

# .925

## ARTES Y DISEÑO

año 1 número 4 · noviembre 2014

ISSN: 2395-9894 #4

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



► El ser digital [3]

*Por Fernando Varela Cisneros*

► Los golpes cinematográficos de David Fincher [6]

*Por Ricardo Alejandro González Cruz*

► Máscara es persona [9]

*Por René Contreras Osio*

► Panorámicas de Taxco, una exhibición fotográfica [12]

*Por Mayra Uribe Eguiluz*

► La FAD Taxco en el Festival de Animación [14]

*Por Cristabel Esquivel García*

► De lo terrenal a lo espiritual [17]

*Por Saúl Sandoval Villanueva*



**FAD** UNAM  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO



unam  
donde se construye el  
**futuro**

# .925

## ARTES Y DISEÑO

### **Consejo Editorial**

*Dra. Elizabeth Fuentes Rojas*  
*Mtro. Santiago Ortega Hernández*  
*Mtra. Bertha Alicia Arizpe Pita*  
*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:**

*Fernando Varela Cisneros*  
*Ricardo Alejandro González Cruz*  
*René Contreras Osio*  
*Mayra N. Uribe Eguiluz*  
*Cristabel Esquivel García*  
*Saúl Sandoval Villanueva*

---

**.925 Artes y Diseño**, Año 1, No. 4, noviembre 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.fadtaxco@comunidad.unam.mx](mailto:revista925.fadtaxco@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.

# El ser digital

Por **Fernando Varela Cisneros**.

■ En qué momento nos convertimos en seres digitales? Esta es una de las preguntas que ha estado en mi cabeza desde hace algún tiempo y conforme éste pasa me siento más confundido. Es probable que en este texto surjan más dudas que respuestas al respecto puesto que el ser digital conlleva a asumir que la vida, como yo la conocía, ha cambiado y que tal proceso de alguna forma se ha llevado a cabo sin darme cuenta.

Empezaré por hacer algunas consideraciones sobre el momento en el cual, considero, nos ha tocado vivir y que por la rapidez con la que los cambios han sucedido, es probable que ni siquiera nos hayamos percatado de este proceso de digitalización y del estado actual de la sociedad.

Multimedia, interactividad, virtualidad e inmersión son términos que he venido escuchando desde hace algún tiempo, sin embargo creo que no nos hemos detenido a reflexionar lo suficiente sobre su significado y mucho menos sobre lo que implica su uso en la vida diaria.

Es probable que ninguno de estos términos nos diga algo por sí solo, pero en conjunto son parte de la tecnología que acompaña a nuestro tiempo, a nuestra vida. No hace mucho que las comunicaciones y las relaciones entre los seres humanos funcionaban de una manera convencio-



nal, el tiempo y el espacio eran conceptos que en cierta medida podíamos manejar, las cosas estaban sujetas a formas tradicionales de comunicarse. Con respecto a lo anterior, tenemos pues que en la comunicación es en donde las tecnologías han venido a incidir cambiando nuestro entorno, hace mucho el mundo era tan pequeño que resultaba posible notar las fronteras, nuestra tecnología hasta ese entonces constaba de herramientas que nos apoyaban en nuestro quehacer diario y eran sólo eso, herramientas. Actualmente se han transformado y se han arraigado tanto a nuestra vida que prácticamente resulta imposible prescindir de ellas.

Considero fundamental empezar a comprender al ser digital identificando

año 1 número 4 - noviembre 2014

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

conceptos esenciales, tales como la interactividad, que deviene del uso de las tecnologías digitales y que se hace presente como uno de los conceptos más importantes, ya que por medio de ella podemos establecer el contacto con lo que queremos ver, escuchar, leer a tal grado que podríamos, incluso, definirla como el pilar de la tecnología digital.

La interactividad es la que nos permite elegir, colaborar y modificar toda aquella información que se nos presenta. Nos permite, asimismo, relacionarnos de una forma más directa y veloz con nuestro entorno digital. Sin embargo, la interactividad ya formaba parte de nuestra vida sólo que no era tan clara ni dinámica, ni se sabía del grado que mantenía al momento de cambiar nuestra forma de ver y relacionarnos con la sociedad.

Hasta no hace mucho todavía teníamos la visión de una perspectiva audiovisual, veíamos a distancia, tocábamos y oíamos a distancia, nuestro tiempo y espacio formaba parte de una tradición que por años nos funcionó para comprender nuestra historia, el proceso de recepción y retroalimentación de la comunicación, no era del todo inmediato, conseguimos, en algún momento de los primeros años de este siglo, cambiar esta perspectiva por otra con características completamente diferentes. En otras palabras, ahora podemos ver, oír, tocar, interactuar con la sociedad de manera inmediata, con esto quiero decir que nuestros sentidos se han extendido y el mundo se ha vuelto tan pequeño que podría decirse que cabe en la palma de la mano. Esto último, considerando que con la aparición del Smartphone el acceso a él se lleva a cabo a través de un dispositivo móvil. Una perspectiva en tiempo real en la que la inmediatez con la que interactúa hace que la información que se me pre-

senta pueda ser modificada manipulada y vuelta a ser transmitida y aunque la considero importante, sin embargo, me produce una sensación de incertidumbre en tanto mucha de esta información, alterada en mayor o menor medida, no me resulta del todo suficiente para comprender del todo mi entorno social, es probable que muchas de estos datos no resulten ser de relevancia o que en muchos de los casos la información no sea del todo confiable, real o verídica. En relación con lo antes planteado surgen pues otra serie de preguntas:

¿En qué momento pasamos de ser análogos y nos convertimos en seres digitales? , ¿En qué momento mi vida privada se volvió pública?

Son estas preguntas, entre muchas otras, las que me surgen a partir de reconocer mi inserción a la cultura del consumismo digital, es decir, en el momento en el que compré mi primer Smartphone y me di de alta en diversas redes sociales cambio mi visión del mundo, aquella que tenía o que pensaba tener. Ahora, desde mi dispositivo móvil puedo interactuar y acceder a cualquier tipo de información, transformar y distribuir cualquier tipo de datos.

¿Esto me hace ser más digital? ¿Me hace un ser contemporáneo? ¿Me hace un ser más informado y colaborativo socialmente?

Por supuesto que no. Considero que el ser digital no sólo incluye a los dispositivos digitales que tengo a mi alcance para hacer la vida más colaborativa e informada, el ser digital constituye un cambio radical en la forma de pensar y de ver el mundo. Asumir que dichos cambios actualmente no son del todo claros, es fundamental. Resulta necesario pues hacer una reflexión que analicé y evalué a la cultura antigua y a la actual para observar cuáles



conceptos han cambiado o evolucionado, en tanto existe el hecho de que antes pensaba en perspectiva mientras que ahora lo hago en inmersión, antes en objeto ahora en un proceso, antes en recepción ahora en una negociación, conceptos que implican que se tenga considerado establecer una distinción entre dos culturas. Sólo al conseguirse podría entonces llegarse a una reflexión que nos permita tener una visión más cercana a la realidad.

Sin embargo, todavía quedan algunas dudas más acerca del ser digital, ya que asumir una postura acerca del proceso es una condición que no sólo involucra una teoría de los medios, sino que resulta indispensable integrar gran parte de las actividades humanas en el análisis considerando que el estudio del ser digital no sólo compete a las comunicaciones sino que además, por su carácter multidisciplinario, compete a la economía, a la sociología, a la política y al diseño, por mencionar sólo a algunas de las disciplinas relacionadas con ellas. Si consideramos que toda actividad humana ha sufrido cambios a partir

de la aparición de las tecnologías digitales, basta con recordar que no hace mucho tiempo algunos movimientos sociales se consolidaron a partir del uso de las redes sociales. Por medio de ellas se consiguieron establecer algunos mecanismos de colaboración e interacción entre los seres humanos. Con relación a lo anterior, si McLuhan decía que el medio es el mensaje, entonces ahora nos queda por establecer, por medio de otra pregunta, lo siguiente: ¿El medio es el *hardware* mientras que el *software* es el mensaje?, quizá, en relación con tal pregunta, sea necesario considerar otro espacio para atender tal cuestión.¶

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

Las imágenes que ilustran este artículo son propiedad del autor.

# Los golpes cinematográficos de David Fincher

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Doce hombres que apenas se conocen salen de un bar. Uno de ellos acaba de perder su departamento y necesita un lugar dónde quedarse. El otro le ofrece su casa, pero a cambio le pide un favor: “Quiero que me golpees lo más fuerte que puedas”. Esta frase icónica de *El Club de la Pelea* es lo que uno está pidiendo cada vez que se dispone ver una película dirigida por David Fincher, un creador capaz de meterse en las mentes de individuos, psicópatas y obsesionados, para mostrarlas con una apariencia texturizada como si alguien hubiera tirado o pisoteado la película. Sus creaciones, a pesar de un par de tropiezos, siempre tienen una potencia, poco acostumbrada dentro del cine comercial, que provocan una intranquilidad que se mantiene aún mucho después de haber visto la película.

Fincher sin duda es uno de los realizadores más hábiles que actualmente se encuentra trabajando en Hollywood, pero esto no es algo que se hubiera adivinado a partir de la respuesta a su primera película, *Alien 3*. En ésta, el golpe llega desde el principio, cuando los personajes, con los que el público se había encariñado en la película anterior, son exterminados en la secuencia inicial para poder enfocar de nuevo la historia en la Teniente Ripley. Fue un golpe que muchos no le perdona-



ron, especialmente porque el resto de la película no tiene la fuerza de las anteriores cintas de la saga. Más tarde se revelaría que estas fallas no fueron debidas a la dirección, sino a un proceso de producción descuidado y problemático que nadie hubiera podido resolver (este proceso se detalla en el libro *Dark Eye: The Films of David Fincher*).

Tres años después le llegaría a Fincher la oportunidad de mostrar su talento, junto al guionista Andrew Kevin Walker. Al principio, *Se7en* aparentaba ser una simple película policiaca en la que un par de detectives tratan de atrapar a un asesino serial. Pero, quienes la veían esperando

año 1 número 4 - noviembre 2014

.925  
ARTES Y DISEÑO



encontrarse con una versión oscura de *Arma Mortal* o de cualquier otra “buddy cop movie” quedaban sorprendidos por la brutalidad de las imágenes que iban desde una excelente secuencia de créditos dirigida por Kyle Cooper hasta el final pesimista que el estudio intentó modificar. En esta película las víctimas se presentan destrozadas y con rasgos de putrefacción mientras se describe detalladamente cómo es que se llevó a cabo el asesinato, pero además de eso, el público puede entrar a la mente del psicópata, observando sus cuadernos y entendiendo por qué él, en vez de criminal, se considera un justiciero. Aquí no hay redención ni victorias fáciles, y todo está presentado con una apariencia sucia bajo la lluvia constante. Si en *Alien 3* la interferencia del estudio arruinó una película muy esperada dejando que el director asumiera la culpa, con *Se7en* demostró que, si lo dejaban hacer lo suyo, los resultados eran mejores para todos.

Probablemente la obra maestra de Fincher sea *El Club de la Pelea*. Basada en el libro de Chuck Palahniuk, con guion de Jim Uhls. A primera vista parece ser una película que narra la historia de hombres

peleando sin razón, pero al verla resulta ser algo mucho más complejo que eso: una divertida crítica al consumismo; una exploración de la naturaleza masculina en una sociedad castrante y, principalmente; un ejercicio cinematográfico impecable. Aquí Fincher usa todas las herramientas que tiene a su disposición y juega con ellas como si se tratara de algo simple. En la obra existen saltos temporales, juego de encuadres, insertos, movimientos complejos de cámaras digitales mezclados con cámaras reales, escenas divertidísimas en las que se rompe la cuarta pared, además de generar la apariencia de que se trata de una película maltratada y de hacer uso de la iluminación verdosa, que para entonces ya se había vuelto una de sus marcas características. Pero todos estos recursos, más allá de ser un catálogo de virtuosismo, son utilizados siempre al servicio de la historia y nos ayudan a conocer al carismático psicópata Tyler Durden. Una vez más nos metemos a la mente del loco (aquí, literalmente y desde el primer plano) y Fincher está tan seguro de su capacidad que se permite soltar muchas pistas sin arruinar la gran sorpresa de la

historia. *El Club de la Pelea* es una de esas películas que se pueden ver muchas veces, siempre con la garantía de encontrar algo nuevo. En ella quedaba clarísimo que no solo estábamos ante un director efectivo, sino ante uno de los mejores de su generación.

La obra más reciente de Fincher es la adaptación cinematográfica de la novela *Perdida*, de Gillian Flynn. Aquí otra vez tenemos una historia que evoluciona en algo completamente distinto de lo que uno esperaba al inicio. La desaparición de Amy Dunne sirve como pretexto para hacer una exploración de las relaciones de pareja y la manipulación mediática. Sobre esto último, es fascinante ver cómo la cobertura televisiva del caso va moldeando la percepción pública sobre los implicados, mientras la película hace exactamente lo mismo con nosotros, los espectadores, como espejos infinitos. Este tipo de juegos se dan durante toda la película, y el director usa su habilidad para llevar al espectador a donde se le antoje, haciéndolo pensar y sentir exactamente lo que él quiere con una técnica impecable. El resultado

es una obra que, sin ser de terror, asusta más que muchas de ese género. Sus recursos visuales siguen ahí pero más discretos, con respecto a otras de sus obras, consiguiendo un refinamiento mayor. A primera vista parecería ser una más de esas entradas atípicas en su filmografía, como *El Curioso Caso de Benjamin Button*, pero muy pronto queda claro que la temática está más cercana a *Se7en* o a *Zodiaco* con sus exploraciones detalladas de las mentes de psicópatas exponiendo todo el proceso, con la diferencia de que el peligro no está en callejones oscuros ni en departamentos aislados, sino en un lugar aparentemente tranquilo. Con un director menos hábil esta película podía haber resultado tediosa pero Fincher logra mantener el interés durante las dos horas y media de la película y aún después. Es una muestra de que, después de todos estos años, Fincher sigue golpeando igual de fuerte.¶

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

# Máscara es persona

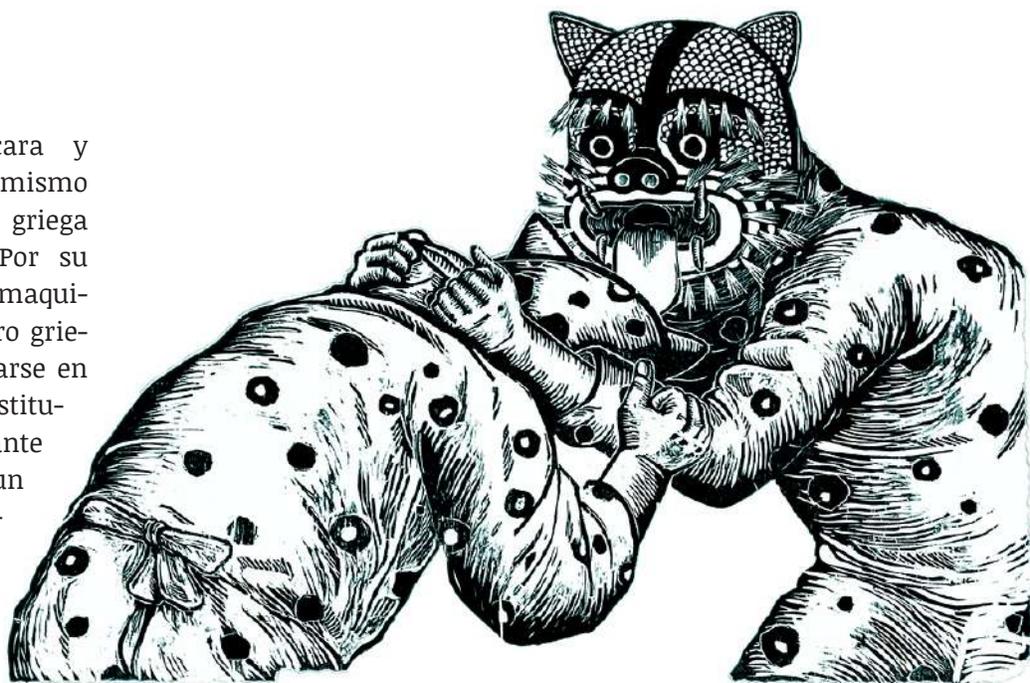
Por René Contreras Osio

**E**timológicamente Máscara y Persona comparten el mismo significado en su raíz griega πρόσωπον- prósôpon. Por su parte, la máscara y el maquillaje, fueron empleados en el teatro griego por los actores para caracterizarse en otro y así hacerlo personaje, en sustitución de la realidad de aquel; mediante la ficción y el engaño dirigido a un público siempre expectante y cómplice de la mentira, afecto a imaginar, a partir de suplantaciones e identidades transpuestas.

La máscara confiere al actor la posibilidad de diluir, ocultar y transmutar su identidad por otra, en un juego de roles codificados por un guion que versa sobre las cosas y sucesos del mundo en el escenario del teatro.

## De la simulación al engaño

Tal parece que la simulación es tan arcaica como práctica humana que se puede rastrear en todas las culturas. Desde el origen mismo del hombre se imita denotando y exagerando los rasgos característicos de alguien o algo; como reflejo en el espejo o la sombra proyectada en la pared, la imitación es el ejercicio de ser-espejo del otro, para ser el otro y de esta manera conocerlo en todas sus dimensiones;



Ismael Flores Mira

la simulación es el acto de apropiación y empatía total, hasta el punto del engaño, donde radica su efectividad, es entonces cuando surte su efecto, en el acto-trance de la interpretación, es decir, la mediación que hace posible entender, sentir y vivir al otro por medio de una actuación; esa es la magia del teatro.

La máscara ha sido recurrente en la escenificación del ritual animista, aquel acto volitivo detonado por la curiosidad, el temor y hasta el terror ante una naturaleza que se le revela y manifiesta incierta provocando la admiración más intensa y



arrobadora o el pavor paralizante. Con la máscara se identifica, nombra, encarna y personifica a las fuerzas que operan en ella, las imita, quizás para humanizarlas y ser en ellas; es un complejo juego de trasposición de identidades cuya finalidad es pacificarlas para servirse de ellas.

Con la máscara se accede al dominio del campo simbólico donde habitan las potencias y se ensanchan las posibilidades humanas hasta alcanzar los cielos, el lugar de los dioses, el inframundo, la montaña o el abismo; crear, dominar o emular los atributos del fuego, el aire, la tierra y todo lo que la puebla, incluyendo a las bestias; por eso, cuando se personifica al animal, se conjura su fiereza, astucia, sigilo; el instinto animal se transfiere a lo humano, sea jaguar o águila, bisonte o caballo.

### Tiempo de Carnaval

El Carnaval es la celebración calendárica, la parada simbólica en la estructura lineal del tiempo social e individual y es común a todas las culturas agrícolas; se ha estructurado como un paréntesis abierto a otra temporalidad única, como un tiempo fuera del tiempo, donde sucede lo impensable y lo anómalo; la bacanal o el sacrificio. Son como un marcador simbólico de la relación que el hombre ha adquirido con su entorno natural, con los elementos del cosmos; en el carnaval, se celebra el inicio y la culminación de los ciclos de siembra y cosecha, en sincronía análoga con la vida y la muerte. Es la escenificación de la fertilidad de la tierra y la finitud de ella luego de recoger sus frutos. Así, a través de los tiempos, las mismas fechas coinciden, se traslapan y transmutan en festividades religiosas y hasta civiles.

Desde la más antigua celebración agrícola hasta el carnaval actual, la máscara ofrece la posibilidad de ser y encarnar a



Oscar López Alvarado



otro en la absoluta libertad permisiva o la estrictamente normada por la tradición; en esos paréntesis, el hombre deviene en el Homo Ludens, aquél que después de un largo periodo de trabajo y espera, celebra alegre o desenfrenadamente el ritual anual con el que anula los códigos de la cotidianidad social, cobra sentido lo cósmico y lo eterno que se hace manifiesto en el ciclo agrícola.

### Exotismo y Máscara

Otras visiones de las máscaras de los llamados pueblos primitivos, han despertado la curiosidad y fascinación de los viajeros y expedicionarios de Occidente, desde el siglo XVI hasta el siglo XX; en las tierras “descubiertas”; América, África y Oceanía, fueron los nuevos territorios que atrajeron las miradas de conquistadores, naturalis-

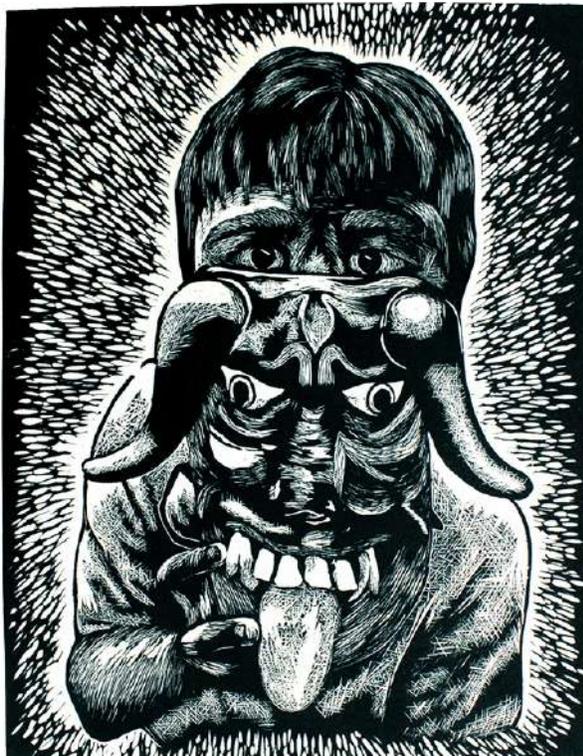
tas, coleccionistas, traficantes, antropólogos y artistas; las máscaras han sido valoradas de distintas formas, pero un hecho innegable es que han sido referentes de los pueblos “diferentes” para apuntalar una categoría que denomina y domina desde la clasificación que ha hecho Occidente: La del exotismo, categoría que identifica y jerarquiza las diferencias que hay entre aquellos vistos por la mirada de los otros.

En el afán taxonómico de los rasgos de las otras culturas, Occidente deja de ser una isla al afirmar su identidad y separación del resto del mundo, ejerciendo el predominio cultural y económico con las herramientas de la Ilustración: La razón instrumental enumera, clasifica, ordena, separa y valora según el criterio del progreso y utilidad, dejando a la máscara en el desván del mito, de lo primitivo, y por ende a sus creadores.

### Desde la mirada del arte

Los artistas europeos en las postrimerías del siglo XIX y en los albores del XX, “descubren” en las ferias universales, los pabellones de África, Asia y Oceanía, las fuentes puras y originarias con que se plantean renovar el arte; no dejan de ser razones instrumentalizadas y aún impregnadas del pensamiento colonialista y exotizante de lo desconocido. Su visión fue puramente estética y formal, ajena y distante en el tiempo y el espacio de la cosmovisión de aquellos pueblos y culturas quienes las crearon y ejecutaron en una ritualística propia.

En el ejercicio, las prácticas creativas en el arte, al referenciar o apropiarse de códigos visuales y simbólicos, distantes o ajenos, se formulan desde el ámbito de la subjetividad y la generación de códigos tan abiertos que permiten la delectación estética y/o la interpretación simbólica; la



Martha Estela Massé López



lectura y mirada antropológica o la indiferencia.

En esta muestra de grabados, la máscara referenciada es recreada en el mismo territorio de lo simbólico, aunque distante; es el territorio del arte y por esta razón, la posibilidad de que las obras presentadas nos acerquen o induzcan al sentido original de las máscaras de Guerrero, es sólo posibilidad; si no lo logran, al menos nos quedaremos con la bella, grotesca, terrible o atrayente apariencia de aquellas imágenes y objetos, y este hecho por si, ya es un logro; el de acercarnos al misterio. ¶

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

Los autores de las imágenes que ilustran este artículo están indicados.

año 1 número 4 - noviembre 2014

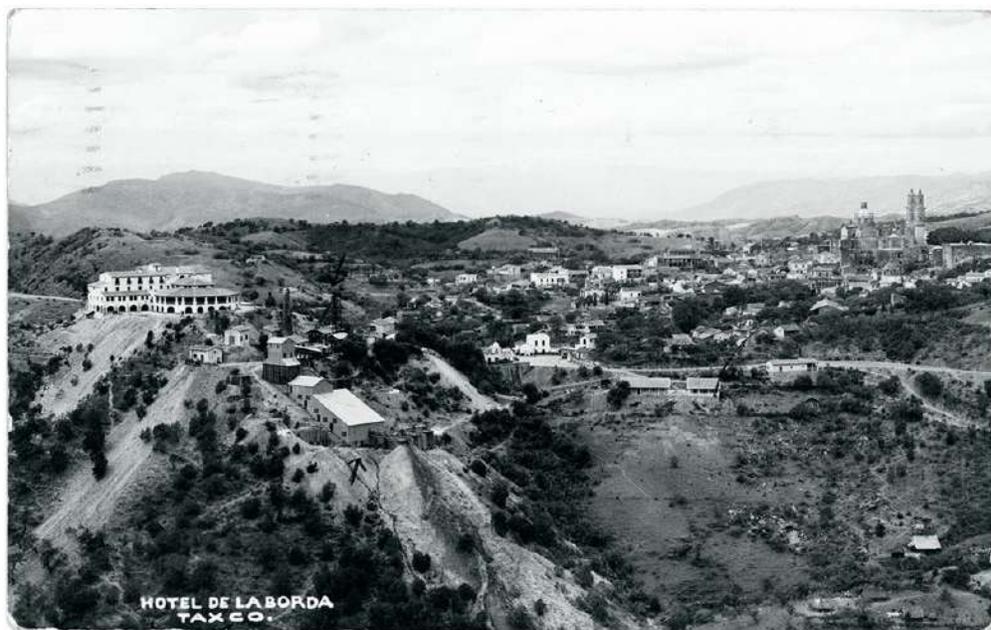
**.925**  
ARTES Y DISEÑO

# Panorámicas de Taxco, una exhibición fotográfica

**Por Mayra Uribe Eguiluz.**

Los avances tecnológicos de la fotografía en México, aunado a la apertura de nuevos caminos carreteros y la promoción al turismo nacional en las primeras décadas del siglo XX, contribuyeron en buena medida al prolífico registro fotográfico de uno de los poblados más pintorescos del país, Taxco de Alarcón, Guerrero. Pequeño pueblo colonial de tradición minera que sirvió de motivo e inspiración a artistas y viajeros de la época, quienes fascinados por las vistas panorámicas que este pueblo les ofrecía, buscaron la manera de registrarlas.

Muchos fueron los fotógrafos que encontraron en Taxco el motivo de inspiración para crear imágenes con luz y plata. Algunos de ellos, fueron viajeros extranjeros que registraron distintos rincones del país con la ayuda de la cámara como Charles B. Waite y Hugo Brehme. Además de éstos, los más reconocidos fotógrafos nacionales como los Hermanos Casasola, Manuel Ramos, Enrique A. Cervantes, Sabino Osuna, Mauricio Yáñez, Nacho López, Luis Márquez Romay, la Compañía México Fotográfico, entre otros, quienes apoyados por la popularización de la fotografía produjeron emblemáticas imágenes con



La imagen que ilustra esta página es propiedad de la autora.

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

- 12 -

paisajes y vistas panorámicas de Taxco, las cuales dan cuenta del entorno físico y geográfico del momento, de manera idílica y pintoresca, como fieles herederos de la tradición del pictorialismo decimonónico, así como de los cambios derivados de la urbanización y el rápido crecimiento de la población.

Buena parte de las fotografías panorámicas realizadas en Taxco durante el siglo XX, tuvieron un sentido comercial, pues fueron producidas para circular a manera de tarjetas postales, algunas en blanco y negro, otras en tonos sepias y algunas más, coloreadas. Otras, fueron realizadas para ser incluidas explícitamente en álbumes fotográficos como el elaborado por el arquitecto Enrique A. Cervantes, *Tasco* en el año de 1928.

La mayoría de las imágenes fotográficas de Taxco giran en torno a la iglesia de Santa Prisca y al desarrollo urbano de sus alrededores; aunque también resaltan algunos otros motivos de interés arquitectónico como las iglesias y capillas, fuentes, plazuelas, calles pintorescas y los princi-

pales hoteles, como muestra de la infraestructura turística en crecimiento.

La exposición Panorámicas de Taxco, exhibida en las rejas exteriores de la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco, de marzo a agosto de 2014, incluyó imágenes antiguas poco conocidas de principios de la década del siglo XX hasta los años 50.

Además de ser un breve recuento histórico sobre la mirada fotográfica en esta ciudad, la exposición buscó sensibilizar a la población, acerca de la importancia de preservar el patrimonio artístico, histórico, paisajístico, ambiental y cultural del pueblo taxqueño, así como de hacer conciencia sobre los cambios en la geografía derivados del acelerado crecimiento urbano.

Esta iniciativa, fue también la primera propuesta de exposición en las rejas y muros exteriores del plantel Taxco, titulado Vereda Digital, el cual tiene como principal propósito fomentar el vínculo de esta Facultad con el entorno social. ¶

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

# La FAD Taxco en el Festival de Animación

Por **Cristabel Esquivel García.**

**D**urante la última semana de septiembre, acompañados por la Mtra. Cristabel Esquivel García y el profesor Alan Gómez, dieciséis estudiantes de las licenciaturas en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y Artes y Diseño, de la Facultad de Artes y Diseño, Plantel Taxco, asistieron al FESTIVAL DE ANIMACIÓN llevado a cabo en la ciudad de Cuernavaca, Morelos.

La práctica tuvo como objetivo que los alumnos conocieran aspectos sobre las diferentes técnicas de animación así como de algunos otros que están relacionados con cómo vender proyectos de animación y cómo lograr financiamientos. Asimismo, otros de los objetivos estuvieron enfocados en que los estudiantes conocieran más, acerca de los softwares libres que son utilizados en el campo de la animación y en la posibilidad de que tuvieran un acercamiento directo con los grandes animadores y productores –reconocidos a nivel nacional e internacional– quienes gentilmente compartieron sus experiencias con los jóvenes. En este sentido, los alumnos tuvieron la experiencia de estar en contacto con personajes de este ám-



bito como: Carlos Carrera, Robert Valley, Marty Cooper, John K. Sam, Jim Parking, Pablo Ángeles, Chuk Pail y Abi Feijó, entre muchos otros.

De acuerdo con lo anterior, en el marco de los talleres, John K. Sam mostró a los participantes la manera que existe de animar haciendo uso de objetos cotidianos. Con tal experiencia fueron reforzados gran parte de los contenidos del curso de animación que actualmente se imparte en la FAD, Taxco (sobre *timing*, anticipación y *squash-stretch*, que resultan ser de carácter imprescindible al momento de

ejecutar cualquier técnica de animación). De la misma forma, Sam compartió, con los asistentes al festival el estreno de su nueva película *Pos Eso*, realizada con técnica en plastilina. Robert Corbett, por su parte, ahondó sobre algunas formas relacionadas con cómo vender un proyecto de animación (desde el contenido de la presentación hasta su articulación frente al cliente). Por su parte, Abi Feijó mostró a los estudiantes la forma que existe para animar sombras a través de la refracción de la luz por medio de la realización de una animación con sombras de la que participaron los alumnos. Asimismo, Augusto Schillaci les expuso a los alumnos algunos principios sobre cómo es que se plantean los procesos creativos y de producción a través de Reel FX.

En el mismo orden de ideas, Marty Cooper compartió su técnica de animación con acetatos montados en una secuencia de pixilación de la que participaron también los estudiantes realizando un ejercicio que fue expuesto durante la conferencia *¡Así es como lo hacen!*, celebrada en el marco del día mundial de la animación en la FAD, Plantel Taxco. De la misma forma, Jim Parking les mostró la manera de realizar una marioneta de plastilina sin estructura al estilo de las que se realizan para Morph en los estudios Aardman.

Por otro lado, en el marco de las conferencias, John K. hizo mención sobre las principales influencias de animación que lo determinaron por medio de la presentación de un importante recorrido histórico en torno a la animación norteamericana que se generó entre los años 20 y 50 del siglo pasado –las cuales aún se realizaban a 24 cuadros por segundo, y no a 12 como actualmente se hace en la mayoría de las series de televisión. De la misma manera, en esta conferencia se trataron aspectos rela-



cionados con la expresividad de los personajes y sobre la violencia en la animación. De acuerdo con lo anterior, se plantearon algunos aspectos relacionados con el por qué *Ren & Stimpy*, fue sacada del aire, alrededor de 1990 –por no considerarse adecuada para el público infantil– mostrando su opinión al respecto y argumentando que la animación no puede ser del todo catalogada como violenta, en tanto no es real, y que, en todo caso, tal “violencia” ha sido una constante en la animación a partir de ejemplos claros como *El Coyote y el Correccaminos*. Con relación a ello, John K. hizo mención sobre el hecho de que hoy en día existen muchos otros tipos de programación, a la que los niños tienen acceso, que resulta ser aún más violenta.

En conclusión, durante el festival, lo que resultó ser de carácter más relevante para los alumnos fue el interés mostrado, por parte de Chuck Pail (cofundador de Reel FX), sobre sus trabajos. En este sentido, fue posible conseguir una entrevista con él a partir de la cual se tuvo la oportunidad de



que los alumnos le mostraran sus ejercicios de animación que hasta ese momento habían realizado. Aunado a lo anterior, los estudiantes se vieron asimismo inspirados por los jóvenes creadores pertenecientes a Cinema Fantasma que les compartieron la manera sobre cómo es que se puede obtener financiamiento a través de FONDEADORA. Señalándoles, asimismo, que es posible soñar mientras se trabaja con amor a lo que uno hace, dando siempre lo mejor de sí y manteniendo el pie en la lucha. De la misma forma, los alumnos comprendieron que no es nada fácil mantenerse en el campo en tanto para ello debe sacrificarse mucho. Por otra parte, los alumnos lograron reconocer que no existe “el programa” de animación sino que más bien existen

muchas formas de animar –incluso utilizando *Vine*, una aplicación de animación para celulares y tabletas digitales (completamente libre) con la cual se puede animar cuadro por cuadro a través de su herramienta de papel cebolla (dicho programa, dicho sea de paso, es utilizado por Marty Cooper para sus animaciones). A partir de estas experiencias y de la presencia de los alumnos en este festival se sembró en ellos el interés y el deseo de participar en las siguientes emisiones para adquirir nuevas experiencias y conocimientos en el campo de la animación. ¶

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

año 1 número 4 – noviembre 2014

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

La imágenes que ilustran este artículo son propiedad de la autora.

# De lo terrenal a lo espiritual

Por Saúl Sandoval Villanueva.

Con motivo de la exposición “De lo terrenal a lo espiritual: el arte de los ejercicios de Ignacio de Loyola”, organizada por el departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México, fueron invitados algunos estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, Plantel Taxco, Guerrero, para presentar una exposición de cuatro propuestas de ejercicios. El grupo que se encargó de la conceptualización y manufactura y estuvo conformado por los alumnos de la asignatura de Proyectos Interdisciplinarios de la Licenciatura en Artes Visuales y de la asignatura de Intervención y Entorno I, correspondiente a la Licenciatura en Arte y Diseño.

Las propuestas presentadas transitan entre lo auditivo, lo visual y lo escultórico, con el objetivo de que el espectador logre experimentar, mediante objetos simbólicos, algunas de las reflexiones surgidas de los ejercicios de Ignacio de Loyola.

La primera pieza “Atempoimpersonalizador” está concentrada en dirigir al espectador hacia una comprensión del tiempo como un valor escaso. De acuerdo con lo anterior, un cúmulo de imágenes proyectadas dentro de un cubo blanco muestra al tiempo controlado, cuantificado y sumergido en una línea donde todo está medido; al interior del cubo, algunos



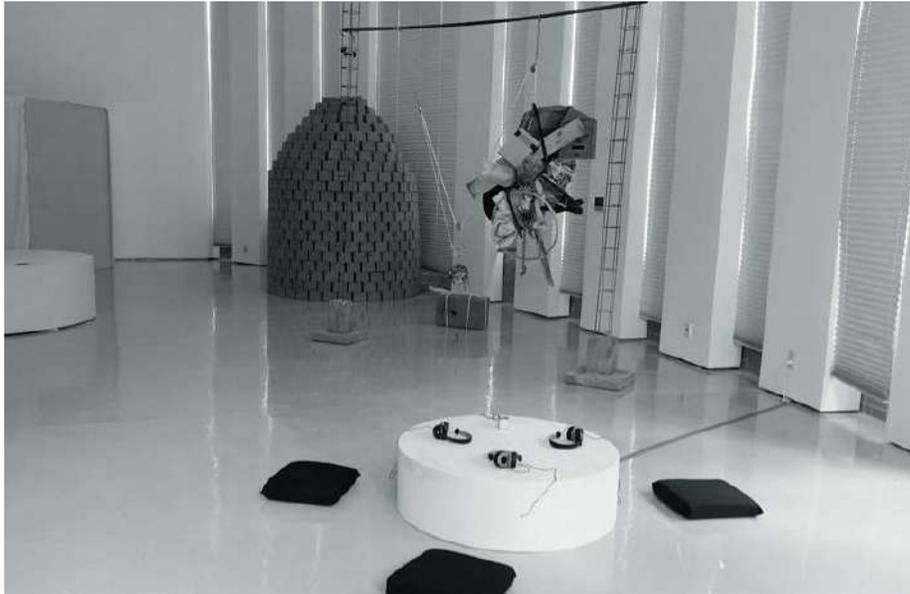
espejos, pegados en su pared frontal, confrontan al asistente, en el momento en el que éste puede contemplar el reflejo de las imágenes y su imagen propia, generando, así, un juego visual de luces que le invitan a pensar que el espíritu no tiene un tiempo definido, ni ningún tipo de ataduras; es un momento en donde se hace posible ser más de lo que se es.

Por otra parte, “Incubus” es una pieza donde se presenta una torre de cajas como símbolo de la simpleza cuyo discurso está centrado en el viaje interior que se genera con la introspección (construir y decons-

año 1 número 4 - noviembre 2014

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 17 -



### Participantes

Alejandra González Díaz  
 Ana Laura Enríquez Pérez  
 Arturo Chavarría Sánchez  
 Edgar Apreza Robles  
 Erika Alquicira Ramírez  
 Juan José Melchor Morales  
 Octavio Sandoval Serrano  
 Yazmín Rosales Espinoza

### Coordinación

Prof. Saúl Sandoval  
 Villanueva

truir los prejuicios). En esta propuesta, la luz, sinónimo de iluminación, es presentada por medio de un contraste con la obscuridad. Dentro de la torre se encuentra un dispositivo de sensor de luz que genera una función invertida. En este sentido, cuando alguien entra en ella la luz se apaga generando con su ausencia, y a través del aislamiento del sonido, la posibilidad de que una puerta se abra hacia un viaje espiritual.

La confrontación con la realidad, otro de los aspectos planteados en los ejercicios de San Ignacio de Loyola, se manifiesta a través de la pieza “Equilibrio Inerte” donde dos castillos de construcción generan un juego a partir de un conjunto de poleas. Tal juego representa la dureza, la violencia y la tensión que puede generar una dualidad establecida entre ricos y pobres. Con este ejercicio se puede identificar un equilibrio carente de vida.

Finalmente, la pieza “Anulando el Tumulto” es un trabajo auditivo compuesto por una serie de cojines que sitúan al receptor (a manera de invitación) en un espacio en donde se está en la posibilidad de entrar en un estado de meditación. De esta manera, por medio de unos audífonos, el espectador puede escuchar una grabación de dos minutos compuesta por una serie de frases, tomadas de párrafos de algunos filósofos, literatos o pensadores, que se enciman paulatinamente, generando un caótico mosaico sonoro.

La exposición estará abierta hasta el 30 de enero de 2015, en la Galería Andrea Pozzo de la Universidad Iberoamericana, en la Ciudad de México. Prolongación Paseo de la Reforma 880, Lomas de Santa Fe. ¶

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

La imagen utilizada en la página anterior sólo es de carácter ilustrativo.

La imagen que ilustra esta página es propiedad del autor.

año 1 número 4 - noviembre 2014

**.925**  
 ARTES Y DISEÑO

925

ARTES Y DISEÑO