.925 ARTES Y DISEÑO

año 5 número 17 · feb-abr 2018
ISSN: 2395-9894 #17
http://revista925taxco.fad.unam.mx

Historia de la animación IV. Animación con plastilina (clay mation) [3]
Por Cristabel Esquivel García

Diseño de un traductor para sordomudos para el idioma español con Kinect y Myo [5]
Por José Pedro Aragón Hernández

Hacia un arte electrónico-digital [8]
Por Fernando Varela Cisneros

Acercamiento al estudio de la fotografía en gran formato a través de su cultura material [12]
Por Mauricio García Arévalo

Feminicidio en México: de la Agenda Pública al arte contemporáneo. Casos y consideraciones [16]
Por Aida Carvajal García

¡Tepalcates! [22]
Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas

La tipografía como signo de identificación [26]
Por Héctor Iván Sánchez Villavicencio

Información con carácter distributivo [30]
Por Eduardo A. Álvarez del Castillo

La irrealidad realista de la representación en pantalla [32]
Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería: 'Rebozos de Tlamacazapa' [35]
Con obra de José Luis Rogel Luna

FAD UNAM FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
CORIEDA COORDINACIÓN DE REDES DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN PARA LOS DISEÑOS Y LAS ARTES
PUBLICACIONES PERIÓDICAS FAD
PROYECTO FAC. DE ARTES Y DISEÑO TAXCO
UNAM La Universidad de la Nación

.925 ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial
Dra. Elizabeth Fuentes Rojas
Mtro. Santiago Ortega Hernández
Mtra. Bertha Alicia Arizpe Pita
Mtra. Mayra Nallely Uribe Eguiluz
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Lic. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Desarrollador web
I.S.C. Carlos Ortega Brito
Editor
Lic. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Corrección y estilo
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Diseño y formación
Miguel Ángel Padriñán Alba
Colaboran en esta edición
Cristabel Esquivel García
José Pedro Aragón Hernández
Fernando Varela Cisneros
Mauricio García Arévalo
Aida Carvajal García
Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Héctor Iván Sánchez Villavicencio
Ricardo Alejandro González Cruz
Diego Llanos Mendoza
José Luis Rogel Luna

.925 Artes y Diseño, Año 5, No. 18, febrero–abril 2018, 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. 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.

Historia de la animación IV. Animación con plastilina (clay mation)

Por Cristabel Esquivel García.

Cuarta parte

La técnica de animación con plastilina es muy similar a la técnica de animación con marionetas, es decir, se puede animar a un personaje con estructura (muñeco articulado) o sin estructura, realzando movimientos por sustitución a través de diferentes piezas. La diferencia con relación a la animación con marionetas, es que esta técnica también puede animarse mediante modelado sin sustitución debido a la característica maleable.

La plastilina es un material suave y maleable con el que se puede trabajar fácilmente en la metamorfosis del personaje. Su calidad flexible facilita los movimientos de compresión y extensión (*squash y stretch*)[1], pero también, presenta dificultades como la tendencia a derretirse o deformarse con el calor, por lo que es necesario retocar al personaje cuadro a cuadro frente a la cámara. Sin embargo, con el uso de la luz artificial proporcionada por lámparas de luz fría o por el flash electrónico, comúnmente usado en la fotografía fija de estudio, esta tendencia a derretirse disminuye en un 90%. El flash electrónico, debido a que maneja una temperatura de color similar a la del sol, no afecta los colores de la toma y proporciona una imagen mucho más parecida a la escena real, además de que consume menos energía y se pueden utilizar plastilinas escolares reduciendo costos de producción.

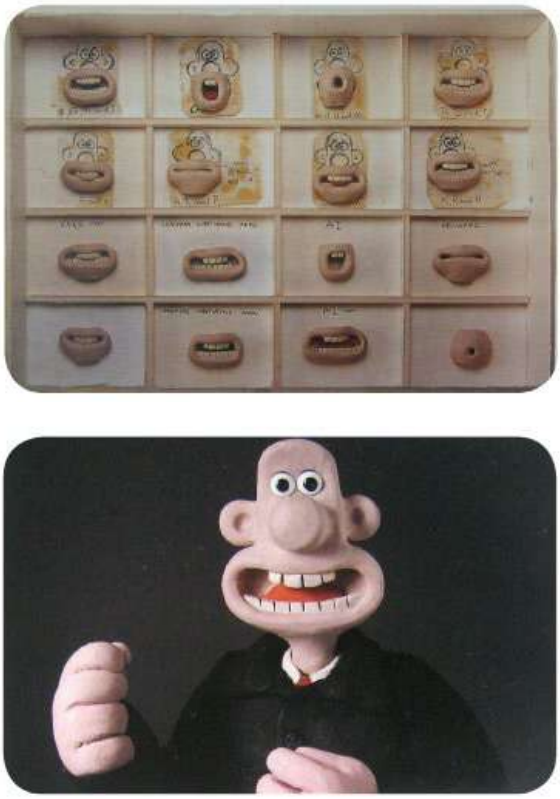


Imagen 1. Piezas por sustitución para *lipsync* del programa Wallace and Gromit de los Estudios Aardman

1 *Squash* es el movimiento de compresión y *stretch* de alargamiento altamente relacionado con los movimientos de anticipación y aceleración.

La plastilina fue inventada alrededor del año 1890, y quien utilizó este material para la animación por primera vez, según datos encontrados en la revista española *L'atalante* de la Universidad de Valencia, fue el español Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruíz a través de su trabajo titulado El escultor moderno en 1909.[2] ¶

Imagen 2. Construcción del personaje Gromit a través de estructura metálica y madera para la serie Wallace and Gromit de los Estudios Aardma.

Imagen 3. Personaje Homos Responsabilus de El Últimatum Evolutivo de Pablo Llorens

Fuentes de consulta

Bibliográficas

- Lord Peter. (1999). *Cracking animation. The Aardman book of 3D animation.* Londres, Thames and Hudson.
- Beaudet, Louise. (1985). *In search of Segundo de Chomón*. Francia, Centre International du cinema d'animation. Festival dÁnnecy.
- Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. Londres, Libbey.
- Shaw, Susannah. (2008). *Stop motion: craft skills for model animation*. Estados Unidos, Focal Press.

Hemerografía

- Cuéllar Alejandro, Carlos A. (2010). En el principio fue Chomón. El origen de una técnica, la semilla de una estética. L'atalante revista de estudios cinematográficos. Valencia, España. Universitat de Valencia, no. 10, julio-diciembre 2010 p5-8

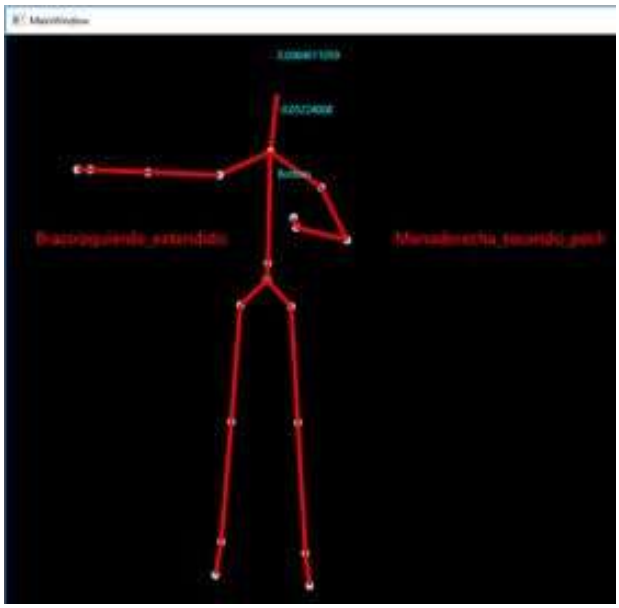
2 Cuéllar Alejandro, Carlos A., En el principio fue Chomón. El origen de una técnica, la semilla de una estética. L'atalante revista de estudios cinematográficos. Valencia, España. Universitat de Valencia, No. 10, julio-diciembre 2010. P 8.

Diseño de un traductor para sordomudos para el idioma español con Kinect y Myo

Por José Pedro Aragón Hernández.

La Lengua de Señas Mexicana o LSM, es el medio de comunicación de las comunidades sordas en las regiones urbanas y rurales de México. Es el idioma más utilizado, de 87,000 a 100,000 señantes (TC Smith-Stark, 1986), por lo que es más grande que muchas familias enteras de lenguas indígenas en el país. Es, según la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad (Texto vigente publicado en el Diario Oficial de la Federación el 30 de mayo de 2011), "La lengua de una comunidad de sordos, que consiste en una serie de signos gestuales articulados con las manos y acompañados de expresiones faciales, mirada intencional y movimiento corporal, dotados de función lingüística, forma parte del patrimonio lingüístico de dicha comunidad y es tan rica y compleja en gramática y vocabulario como cualquier lengua oral".

Esta brecha puede ser acortada mediante la detección de los gestos basándose en la Lengua de Señas Mexicana (LSM) convirtiendo las señas a cadenas de caracteres los cuales pueden ser representados como audio mediante APIS como Google Cloud Natural Language.



Detección de posiciones con kinect.

Para ello se plantea generar una simbiosis entre la detección de patrones en articulaciones usando la tecnología proporcionada por los dispositivos Kinect[1], originalmente usados para video juegos y la detección de patrones en articulaciones

1 Kinect es un controlador de juego libre y entretenimiento creado por Alex Kipman, desarrollado por Microsoft para la videoconsola Xbox 360. Kinect permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz y objetos e imágenes.

Dispositivos Myo en cada brazo.

usando la tecnología para la detección de señas en las muñecas por medio de sensores electromagnéticos basándose en un producto de desarrollo llamado MyO[2].

La unión de los diversos elementos electromagnéticos que conforman el sistema nervioso en los brazos del ser humano generará el entorno de datos necesario para trabajar en la normalización y detección de datos, la cual puede ser aprovechada por las tecnologías de Google APIS para la interpretación en Lenguaje Natural, en nuestro caso español.

LSM puede ser separado en 2 áreas de trabajo:

- La primera área es la detección de los brazos, cuello, hombros, cadera, manos y codos, así como su posición relativa con respecto al cuerpo, para ello existen tecnologías actuales, comerciales y de bajo costo, entre ellas Microsoft Kinect la cual tiene la capacidad de detectar automáticamente los esqueletos. Cada esqueleto tiene 20 articulaciones:

Skeletal tracking significa seguimiento de esqueleto y se basa en un algoritmo que logra identificar partes del cuerpo de las personas que están en el campo de visión del sensor. Por medio de este algoritmo podemos obtener puntos que hacen referencia a las partes del cuerpo de una persona y hacer un seguimiento de éstos identificando gestos y/o posturas.

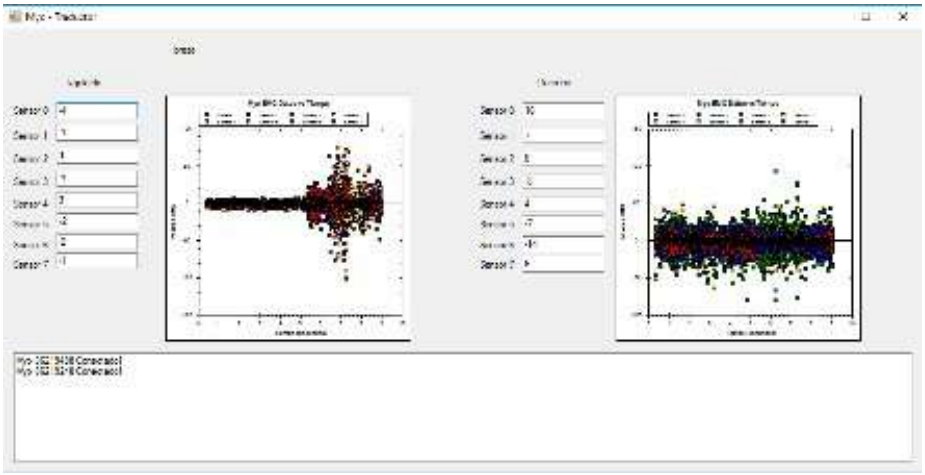
En este caso antes de iniciar la detección de los gestos, se debe trabajar en la visualización del esqueleto (Skeletal Tracking) para corroborar la detección en las posturas del cuerpo. En principio el trazo del esqueleto se realiza mediante vectores los cuales se recalculan en tiempo real, aunado a estos vectores, se realizó el remarcado de las articulaciones como puntos de referencia, cabe mencionar que en este trabajo sólo se considera la detección de los gestos que realizan los brazos con respecto a la cabeza y el dorso, ya que, para lenguaje sordo mudo, las piernas no tienen relevancia alguna.

- La segunda área de trabajo es quizás la más compleja ya que implica demasiadas variables; esta es la detección de las señas específicas de ambas manos en tiempo real usando los pulsos electromagnéticos generados por el sistema nervioso humano. Para ello se utiliza una tecnología de desarrollo llamada MyO.

Con esta tecnología se pretende hacer uso de los 9 sensores EMG integrados, así como giroscopios para detectar los gestos efectuados en ambas manos de forma paralela para 10 señas como mínimo.

Los brazaletes Myo podrían ser utilizados para acercar más los mundos lingüísticos del lenguaje hablado y la lengua de

2 El brazalete Myo es un dispositivo de reconocimiento de gestos usado en el antebrazo y fabricado por Thalmic Labs. El Myo permite al usuario controlar la tecnología de forma inalámbrica utilizando varios movimientos de la mano. Utiliza un conjunto de sensores electromiográficos (EMG) que detectan la actividad eléctrica en los músculos del antebrazo, combinados con un giroscopio, un acelerómetro y un magnetómetro para reconocer los gestos.



Recolección de datos, 2 pulseras 16 sensores.

señas utilizado por personas con capacidades diferentes, específicamente personas sordomudas mediante la conversión de la lengua de señas en cadenas de caracteres.

Al pensar en la integración de esta tecnología el problema se eleva exponencialmente, ya que se requiere la detección de los gestos de ambas manos. Lo cual incrementa de 10 a 20 sensores electromagnéticos que detectar simultáneamente.

Para realizar esta labor primero se debe generar un entorno de trabajo para monitorear el estado de cada uno de los dispositivos MyO, conocer los datos en tiempo real de cada sensor, y siguiendo el pensamiento de: "una imagen dice más que mil palabras"; los cientos de datos que genera por segundo nuestro sistema nervioso deben ser representados en graficas donde se compara valor sobre tiempo

¿Qué hacer con estos miles de datos?, ¿qué implementar para analizarlos?

La percepción normal dicta que miles de datos deben ser almacenados para su posterior análisis, la perspectiva moderna informática dicta usar paradigmas como NoSql, BigData, etcétera.

La percepción matemática dice que estos valores deben ser anotados en listas y analizar sus series, así como la función que realizan para comprender el resultado a alcanzar.

Conclusiones

Al momento de fusionar estas 2 áreas de trabajo en un producto para generar una caja negra que se unirá al arsenal de dispositivos trabajando en el internet de las cosas, será necesario eliminar todos los cálculos y presentación innecesarios para construir una plataforma más fluida y sólida, ya que aún falta la tercera área de trabajo, el habla natural en lenguaje español.

Las posibilidades aún son infinitas, y el trabajo que falta es igualmente infinito, mas no imposible.

El equipo de trabajo que desarrolla este proyecto está liderado por José Pedro Aragón Hernández, acompañado de José Luis Pérez Estudillo (Docente del Departamento de Sistemas y Computación), Francisco Javier Cartujano Escobar y Diana Karina Taboada Torres (ambos docentes del Departamento de Ciencias Económico Administrativas), todos ellos adscritos al Instituto Tecnológico de Zacatepec. ¶

Fuentes de consulta

- Microsoft Authors in Kinect for Windows | Human Interface Guidelines v1.8, 2013 Ed. Microsoft Corporation; First Edition, 1-142.
- Abhijit Jana in Kinect for Windows SDK Programming Guide; 2012 Packt Publishing, first publishing, 19-355.
- Myo Gesture Control Armband | Wearable Technology by Thalmic Labs https://www.myo.com/
- MyoSharp, C# Wrapper for the Myo Armband https://github.com/tayfuzun/MyoSharp

Hacia un arte electrónico-digital

> *"El arte digital es aquél que propone mundos digitales, es decir, mundos que sólo son posibles de crear y recrear a través de los sistemas de realidad virtual propios del llamado ciberespacio. Los mundos digitales no son como los mundos de la naturaleza: son mundos artificiales hechos por hombres a través de computadores. Como en los artefactos del arte tradicional (pintura, teatro, música, literatura, poesía y escultura), todo allí es imaginación; pero los mundos digitales tienen el potencial para poner en marcha ideas y profundas emociones de un modo que otros medios no podrían hacerlo. Mundos que en todo caso no podrían ser expresados sin la tecnología digital."*
> *Steven Holtzman*

Por Fernando Varela Cisneros.

A lo largo de la historia hemos visto cómo la tecnología se ha integrado al arte como una herramienta para facilitar el trabajo, la aparición de las tecnologías digitales (provenientes de diversas marcas y fabricantes) nos simplifican el trabajo, nos ayudan para estandarizar un mercado que exige respuestas rápidas con buena calidad, sin embargo, si lo observamos desde este punto, sólo son herramientas: Adobe Photoshop no nos hace fotógrafos, mucho menos artistas, de la misma manera que Final Cut no nos convierte en videoastas. De igual forma, trabajar con sistemas de impresión para el desarrollo de piezografías no produce –automáticamente– gráfica digital. Estas son en realidad tecnologías para mejorar el trabajo artístico, sin embargo, en muchos casos la imagen sigue siendo la misma.

En la historia de las tecnologías electrónicas y digitales aplicadas al arte, es fundamental identificar el contexto en que cada artista se desarrolla, así como la problemática expresada en cada proyecto u obra digital, parten de la reflexión y estudio de las artes desde una ideología basada en problemas filosóficos –pensamientos humanos–, al final, el arte siempre se complementa con otras disciplinas: la ciencia, la tecnología, las humanidades, estas últimas forman parte fundamental en la creación de su soporte conceptual.

En la obra de arte actual, ya sea digital o electrónica, este proceso se hace más necesario al momento de la conceptualización, sin embargo, todavía no queda totalmente claro cómo el arte digital o electrónico ha estructurado su propio proceso, en el que es posible identificar su intento por describir y hacer evidentes las reflexiones

Sin título. Fotografía digital. ©Fernando Varela Cisneros

que parten de pensamientos y teorías filosóficas. Argumento que en su inicio fundamenta y da forma a la obra de arte.

Hemos pasado de un pensamiento moderno a uno posmoderno, o sobre-moderno como lo consideran algunos teóricos, y de hipótesis que no sólo involucran al arte sino a otras disciplinas; lo sociológico, lo psicológico, lo económico, incluso lo político ahora son parte de la problemática actual en la reflexión sobre los medios digitales. Trabajamos como artistas bajo una estructura que involucra diversos actores y conceptos: inmersión, interfaz, multimedia, realidad virtual, conectividad, oblicuidad, estos tan sólo son algunos de los términos que aparecen ligados a las tecnologías digitales, así como algunos otros como apropiación, deconstrucción, contexto, *neos* y *post* –conceptos con los que la obra actual se desarrollan y con los que se vinculan. Consideremos que el arte y la tecnología como en cualquier otra época, están ligadas. Si a esto le agregamos la inmediatez y la capacidad de nuestros soportes digitales que usamos, obtenemos una cantidad infinita de posibilidades para el arte electrónico y digital.

Con la velocidad con la que se presentan los avances tecnológicos, es probable que las teorías que vinculan al arte con la tecnología, no estén atendiendo con la misma rapidez los cambios que ello implica, sin embargo, se podrá establecer un mecanismo que nos permita interactuar de forma rápida entre teoría y práctica al observar las coincidencias y divergencias entre las distintas hipótesis del arte actual, con las que es posible establecer un proceso más certero en las prácticas artísticas contemporáneas.

Es importante resaltar que, con estos cambios, la forma de hacer arte implica ir más allá de una simple estructura técnica. Comprender nuestro contexto conociendo las tecnologías digitales estableciendo un vínculo más con el espectador al momento de concebir la obra de arte, será fundamental.

El nuevo arte ha cambiado su forma y contenido, incluso las maneras en que se consume. Obra, creador y espectador, deben de ser considerados en el momento de la concepción artística, José Ramón Alcalá, director del MIDE[1], en España, en un primer discurso acerca de las tecnologías digitales y sobre todo de la cibercultura, comparte diversas reflexiones que podemos tener en cuenta para entender este proceso de digitalización de la cultura y por supuesto del arte.

1 Museo Internacional de Electrografía. Centro de Investigación en Arte y Nuevos Medios. Bellas Artes. UCLM. Cuenca. http://www.mide.uclm.es

Sin título. Fotografía digital.
©Fernando Varela Cisneros

"Lo que parece evidente es que estos nuevos medios se han consolidado como una herramienta para la comprensión del mundo y para el desarrollo de ideas gracias a:

- Una tecnología instantánea; de alcance y retroalimentación inmediata, sin periodo de adaptación.
- Una tecnología transparente; capaz de distribuir la información en tiempo real, proponiendo la totalidad del mundo como un campo para la conciencia.
- Una tecnología inteligente, que nos propone una conciencia global. Imperfecta en esta época incipiente y primitiva que nos ha tocado vivir, pero que conducirá en breve a formas embrionarias de conciencia autónoma con iniciativa y juicio".[2]

Resulta importante recalcar que estas reflexiones operan para algunas formas de arte y además establecer que dichos argumentos forman parte de un contexto digital globalizado, del cual no nos podemos desprender en tanto nos ofrece los recursos suficientes para identificar tales propuestas digitales.

En este contexto, podemos encontrar que las formas han cambiado, el nuevo arte se encuentra en un contexto diferente, por lo tanto, detrás de él podemos establecer la siguiente mecánica para analizar su proceso digital:

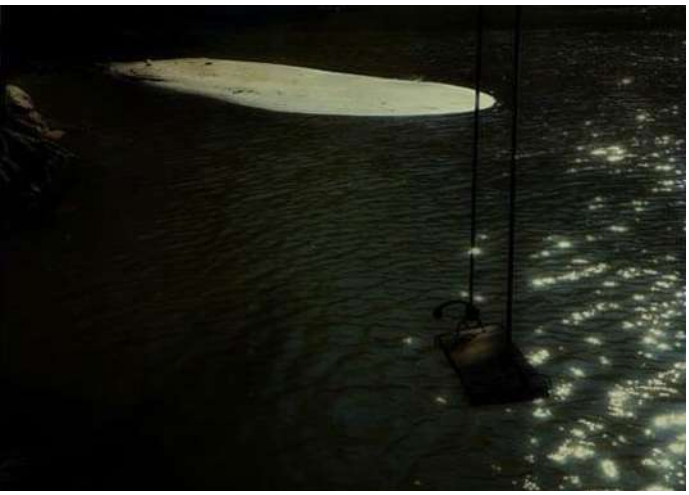
> "Una nueva e inédita idea de arte
> Una nueva e inédita idea de artista
> Una nueva e inédita idea de espectador
> Nuevos parámetros para la evaluación del acto creativo
> Construyendo nuevas metáforas
> Renovando el imaginario
> Buscando la interdisciplinariedad"[3]

En este orden de ideas tecnológicas digitales, podemos establecer cómo es que en la cultura y el arte, las formas han establecido como norma una serie de conceptos con los cuales desarrollamos nuevas propuestas en el plano artístico, considerando que algunos conceptos parten de las tecnologías y se desarrollan en un plano estético digital, en donde las experiencias al final son el resultado de la convivencia entre arte, obra y espectador.

Como vemos los conceptos con los que definimos una estructura como digital no

2 Alcalá, J. R., "Net art vs web art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line", disponible en línea, http://liminar.com.ar/netart/alcalanetart.pdf, [consultado el 10 de octubre, 2017]

3 Alcalá, J. R., "Net art vs web art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line", disponible en línea, http://liminar.com.ar/netart/alcalanetart.pdf, [consultado el 10 de octubre, 2017]



Sin título. Fotografía digital. ©Fernando Varela Cisneros

necesariamente nacen con la aparición de las tecnologías digitales, es posible que muchos tengan su origen en otras actividades y aunque no son del todo concernientes al mundo exclusivo de las tecnologías, se expanden al objeto artístico, "al arte digital", haciendo más sólida su presencia.

Con relación a lo anterior, podemos definir o designar a la obra de arte actual, ya sea digital o electrónica, a través de algunas de las premisas que aparecen a continuación:

- La creación de una obra a partir de un pensamiento actual que corresponde a una serie de reflexiones que surgen del arte, y generan contexto, relacionadas con fenómenos sociales actuales.
- La producción de una obra dentro de una disciplina, como la fotografía, la instalación, el video, e incluso el arte electrónico, que cumple con las necesidades de un grupo en específico; un consumo de arte hecho a la medida de un sector específico de la población.
- La producción de una obra en la cual y como norma, se puede incluir cualquier discurso estético, conceptual, que puede adaptarse a un momento actual. ¶

Acercamiento al estudio de la fotografía en gran formato a través de su cultura material

Por Mauricio García Arévalo.

Al adentrarse en el estudio sobre la materialidad en distintos campos del desarrollo de la actividad humana, hay que recorrer distintos caminos de análisis con la finalidad de comprender su funcionalidad, significado e importancia que distintas sociedades le asignaron a objetos y artefactos durante diferentes transiciones y que principalmente, no se tenga el conocimiento suficiente sobre sus características o procedencia.

Para estudiar lo anterior, la arqueología ha sido de gran utilidad enfocándose no solamente al estudio de objetos de un pasado muy remoto, sino que también se ocupa de materiales modificados culturalmente en épocas recientes a través de la denominada *cultura material moderna*, desarrollada durante los años setenta por el arqueólogo William L. Rathje[1]. La característica principal que sustenta esta línea del conocimiento es la manera de abordar los artefactos actuales y otros fenómenos sociales, haciéndose las preguntas: ¿qué pasará con los objetos del presente en mil años?, ¿cómo afectará a las distintas sociedades en el futuro?, manera contraria de lo que se piensa al abordar un estudio arqueológico de corte clásico.

Para proporcionar respuestas a estas preguntas, es necesario emplear determinadas herramientas teórico-metodológicas relacionadas con el ámbito histórico, etnográfico, y la biografía de objetos[2], así como acotar una serie de conceptos para llegar a dar una explicación sobre diferentes aspectos tanto materiales, sociales y económicos, pero sobre todo proporcionar explicaciones de la posible conformación de un contexto arqueológico que repercutirá en un futuro determinado, ya que las observaciones del presente, son fundamentales para este tipo de indagaciones.

Con lo anterior, y tomando como ejemplo el ámbito fotográfico, puede mencionarse que su cultura material llamada también como cultura material fotográfica[3], inicia formalmente antes, durante y después de

1 William L. Rathje. Modern Material Culture Studies. *Advances in archaeological method and theory*, M.B. Schiffer (ed.), 1979. USA.

2 Igor Kopytoff. La biografía cultural de las cosas: La mercantilización como proceso. En *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*, Arjun Appadurai (ed.), CONACULTA, Grijalbo, México. 1991.

3 Mauricio García Arévalo. *Fotografía de gran formato en el ámbito del foto estudio: acercamiento a su desarrollo y práctica actual a través de su cultura material*. Tesis de doctorado en arqueología, Escuela Nacional de Antropología e Historia, en prensa. 2018.

su reconocimiento oficial y comercial a finales del año de 1839 en Paris, Francia. Se ha conformado por dos ramas principales: los aspectos físicos y los aspectos químicos[4], seguidos de sus respectivas sub ramas[5]. Referente al aspecto físico, se pueden agrupar todos aquellos objetos y artefactos relacionados con la fotografía en general, como lo es en primera instancia, el objeto cultural de mayor importancia: la cámara fotográfica[6]. El primer diseño de cámara llamada de daguerrotipos, obedeció principalmente a la llamada "cámara oscura" y a determinados aparatos de medición y observación de aquella época como el telescopio, microscopio, entre otros[7].

La cámara de daguerrotipos estaba seriada y firmada por su inventor, Louis-Jacques-Mandé Daguerre. Tenía como accesorios, implementos para preparar las placas de metal (placa en donde se alojaba la imagen capturada), frascos que contenían químicos para el revelado y el trípode o tripié que soportaba a la cámara. De igual manera, contenía una lente fotográfica de tipo panorámica recubierta con latón, hecha por Charles Chevalier. Esta lente, tenía un obturador nombrado como de pivote, adosada a dicha lente.

Todos estos accesorios estaban acomodados en una caja de madera, a manera de embalaje, pesando aproximadamente 50 kilogramos y con un costo de 400 francos oro[8], precio que podía costear únicamente la alta clase social.

La daguerrotipia, fue conociéndose paulatinamente en diferentes partes del mundo, y llegó a nuestro país a finales del mes de diciembre de 1839. A partir de su uso, inició principalmente el arte del retrato (tanto individuales como de grupos familiares, basándose en determinados cánones de la pintura) así como de paisaje[9].

No obstante, puede afirmarse que a partir del daguerrotipo, se da el inicio de lo que se conoce como "gran formato" en fotografía, tomando en consideración sus diferentes tamaños de placa, así como sus posteriores modificaciones tecnológicas[10]. Al respecto, puede mencionarse que las primeras cámaras de gran formato fueron conocidas como cámaras panorámicas y de campaña, cámaras portátiles técnicas o retráctiles y cámaras de cuerpo sólido o de cajón, estas últimas fueron la que mayormente se utilizaron en los foto estudios o gabinetes fotográficos.

4 Marie-Loup Sougez, Ma. De los Santos García Felguera, Helena Pérez Gallardo, Carmelo Vega. *Historia general de la fotografía*. Marie-Loup Sougez coordinadora, Cátedra, Manuales arte cátedra, Madrid, 2000.

5 Mauricio García Arévalo. *El taller de fotografía de la Escuela Nacional de Artes y Oficios para Hombres y su contribución a la cultura material decimonónica*. Tesis de maestría. Centro de Investigaciones Económicas, Administrativas y Sociales, IPN, 2009.

6 Vilém Flusser. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas, Sigma, México. 2010.

7 Milan Zahorcak. The Technical Evolution of Photography in the 19th Century. Evolution of the Photographic Lens in the 19th Century. *The Focal Encyclopedia of Photography*, editor Michael R. Peres, 4ª ed., Elsevier, Focal press. USA. Documento electrónico.

8 Marie-Loup Sougez, op cit. Michael R. Peres. *The Focal Encyclopedia of Photography. Digital imaging, Theory and Applications, History, and Science*. Michael R. Peres (ed.), 4ª ed., Elsevier, Focal press. USA.

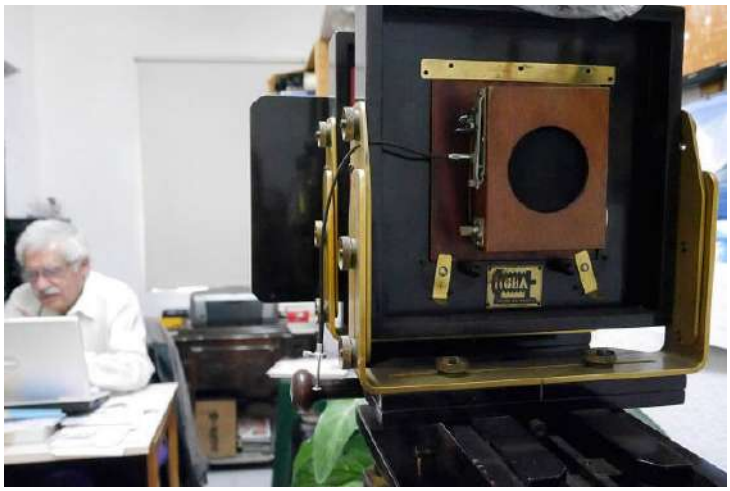
9 Véanse: Diego Liarte. *Historia de los retratos fotográficos*, https://www.xatakafoto.com/fotografos/historia-de-los-retratos-fotograficos. Consultado en noviembre de 2017; Óscar Colorado Nates. Retrato y fotografía, https://oscarenfotos.com/2013/07/27/retrato-y-fotografia/. Consultado en noviembre de 2017.

10 A raíz de la fabricación de película flexible, los formatos o tamaños utilizados con mayor frecuencia en las cámaras de gran formato fueron los de 5 x 7 y 4 x 5 pulgadas.

Asimismo, a mediados y finales del siglo XIX, así como principios del XX, hubo fabricantes que se dedicaron a producir en serie dicho formato fotográfico acompañados de sus respectivos accesorios, utilizando distintas materias primas como la madera (nogal, caoba, ébano, teca, palo de rosa, cerezo, entre otras), metales y aleaciones (latón, aleaciones de níquel y cromo, baquelita y plástico), cuero, piel, vidrio y cristal (para la fabricación de la óptica fotográfica) entre otros más.

Con lo anterior, los fabricantes se extendieron a diferentes países, derivándose muchas marcas y productores oriundos, como lo fue la famosa cámara de estudio "NOBA" elaborada por el señor Eugenio Espino Barros Rebouche a partir de la década de los años 50 del siglo pasado[11]. El éxito de la cámara NOBA, se hizo presente en casi todos los estudios fotográficos de la Ciudad de México y el país, con la cual se retrataron a una infinidad de personas y temas. Dichos aparatos no se compraban en alguna tienda especializada, sino que de manera personal, tanto el señor Espino Barros como sus hijos, iban de estudio en estudio fotográfico ofreciéndola para su venta[12].

Un caso particular de uso de la cámara, fue la de un fotógrafo de estudio quien la adquirió a finales de los años de 1960. A partir de ese momento, la utilizó para fotografía de identificación (fotos tamaño infantil, diploma, título, etc.) y para retrato de bodas, principalmente en los formatos fotográficos 5 x 7 y 4 x 5 pulgadas.



Cámara de estudio de la marca "NOBA" (fotografía del autor).

Lente y accesorios para la cámara "NOBA" (fotografías del autor).

Lente y accesorios para la cámara "NOBA" (fotografías del autor).

11 Enrique Espino Barros Robles. *Espino Barros e hijos, S.A. Historia de la fábrica de cámaras NOBA*. Revista Alquimia, núm. 54, año 18, mayo-agosto, SINAFO, México. 2015. https://www.mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/articulo:15452. Consultado en noviembre de 2017.

12 Comunicación personal con el entrevistado, 2017.

La cámara estuvo en uso por más de treinta años, dejando de ser útil aproximadamente entrando el siglo XXI debido al avance tecnológico digital, que ha desplazó a la fotografía análoga. Podría mencionarse que dicha cámara y por lo observado en su estudio por más de tres meses, pasó a formar parte de la escenografía del estudio fotográfico.

El fotógrafo del caso de estudio, ha retomado la fotografía digital en 35 mm para poder solventar el trabajo diario. Sin embargo, aunque ya ha estado incurriendo en los nuevos avances, hay otros factores externos que merman sus ingresos como la nueva modalidad de que a nivel escolar de primaria, al parecer el certificado final de estudios, ya no llevará fotografía del egresado[13]. A la fecha, el fotógrafo de estudio no ha encontrado alguna manera de reutilizar la cámara de gran formato, debido a que los materiales que se utilizaban comúnmente ya no los hay, y si se llegan a encontrar, los precios son muy elevados.

Puede inferirse de manera provisional, que la cultura material fotografía relacionada al gran formato analógico utilizado en los estudios fotográficos incluyendo sus accesorios, su vida útil original ya no está en uso y que el aparato fotográfico en determinado tiempo pase a formar otros contextos culturales a través de su venta o reventa, así como su transferencia a familiares directos a través de la herencia.

Sin embargo, tomando otros contextos de uso, se ha detectado que los lentes para cámaras de gran formato elaborados a mediados y finales el siglo XIX, así como los que se fabricaron en el siglo XX, han tenido un re uso para las actuales cámaras digitales de 35 mm, gracias a la ayuda de un arillo adaptador, el cual tiene que cumplir las especificaciones de su montura o circunferencia.

De igual manera, se ha detectado que las cámaras de estudio de gran formato, se han puesto nuevamente en uso, al adaptar en su parte trasera o respaldo, en donde anteriormente se instalaba un porta placas o negativo, un escáner convencional de cama plana, para captura la imagen reflejada por la lente fotográfica, claro está, que la definición de la imagen da mucho que desear.

Es así que con lo anteriormente acotado, se puede tener un acercamiento a la comprensión de la utilización y reutilización de una parte de la cultura material fotográfica, misma que nos puede proporcionar pistas para la formación futura de un contexto arqueológico. ¶

13 Comunicación personal del entrevistado, 2017.

Feminicidio en México: de la Agenda Pública al arte contemporáneo. Casos y consideraciones

Por Aida Carvajal García.

Introducción.

Desde mediados del siglo pasado el arte se transformó, en palabras de Theodor Adorno (2007), en una "Industria cultural" en el que *Las Agendas* empezaron a estar regidas en su mayoría por *El Circuito Artístico* (galeristas, curadores, críticos, artistas, mecenas y compradores, medios especializados, ferias, expos, bienales, convocatorias y académicos). En este *capitalismo artístico*, la oferta y la demanda generan, desechan y reciclan temáticas, artistas y agendas. Particularmente, en la década de los noventa, ante el cierre de los circuitos *mainstream* (Martel, 2012) muchos artistas, parte de ellos en un acto de resistencia abrieron circuitos alternativos e independientes (Montero, 2014) así como nuevas agendas al margen de esa racionalidad imperialista cultural.

Una de las agendas que cobró gran notoriedad fue la *Denuncia Social*, en la que los artistas –en algunos casos– activistas y militantes, utilizaron diversos medios de expresión (pintura, instalaciones, fotografía, performance, video y las nuevas tecnologías emergentes) para evidenciar, desde problemáticas recogidas en agendas de la ONU, como la hambruna, hasta cuestionamientos sobre la igualdad de género, sexualidad, religión y fundamentalismos, entre otros.

En primera instancia, estas manifestaciones tenían un fuerte carácter moralista y fueron reforzadas por el nivel de implicación ideológica de sus autores. La *denuncia social*, debido a su alto impacto, llamó la atención del *circuito*, el cual la engulló, recicló y finalmente, desechó. A principios del 2000, esta agenda, tuvo gran presencia en ferias de arte contemporáneo de todo el mundo. En la actualidad, se redujo a un porcentaje mínimo. En el caso del México contemporáneo, existe una *agenda social* marcada por la desigualdad, la migración y en fechas recientes, la violencia de género y los feminicidios.

Feminicidios en México.

Desde 1993 el asesinato de mujeres por parte de un hombre, por el simple hecho de ser mujeres incursionó en la agenda pública y mediática tras las denuncias públicas de los casos registrados en la frontera de Ciudad Juárez. Esta situación llevó a México a

acumular de 2000 a 2006, 140 recomendaciones internacionales en materia de derechos de las mujeres y 63 específicas para atender los casos de feminicidio. Fue hasta el año de 2011 que surgieron los primeros organismos públicos y civiles que se especializaron en la atención e investigación del tema (El Observatorio Ciudadano Nacional del Feminicidio [OCNF], 2017). De 2012 al día de hoy se contabilizan más de 14,200 casos, lo que convierte al feminicidio en un preocupante tema de seguridad, justicia y salud pública (Denis, 2017). A este crecimiento exponencial hay que sumarle que en 2017, se registraron diariamente siete mexicanas asesinadas; y por falta de reconocimiento, procuración de justicia y acciones emprendidas, sólo el 25% de los casos son catalogados como feminicidio.

El arte contemporáneo incorporó de manera tardía la temática en su agenda social. Pese a la gran exposición mediática del tema, en estas décadas, el circuito artístico ha generado muy poca aproximación y producción encuadrando su posición ideológica ante el fenómeno social, cultural y político.

Arte y feminicidio: agenda socio-artística

- **Krzysztof Wodiczko, *Tijuana Projection*, 2001.**– Artista polaco vinculado con los nuevos medios y las problemáticas sociales relacionadas con los derechos humanos. Krzysztof, fue de los primeros en introducir en la agenda pública la situación que sufrían muchas de las mujeres en México, en particular, en el caso de Ciudad Juárez. Su denuncia se formalizó a través de la videoproyección *Tijuana Projection*, en la que además de tratar temáticas comunes acaecidas en zonas fronterizas como la migración y la violencia generadas por el narcotráfico y el crimen organizado, también profundizó sobre los feminicidios que llevaban años consumándose en esta región. Los desgarradores relatos narrados por personas voluntarias, fueron enfatizados por la proyección monumental de sus rostros proyectados sobre la cúpula del Centro Cultural de Tijuana, a través de una micro cámara que emitía la señal en tiempo real. El hecho de que la proyección se ubicase al aire libre impactó en mayor medida a los transeúntes que circulaban por el lugar. Wodiczko pretendió evidenciar, a través de la forma clara, contundente, directa, dramática y envolvente de esta propuesta multimedial, esta problemática de la que tan sólo podíamos visualizar el extremo más superficial.

Krzysztof Wodiczko. Tijuana Projection. 2001. Videoproyección. Fuente: https://www.mutualart.com/Artwork/The-Tijuana-Projection/20112E3AA268C18E

- **Mayra Martell, *Ensayo de la identidad*, 2005-10.**– Fotógrafa mexicana nacida en Ciudad Juárez, cuya producción profundiza en problemáticas humanas derivadas de la acción del crimen organizado que atentan contra los derechos humanos, en especial los de las mujeres. Una de sus primeras series que elaboró a lo largo de cinco años, fue *En-*

sayo de la identidad, en la que Martell buscó captar la "presencia de la ausencia" de niñas y mujeres desaparecidas en Ciudad Juárez a través de fotografías a color o B/N, de sus espacios y objetos personales. Estas imágenes nos permiten vislumbrar aquellas piezas que fueron extraídas de un puzzle; que pese a ello, parece mantenerse intacto, detenido, casi congelado. En estas estampas podemos identificar los gustos, las aficiones y los anhelos que les fueron arrebatados a niñas, adolescentes y mujeres; que a pesar del tiempo, siguen siendo esperadas, añoradas y soñadas por sus familiares, como si deseasen que el tiempo no transcurriese.

Mayra Martell. Ensayo de la identidad. 2005-10. Fotografía

Fuente: http://www.mayramartell.com/ensayo.php

- **Elina Chauvet, *Zapatos rojos*, *2009*.**– Artista visual y arquitecta chihuahuense, autora de una de las instalaciones sobre feminicidios qué más conciencia han creado fuera de las fronteras mexicanas. Su instalación *Zapatos rojos* ha visitado desde su origen hasta la actualidad varios países latinoamericanos y europeos. El nacimiento de este proyecto surgió en el epicentro, Ciudad Juárez, donde solicitó a mujeres juarenses la donación de 33 pares de zapatos que posteriormente pint**ó** de rojo como símbolo de la violencia feminicida y también "del corazón y la esperanza", según palabras de la propia Elina. 66 zapatos desocupados y bañados del color de la sangre, intenso, de un fuerte impacto visual con el que Chauvet pretende formalizar el cuestionamiento, la discusión y la denuncia. Esta primera instalación se situó en una de las avenidas perpendiculares a la frontera con Estados Unidos, donde tenían lugar la mayor parte de las desapariciones de mujeres. Posteriormente la instalación fue cambiando de ubicación a la vez que iba creciendo el **número de calzados**.

Zapatos rojos. 2009. Instalación.

Fuente: http://www.pikaramagazine.com/2015/06/zapatos-rojos-arte-y-memoria-feminicidio/

Teresa Margolles. Pesquisas. 2016. Instalación. Fuente: https://www.artsy.net/artwork/teresa-margolles-pesquisas-inquiries

- **Teresa Margolles, *Pesquisas*, *2016*.**– Artista conceptual, performance y videógrafa sinaloense, diplomada en medicina forense. Desde sus primeros trabajos manifestó un gran interés por la violencia y muertes que asolan la República Mexicana, siendo estas últimas el eje central de su temática. Margolles ha generado gran controversia por el uso de cadáveres en sus instalaciones, además de ser cofundadora del colectivo artístico SEMEFO. En su vasta producción podemos encontrar algunas obras de gran notoriedad sobre las desapariciones y feminicidios en Ciudad Juárez. Es el caso de *Sonidos de la muerte*, *2008*, en el que visitó y grabó audios en lugares donde encontraron cuerpos de mujeres asesinadas; y *Pesquisas*, *2016*, para la que recopiló 30 carteles de mujeres desaparecidas, editando las imágenes y ampliando su tamaño, generando con ello un collage panorámico de rostros y miradas. La erosión de las imágenes es una clara alusión al paso del tiempo y la impunidad, pero sobre todo, una exigencia de justicia que quedó en el olvido.

- **Red Denuncia Feminicidio Estado de México & Ekléctika Producciones, *Rostros de Fuego, del Bordo a la esperanza*, *2016*.**– Fuera de todo circuito artístico, la Red Denuncia Feminicidio Estado de México, lanzó en marzo de 2016 una convocatoria para participar en una performance que supone quizás la expresión **más auténtica y** genuina de todas las efectuadas hasta la fecha. Para ello se requerían de mujeres que prestasen su rostro y su voz a las que ya no están para seguir exigiendo justicia. El resultado fue reencontrarnos con las propias víctimas a través de la colaboración de civiles, activistas y familiares de las mismas. La performance se realizó en el Bordo de Xochiaca, en Chimalhuacán, uno de los 11 lugares donde se decretó la Alerta de Violencia de Género. La performance es una compleja mezcla de estrategias de mercadotecnia social, comunicación política, propaganda y expresiones artísticas, que dejan ver que hoy el arte se nutre cada vez más de las herramientas de comunicación que del arte mismo.

Rostros de Fuego, del Bordo a la esperanza. 2016. Performance político. Fuente: http://kajanegra.com/rostros-fuego-del-bordo-a-la-esperanza/

Nada que ver aquí, sólo una víctima más de feminicidio en México. Siga andando!!! 2017. Performance. Fuente: https://www.telesurtv.net/multimedia/Mujeres-protestan-en-rechazo-al-feminicidio-en-Mexico-y-Uruguay-20170303-0058.html

- **Jil Love y Julia Klug, *Nada que ver aquí, sólo una víctima más de feminicidio en* México. Siga *andando!!!*, *2017.***– La artista española, Jil Love, y la guatemalteca, Julia Klug realizaron un reflexión activa espontánea y efímera a través de una performance situada en la explanada del Palacio de Bellas Artes. Ambas mujeres llegaron envueltas en cinta adhesiva, maquilladas, amordazadas con una cinta en la que se podía leer la palabra "Silence" y acompañada de una pancarta. La finalidad de la obra era buscar la empatía del espectador a través de la interacción. Esta expresión artística experiencial logró romper la barrera con los espectadores involucrándolos con la problemática casi como un juego de rol en el que los obligó a ver y dimensionar para salir de la indiferencia.

Conclusiones: El Arte Social en México

En el año 2015, se registraron 6.2 asesinatos al día; cifra que en 2017 se incrementó a siete asesinatos diarios (Güezmes García, 2017). Crímenes que conforman un desequilibrado tándem entre el dolor de los familiares de las víctimas y la impunidad e indolencia con la que gestionan tales hechos las autoridades competentes. Asesinatos y violaciones abordados por los medios de comunicación, pero ignorados, en su mayoría, por la agenda socio-artística.

Mientras *El Circuito* reconoce y admite que es necesario que el arte se haga eco de ello como del resto de la agenda social mexicana, las estadísticas señalan lo contrario; contando la agenda social, con una participación casi inexistente en los eventos artísticos más importantes. A todo ello hay que sumarle que son pocas las instituciones que abiertamente prestan sus espacios para efectuar desde el prisma del arte, proyectos que denuncien la desaparición, muerte y tortura de miles de mujeres en la última década. Aun así, artistas de diferentes nacionalidades, como el polaco Krzysztof Wodiczko, veteranas de la propia tierra como Teresa Margolles y artistas y obras fuera del circuito han querido aportar su granito de arena en este desierto de cruces rosas. ¶

Fuentes de consulta

- Denis, D. R. (2017). Las voces de las silenciadas. El País.
- El Observatorio Ciudadano Nacional del Feminicidio (OCNF). (2017). Observatorio ciudadano Nacional del Feminicidio. Recuperado el 18 de octubre de 2017, de http://observatoriofeminicidiomexico.org.mx/temas/feminicidio/
- Güezmes García, A. (9 de junio de 2017). Casi siete mujeres al día son asesinadas en México. Recuperado el 22 de julio de 2017, de Forbes México: https://www.forbes.com.mx/feminicidios/
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (2007). Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos. Madrid: Akal.
- Martel, F. (2012). Cultura Mainstream : cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid: Punto de Lectura.
- Montero, D. (2014). El cubo de Rubik. Arte mexicano en los años noventa. México: Fundación Jumex Arte Contemporáneo + RM.
- Signs: Journal of Women in Culture and Society. (2012). SIGNS. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de http://signsjournal.org/shirin-neshat/

¡Tepalcates!

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas.

Entre el 3 de julio y el 2 de agosto de 2016 se llevó a cabo una estancia de investigación en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), España. En este periodo se participó en la investigación "Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica europea y su contribución a la historia de la performance europea". Durante este tiempo, entre otras actividades, se recopiló bibliografía referente al tema y a la producción personal. Uno de los textos consultados fue *La vía pública como espacio para la acción-reacción sonora: Proto performances urbanas desde la bohemia a la vanguardia española (1864-1936)*, en el que el autor, Miguel Molina, ejemplifica la bohemia dorada, aquella integrada por artistas con orígenes burgueses, con la acción denominada *trencadissa*, que en catalán significa quebradiza.

La pieza fue ejecutada en 1889 en el pueblo de Olot, Cataluña, por los pintores Santiago Rusiñol y Ramón Casas, quienes compraron un puesto de cazuelas de barro en el mercado de esa comunidad y pusieron estos objetos a la venta en sus propios términos. Los ofrecieron a gritos por un precio mucho más alto o mucho más bajo del lógico y cuando alguien preguntaba el precio o quería comprar alguno de ellos, los rompían. Lo anterior, explica Molina, con el objetivo de contribuir a la generación de una reflexión acerca del interés creativo sobre el económico de los artesanos, así como sobre la infravaloración o sobrevaloración de las artesanías.

Trencadissa fue restituida por el Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI) de la UPV en el marco del proyecto de investigación "Recuperación de obras pioneras del Arte Sonoro de la Vanguardia Histórica Española y revisión de su influencia actual" en 2012. Los profesores Juan Castellas y José Juan Martínez ejecutaron la acción en el mercado de Alboraya, Valencia y las piezas de barro puestas a la venta fueron hechas por estudiantes del departamento de escultura de la facultad de bellas artes de la UPV. Los artistas recibieron una ofer-

ta inesperada, una vendedora de boletos de lotería les propuso intercambiar una pieza de barro por un boleto, pero siguiendo el espíritu de la acción original, todas las piezas fueron rotas.

Teniendo la acción y el *performance* mencionados como referentes, en agosto de 2017 los profesores de la Escuela de Nivel Medio de Salamanca (ENMSS) Rosa del Carmen Regalado Villalobos y Cuitláhuac Rodríguez Velázquez conversaban sobre lo catártica que podría ser la acción de romper platos. Accidentalmente, el autor de este texto escuchó este diálogo y lo relacionó con *trencadissa*. Se les propuso a los dos colegas llevar su idea a la práctica como un performance, reinterpretando *trecandissa*, quienes manifestaron inmediatamente su entusiasmo por hacerlo.

Además de los profesores mencionados, los alumnos de la ENMSS Abisaí González Rico, Itzamara Vázquez Álvarez, Jesús Galavizo Godínez y Alejandra Jiménez Alfaro colaboraron en la ejecución del *performance*. Estos estudiantes forman parte del grupo *Exploración espacial*, el primer servicio social en el estado de Guanajuato del que se tenga noticia cuyo objetivo central es que quienes están inscritos en él participen en la concepción, ejecución y registro de piezas de *performance*.

Considerando que el *performance* que se estaba planteando era una reinterpretación, el contexto mexicano lo alimentó fuertemente. La primera muestra de ello fue el nombre de la acción, *¡Tepalcates!*[1]. Por otra parte los objetos que fueron puestos a la venta fueron quince jarros de barro vitrificado, hechos por artesanos michoacanos y adquiridos en el mercado de artesanías de la ciudad de Guanajuato (capi-

1 Pedazo de una vasija de barro. Fuente: www.academia.org.mx (última consulta: 26 de octubre de 2017)

tal del estado del mismo nombre), lo cual supuso una mayor cercanía con la acción de 1889 que con el performance de 2012. Al momento de la adquisición de los jarros, el vendedor preguntó la finalidad de una compra más grande que el promedio en cantidad de piezas. Luego de explicarle el objetivo de la acción, el comerciante nos habló del precio tan bajo que los compradores están dispuestos a pagar por los objetos de barro y del precio exagerado que los turistas, particularmente los extranjeros, pagan por artesanías como los molcajetes, lo cual confirmó en el contexto guanajuatense actual la validez de una restitución como la que se había previsto.

A diferencia de *trecandissa* (1889) y de su restitución (2012), ¡Tepalcates! no se llevó a cabo en un mercado sino en un punto en el que el comercio irregular está presente, muy cerca del acceso peatonal de la ENMSS, donde comúnmente se ubican vendedores ambulantes de comida. Se consideró que la pieza se desarrollara en el mercado de Salamanca, Gto., sin embargo, la participación de los profesores y estudiantes involucrados era prioritaria, motivo por el cual, el lugar fue fijado en un punto común, la escuela, teniendo en cuenta que los horarios de los implicados coincidieran.

Luego de reunir los elementos necesarios para el desarrollo del *performance*, de reagendarlo un par de veces y de realizar las gestiones necesarias con las autoridades de la escuela para que pudiera ser ejecutado, la acción se llevó a cabo el 12 de septiembre de 2017 entre las 10 y las 12:00 hrs. frente al acceso peatonal de la Unidad 2 de la ENMSS. La acción se dio a conocer por redes sociales entre los miembros de nuestra comunidad académica y el día de la ejecución los miembros del grupo Exploración Espacial se vieron rápidamente rodeados de estudiantes y profesores. Las personas que pasaban a pie, sin conocimiento del proyecto, eran abordados por los *performanceros*, quienes les ofrecían a un precio muy elevado o muy bajo los jarros de barro. Al escuchar que los compradores no estaban dispuestos a pagar lo justo, las piezas eran rotas. Todos los jarros fueron destruidos.

Por otra parte, deseamos compartir la opinión de una de las colaboradoras, en la que destaca el aprecio por la sensación de catarsis experimentada, así como la identificación de uno de los rasgos fundamentales del performance, la ausencia de sentido. Esta característica es señalada por Gurrola como esencial cuando dice "El término *performance* debería reducirse a la palabra *per*, que debería ser igual a ausencia; por lo tanto una acción de esa índole no tiene sentido; un obra que carece de sentido pero que tiene un valor dentro de su ausencia, algo así."[2]

"El proyecto ¡Tepalcates*!* tuvo más de una finalidad, entre ellas, el desarrollo de la creatividad y la valoración del trabajo que uno realiza diariamente. Desde mi experiencia puedo decir que fue bastante divertido, diferente y para quienes nos tocó arrojar jarritos fue un gran desestrés. En un principio fue difícil porque la gente tomaba la acción como algo extraño y sin sentido, sin embargo, al explicar el motivo entendieron el objetivo. Ojalá se vuelva a repetir." – Rosa del Carmen Regalado Villalobos.

Finalmente, en lo referente al registro, mientras que unos miembros del grupo accionaban, el resto capturaba en video o fotografía. Gracias a esto podemos mostrar ahora una de las conversaciones vendedor-cliente y algunas imágenes.

— Compradora: "¿Cuánto cuestan los jarritos?"
— Rosa del Carmen Regalado: "500 pesos. Están hechos a mano por artesanos de Michoacán".
— Compradora: "Uuh…"
— Rosa del Carmen Regalado: "¿Cuánto me daría por él?"
— Compradora: "50 pesos".
— Rosa Regalado: "¡Ay no!, 50 pesos es muy barato. ¿Y el valor del trabajo del artesano? Están bien bonitos aparte. ¿Cuánto me daría?"
— Compradora: "Pues $50.00"
— Rosa del Carmen Regalado: "No. La verdad prefiero romper el jarrito a dárselo en ese precio". ¶

Fuentes de consulta

- De Alvarado Chaparro, Dulce María (2015). Performance en México. 28 testimonios 1995-2000. Ciudad de México: diecisiete.
- Molina, Miguel (2015). La vía pública como espacio para la acción-reacción sonora: Protoperformances urbanas desde la bohemia a la vanguardia española. (1864-1936). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- www.academia.org.mx

Crédito de las imágenes

- Imágenes: *Stills* de los videos tomados por Itzamara Vázquez Álvarez.

2 De Alvarado Chaparro, Dulce María (2015). Performance en México. 28 testimonios 1995-2000. Ciudad de México: diecisiete. p. 269

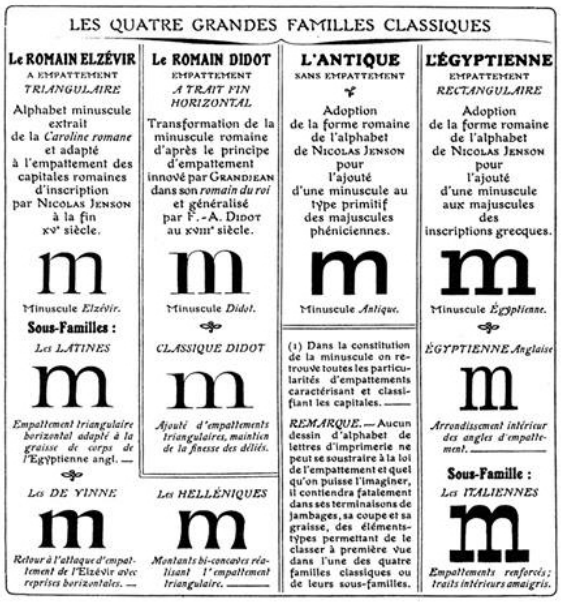
La tipografía como signo de identificación

Por Héctor Iván Sánchez Villavicencio.

Cuando era estudiante en la licenciatura en diseño gráfico, eran frecuentes los comentarios de mis compañeros y algunos profesores acerca de la importancia de la parte "gráfica" en el diseño de marcas, en los que casi siempre se hablaba de la selección de color, diagramación, puesta en página, *packing*, etcétera; pero casi nunca sobre tipografía, su correcto empleo y mucho menos del diseño tipográfico ex profeso. Desde entonces, me percaté de que la tipografía siempre (o casi siempre) pasa a segundo plano, aún cuando ésta hace posible identificar y designar a empresas, instituciones, sociedades, y negocios específicos.

Cuando se habla de identificación de marca, la tipografía debe ser uno de los primeros puntos del diseño a tomar en cuenta y por supuesto, contar con los parámetros mínimos de calidad para ser *legible y visible*. Estos parámetros básicos, brindan la posibilidad de incentivar la adquisición de un producto o servicio, que de otra forma no podríamos diferenciar unos de otros en un mismo ramo o categoría. Para que una selección tipográfica funcione, es de vital importancia realizar una labor de investigación previa, tanto de la empresa, producto o servicio, así como el alcance que se desea obtener. Dicha investigación presupone un vasto conocimiento a nivel tipográfico, así como el manejo discursivo de las tipografías para generar un impacto de alto contenido visual, así como textual. Para poder hacer un buen proyecto, el diseñador debe analizar las necesidades específicas del cliente y del público o audiencia (*target*) a la que se desea llegar.

Ahora bien, al realizar un proceso de diseño, cualquiera que este sea, se debe tener en cuenta varios factores para dar con una solución lo más cercana posible al objetivo que se está buscando. Con el paso de los años, se puede observar, estudiar y analizar el proceso de forma puntual al realizar varios trabajos que seguramente se han de resolver ya sea en un despacho de diseño, de forma individual y en muchas ocasiones, de forma multidisciplinaria, con el fin de discutir las diversas soluciones para el diseño o rediseño tipográfico de un caso dado. Para esto nos apoyaremos de los procesos de análisis y resolución, en el que a través de un estudio, nos permitirá desarrollar una adecuada metodología para la producción de *Identidades gráficas*, que a su vez, se desarrollen en etapas que consistan en el análisis del *nombre*, *logotipo e imagotipo*, en el que se dividen y subdividen las diversas características que poseen con lo que nos permitirá al final, poder diferen-



ciarlas con mayor facilidad, y así trabajar de una manera más concreta y sistemática. Podemos afirmar, que, en el diseño o rediseño de una marca, se requiere conocer y reconocer las diversas características tipográficas para representar y diferenciar el nombre de tal o cual ente social, empresarial o particular que lo identifique y distinga de todo un universo de productos y/o servicios con los que debe competir.

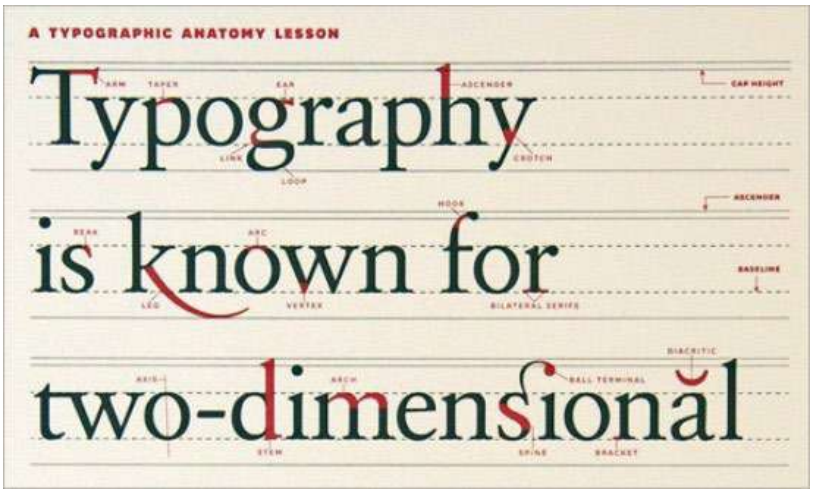
Con lo anteriormente mencionado se puede confirmar que el diseño de marca debe realizarse con el mayor rigor posible, ubicando las características generales y particulares en cada caso, y de las que, haciendo un análisis conciso, se puede hacer la adecuación correspondiente y plasmarla finalmente en un trabajo tipográfico. Es por esta razón que como estudiantes de diseño es imperativo el conocer y diferenciar las diversas características que conforman una fuente tipográfica, sus pesos y el set tipográfico que la componen para saber si es la opción adecuada para un proyecto en el que debemos emplear fórmulas matemáticas, o en el que se va a emplear el alfabeto latino, en idiomas eslavos, o incluso un proyecto en el que nos solicitan el uso de ligaduras en ciertas palabras con una combinación de glifos tales como st, ct, fl, ft, lt, etcétera.

Saber usar hábilmente estos conocimientos, nos facilitará el desarrollar un buen diseño al aplicar los conceptos aprendidos para desarrollar un exitoso diseño tipográfico.

Ellen Lupton nos dice que: “Los logotipos se pueden crear en base a tipos ya existentes, o a partir de formas dibujadas *ad hoc*. Un logotipo es parte de una marca visual general que los diseñadores conciben como un lenguaje que vive (y cambia) en sus diferentes circunstancias”.

Nuestra responsabilidad como diseñadores es el saber traducir y transmitir las ideas y conceptos que los clientes quieren plasmar en una marca, producto, servicio, empresa o institución, y de las que nosotros somos los intermediarios entre el que quiere comunicar y el que recibirá cierta información a través de la tipografía.

Por otra parte, históricamente hablando, es importante hacer mención que en la actualidad es difícil, más no imposible, encontrar métodos de impresión tipográfica tradicional, es decir, aquel método en el que intervenga una prensa mecánica, como las Chandler o las Minerva. Éstas prensas, básicamente adaptaron y mecanizaron el antiguo método que creó nuestro querido impresor Johannes Gensfleisch, mejor conocido como Johannes



Gutenberg. Hago la mención de este tipo de impresión, por la revaloración de estos métodos manuales que cada vez tienen mayor demanda y por lo tanto requieren de tipos móviles tanto de corte tradicional, así como de diseños contemporáneos. Afortunadamente existen empresas que realizan fundiciones en plomo de nuevas fuentes tipográficas en las que se plasma el trabajo de tipógrafos de diversas latitudes. Como ejemplo puedo mencionar el trabajo del maestro Juan Pascoe, que realiza libros impresos en forma tradicional, empleando tipos de plomo que brindan una particularidad y belleza excepcional a los libros que él y su equipo de impresores realizan en el Taller Martin Pescador. En él han anidado una generación de grandes poetas que han sido publicados por tan espléndido y talentoso impresor.

Así como este taller, existen otros tantos de menor envergadura, pero no por ello menos valorados, como los que existen en la famosa Plaza de Santo Domingo, en el centro de la ciudad de México. En dicho lugar, se siguen realizando de forma completamente manual, tarjetas de presentación, invitaciones a eventos sociales, calendarios y otros tantos trabajos de impresión en los que los protagonistas principales son los tipos en plomo o madera, que le dan esa calidad y calidez tan especial que proporciona la impresión con tipos móviles. Con este ejemplo quiero demostrar que la tipografía puede y debe ser apreciada tanto si su soporte está en tipos móviles de plomo, de madera o de forma digital, ya que la importancia de un determinado tipo radica en su conocimiento, desconocimiento, uso o abuso, e inclusive, el diseño *ex profeso* de un determinado diseño tipográfico. Y sí, hablo de que en realidad existe una especialidad en la que se enseña a diseñar tipografías a nivel profesional. Ya sea que hablemos de renombrados diseñadores (Adrian Frutiger, Erik Spiekermman, Mattew Carter, Tom Carnase) o de tipógrafos contemporáneos (Laura Meseguer, Cristóbal Henestrosa, Zuzana Licko, Manolo Guerrero, Isaías Loaiza, Andreu Ballius), todos ellos, en su momento y con diversas corrientes de enseñanza, aprendieron a diseñar tipografías tanto de palo seco o san serifs, así como serifs, escriturarias, de fantasía e incluso experimentales. Todos ellos y

muchos más, nos han legado con su trabajo, una enorme diversidad de fuentes tipográficas de las que podemos disponer para hacer revistas, folletos, periódicos, páginas en línea, etcétera.

En la actualidad es muy conveniente el poder abrir nuestro procesador de palabras o una aplicación de diseño editorial, diseño vectorial, o manipulación de imágenes, en la que seamos capaces de seleccionar una fuente tipográfica determinada para realizar un proyecto determinado para individualizar e identificar dicho trabajo. No sólo vamos a escoger una tipografía, sino que vamos a "vestir" a nuestro proyecto con un atuendo que vaya de acuerdo con el sitio en el que se va a presentar. Una metáfora sería la siguiente: No vamos a ir vestidos de bermudas y camiseta a una boda de gala o a ir de frac o vestido largo a una *tocada* de la Maldita Vecindad. Y nos es que no podamos hacerlo, pero no encajaríamos del todo o por decirlo menos, no estaríamos a gusto. Eso mismo pasa al no hacer una buena selección tipográfica, es decir, que, para poder formar un determinado texto, es imperativo conocer a detalle el tipo y alcance del proyecto en el que vamos a participar, para así poder entonces hacer la adecuada selección tipográfica acorde a ese trabajo en específico. Por esto, como diseñadores, es deseable y pertinente, poseer un cierto conocimiento tipográfico, y que por lo menos tengamos una mediana colección de fuentes tipográficas expertas, para así poder contar con una mayor diversidad aplicable a los proyectos en los que nos involucremos.

Parafraseando un antiguo dicho, afirmemos: "Dime qué tipo de fuentes tienes y te diré qué tipo de diseñador eres". ¶

Fuentes de consulta:

- Henestrosa, Cristóbal; Meseguer, Laura; Scaglione, José. *Cómo crear tipografías. De la fuente a la pantalla.* Tipo E. Editorial, Madrid, 2012.
- De Buen, Jorge. *Introducción al estudio de la tipografía.* Editorial Universitaria. Universidad de Guadalajara, Editorial Trea. 2011.
- Ambrosse, Gavin; Harris, Paul. *Diccionario visual de tipografía*. Index Book, Barcelona, España. 2010.

Información con carácter distributivo

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo.

Los medios editoriales han dejado atrás las fórmulas de antaño, la rigidez ha abandonado sus páginas y nuevas estructuras de navegación de la información han tomado predominio: información sintetizada, con profusión de datos, cifras y cuadros de texto, relación con otros medios (primordialmente digitales), vistosos llamados a interiores, infografías –un género informativo en franco ascenso–, etcétera, habitan ya sus páginas. La cercanía de los lectores-usuarios con los medios digitales –principalmente el internet– les ha obligado alejarse de una actitud pasiva ante la información, los lectores-usuarios ya son parte de ella, colaboran en su generación y se han convertido en una dinámica contraparte que balancea la ecuación informativa.

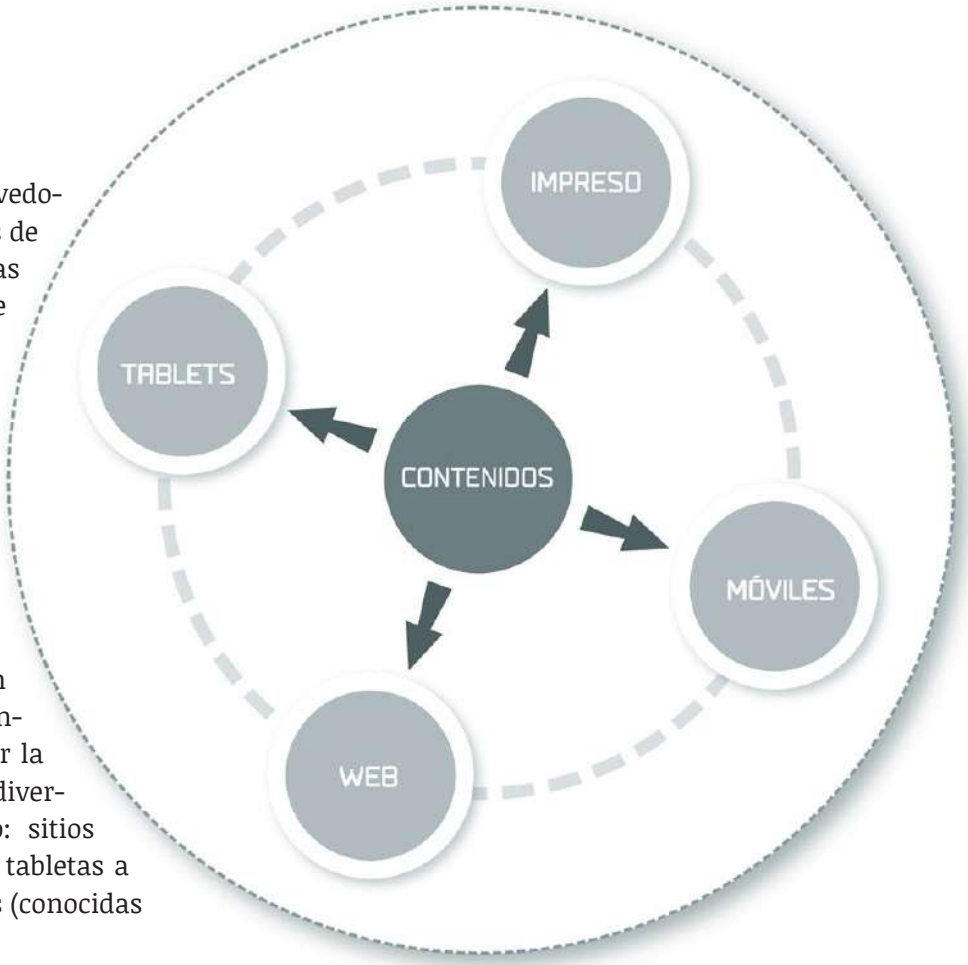
Para tales efectos muchas de las oficinas de redacción de los medios editoriales se han reducido en número y modificado en perfil de quienes las conforman, es decir, se ha limitado la cantidad de personas encargadas del diseño y del periodismo, y en algunos casos se solicita que los individuos cubran diversos roles dentro de la actividad diaria: reportero/fotógrafo, infografista/ilustrador o bien programador/diseñador.

La necesidad e inquietud de contar historias, de indagar, de investigar, no va a desaparecer, eso es inobjetable. Por tanto, en lo que respecta a la distribución de la información en el futuro, el hecho más relevante radica en identificar tres factores determinantes: el avance tecnológico, el auge de los dispositivos móviles y la avidez por la información.

Para ser más explícito en el término información, se debe hacer la siguiente anotación: los medios editoriales no deben perder su "olfato" de investigación y de recopilación para acopiar cierta cantidad de datos fruto de sus investigaciones, aquí reside como se ha anotado anteriormente la valía del editor. En este punto cabe diferenciar dicha "información" y jerarquizarla para identificar aquello que se debe compartir y difundir de inmediato, y a la vez diferenciar aquella otra que nadie, es decir, ningún otro medio posee, por lo tanto, se convierte en información exclusiva, aquella que distingue a una casa editorial de otras.

De tal manera, el fruto de la investigación: la información, ahora debe tener un carácter distributivo, es decir, los medios convencionales de comunicación editorial eran "lineales; de un sólo sentido, ahora los medios deben considerar que el nuevo modelo informativo debe ser distributivo.

Actualmente existen tan novedosos como considerables nichos de mercado (*targets*) y numerosas plataformas tecnológicas de comunicación, también nuevas, el reto radica en abastecer oportuna y consistentemente de información a todas ellas (por esta razón es que los perfiles de los colaboradores de los medios ahora han de ser multidisciplinarios). Por ejemplo, los contenidos pueden llevarse en primera instancia al medio impreso, y en adición contemplar la cotidiana distribución hacia diversas posibilidades, tales como: sitios *web*, móviles (smartphones) y tabletas a través de diversas aplicaciones (conocidas como *apps*[1]).



Los medios deben considerar que el nuevo modelo informativo debe ser distributivo.

Para ahondar en esta materia, se deben asentar dos puntos específicos en lo que concierne a las características de la información en los medios, identificándola como *on line* y *off line*. Como componente primordial de la información *on line* estará su carácter de inmediatez, de abundancia informativa y de alcance global. En contraparte la información *off line* deberá ser reflexiva, profunda y especializada, con el consumo de tiempo que lógicamente implica su preparación, pero con el valor de contenido relevante que ha de significar para el lector. Por lo tanto, debe afirmarse que es fundamental que los medios editoriales sepan coordinar ambas líneas de trabajo informativo para distribuir información tan vigente como sea posible, así como contenidos atractivos y exclusivos para el lector-usuario.

Hoy por hoy, una publicación es mucho más que una publicación: es comunicación, es complicidad, es retroalimentación, es compartir experiencias y contemplar la posibilidad de ser incluyente favoreciendo a todos los seguidores de su propuesta editorial. Los modelos de comunicación editoriales del siglo XXI se complementan y se valen de todos los recursos posibles, esto es: más contenidos y más beneficios para el lector.

Así, el pensamiento de los equipos editoriales de la actualidad debe ser amplio, incluyente, atrevido y versátil ante los constantes cambios tecnológicos. ¶

1 App es el acrónimo de la palabra en inglés: *application*, puede traducirse como "aplicación", en el contexto de la informática. Su definición sería programa informático ligero (pequeño en su tamaño) descargable que permite unas funciones determinadas, normalmente diseñado para equipos móviles: celulares y tabletas.

La irrealidad realista de la representación en pantalla

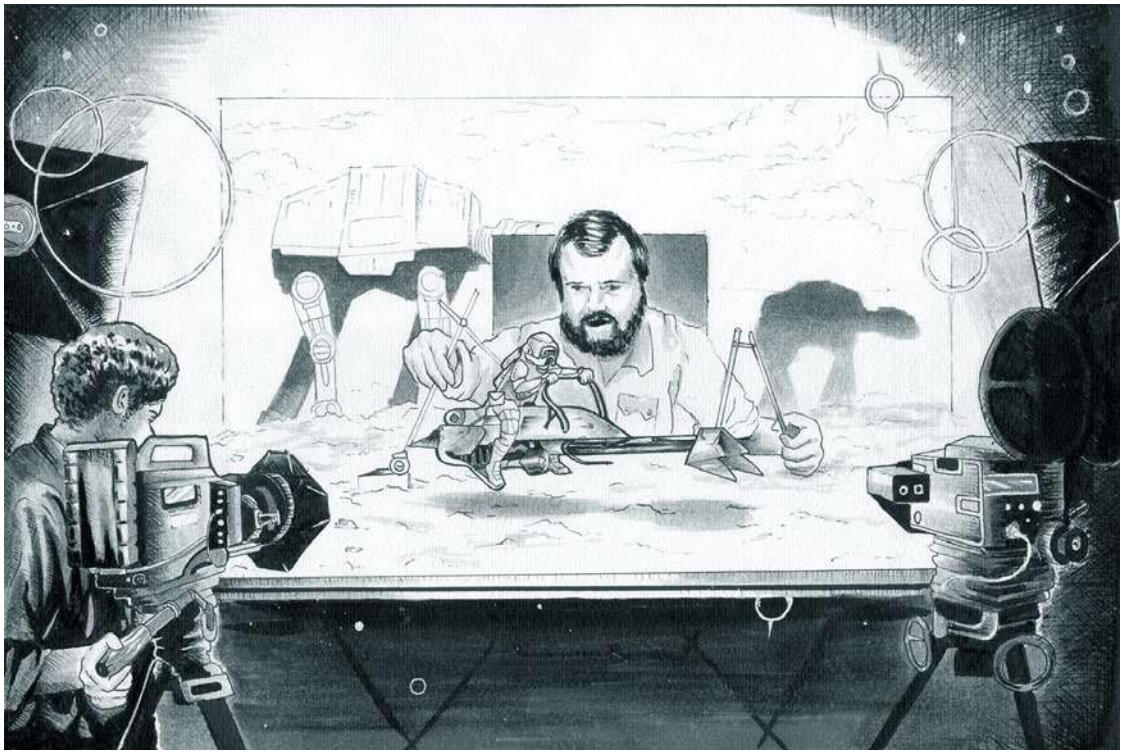
Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Parte I. Amarrando gatos

Es natural que el público relacione una película o una serie de televisión con los actores que la protagonizan, ya que son ellos quienes aparecen constantemente a cuadro. También es común que se le relacione con el director, entendiendo que es quien le da unidad y cohesión a toda la obra. Pero no debemos olvidar que una producción televisiva o cinematográfica es un trabajo que requiere de la colaboración de un enorme número de personas. Al ver una escena en pantalla no sólo estamos observando las actuaciones e interacciones de los personajes, también vemos el espacio en que todo esto se desarrolla. Y por razones prácticas, la mayoría de las veces esos espacios son tan ficticios como la historia que se representa. El hecho de que la mayoría de la gente no piense en eso es una señal de que está bien realizado. El cine es un arte de la ilusión y para mantenerla es necesario cuidar muchos detalles, crear espacios que no existen en la realidad, adaptar otros que sí existen y ocultar las diferencias entre ellos. La creación de estos espacios requiere del trabajo de escenógrafos y utileros, entre muchos otros.

En un capítulo de Los Simpson, unos productores de cine deciden utilizar a la ciudad de Springfield como locación para la película del Hombre Radioactivo. A lo largo del capítulo se representan varios aspectos del quehacer cinematográfico, pero una escena en particular me parece muy acertada: mientras unos trabajadores están pintando manchas negras a unos caballos blancos, tratando de hacer que se vean como vacas Holstein, uno de los niños que están observándolos pregunta "¿Señor, por qué no usan vacas verdaderas?" a lo que el trabajador responde "Las vacas no se ven como vacas, hay que usar caballos". Otro niño continúa con la pregunta obvia: "¿Y si quieren algo que se vea como un caballo?" La respuesta del trabajador: "Pues amarramos un montón de gatos y ya". Es una escena absurda, pero ilustra muy bien lo que puede llegar a ser el trabajo de utilería, una parte a veces ignorada pero esencial dentro de cualquier puesta en escena.

La utilería se encarga de conseguir, o si es necesario, construir los objetos que los actores van a utilizar durante el rodaje, conocidos como *props*. El departamento de utilería de una producción debe trabajar con toda la sección de arte, especialmente con escenografía y vestuario, para asegurarse de que todo siga la misma línea estética. También es necesario que se coordinen ya que a veces hay requerimientos que quedan en el límite entre un departamento y otro.



© Diego Llanos Mendoza. 2018.

Para poder entender mejor la diferencia entre escenografía y utilería podemos poner el siguiente ejemplo: si la escena va a estar situada en una sala, seguramente habrá una mesita con un teléfono que solamente sirve para ambientar; en ese caso, el teléfono es un elemento de escenografía. Pero si el guion indica que el teléfono va a sonar y una actriz va a responder la llamada, se vuelve un asunto de utilería, al haber una interacción entre la actriz y el objeto. En teoría la diferencia es simple, pero en la práctica no lo es tanto.

Consideremos un caso hipotético que parecería muy simple: el guion indica que estamos en la oficina de un importante abogado penalista. Seguramente en una pared estará colgado su título universitario, en otra habrá un librero repleto de textos de derecho, también tendremos un escritorio con fotos de la familia del abogado y unos folders con expedientes, además de una computadora. Para vestir el *set* alguien tiene que conseguir el escritorio, el librero, la computadora e incluso los marcos para las fotos y el título mientras otros construyen los *props*. Un diseñador tendrá que armar el título y los expedientes mientras alguien más imprime unos lomos de libros y los pega sobre cajas para simular que son una colección de textos penales y así llenar el librero.

Posiblemente también compren libros viejos y les peguen unas portadas genéricas, hechas por el diseñador, en caso de que los actores necesiten manipularlos. En el monitor de la computadora tal vez sólo pongan una imagen genérica, pero si el guion indica alguna interacción esta se tiene que animar. Todo esto debe estar listo al momento del rodaje, para no tener que agregarlo en la postproducción. Esto significa que los distintos departamentos deben coordinarse para sacar el trabajo a tiempo, en vez de estar discutiendo si algo le corresponde a escenografía o a utilería. En el caso de series de televisión es todavía más complicado, ya que puede haber elementos que originalmente sean sólo escenografía pero que en capítulos posteriores interactúen con un personaje, convirtiéndose entonces en responsabilidad del departamento de utilería.

Las razones para utilizar utilería son varias. En primer lugar está el costo. En nues-

tro caso hipotético sería muy caro comprar libros de derecho reales para llenar el librero, es mucho más barato forrar cajas y el resultado visual es el mismo. Además, a veces el guion exige que el objeto se destroce o maltrate durante la grabación, posiblemente en varias tomas, haciendo necesario que se tengan varias copias del *prop*. Otra razón es que a veces se necesitan objetos que no existen: tal vez la historia requiere un dispositivo futurista o un objeto prehistórico que no se puede conseguir.

Pero no es necesario irse a ejemplos tan complicados, incluso en nuestro caso hipotético tendremos que construir *props*: si queremos un título universitario con la fotografía del actor, que lo certifique como Licenciado en Derecho, es más fácil fabricarlo que conseguir un buen actor que además sea abogado. Los expedientes que se coloquen en su escritorio también tendrán que ser falsos, armados con datos de los personajes ficticios. En estos casos debe mantenerse cierto equilibrio: los *props* deben ser suficientemente realistas para que sean reconocidos como verdaderos al verlos en pantalla, pero no demasiado como para ser utilizados en la realidad. Dicho de otra forma, debe verse tan falso que, si el actor se lo llevara e intentara usarlo para ejercer como abogado, nadie se lo crea.

Esta falsedad tiene además otra razón de ser. Como lo dice la ya mencionada escena de los Simpson: "las vacas no se ven como vacas". Al colocar objetos en pantalla lo que importa es su apariencia, no su realidad, y curiosamente a veces es necesario disfrazar los objetos para que se vean más reales. Esto lo puede atestiguar cualquiera que haya visto a los actores maquillados para escena: lo que en la realidad se ve exagerado y no engaña a nadie, en pantalla se ve muy cuidado y completamente realista. Por el contrario, lo que se deja sin adornar, confiando en que su realidad será aparente al estar a cuadro, termina viéndose opaco, falso y sin gracia. Esto se debe en parte por la distorsión del lente de la cámara, pero principalmente por contraste que se da con todo lo demás que está en escena. En una realidad cimentada por elementos falsos, lo que es verdaderamente real no resulta creíble.

En las exposiciones acerca de películas y realizadores, como la de Kubrick que estuvo en la Cineteca Nacional, la de Tim Burton en el Museo Franz Mayer y la de Guillermo del Toro que se anunció para este año, el público puede observar algunos de estos objetos de utilería. Estoy convencido de que la fascinación que ejercen sobre los cinéfilos se debe en parte a que nos hacen confrontar la irrealidad de la obra, dándole una dimensión más terrenal, al mismo tiempo que nos acercan a ella. Por ejemplo, en la sala dedicada a *2001* en la exposición de Kubrick uno no veía solamente unos cubiertos y una pluma en una vitrina, sino que estaba frente a los cubiertos que David Bowman y Frank Poole usaban mientras eran entrevistados de camino a Júpiter y la pluma que flotaba sin gravedad cuando Heywood Floyd la soltaba de camino a la luna.

Paradójicamente, mientras dichos objetos nos demuestran que estos personajes no existieron en realidad, también son prueba de su existencia física. Son evidencia de una falsedad que ya conocíamos, la base de la ilusión que nos cautiva al verla en pantalla. No son fascinantes por su existencia misma, sino por el lugar que ocupan dentro del truco cinematográfico. Nos hacen pensar que es increíble cómo tantas falsedades pueden sumarse para dar como resultado algo tan real.

En el próximo artículo se revisará el caso específico de las pantallas utilizadas en escenas de películas y series de televisión. ¶

Rebozos de Tlamacazapa

“Bien mereces, rebozo,
que te festejen con sus estallidos fugaces, los cohetes de mi gozo.
Bien mereces, rebozo,
la caricia de las manos que son nuestra delicia;
que te besen las bocas…”
Gregorio de Gante[1]

Carlos Alberto Salgado Romero.

La muestra fotográfica, que en esta ocasión José Luis Rogel Luna nos presenta, colma nuestros sentidos con parte de nuestra herencia, con el legado del arte textil sincretizado –presentándonos un distintivo urdimbre que surge de los telares mexicanos y que, por encima del *quechquémitl* y el *huipilli*, se impuso, concediéndosele su uso de manera exclusiva a la mujer mexicana, para que le proveyese la sombra; ofreciéndosele además como un abrigo extensible o guarida–, pero no sólo nos confiere ese legado, el fotógrafo pone también ante nosotros a quienes se cubren con ellos, herencia nahua: mujeres de Tlamacazapa, Guerrero, tejedoras de palma. El entretejido textil y los rostros son los principales objetivos captados, por parte de Rogel Luna, con tino, sin filtros y desde perspectivas lineales que se nutren de la luz ambiental en un equilibrio simétrico.

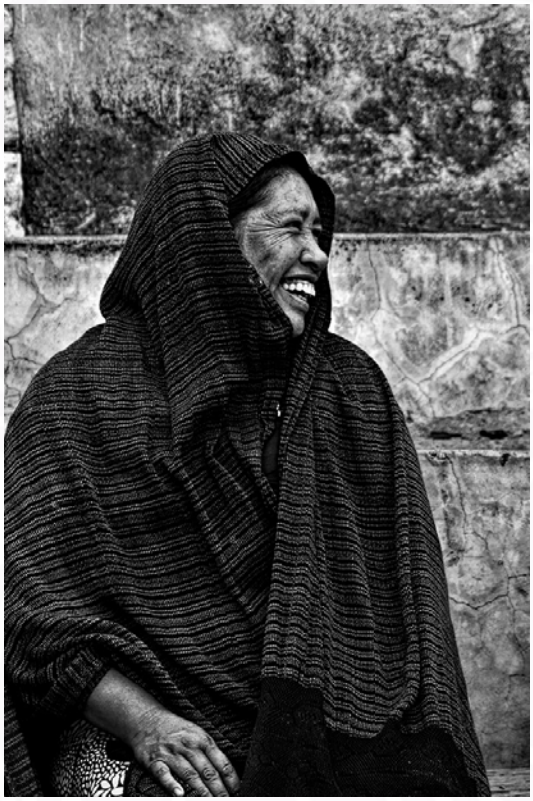
Los mantos no sólo cubren parte de los rostros y resguardan las cabezas, cobijan el alma; envuelven la esencia nahua transmutada en sonrisas y ensimismamiento; enmarcan el fulgor de los ojos en monocromías que proyectan sus brillos hacia escenarios que se encuentran fuera de los bordes, o hacia dentro de las mismas portadoras. El jaspe brota de entre los entramados en un ritmo armonioso y constante, y de entre las composiciones sugeridas por Rogel, la trama –hilos mezclados liberados de sus madejas– se nos expone a detalle, su textura nos es puesta en las manos. Rebozo, a veces cuna, a veces abrigo o guarida y en ocasiones mortaja. ¶

1 Gregorio de Gante (1890 – 1975) poeta, maestro y revolucionario mexicano.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.



Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

Título: “Rebozos de Tlamacazapa”.
José Luis Rogel Luna. Año: 2015. Técnica: Fotografía digital.

.925

ARTES Y DISEÑO