte y se eligió al pergamino, pues éste presentaba ventajas mayores sobre el sustrato anterior y siglos más adelante el pergamino dio paso al papel. Uno de



La imagen utilizada en este artículo sólo es de carácter ilustrativo.

.925
ARTES Y DISEÑO

los beneficios más importantes que aportó la utilización del pergamino –además de resistencia, durabilidad y mayor facilidad que ofrecía a los escribas para su labor– fue obtener un formato muy cercano a lo que conocemos y utilizamos hoy en día, llamado codex –en singular– o códices –en plural–, “libros cuadrados” por su forma (Igüiníz, 1946)¹ y que se convirtió en el antecedente directo del libro contemporáneo.

El proceso a través del cual el libro dejó de ser una pieza artesanal, de lenta confección y de extensos tiempos de producción, es sin duda, la invención de la impresión con tipos móviles fundidos con una aleación de plomo, estaño y antimonio –adjudicada a Johannes Gutenberg, después del año 1450– (Zappaterra, 2008)², sin embargo, este artificio aun tardó varios años en ser perfeccionado para producir impresos de calidad a costos razonables y dentro de plazos adecuados. Una vez alcanzado el perfeccionamiento de la imprenta, y además de la difusión y producción del papel en Europa, los libros se fabricaron con mayor prontitud, consecuentemente sus costos se amortizaron y la difusión floreció. Tales condiciones favorecieron el surgimiento de otros soportes editoriales en este devenir histórico: el periódico y, más adelante, la revista.

A pesar de que se tiene noticia de que el primer periódico impreso en el mundo es la “Gazzete”, en Nuremberg, Alemania (Zapaterra, 2008)³ en 1457, no podemos considerar que ese fue el surgimiento del periódico dentro de los parámetros que conocemos hoy en día, sin embargo, cabe

esta anotación sólo como un rasgo histórico. Para mayor precisión, habrá que considerar que el periódico surgió en Europa como un proceso simultáneo en diversas ciudades: la aparición de un semanario de Estrasburgo, Francia, de nombre desconocido, en 1605 fue el primer soporte editorial destinado a la información de corte noticioso en el mundo. En 1622 Nataniel Butter publicó “Weekly News”, primer periódico impreso en inglés, y en 1631 Théophraste Renaudot publicó también el primer diario oficial del mundo perteneciente al reino francés. Y finalmente en 1650 en Leipzig, Alemania surge lo que si se reconoce como el primer diario a nivel mundial.

A muy pocos años de distancia, en 1663 apareció la primera revista impresa, conocida como “Erbauliche Monaths-Unterredungen” (Discusiones Mensuales Edificantes), un espacio para la reflexión escrita de temas diversos y de interés público.

Como tercer pedestal de este círculo fundamental del diseño editorial hallaremos precisamente a la revista, o “magazine” por su nombre en el idioma inglés. La historia del desarrollo de las revistas es muy particular, y su función muy interesante: las revistas han sido desde su origen y hasta la fecha, un “mecanismo” para ofrecer al público información vigente de un amplio rango de temas, regularmente con apariciones mensuales –entre muchas otras posibilidades de periodicidad–. El nombre “magazine” originalmente se utilizaba para denominar a los almacenes –depósitos o compartimientos– de pólvora, y en 1731, el inglés Edward Cave utilizó el término para denominar a una publicación a la que llamó “Gentleman’s Magazine” sugiriendo que era un almacén de toda la información que un caballero –de la época– necesitaba conocer.

1. Igüiníz, J. B. (1946). El libro, Epítome de Bibliología. México.

Porrúa

2. Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial de periódicos y revistas. Barcelona. Gustavo Gili

3. Zappaterra, Y. (2008). Op. cit.

Definición de una revista

Entendamos, por principio, a la revista como una publicación periódica –ya sea semanal, quincenal, mensual, bimestral, trimestral, semestral, etcétera–, que cuenta con ciertas fuentes de financiamiento –publicidad pagada, becas o alguna otra–, editada a lo largo de cierto tiempo y que ofrece al público lector información especializada sobre los temas que son de su interés, caracterizados por la gran especificidad de su tratamiento. Tal característica de particularidad de las revistas crea un lazo de cercanía o familiaridad con los lectores, porque crea vínculos, pertenencia e identidad, como ningún otro medio de comunicación lo puede lograr.

En términos de diseño editorial o los ingredientes

Para establecer convenciones o criterios aplicables a diversas piezas editoriales, este breve apartado tiene como misión identificar y examinar algunas ideas relevantes entorno al diseño editorial, entendiéndolo como la disposición de información textual y visual dentro de una superficie determinada, a través de una disposición intencionada, estratégica y planeada, para que el lector perciba de manera precisa y clara el contenido, en resumen, una estrategia de comunicación ligada estrechamente con la evolución de la escritura y con trascendencia –sin duda– histórica.

Elementos constructivos

Como punto de partida es necesario identificar y delimitar el espacio de trabajo (ya sea una página o bien, si es el caso, una interfaz) eligiendo las dimensiones y la orientación del soporte, cabe indicar que el mensaje quedará influido por dicha orientación.

La siguiente decisión será determinar los márgenes de una página donde, sin importar el método de obtención y dimensiones finales, quedará establecida el área de trabajo a la que llamaremos ‘columna’. Si es necesario, o si el mensaje así lo requiere, esta área puede ajustarse a otras posibilidades a través de la inclusión de divisiones verticales y horizontales que generarán columnas y campos. De tal modo tendrá lugar una construcción jerárquica con diversas posibilidades: 1) estructurar la información escrita y visual, 2) dar orden y coherencia, y 3) ofrecer flexibilidad, ritmo y consistencia.

Su función será distribuir adecuadamente las diversas clases de objetos (ya sean morfológicos, tipográficos o cromáticos) dentro del mencionado espacio. A esta estructura invisible destinada para organizar contenidos se le conoce como retícula. Es un sistema de planificación y manejo del espacio en fragmentos manejables y ofrece ubicación, escala y significación entre los elementos mencionados.

Algunas de sus características principales son: la versatilidad de ser –de acuerdo a su construcción– tanto flexible y orgánica, como rigurosa y mecánica, pero con la misión establecida de aportar claridad, eficacia, economía y continuidad a los procesos de diseño, pues facilita la valoración de los contenidos, genera ritmos y contrastes, volúmenes y vacíos con los contenidos y ello permite a la vista desplazarse en la superficie del medio editorial.

Contando con una retícula consistente se generan, a partir de ella, composiciones tanto activas como pasivas a decisión del diseñador. Y cuando se ha decidido crear una textura estática se le pueden agregar los cambios o variantes y las alteraciones que sean necesarias para enfatizar el mensaje. Una modificación de esta naturaleza

será percibida como un énfasis y/o como un signo de importancia informativa. Por tanto, queda asentado que la retícula ha de servir como una estructura que ofrezca coherencia al medio, pero que nunca resulta ser una camisa de fuerza o limitante para el diseño y la comunicación.

Elementos de navegación

Como segunda fase de la construcción de la página o interfaz hallamos a una serie de elementos que complementan dicha arquitectura y que tienen como función principal orientar al lector-usuario en su tránsito por la pieza editorial, el espacio de ubicación estará tanto al interior como al exterior del área de trabajo previamente determinado, dichos elementos son: los folios, los reiteradores, las cornisas, las plecas (tanto filetes, como corondeles).

¿Cuáles son sus funciones? los folios han de encargarse de la numeración de las páginas, los reiteradores son los elementos gráficos o textuales que indican la sección, capítulo o segmento en la cual estamos ubicados, la cornisa, ubicada en la parte superior de la página, ofrece las secciones y la fecha, las plecas –en diversa orientación– son signos gráficos formado por una línea de grosor y calidad variable usada generalmente para separar diferentes partes de un texto y diversos contenidos.

Elementos tipográficos

Al inicio del proceso de confección de una pieza editorial un factor a tomar en cuenta es el referente a la tipografía. Derivada de la elección tipográfica –hecha para dar personalidad propia a la publicación– se debe iniciar con el establecimiento de las jerarquías tipográficas elegidas. La conse-

cuencia lógica es generar una ‘paleta de estilos’ correspondiente. La decisión de utilizar ciertas tipografías en ciertos puntajes, con determinada alineación, puntaje, color, y demás características –y no otras– debe enfatizar la comunicación de determinado mensaje.

En suma, podemos identificar tres dimensiones informativas que intervienen en la construcción de la página: los elementos constructivos, los elementos de navegación y los elementos tipográficos.

Colofón o el postre

Lo que realmente hace relevante a una revista –sea cual fuere su finalidad– son los cocineros y la fina selección de los ingredientes que le darán sazón a su estofado, ello le imprimirá un sabor particular y, lo más significativo, provocará un exquisito gusto en el paladar del lector quien, ávidamente, habrá de esperar el próximo banquete mediante la edición siguiente. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

Fuentes de consulta:

- Igüiniz, J. B. (1946). El libro, Epítome de Bibliología. México. Porrúa.
- King, S. (2001). Diseño de revistas, Pasos para conseguir el mejor diseño. Barcelona, Gustavo Gili.
- Leslie, J. (2000). Nuevo diseño de revistas. Barcelona, España. Gustavo Gili.
- Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial de periódicos y revistas. Barcelona. Gustavo Gili.

Ciudadela

Por René Contreras Osio

Es esta una *Ciudadela*, emplazada en un lugar ilocalizable por brújula alguna, no hay sextante ni estrellas que nos guíen a su encuentro pues su ubicación carece de coordenadas precisas, sea esto por omisión deliberada del cartógrafo, que la oculta para no provocar la avaricia de sus riquezas posibles, o sea por su propio olvido e impericia en el dibujo.

Y aunque es inmóvil, también es escurridiza; lo más que puedo decir acerca de cómo hallarla, es que se localiza en las antípodas personales, en los confines del ser de cada uno; pero esto es sólo una pista y habrá que indagar más en otras fuentes, en otros mapas, guiarse por otros faros, hurgar en otras bibliotecas o quizás... buscar eternamente.

Lo más cercano a su apariencia sería ese espejismo llamado "Fatta Morgana" que en el reino imaginario de los marineros ve una ciudad resplandeciente, plena de angularidades y cornisas; arquitecturas, perfiles y pórticos que emergen del mar reflejados en los cielos para luego desvanecerse en el azul del velo que forman juntos, un puro ejercicio del imaginario colectivo; o es quizás como las ignotas ruinas que los arqueólogos descubridores y adelantados



que, imaginando un Dorado, encontraron Cuzco y Tiahuanaco.

Carmen Tapia ha construido maquetas en plata al alto brillo cuya complejidad técnica y escala nos hacen ubicarlas en el ámbito de una tradición escultórica con fuentes que emanan de la arquitectura y sobre todo, cuando pasa a otros materiales como la madera opaca, nos invita a inferir su potencial de monumento; de algo que entiendo como emplazamientos militares o como ruinas de observatorios de alguna civilización desaparecida. Esta interpretación queda así de abierta debido a que no se infiere función alguna, más que la es-

año 1 número 1 – enero 2014

.925
ARTES Y DISEÑO

- 19 -

peculativa, que nos impele a formular la contemplación como finalidad en una proposición de ejercicio imaginario, quizás desde el interior de ella; es decir, que pueden ser proyectos para grandes emplazamientos.

Muros de almenas discontinuas en intervalo y altura; pasadizos en torno a un patio central o un espejo de agua; un área desde donde se contempla en derredor el muro perimetral cerrado, sus 360° lo confirman; es por eso que le he llamado *Ciudadela*; fortificación con atalayas casi sin accesos, inexpugnable.

Maquetas de las que, a una probable escala monumental, se infiere que lo humano le queda pequeño, casi desapercibido; es entonces algo entre la naturaleza terrestre y el cosmos. Un gran divisadero de estrellas que forman el domo azul; el contorno de su planta es de trazos y ángulos rectos, aparejada, quizás, equinoccialmente al sol.

Pero creo que *Ciudadela* es la representación material y concreta de un probable esquema mental, quizás un arquetipo de lugar: Un *genius loci* propio, que nos habita; cada uno de nosotros la posee en plan ortogonal, radial concéntrico, ventricular o laberíntico; ahí en un páramo cercano a lo que llamamos consciencia; un emplazamiento atemporal que no se rige por las leyes conocidas por la Física, *Ciudadela* que proyecta sus sombras sobre el horizonte inerte... o quizás latente, a punto de la manifestación numinosa.

Ciudadela es una y todas las cosas: promontorio, dolmen y menhir, tablero y talud; un montón de piedras angulares aparejadas a precisión de plomada con fundamentos basálticos que conforman el perímetro del cerco cósmico. ¡Sí!, que bello suena así,... El cerco cósmico: el basamen-



to topográfico que, incompleto, recorta con sus perfiles el firmamento; aserrando almenas dentadas, dentaduras cuadradas dibujándose en perfiles de la noche estelada en el fondo. Esa es la experiencia para a quien le es habitual la observación del cielo nocturno. Desde esa ciudadela, la noche no es negra, es de un azul crepuscular, menguante e iridiscente como de bioluminiscencia abisal; parece que no es el reflejo de ninguna otra luz sino un éter que hace ver el cielo como velo que se antoja denso, profundo y tal vez eterno.

He de decir que el sentido de *Ciudadela* no le viene sólo de su semejanza aparente con las ciudades míticas sino de la experiencia ampliada de la mirada arqueológica: la intrigante curiosidad arqueológica del mito que anima e impele a la expedición del ser a la ciudad inhabitable... inhabitada, mas sólo experienciable como intento vano, siempre vano... como debe de ser para eternizarse.

Terra incógnita o el Dorado son sitios

Las imágenes utilizadas en este artículo son propiedad intelectual de la autora Carmen Tapia Martínez.



imaginados por viajeros afiebrados que se descubren a sí mismos sólo a partir de la existencia de ese "otro" lugar; esta otredad geográfica que irrumpe en la psique humana y la cultura a partir de las primeras migraciones y la consolidación de las ciudades y que no sólo ejemplifican la necesidad del misterio geográfico, es el acto volitivo de dar sentido a las antípodas mistericas mediante la materia concreta; Sobrepasar la imaginación delirante y enferma del expedicionario perdido haciendo posible la experiencia del *genius loci* en la cotidianidad de la vida. *Ciudadela* es la pulsión generadora del mito permanente del otro lugar aún no develado, oculto en

las fuentes primarias o en el futuro cierto de la utopía... ¡Pero no! 'Ciudadela' es... Ultropía -si se me permite el neologismo- y no el sitio de ensueño humanista que Campanella, Moro o Bacon trazaron en la esperanza de los hombres. Si la utopía es paz, regocijo y trabajo placentero; resolución de las contradicciones de las sociedades creadas por el hombre, Ultropía es, en cambio, silencio y es quietud pétrea de la finitud pacífica. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

año 1 número 1 – enero 2014

.925
ARTES Y DISEÑO

.925

ARTES Y DISEÑO