.925 ARTES Y DISEÑO

año 5 número 18 · may-jul 2018

ISSN: 2395-9894 #18

http://revista925taxco.fad.unam.mx

Melquiades Herrera, Atlas de una desnudez cultural [3]
Por Yazmin Rosales Espinoza

La apropiación de la imagen. Chamanes muiscas y el "hombre murciélago" precolombino [5]
Por Aldo Guzmán Parra

La importancia de la marca y los sellos de contraste en la obra platera [8]
Por Francisco Javier Jiménez Velázquez

Del arte instalación a la exposición de arte como proceso [10]
Por Miguel Ángel Ledezma Campos y Julia Magdalena Caporal Gaytán

Memoria, partículas donde se genera el tiempo [13]
Por Jorge Chuey Salazar

De la hibridación de las disciplinas y los *media* en las prácticas artísticas contemporáneas [16]
Por Bibiana Crespo-Martín

Breve introducción a la tipografía digital [21]
Por Miguel Ángel Padriñán Alba

De tracks y viajes compartidos [27]
Por Antonio Morales Aldana

El zoom mágico o la omisión de una interfaz realista [30]
Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería: 'Alicia en el centro del reflejo' [34]
Con obra de Eugenio Robleda Espinosa

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
Yazmin Rosales Espinoza
Aldo Guzmán Parra
Francisco Javier Jiménez Velázquez
Miguel Ángel Ledezma Campos
Julia Magdalena Caporal Gaytán
Jorge Chuey Salazar
Bibiana Crespo-Martín
Miguel Ángel Padriñán Alba
Antonio Morales Aldana
Ricardo Alejandro González Cruz
Diego Llanos Mendoza
Eugenio Robleda Espinosa

.925 Artes y Diseño, Año 5, No. 18, mayo-julio 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.

Melquiades Herrera,
Atlas de una desnudez cultural

Por Yazmin Rosales Espinoza.

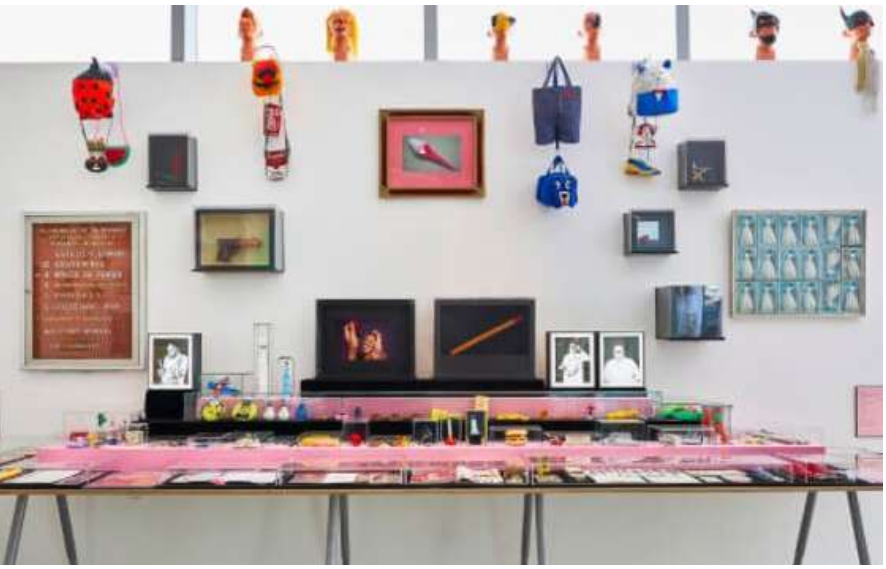
Transitamos por un mundo habitado por objetos y rastros de rutas, donde cada uno de estos elementos adquiere voz propia, conforme a su uso y tiempo en donde aparecen, y se convierten en cuerpos que hablan su tiempo. Así, el objeto se convierte en letra de un abecedario cultural que busca formar oraciones presentes dentro de un espacio, oraciones que forman un cuerpo desnudo. El Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM exhibe más de 600 piezas del artista visual Melquiades Herrara Becerril, (Ciudad de México 1949-2003).

La muestra de objetos recurre al espacio de diversas vitrinas para colocar las letras del abecedario personal del Melquiades Herrera y de un universo que forma parte de la cultura colectiva, que bien podríamos encontrar en cualquier mercado de pulgas en la ciudad de México. El historiador del Arte Aby Warburg[1] reconoce en esta disposición de elementos la creación de un "Atlas de la memoria" o como lo analiza Michael Foucault en su libro *La arqueología del saber* (1969) en los montajes se genera "una revisión ontológica y metodológica de las estructuras del conocimiento, según la cual, el saber está siempre estrechamente vinculado a las características de cada época, que establece aquello que es decible y no decible"[2].

Así cada uno de los objetos dispuestos en vitrinas ofrecen una mirada de lo absurdo, la ironía y una serie de metáforas discursivas que invitan a pensar un nuevo diálogo desde otra lógica con cada pieza: peines, plumas, bromas de magia, corbatas, máscaras de luchadores, envases de Coca-Cola, bisutería, fotografías, pornografía, entre otros, narran la forma particular de Melquiades Herrera al realizar recorridos por la Ciudad de México y con esto generar un discurso visual, abriendo

1 Tarás, C. (2010) *Cartografías de la Memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne.* Universidad Politécnica de Valencia. Edit. AKAL.

2 Foucault, M. (1969) *La arqueología del saber.* España, Siglo XXI.



el dialogo para pensar a la creación como encuentro con lo ya creado, cada uno de los objetos expuesto es el atlas de la desnudez del tiempo que habitó Melquiades Herrera, es la manifestación de un tiempo donde el arte en México se abría paso a las manifestaciones performáticas e irreverentes.

Melquiades Herrera realiza con sus obras un juego de palabras donde la frase "*yo no lo vi primero, sólo lo pensé antes que todos*" es el claro ejemplo de qué cada uno de esos objetos cobra vida y cambian de significado, dan la pauta para pensar que dentro de esté atlas el lenguaje artístico genera preguntas a la desnudez cultural donde yacen los objetos, cada recorrido es un nuevo encuentro para develar un cuerpo que se vincula a un mundo con relaciones secretas que se personifican en los discursos de las cosas que consumimos.

La desnudez del tiempo son las oraciones que forma con su lenguaje visual en sus obras, Melquiades Herrera como escribe el filósofo Giorgio Agamben[3] invita a pensarnos en la vértebra quebrada de la época en que nos inscribimos, estar en esa fisura y ver desde ahí las sombras y las luces permite búsquedas en cada uno de nuestros recorridos. Melquiades Herrera generó a lo largo de su carrera una fisura, en su obra se encuentra la desterritorialización de los objetos, una visión nómada de los símbolos y el proceso de construcción de discursos cultuales.

La muestra –que continuará hasta el 10 de junio de 2018[4]– genera preguntas a la materialidad y representación de las ideas proyectadas en cada uno de los objetos, así involucra de manera directa al espectador con los significados que se le asignan a cada uno de estos, qué en la exhibición se convierten en frases flotantes de un discurso crítico del artista. Exhibiendo así la desnudez de Melquiades Herrera, que es la desnudez del atlas de nuestra cultura. ¶

Referencias

- Foucault, M. (1969) La arqueología del saber. España, Siglo XXI.

3 Agamben, G. (2011) *Desnudez*. Barcelona. Editorial Anagrama.

4 "Melquiades Herrera. Reportaje plástico de un teorema cultural" Se exhibe en el Museo Universitario Arte Contemporáneo, en la Ciudad Universitaria, (Insurgentes sur 3000, CDMX).

La apropiación de la imagen.
Chamanes muiscas y el "hombre murciélago" precolombino

Por Aldo Guzmán Parra.

Los muiscas fueron una fructífera cultura prehispánica ubicada en la parte central de lo que hoy es Colombia, ocupaban las tierras altas de la Cordillera Oriental, en los departamentos de Cundinamarca, Boyacá y Santander. Ocuparon estos territorios alrededor de doce siglos antes de la llegada de los españoles.

Los muiscas practicaban el politeísmo y le atribuian a sus divinidades diversos fenómenos naturales. Dentro de la cosmovisión muisca, era fundamental la función del chamán y su facultad de transformación, con el disfraz como uno de los elementos centrales.

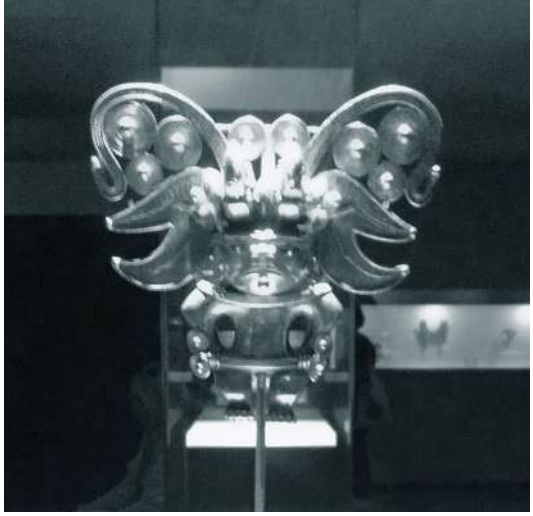
Para lograr la transformación en diversos animales, principalmente voladores, como aves y murciélagos, era necesario que el chamán adoptara algunas características del animal, mismas que eran representadas por medio del uso de objetos elaborados especialmente para el ritual, como narigueras, pectorales, argollas y máscaras, siendo estas últimas de gran importancia en el ritual de transformación chamánica.

"La máscara, mejor que ningún otro objeto ritual, expresa la idea de la transformación. Puesta, en vida o en muerte, transforma a su portador." (Reichel-Dolmatoff, 1984).

Es en el ritual de transformación, mediante el uso de máscaras, que observamos la apropiación de la imagen por parte de los chamanes. Estos personajes veían características específicas en la fauna de su entorno y buscaban representarlas, tanto en figurillas de diversos materiales, que van desde la cerámica a la orfebrería, principalmente en oro, como en sus propias personas, por lo que podemos señalar el rito de transformación muisca como un ejemplo de apropiación de la imagen.

Roman Gubern (1999) hace mención del estatuto ontológico de la imagen en dos vertientes, la primera entendida como la representación de una ausencia y la segunda como una presentificación de una existencia. En el primer caso, la imagen es una presencia simbólica de una ausencia, en el segundo, se entiende a la imagen como una presencia vital, real.

En el ritual de transformación de los chamanes muiscas conviven ambos en cierta medida, ya que el chamán, al emplear estos aditamentos externos, realiza la representación de un animal (simbólico) ausente en el acto, pero con el fin, por medio del ritual, de personificarse en el mismo (haciéndolo presente). Durante el ritual, el chamán era consciente de estar representando un animal, pero entendía que por medio de este acto simbólico re-



Figurilla de Chamán representando un murciélago, Museo del Oro de Bogotá. Fotografía propiedad del autor.

presentativo, el chamán adquiría dichas propiedades y pasaba de una forma humana a una zoomorfa, capaz de realizar las mismas funciones, como el vuelo.

Los muiscas, a través de la figura del chamán, realizaban la apropiación de la imagen de modo muy distinto al de la ideología occidental, ya que su referente eran elementos de la naturaleza misma, la representación de su entorno era para ellos una forma de capturar la esencia del objeto representado, de llevar a cabo la *traslatio ad prototypum*, como Gubern (1999) lo llama.

Esta presencia del objeto significado en la imagen, es la que Gubern (1999) asocia con la magia, el misticismo y los rituales religiosos que dieron inicio a la producción icónica, tal como sucede en el ritual de transformación muisca.

"La producción icónica nació históricamente asociada a ritualizaciones mágicas o religiosas, en las que la imagen era más que una forma inerte, pues era percibida como un soporte de vida". (Gubern, 1999)

Dentro de la apropiación de la imagen en el ritual de transformación muisca, es preponderante la figura de los animales voladores, principalmente las aves, sin embargo, el murciélago es también una constante entre las representaciones. Varias figurillas de oro, localizadas actualmente en el Museo del Oro, en Bogotá, Colombia, demuestran que la representación del murciélago por los chamanes muiscas era una actividad recurrente en el ritual de transformación. Dicha representación, como se mencionó anteriormente, se efectuaba mediante el uso de máscaras, narigueras, tocados y aditamentos en la vestimenta, simulando las alas.

Encontramos en ésta representación particular, un paralelismo con una figura muy arraigada dentro de la cultura popular contemporánea: Batman.

Un personaje de ficción, Creado por Bob Kane y Bill Finger, propiedad de DC Comics. Apareció por primera vez en la historia titulada *El Caso del Sindicato Químico* de la revista *Detective Comics* No. 27, lanzada en mayo de 1939.

Kane, aficionado a leer libros sobre el origen de las cosas, se inspiró en bocetos de una máquina voladora de Leonardo Da Vinci que había visto previamente, dibujos de un hombre con un artefacto alado.

Kane tomó inspiración así mismo de películas de la época, como *La Marca del Zorro* (1920) sobre un aristocráta que en secreto era un justiciero, *Bat Whispers* (1930), donde el actor Chester Morris interpretaba a un villano que se disfrazaba de murciélago, y la famosa *Drácula* (1931). Kane envío sus bocetos a Bill Finger, con quién ya había trabajado antes y quién añadió varios aspectos al personaje.

Los orígenes de batman, ya no como figura icónica del comic, sino del personaje, nacen igualmente de la apropiación de la imagen: el joven Wayne busca una figura representativa que lo identifique como combatiente del crimen, y encuentra en los murciélagos su inspiración, pasando a ser conocido como "The Bat-Man".

Si nos adentramos un poco en el mundo de Batman, es notorio que la apropiación de la imagen de murciélago que efectúa, es con el fin no sólo de representar al animal, sino también adquirir algunas de sus características, justo como lo hacían los

chamanes muiscas. Si bien no busca convertirse él mismo en un murciélago, busca asociar su figura a elementos característicos de dicho animal, como su actividad nocturna, y sobre todo los ataques furtivos a su presa.

Esta apropiación, figurativa y simbólica, tanto la efectuada por los chamanes muiscas como por Batman como personaje, tienen como elemento central el disfraz, cuyo fin es el de asemejar algunas características físicas del murciélago, principalmente las alas, ya sea con los tocados y aditamentos en la vestimenta del chamán, o en el caso de Batman, la capa, que se despliega en toda su "envergadura" mientras el personaje se traslada por los aires entre edificios o cae furtivamente sobre sus enemigos en la oscuridad de la noche ya que en ambos casos, tanto Batman como el chaman muisca, el elemento principal de la representación es el disfraz, pero también incide la imitación de ciertas acciones como parte del mimetismo.

Conclusión

La producción icónica y la apropiación de la imagen van de la mano desde los comienzos de la historia, representar y reinterpretar el entorno, ha sido parte fundamental de la forma en que el ser humano trata de entenderlo. Esta apropiación está presente lo mismo en las culturas antiguas que en la cultura popular contemporánea, crea cosmovisiones y mitologías, ritos, y héroes.

Si bien Batman no ha sido elevado al nivel de "deidad", si ejerce una función similar a la que en su momento ejercieron personajes heroícos y míticos como Hércules, Odín o Hunahpú e Ixbalanque, que con sus proezas inspiraban la imitación de valores, y que al igual que los chamanes muiscas, sólo pueden ser efectuadas por personajes específicos dentro de un grupo social.

Bocetos originales de Bob Kane, y su comparatvia con la máquina voladora Da Vinci. Fuente: www.brainstomping.com

La apropiación de la imagen en ambos casos, demuestra que el primer referente icónico del hombre es la naturaleza, sus carcaterísticas, sus efectos en el observador, sus efecto "místico", su poca comprensión como conjunto de fenómenos.

Lo que el hombre conoce, lo imita, lo transforma y lo vuelve suyo, lo emplea para sus fines, lo reinterpreta. El chamán muisca y Bob Kane demuestran por medio de la apropiación de la imagen que el pensamiento del hombre sigue siendo esencialmente el mismo. ¶

Fuentes de Consulta

- Coria Monter, Paulo Roberto. Introspección a una Criatura de la Noche, un Análisis Comunicacional, Psicológico y Gráfico de Batman. UNAM, CDMX, México, 2000.
- Gubern, Roman. Del Bisonte a la realidad Virtual. La Escena y El Laberinto. Anagrama, España, 1999.
- Reichel-Dolmatoff, Gerardo, Orfebrería y Chamanismo, un Estudio Iconográfico del Museo del Oro, Biblioteca Luis Ángel Arango, Bogotá, Colombia, 1994.

La importancia de la marca y los sellos de contraste en la obra platera

Por Francisco Javier Jiménez Velázquez.

En el gremio platero mexicano se usa mucho el término de "marca o quinto", tanto el trabajador como el vendedor están familiarizados con estos términos que se usan para identificar la calidad y material del producto elaborado en sus talleres, de modo que cuando venden dichos productos al público hacen hincapié en que para verificar que su obra es de plata de ley, muestran "las marcas y sellos" que se encuentran estampados normalmente en el reverso del producto. Como es de suponerse el cliente común, compra el producto sin saber en realidad la calidad real del mismo o si es una "mercancía pirata" es decir que no paga impuesto y no le queda más que confiar que está comprando un producto de calidad. Para ayudar a comprender este asunto expondremos algunos detalles importantes a considerar del mismo.

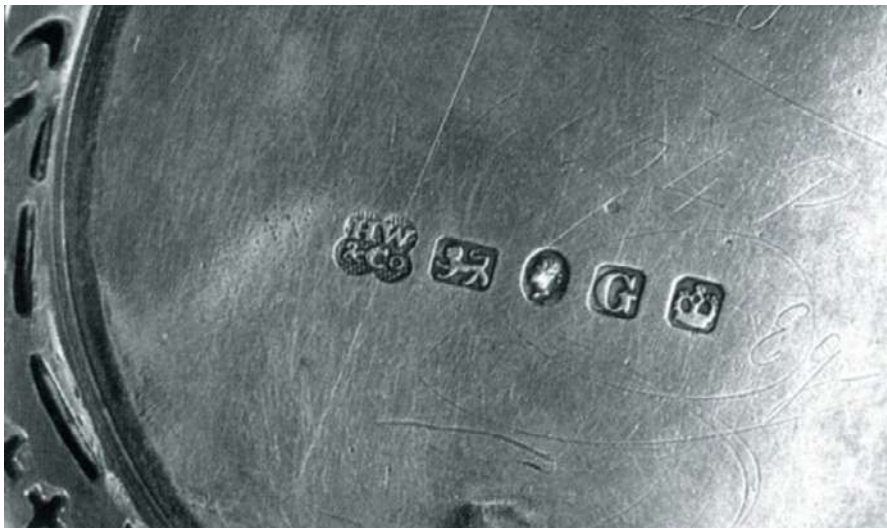
Actualmente en nuestro país por normatividad un producto legal, hecho por el artesano platero que paga impuestos y tiene su taller en orden con Hacienda, contiene las leyendas de calidad de la plata (.925, .950, .970), la clave de la razón social como se le denomina al nombre del taller, dicha clave generalmente está compuesta por dos letras que corresponden al taller y la primera letra del apellido o razón social del fabricante, y un número dado por hacienda (como ejemplo "TJ575") y por último la leyenda "Hecho en México", que por razones lógicas para marcar la joyería, la mayoría de las veces se abrevia y sólo aparece como "MEX", es decir todo producto legal debe contener estas tres leyendas estampadas, sin embargo, como es de todos conocido, en nuestro país el mercado informal predomina en la economía nacional y el sector platero no es la excepción, desarrollándose un fenómeno social donde el comercio informal impera hoy en día, como resultado, se tienen un sinnúmero de talleres ilegales o llamados también "piratas", esto ha venido incidiendo en el mercado platero, en donde se hallan productos de dudosa procedencia y baja calidad, situación que no se ha podido controlar y que se ve difícil hacerlo, por desgracia ante tal situación, la artesanía platera mexicana ha caído en un bache muy profundo de donde es preciso rescatarla con acciones efectivas, sobre todo de conciencia por parte de cada uno de los que nos dedicamos a este noble oficio.

Retomando el tema de la importancia de las marcas y sellos de contraste en la platería citaremos el caso específico de la obra platera inglesa elaborada entre los años 1818 y 1883. Los ingleses de esa épo-

ca tenían un sistema de registro bastante apropiado en el control de calidad de su obra platera, ellos establecieron oficinas de patentes donde tenían un estricto control de sus artículos fabricados con los estándares de calidad debidamente certificados, para tal fin, sus productos debían tener grabada la fecha exacta de elaboración, para esto idearon un sistema efectivo basándose en asignar letras que representaban el año y mes, además tenían signos específicos de identidad para ubicar el lugar de fabricación del producto y para informar sobre que del producto se había pagado el impuesto correspondiente, el símbolo para la ley de la plata era la representación de un león, la fecha de fabricación, como se mencionó anteriormente era representada por letras empleando letras diferentes para cada siglo, además de que se le agregaban los símbolos que representaban el lugar de fabricación y el impuesto que se pagaba, el cual se caracterizaba por ser una cabeza del monarca, apareció en 1784 y la mantuvieron vigente hasta 1889, aunque en años posteriores tal símbolo ha sido retomado para conmemorar coronaciones.

La obra platera británica de esa época, se centró en la fabricación de objetos de orfebrería en su mayoría utilizando técnicas tradicionales como el troquelado, cincelado, repujado, grabado a mano, estas últimas eran llamadas técnicas decorativas, los objetos con más demanda fueron las bandejas, jarras, cubiertos, soperas, juegos de té, licoreras, candelabros, exquisitamente decorados con motivos florales e insignias familiares representadas en escudos.

Reflexionando acerca de este antiguo sistema inglés, bien valdría la pena retomar quizá los aspectos más relevantes que pudieran ayudar a tener un mejor control



Los ingleses tenían un sistema de registro para el control de calidad de su obra platera: sus productos debían tener grabada la fecha exacta de elaboración, letras que representaban el año y mes, signos específicos de identidad para ubicar el lugar de fabricación del producto y para informar sobre el pago de impuestos, el símbolo para la ley de la plata era un león y la fecha de fabricación.

de calidad e incluso en el futuro, si nos situamos en el campo del arte, por ejemplo si se agregara en la obra el año de fabricación junto con la firma o logo del orfebre o fabricante, ayudarán a una mejor identificación de la obra en el espacio temporal de la historia del arte.

En conclusión, la marca y sellos de contraste de identificación de la obra platera son importantes tanto para tener un mejor control de calidad, como para tener una mejor clasificación a nivel local e internacional que indique la relevancia propia del origen de los diversos fabricantes, artesanos o artistas productores de obra de plata, de ahí que se recomiende el tener un logotipo o marca de autor. ¶

Referencias

- Langford J. *Plata, Guía práctica para coleccionar objetos de plata e identificar sellos de contraste.* Edimat, Madrid, España.1999.

Del arte instalación a la exposición de arte como proceso

Por Miguel Ángel Ledezma Campos y Julia Magdalena Caporal Gaytán.

Estimado lector, imagine una pintura colgada sobre la pared de una galería. Ahora visualice el conjunto de cuadros de una exposición en donde la pintura que imaginó anteriormente podría formar parte de ella. Posteriormente, trate de percibir en su mente la ubicación de todas las obras en la totalidad del espacio, es decir, cuántas piezas están colgadas en la pared principal, de qué color son los muros y cómo es la iluminación de la habitación. Distinga cuál es la alternancia entre las piezas pequeñas y las grandes.

Las pinturas no son elementos aislados, la interpretación del espectador depende de todas las cosas que la rodean y del contexto en el que éstas se presentan. No se percibe lo mismo de una pintura barroca dentro de la catedral de la ciudad de México que fuera de la catedral, es decir, dentro de un museo.

Vayamos más lejos, ahora trate usted de visualizar las fotografías de los artículos de prensa y revistas especializadas que documentarían la exposición que usted imaginó. ¿Cómo serían esas fotografías? Es probable que algunas de ellas mostraran la imagen de una obra única, pero probablemente otras nos presentarían una vista general de la muestra. Según Claire Bishop (2010) a este último tipo de fotografías se les llama, desde la década de los sesentas del siglo XX, *Installation shot*, afirmando que estas palabras forman parte del origen del término *Installation art*, el cual, según Bishop, en términos muy generales se puede aplicar al conjunto de cosas y objetos que están en todo el espacio de la galería.

Una instalación artística, no sólo se limita a la disposición de los elementos objetuales en el espacio total, sino al desplazamiento de los espectadores que se encuentran dentro de ese lugar para tener una experiencia, a su vez, detonada por la situación previamente estructurada por el autor.

Las relaciones entre el espectador y los objetos dentro de la galería, sean pinturas u otro tipo de piezas prefabricadas, son infinitas, sin embargo, Ilya Kabakov prefiere abordar este campo desde los siguientes tipos de instalaciones:

1. Pequeñas instalaciones que incluyen combinaciones de unos cuantos objetos (por ejemplo, las "repisas" de Steinbach).
2. Instalaciones que se apoyan sobre la pared, ocupando toda la pared o parte del piso (como las M. Merz).
3. Instalaciones que llenan prácticamente todo el espacio de la locación asignado a ellas (A. McCollum). (Kabakov, 2014, p. 9)

Kabakov señala que existe otro tipo de instalación, a la cual llama instalación total. Se refiere a una pieza de arte omniabarcante en donde el espectador está inmerso y dice que:

Ahora el espectador que hasta este momento se sentía relativamente libre, como se siente cuando ve pinturas o esculturas, se encuentra controlado por la instalación cuando está cerca de una, en cierto sentido, es su 'víctima'. Pero es al mismo tiempo una 'víctima' y un espectador, quien, por un lado, inspecciona y evalúa la instalación y, por el otro, sigue esas asociaciones, recuerdos que surgen de él. Está agobiado por la intensa atmósfera de la instalación total. (Kabakov, 2014, pág. 12)

Algunos ejemplos de instalación total serían las piezas construidas por Yayoi Kusama o Dan Graham en donde utilizan, entre otros elementos, espejos en donde el cuerpo del espectador se refleja múltiples veces por todo el lugar.

II

En la mayoría de las instalaciones los elementos que conforman la obra son estáticos y permanentes. La instalación se percibe prácticamente igual todo el tiempo. Sin embargo, existe otro tipo de obras que cambian a lo largo del período de exhibición. Son exposiciones procesuales y mutables. La exhibición es concebida como forma (Voorhies, 2017) o como exposición performativa (Bishop, 2016).

En este tipo de piezas destaca el trabajo de una generación de artistas conocidos a partir de la última década del siglo XX, tales como Pierre Huyghe y Philippe Parreno. Cabe señalar que este tipo de piezas tiene sus antecedentes en los años sesenta del siglo XX, en el trabajo de artistas como Michael Asher y Robert Smithson.

Vista de la exposición La levadura y el anfitrión de Philippe Parreno en el Museo Jumex, Ciudad de México, 2017. Fotografía: Miguel Ledezma.

En la Ciudad de México el Museo Jumex presentó una obra de Philippe Parreno del 26 de octubre de 2017 al 11 de febrero de 2018 con el título *La levadura y el anfitrión*. Una composición cambiante en donde el autor utilizó bacterias, el clima, equipos de cómputo, pianos, videos, intérpretes de piano, textos, globos y el desplazamiento del público para generar una compleja composición cambiante.

Un complicado laboratorio en el interior de una vitrina enorme en la sala principal monitoreaba el comportamiento de unas bacterias en recipientes de cristal conectadas a dispositivos electrónicos los cuales, a su vez, manipulaban, por señales emitidas por las bacterias, la intensidad de la luz, así como la presentación y el comportamiento aleatorio de los elementos de la exposición en otras salas del museo.

Un grupo de sillas en desorden estaban acumuladas frente a una azarosa proyección de audiovisuales elaborados por Parreno en años anteriores. Unos globos con forma de peces flotaban en el espacio de la sala principal, en donde hojas de papel de colores con textos y poemas reposaban dispersos sobre el piso. Eventualmente, un piano tocaba una partitura de manera mecánica, en otras ocasiones, los guías de la exposición interpretaban las partituras que estaban sobre él. Todo era dinámico y cambiante, la sala era luminosa y oscura simultáneamente.

Vista de la exposición La levadura y el anfitrión de Philippe Parreno en el Museo Jumex, Ciudad de México, 2017. Fotografía: Miguel Ledezma.

Una escultura con forma de marquesina estaba en un nivel inferior del museo. Los focos de luz blanca parpadeaban de acuerdo al ritmo que determinaban las bacterias a través de dispositivos electrónicos en la sala principal. Una pieza en el suelo con un líquido negro burbujeaba también al ritmo que las bacterias indicaban, las cuales respondían, al mismo tiempo, a señales del clima de la Ciudad de México que un ordenador les transmitía y a las luces de la sala. "Dirigiendo la exposición como una serie de eventos, flujos e interrupciones en la experiencia y percepción –y no como una colección de objetos– el arte de Parreno crea narrativas abiertas entre las fuerzas sociales, naturales y discursivas en lugar de representarlas." (Hammonds, 2017, p. 7)

III

Estimado lector, imagine el flujo temporal de los instantes significativos de su propia vida en la complejidad del espacio circundante. Trate de imaginar el pasado y el futuro, al mismo tiempo que usted existe en el presente. Observe las situaciones y las cosas ajenas a usted que influyeron o influirán en el círculo inconcluso, hasta ahora, de su existencia. Visualícelas como si fuesen una exposición dinámica y contingente en una galería.

La vida es forma, la exposición de arte también es forma. La vida y el arte son un proceso permanente. La pintura que imaginó al inicio de este texto es sólo una mínima parte de una totalidad inestable y compleja. Forma parte de una unidad en la que todos estamos inmersos. La exposición de arte como proceso es un eslabón que articula el arte y la vida. ¶

Referencias

- Bishop, C. (2010). Installation art. A critical history. Londres: Tate.
- –(2016). Infiernos artificiales. Arte participativo y políticas de espectaduría. Ciudad de México: Taller de Ediciones Económicas.
- Hammonds, K. (2017). La levadura y el anfitrión. En J. González , Philippe Parreno. La levadura y el anfitrión (págs. 5-12). Ciudad de México: Museo Jumex.
- Kabakov, I. (2014). Sobre la instalación total. México: Cocom.
- Voorhies, J. (2017). Beyond objecthood. The exhibition as a critical form since 1968. Cambridge: MIT Press.

Memoria, partículas donde se genera el tiempo

Por Jorge Chuey Salazar
Un viejo loco por el Dibujo

Los dibujólogos en el acto de dibujar, decisivo e irreversible de su vida, están completamente solos, están a merced de su memoria para poder compartir las breves historias del tiempo.

Memoria, las enseñanzas del sabio oculto. El dibujólogo despliega su prodigiosa memoria para disfrutar la soledad. Siempre; cada instante; cada día; todo el tiempo vivo con el Dibujo para localizar su lugar en la cuna que mece al arte.

Por tratar de innovar; entro y bajo a las mazmorras; aquel espacio que de súbito se convierten en un entorno irreal que sólo existe en mi percepción. Subo y bajo, camino para descubrir otras formas de vivir en el mundo y conocer el estado de mi percepción, mi verdadera y auténtica realidad.

Entornos de realidad virtual; con asombro descubro que el dibujar me sirve para caminar por la vida. La condición límite del Dibujo es que no tiene límite. Paso y me enfrento a la delicia del aislamiento. Ausencia y presencia del todo y la nada; silencio total; no existen formas ni horizonte que mida los pasos; tampoco se escuchan los ruidos que provocan el parloteo de los sentidos; no hay huellas ni rastros ni señal alguna que te indique la encrucijada que marca el destino.

Autor: © Jorge Chuey. Mi universo con el tiempo al revés. Instalación RV. 2018.

Sólo encuentro el espacio infinito de soledad que abruma, que deleita al espíritu. Soledad que en un acto de metempsicosis se transforma en memoria de tiempo que involuciona y vuelve a evolucionar para poder revolucionar la mirada del dibujante en ese día que ya pasó y el que está por llegar, fuera de la rueda de la existencia.

De pronto la percepción agudiza la recepción del arte y alcanzo a escuchar un sonido que me aturde, como un susurro que no quiere ser sonido. Un susurro; que evoluciona de la nada y del todo; es el llamado del dibujo envuelto en un manto de recuerdos y de nostalgias. Recepción que se venera.

Al rendir culto al Dibujo; surge etérea y fantasmal la gran memoria de los tiempos que ya no están, que me piden auxilio para regresar otra vez a la noche eterna de los sueños, o resucitar los sueños que ya se fueron, pero que aún permanecen.

Autor: © Jorge Chuey. Mi universo con el tiempo al revés. Instalación RV. 2018.

Autor: © Jorge Chuey. Mi universo con el tiempo al revés. Instalación RV. 2018.

La oscuridad en la nada roba la luz a las estrellas para iluminar el espacio infinito que se convierte en una gran tea que no ahúma, entonces aparece el espejo de mi universo, donde el tiempo corre al revés. El corazón se agita con las alegrías y las tristezas de la nostalgia y el recuerdo; entonces reclamo el derecho activo para volver a soñar como cuando era un niño y empezar a resucitar aquellos días que dejaron un rastro en las baldosas del tiempo.

La presencia de mi memoria me reconforta. En estos tiempos en que la crisis social me expulsa a una soledad extrema y amarga; sin embargo, los recuerdos es el vínculo con el pasado. Con él, la crisis no es sino una fase más, y no precisamente la más negativa. De una crisis nació mi filosofía del Dibujo.

El Tiempo se lo lleva todo, aparentemente todo, e incluso la memoria. Poder disfrutar de los recuerdos de la vida es volver a vivir dos veces. Una vez que te encuentras con la memoria, el tiempo vuelve a empezar. La vida comienza con la experiencia del dibujo y se puede definir como una mirada intuitiva hacia el pasado.

Es realmente desesperante poseer una memoria que regresa demasiado rápido y que perdura durante mucho tiempo; pero hay cosas que definitivamente me gustaría olvidar. El extraño retorno sin un destino previsto.

Memoria, es la enseñanza del sabio que está oculto en lo más profundo del pensamiento, es un memorión que protege al tiempo y lo conserva para siempre, más allá del espacio y el tiempo del universo perdido. Es una comprensión total de los eventos a nuestro alrededor y de nuestra propia existencia.

Yo nací de un trozo de carbón junto a la línea del agua. Desde aquella ventana, cada día miraba el sol brillante que anunciaba la presencia del dibujo surgiendo desde esa fila de árboles que como muro me protegían de las turbulentas aguas del bravo río, como una frontera con el país de los sueños. Empezaba a dibujar. Y nunca comprendí; el porqué, mi padre siempre decía que yo era un gusano del carbón. Retener el tiempo significa volver a vivir.

Memoria; presencia y ausencia del tiempo, reminiscencia de vida pasada. Noticia remota que vuelve a mí. Repaso del tiempo. Amnesia precoz. Evocar y volver a despertar. Regresar la mirada atrás y empezar a aprender, o a recapitular para reflexionar sobre la existencia en este mundo.

Hay veces que nada graba tan fijamente en mi memoria algún suceso como el deseo de olvidarlo. Recuerdo y la percepción

creativa vuelve a mí. Mediante el recuerdo puedo disfrutar y reconocer una felicidad más dulce aún que la gozada en la realidad determinada con los sentidos embotados. Vistas las cosas en la cámara oscura de mi recuerdo, toman un relieve muy personal los íntimos secretos, si no los compartes, se llevan a la tumba.

Mi memoria no es más que una imagen de la realidad virtual, por lo que nuestra realidad es sólo la imaginación. Definitivamente sólo me puedo inventar nuevamente mediante el recuerdo de sucesos anteriores. La memoria es una gran traidora; no regresa cuando yo lo deseo, regresa cuando menos la esperas.

De las potencias del alma. La memoria es la más cruel, porque causa el mayor mal recordando las cosas buenas. Mi memoria; se convierte en la enemiga mortal de mi descanso; como vivo dentro del misterio del Dibujo, sólo pienso en la magia que se desprende y la fantasía que provoca.

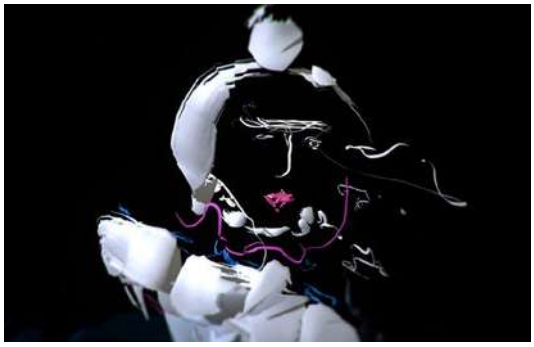
La memoria parece muy grande por lo que muestra en los recuerdos; lo es mucho más por lo que esconde y no comparte. Al dibujar los momentos que siempre recuerdo llegan de repente, sin hacer ruido. La vida me sería imposible sin los recuerdos, todo está en saber escoger lo que hay que olvidar. La vida sería imposible sin el recuerdo, todo está en escoger lo que hay que traer al presente para de inmediato convertirlo en pasado.

Pensé que me había quedado indebidamente con la angustia de algunas voces en la memoria; para llevarlas después a mis soledades y acariciarlas en el acto mismo de la creación.

Yo soy mi memoria, soy ese quimérico museo de formas y de espacios inconstantes; ese montón de espejos rotos que se vuelven a integrar en una sola pieza en el momento preciso o inesperado. Cada día creo más en la memoria como fuente de inspiración. La memoria se convierte en la cartera de mi vejez, hay que llenarla constantemente con los pasos por el mundo para que no falte la partícula creativa.

La memoria es como una gran red para pescar: uno la encuentra llena de peces al sacarla del río, pero a través de ella pasaron cientos de litros de agua sin dejar rastro alguno. Qué pobre memoria es aquella que sólo funciona hacia atrás. Pero existen en nosotros varias memorias; el cuerpo y el espíritu tienen cada uno la suya, eso es el gran portento. Pues donde se pierde el interés, también se pierde la memoria. Un hombre sin recuerdos es un hombre perdido en el universo olvidado.

Todas las cosas que olvidamos; gritan pidiendo ayuda en los sueños, pues todo el mundo nos quejamos de nuestra memoria, pero nadie de la inteligencia. Naturalmente la memoria del hombre forma la parte más interesante de la rueda de la existencia de un gran sistema de comunicación humana. Ahí se origina el dibujo que retoma sucesos e imágenes de tiempo atrás para convertirlas en la historia de un nuevo pasado, el gran libro de la vida; los aciertos, las fallas, plenas de misterio, magia, fantasía, ilusiones, que mantienen vivo el acto de la creación con una constancia rítmica en el entorno virtual.



Autor: © Jorge Chuey. Mi universo con el tiempo al revés. Instalación RV. 2018.

De la hibridación de las disciplinas y los media en las prácticas artísticas contemporáneas

Por Bibiana Crespo-Martín.

Multidisciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad, multimedialidad, intermedialidad y transmedialidad

La consolidación del uso de tecnologías digitales en el arte, así como en cualquier tipo de manifestación cultural en general, ha derivado, en muchos casos, en una praxis creativa contemporánea caracterizada por la integración de diferentes medios de manera confluente, es decir, una producción artística que se significa por la hibridación de 'viejos' y 'nuevos' medios, disciplinas, soportes, lenguajes. El objetivo de este artículo es ofrecer una aproximación teórica de los parámetros disciplinares y mediales de las prácticas artísticas contemporáneas a fin de facilitar la identificación y diferenciación de las diversas estrategias creativas que los artistas contemporáneos utilizan para articular un discurso. Se ambiciona, a la postre, ofrecer herramientas para el análisis de obras fundamentadas en la concurrencia disciplinaria y medial.

En esta realidad de producciones culturales y comunicativas sustentada en la hibridez y la transversalidad, en la comunidad académica se asiste con fuerza a la discusión epistemológica de los términos multidisciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad, multimedialidad, intermedialidad y transmedialidad. A razón de la literatura especializada, se desprende que no se trata de un debate polarizado con partidarios y detractores de unos u otros conceptos, sino de un posicionamiento taxonómico que se resuelve en definiciones muy semejantes, de contornos ambiguos, y que se han venido usando como sinónimos. Y puesto que no se debiera utilizar un término por otro en los contextos investigadores, seguidamente se intentará perfilar esas diferencias con el propósito de contribuir a su definición.

Así, la siguiente tabla (Tabla 1) ofrece, de forma esquemática, sintética —y con el bien entendido de que se trata de una tabla simbólica y no de un gráfico porcentual—, la definición de esta miscelánea de conceptos asociados a las prácticas artísticas contemporáneas correlacionados con los distintos grados o niveles en función de la fusión del uso de las disciplinas y los media. Esta jerarquización se ha establecido conforme a una categorización de la mayor o menor complejidad que conlleva la combinación armónica de las diversas y diferentes disciplinas, y de los diversos y diferentes media.

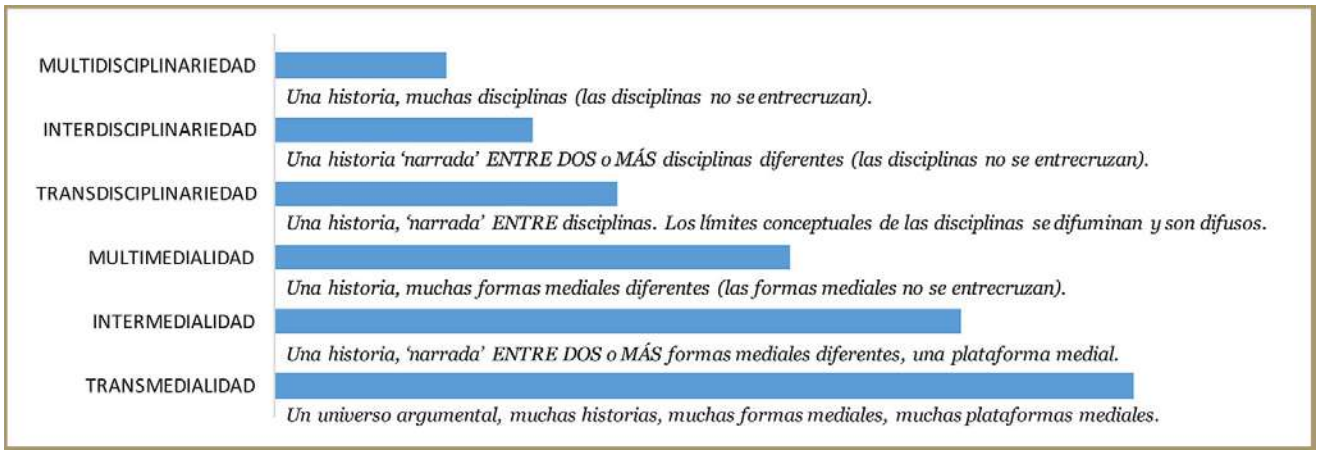


Tabla 1. Sistematización conceptual de la hibridación del uso de las disciplinas y los media en las prácticas artísticas contemporáneas.

Dado que las definiciones ofrecidas se sustentan en el cómo cada una de ellas hace uso de las disciplinas, la forma medial, la plataforma medial, el media y el universo argumental cabe, antes de proseguir con la explicación de cada uno de los conceptos, delimitar su acepción. De manera concisa, una disciplina es la subdivisión categórica de una determinada rama científica o artística, léase pintura, escultura, dibujo, grabado, instalación, performance o net-art. Por otra parte, la forma medial es el lenguaje del que una historia se sirve (este puede incluir texto, fotografía, ilustraciones, imágenes en movimiento, mapas, audio, gráfica, formas interactivas, etc.). Estas formas mediales se muestran de algún modo, esto es la plataforma medial, es decir, el 'dispositivo' en el que se reproducen las formas mediales (pintura, escultura, instalación, performance, vídeo, libro, Internet, móviles apps, i-Pad's...) (Moloney, 2014: s.p.).

A su vez, al tenor de las teorías de McLuhan (1964: 8-9) el medio es el mensaje, incluso cuando el 'contenido' esconde la verdadera naturaleza del medio. Y, finalmente, podemos determinar que el universo argumental de una obra consiste en que bajo un mismo paraguas argumental se cuentan más de una historia, cada una de ellas está completa en sí misma y tiene sentido en sí misma, pero al mismo tiempo todas son necesarias para la construcción y comprensión del universo argumental en su totalidad, todas juntas expanden la comprensión de un tema más amplio.

Multidisciplinariedad = Una historia, muchas disciplinas (las disciplinas no se entrecruzan)

Una obra multidisciplinar se caracteriza por abordar un mismo mensaje, una misma historia a narrar o un mismo objetivo conceptual desde diversas disciplinas, es decir, la obra se aborda desde varias disciplinas. Sin embargo, cada disciplina conserva sus propios principios, modelos y métodos sin que ellos se entrecrucen. Se da un trabajo colaborativo disciplinario, por separado, con un propósito común.

Interdisciplinariedad = Una historia, 'narrada' entre dos o más disciplinas diferentes (las disciplinas no se entrecruzan)

Por otro lado, la interdisciplinariedad (Fig. 1) difiere sutilmente de la multidisciplinariedad por cuanto el mensaje, historia u objetivo se persigue y se teje desde diversas disciplinas. Cada disciplina aborda la cuestión desde sus propios principios sin traspasar sus lindares constitutivos. No obstante, cada disciplina aporta una parte del objetivo desde ópticas distintas siendo todas ellas imprescindibles para la comprensión total de la obra, de modo que no trabajan de manera aislada o separada.

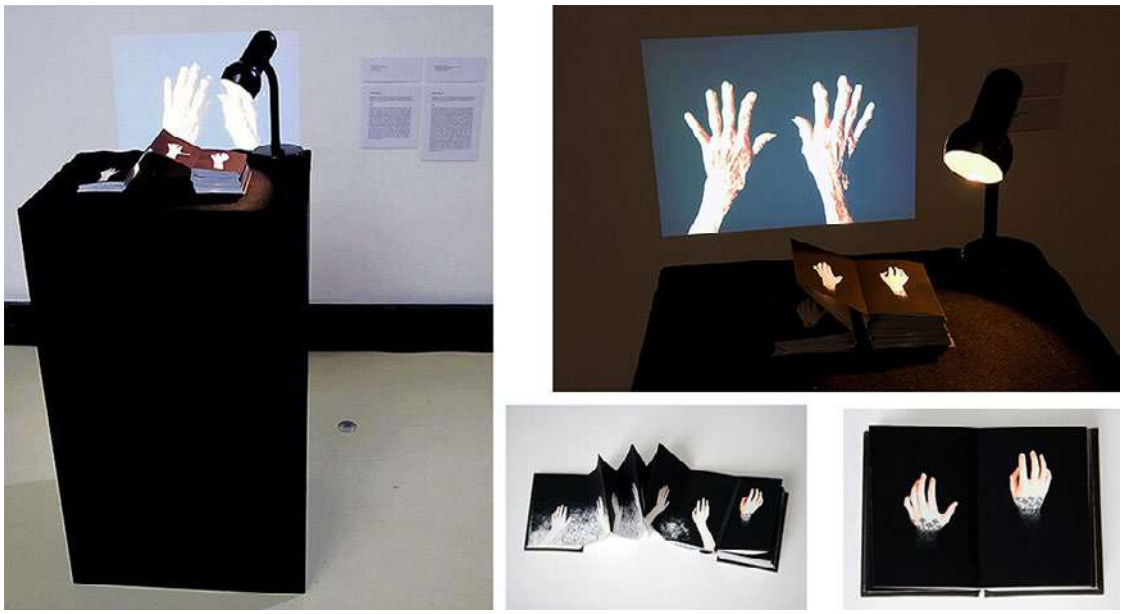


Figura 1. David Paton, Speaking in tongues. Speaking Digitally / Digitally Speaking (2009). Obra interdisiciplinar en la que se 'narra' una historia —las barreras del idioma en la sociedad. El artista ambiciona la representación de idiomas inteligibles, y para ello opta por simbolizar una conversación entre su madre y su hijo a través del diálogo de las fotografías de sus manos— desde distintas disciplinas que no se entrecruzan —un Libro de artista, un vídeo y una instalación. El Libro de artista y el vídeo no son una réplica el uno del otro. Las disciplinas no interactúan entre ellas—.

Transdisciplinariedad = Una historia 'narrada' entre disciplinas. Los límites conceptuales de las disciplinas se difuminan y son difusos.

Por transdisciplinariedad entendemos, de una parte, el recurso a modelos de diversa proveniencia disciplinaria y teórica (teatral, histórica, antropológica, sociológica, filosófica, estructural, postestructural, teoría de la comunicación, etc.) o a unidades o elementos particulares de éstos al servicio de la apropiación, decodifcación e interpretación del objeto analizado. Las obras de talante transdisciplinar abogan por un trabajo de transhumancia disciplinaria desdibujando los confines inmanentes a las propias disciplinas. El término transdisciplinariedad tiene poco que ver con aquel tradicional de la comparatística e interdisciplinaridad ya que allí los métodos de la propia disciplina de base no son transcendidos, más bien incluye y conlleva las diversas recodificaciones ya que el empleo de postulados e instrumentos de otras disciplinas implican siempre una desterritorialización y reterritorialización de éstos (De Toro, 2007: 24).

Multimedialidad = Una historia, muchas formas mediales diferentes (las formas mediales no se entrecruzan)

La multimedialidad está vinculada al concepto de 'convergencia mediática' (Jenkins, 2006). Las posibilidades tecnológicas de los sitios Web, hacen posible la conformación de plataformas donde conviven medios y lenguajes diferentes.

Multimedia significa la combinación o utilización de dos o más medios de forma concordante, y es en los entornos digitales donde esta combinación e incorporación de contenido audio-visual, gráfico y textual deviene en hipermedia. La red (World Wide Web) es el más claro ejemplo de hipermedia. La tecnología multimedia consiste en utilizar la información almacenada en diferentes formatos y medios, controlados por un usuario (interactividad). Los documentos hipertextuales pueden ser textuales, gráficos, sonoros, animados, audiovisuales o una combinación de parte o de todas estas morfologías; por lo que el término hipertexto puede tener características multimedia.

Figura 2. Eileen Hogan, A narrated portrait 2008-2011 (2013). http://eileenhogan.onlineculture.co.uk/ttp/. La intermedialidad de este Libro-arte digital converge en la narración de una historia —la biografía de un personaje— en muchas formas mediales —dibujos, texto, audio, video, interacción…— y presentada en una única plataforma medial (on line de visualización en pantalla).

Intermedialidad = Una historia 'narrada' entre dos o más formas mediales diferentes, en una plataforma medial

La intermedialidad (Fig. 2) ha sido objeto de muchos más estudios que los conceptos anteriormente definidos. El primer uso del término 'intermedia' puede situarse en 1966 por el artista estadounidense Dick Higgins (1966) en su ensayo homónimo. En él Higgins ya presentaba la distinción entre *intermedia* –como una fusión conceptual de los medios– y *mixed media* –como adhesión de distintos medios–, y con ello se asentaban las bases para entender la intermedialidad como una forma que integra distintos medios.

Es en este sentido en el que se da la intermedialidad, es decir, cuando "ocurre la integración de uno o varios medios en alguna otra forma de comunicación" (Cubillo, 2013: 171), y así se origina un espacio intermedio del que surge un nuevo producto o práctica, o sea, "entender la intermedialidad como punto de encuentro entre los aspectos materiales, semióticos, culturales, e incluyendo la variabilidad espacio-temporal" (Elleström, 2010, citado en López-Varela, 2011: 108).

Transmedialidad = Un universo argumental, muchas historias, muchas formas mediales, muchas plataformas mediales

El término transmedialidad enriquece y complementa a la intermedialidad. Así, De Toro (2007: 24) ve en el prefijo 'trans' una ampliación y deslimitación de aquél término con el prefijo 'inter' ya que se ubica en un supranivel epistemológico. Mientras que la intermedialidad se asocia con la difuminación de fronteras formales y de géneros, la transmedialidad alude a una lógica que sobrepasa o esquiva la simple adición, que transgrede un límite, que se produce "cuando diversos elementos mediales concurran dentro de un concepto estético, cuando se constata un empleo multimedial de elementos y procedimientos o cuando éstos aparecen en forma de citas, es decir, cuando se realiza un diálogo de elementos mediales y se produce un meta-texto-medial." (De Toro, 2007: 27).

Como conclusión, se puede afirmar que la especificidad y riqueza en el uso de las disciplinas y los media en el arte contemporáneo no viene dada por la integración de formas narrativas, medios y géneros preexistentes; sino por la germinación de una nueva lógica comunicativa, es decir, un sistema integrado de contenidos diversos y de diferentes naturalezas en constante transformación.

El arte de nuestro tiempo a menudo se materializa en una praxis artística caracterizada por el mestizaje y la hibridación de numerosas disciplinas y medios. Este escenario requiere de su investigación desde ópticas que vayan más allá de aque-

llas investigaciones descriptivas de sus particularidades narratológicas formales. A sabiendas de que las fronteras son permeables y que las categorizaciones rígidas no tienen mucha utilidad, el marco teórico aquí aportado y la acotación de los conceptos multidisciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad, multimedialidad, intermedialidad y transmedialidad busca, de alguna manera, dar respuestas a la porosidad ontológica que existe entre todos ellos. ¶

Referencias

- Cubillo Paniagua, R. (2013). La Intermedialidad en el siglo XXI. *Diálogos: Revista Electrónica de Historia*, 14(2), 169-179. doi: http://dx.doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444
- De Toro, A. (2007). Dispositivos transmediales, representación y anti-representación. Frida Kahlo: Transpictorialidad-Transmedialidad. *Comunicación*, 5, 23-65. Recuperado de:
- http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n5/articulos/dispositivos_transmediales_represetacion_y_anti_representacion_frida_kahlo_transpictorialidad_transmedialidad.pdf
- Higgins, D. (1966). Intermedia. *The Something Else Newsletter*, 1(1). También publicado como capítulo en Higgins, D. (1984). *Horizons, the Poetics and Theory of the Intermedia.* Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media collide.* Nueva York / Londres: New York University Press. Traducido al castellano por Pablo Hermida Lazcano. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona: Paidós, 2008.
- López-Varela Azcárate, A. (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 95-114. doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.5
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: the extensions of man.* New York: McGraw Hill.
- Moloney, K. (2014, 21 de abril). Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name?. *Transmedia Journalism*, s.p. Recuperado de *https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/*

Breve introducción a la tipografía digital

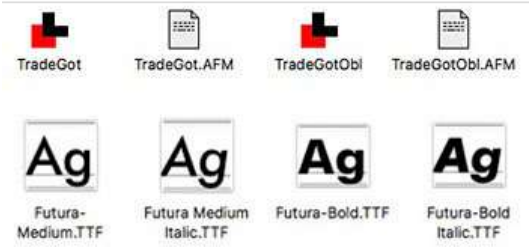
Por Miguel Ángel Padriñán Alba.

¿Qué es una tipografía digital?

Soy diseñador gráfico y tipógrafo aficionado, cuando explico a una persona lo que estudié o mi ocupación me resulta difícil aclarar lo que hacemos las diseñadoras y diseñadores, más aun, tratar de explicar lo que es una tipografía digital o el trabajo que implica, por lo tanto, trataré de dar una breve introducción al mundo de la tipografía digital y recomendar a quien lea este artículo algunos puntos para tomar en cuenta cuando elija una fuente tipográfica.

Como se señaló en un artículo anterior debemos tener claro que una fuente digital es una pieza de *software* que trabaja con otros tipos de *software*, es un archivo que contiene el dibujo de caracteres y la información del espacio entre estos para visualizar diferentes diseños de letras, números y signos en sistemas operativos, aplicaciones, navegadores de computadoras y dispositivos móviles.

Así como evoluciona el *software*, lo han hecho las fuentes digitales adaptándose a los requerimientos de hoy en día, durante la década de los ochenta surgieron dos formatos de fuentes digitales: TrueType (.ttf) y PostScript (.pfb, .pfm y .afm), ambos limitados por cerca de 255 glifos, y que generalmente manejaban diferentes tipos de archivos para sistema Mac y PC dificultando el trabajo entre plataformas, en el caso de PostScript eran necesarios dos o tres archivos por peso (es decir: *light*, *medium* o *bold*) mientras que TrueType usaba sólo uno, para las familias tipográficas con caracteres especiales como *swashes*, caracteres alternos o ligaduras discrecionales era necesario agregarlos en otro archivo de fuente. Encontrar fuentes con soporte para cirílico o griego no era tarea fácil.



Fuentes PostScript en la parte superior con dos archivos por peso, fuente TrueType en la parte inferior con un archivo por peso.

En la década de los noventas surgió el formato OpenType (.otf, .ttf y .otc) revolucionando el sector de la tipografía digital, una codificación diferente le dotó de la posibilidad de contener cerca de 65 mil caracteres por archivo y ser multiplataforma. En la primera década del siglo XXI se desarrollaron las fuentes digitales para uso en internet (.woff y .eot), estas se instalan en los servidores de las páginas *web* para mostrar familias tipográficas no instadas en las

computadoras o dispositivos del usuario. En estos últimos años surgieron las fuentes de color (.svg, .colr, .sbix y .cbdt), por el momento se pueden usar en navegadores *web*, algunos sistemas operativos y programas especializados donde se diseña el texto con capas y colores para exportarlo en formato .pdf, .svg o .png y después colocarlo en el proyecto. Algunas versiones de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop ya permiten trabajar con este formato de fuentes.

Fuentes de nueva generación para servidores web y con codificación OpenType, en la parte inferior muestra de las recientes fuentes de color. Fuentes de nueva generación para servidores web y con codificación OpenType, en la parte inferior muestra de las recientes fuentes de color.

Desarrollo de una fuente digital

Para entender un poco el funcionamiento de las fuentes digitales es útil conocer lo que implica el desarrollo de estos proyectos, lejos de ser un complejo trabajo de código como un programa de cómputo es un trabajo gráfico que puede tener una parte de programación, es un proceso de varios pasos que inicia como muchos proyectos creativos: con una motivación personal, una necesidad o una "necedad", porque no es un trabajo sencillo. Dependerá del tipo de proyecto las etapas y el proceso, ya sea un rescate tipográfico, una fuente comisionada o una fuente que se hace por interés personal, también influye la autora o autor y sus procesos de trabajo pero en general sigue un esquema.

Se inicia con el dibujo de algunos caracteres, la "inspiración trabaja de formas misteriosas" y uno nunca sabe qué tendrá a mano para los primeros bocetos que después se refinan para pasar a la etapa de digitalización, aunque hay fuentes que se usan como mapas de bits, las fuentes generalmente se dibujan con vectores para poder escalar su tamaño según lo deseado. Después viene una parte que considero muy interesante puesto que acerca a las tipógrafas o tipógrafos al tradicional trabajo de las imprentas con tipos móviles: se trabaja en pequeñas casillas que tienen asignado un glifo en particular, por lo tanto, en el archivo de fuente final no se mostrarán los caracteres de las casillas que no se trabajaron.

Muestra de área de trabajo de un software de edición de tipografía. Cada carácter tiene asignada una casilla.

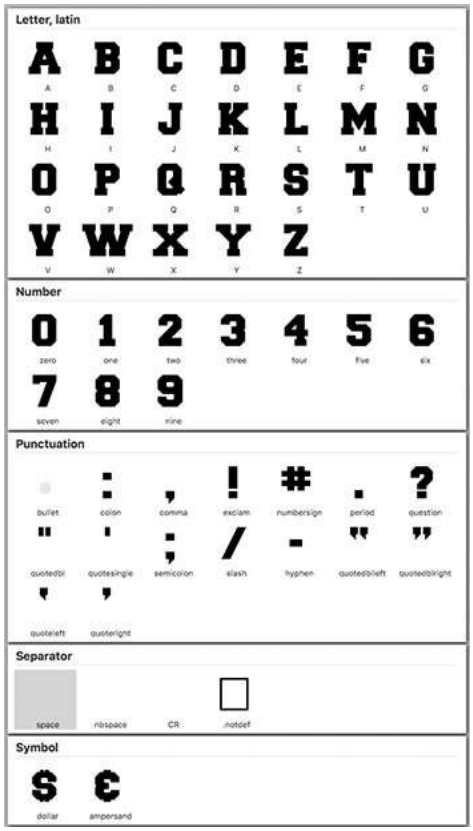
Después viene la labor de espacio de la fuente y consiste en dos etapas, *tracking* para el espacio general y *kerning* para el espacio entre pares específicos de caracteres, si la fuente lo necesita es en esta etapa donde se trabajará la programación de funciones OpenType –un tema que será abordado posteriormente–, después vienen pruebas con la fuente componiendo textos y las correcciones necesarias en dibujo y espacio.

Cabe destacar que la decisión del número de caracteres que ofrecerá la tipografía depende de la autora o autor, quien puede hacer tan compleja su fuente como lo desee, generalmente los proyectos más completos son generados por grupos de personas con conocimientos diversos o con asesoría de personas provenientes de varios países.

¿Qué contienen las fuentes tipográficas digitales?

La respuesta es compleja y dependerá de las decisiones que tomó la persona o la empresa que trabajó la fuente tipográfica así como el motivo de su creación, el tipo de usuario que tuvo en mente, la cantidad de idiomas que consideró o las necesidades de diseño que más le interesaron. Como podemos ver es difícil saber en un primer vistazo lo que una fuente o familia tipográfica tiene para ofrecer. Es hasta que conocemos su paleta de caracteres, o bien, hasta que la utilizamos que podemos conocer sus funciones y prestaciones.

En general, las fuentes contienen los caracteres mínimos para escribir palabras o cifras con números así como algunos signos de puntuación, aunque la mayoría de los usuarios no requieren de características tipográficas complejas frecuentemente encontramos fuentes con tan pocos caracteres que sólo es útil para el idioma inglés dejando mucho que desear con la ausencia de diacríticos, signos de interrogación y admiración por mencionar las carencias más comunes, necesarios en la mayoría de las lenguas.



Muestra de fuente con pocos caracteres, útil para muy pocos idiomas.

Para cubrir la mayoría de las necesidades de un proyecto debemos asegurarnos de contar con letras mayúsculas (o de caja alta), minúsculas (o de caja baja), signos diacríticos, caracteres con signos diacríticos (o acentuación para diversos idiomas), números (tanto ordinarios, como elzverianos[1] y fracciones), signos de puntuación, símbolos monetarios y símbolos matemáticos básicos, es decir, aproximadamente los 255 glifos de las fuentes PostScript y TrueType de la década de los ochentas, en suma, la cantidad de caracteres suficientes para cubrir cerca de cuarenta idiomas.

1 Números de ojo antiguo

Con el surgimiento del formato OpenType podemos encontrar fuentes tipográficas mucho más complejas, con una mayor cantidad de caracteres, con símbolos especializados y soporte para más idiomas, caracteres cirílicos, griegos, hebreos, idiomas de las regiones de Europa central y del Este; e incluso complejos sistemas de escritura de Asia. Gracias a la codificación de las fuentes OpenType cada archivo puede contener un poco más de 65 mil caracteres, aunque ello no significa que todas las fuentes tengan semejante cantidad de glifos.

Selección de tipos

Debemos saber buscar y elegir los recursos tipográficos que puedan cubrir las más básicas necesidades de la mayoría de los proyectos, idealmente se debería decidir qué fuente o familia usar desde la planeación del proyecto, considerar el contexto, el soporte o medio, los idiomas que debemos cubrir y una serie de factores que muchas veces se dejan de lado por lo apretado de los tiempos y los presupuestos, es entonces que recurrimos a la prontitud y gratuidad de internet donde tenemos muchas opciones para elegir y adquirir fuentes digitales, pero tener muchas opciones no garantiza que todo lo disponible sea de buena calidad.

Tampoco descartemos del todo a las fuentes con pocos caracteres pues son útiles en títulos cortos, como capitulares o proyectos donde la prioridad es el dibujo y no la letra. Pero fuera de esas funciones debemos tomar en cuenta algunos aspectos para el uso y selección de familias tipográficas en proyectos con necesidades mayores. He aquí diez puntos a tomar en cuenta al seleccionar fuentes tipográficas para un proyecto.

1. Complejidad del proyecto

Para proyectos complejos que requieren varios niveles de jerarquía en la información es recomendable familias tipográficas con varios pesos, tal vez con variantes condensadas o expandidas, cada peso o variante con sus respectivas cursivas. Si es necesaria más de una familia tipográfica la mayoría de los profesionales recomiendan combinar familias que sean diferentes entre sí, además algunos diseñadores sugieren combinar fuentes que compartan ADN, es decir que sean del mismo autor o casa fundidora. Algunas súper familias tipográficas incluso cuentan con versiones *sans-serif* y romanas con estructuras similares.

Muestra de la súper familia tipográfica Zine con variantes sans-serif y romanas que parten de una misma base

2. Rendimiento en la página

En diarios o proyectos con presupuesto ajustado son recomendables tipografías con altura *x* grande, ascendentes y descendentes cortas para tener más líneas de texto en la página. Y si esto no es suficiente se sugiere emplear fuentes con diseño condensado para tener más palabras por línea de texto.

3. Necesidades de las y los lectores

Laborando con editoriales de libros escolares, he trabajado fuentes con requerimientos especiales para primeros lectores, esencialmente se deben evitar confusiones entre caracteres para facilitar el reco-

nocimiento de los mismos. Cabe destacar el caso de Sarakanda, una fuente diseñada por Alejandro Valdez Sanabria para personas con dislexia.

Fuentes Futura y Sasson en la parte superior, para los primeros lectores suele ser confusa la primera, la segunda resuelve algunos problemas para la lectura. Fuente Sarakanda diseñada para lectores con dislexia.

4. Temas especializados

Hablando de áreas como la física, las matemáticas o la química son necesarios diversos glifos como fracciones, complejos signos matemáticos o subíndices para fórmulas químicas. Algunos textos históricos que deben reproducirse fielmente requieren caracteres que muy posiblemente ya están en desuso.

Caracteres y ligaduras históricas, algunas en desuso.

5. Idiomas

Gracias a la globalización es común el uso de diacríticos y caracteres ajenos a nuestra lengua castellana, nombres de personas o ciudades y el empleo de palabras en otros idiomas son más comunes cada día. En proyectos bilingües, o incluso trilingües para varios sectores o mercados debemos asegurarnos que sean cubiertas las necesidades de cada idioma.

6. Dibujo de la tipografía

En ocasiones las cualidades plásticas de la tipografía deben destacar como elementos gráficos para ilustrar un periodo histórico, área geográfica o hacer referencia a estilos gráficos como conceptos o ideas. En estos casos podemos recurrir a las fuentes *display*, aún cuando contengan pocos caracteres, si sólo las emplearemos en títulos.

Fuentes display, pueden ser útiles en textos cortos, títulos o ilustrando periodos históricos o estilos gráficos.

7. Señalética (Lecturabilidad)

Una fuente con estas características debe leerse rápido, por ejemplo en un aeropuerto o alguna autopista, en el primer vistazo debe darnos información concisa, por eso se recomiendan las fuentes sin remates y de dibujo sencillo y claro (ofreciendo amplias contraformas y buen contraste) que eviten confusiones.

8. Soporte

Las condiciones de trabajo entre papeles satinados y porosos son muy diferentes, así como la calidad del sistema de impresión a emplear, en las peores condiciones se recomiendan letras con trampas de tinta. Para pantallas con baja resolución se sugieren fuentes sin remates e incluso fuentes de tipo pixel.

Muestra de Bell Centennial con trampas de tinta para compensar la ganancia de punto en sistemas de impresión rápidos o de baja calidad.

9. Números

Este es un tema complejo, en las fuentes profesionales encontraremos números de ojo antiguo o no alineados para cifras y fechas en el texto, números alineados para títulos y tablas con información, numeradores y denominadores para fracciones básicas.

Números alineados y de ojo antiguo disponibles en la misma fuente tipográfica.

10. Ornamentos y *dingbats*

Algunas familias tipográficas disponen de una variante con signos no alfabéticos, contienen ornamentos, *bullets*, divisores o marcos para complementar el proyecto con elementos del mismo estilo gráfico.

Espero que estas recomendaciones sean de utilidad para próximos trabajos, sin duda se escapan muchos factores, pues estoy cierto de que cada proyecto tiene requerimientos diferentes. Como última recomendación solicito que antes de instalar una nueva tipografía digital se lea y revise a detalle la licencia de uso para respetar el trabajo y el tiempo de la autora o autor.

¿Hacia dónde va el diseño y mercado de fuentes?

Las fuentes tipográficas se pueden adquirir de forma gratuita desde hace tiempo pero gracias a proyectos como Google Fonts podemos adquirir fuentes excepcionales y de forma gratuita, de igual forma algunas casas fundidoras, tipógrafas y tipógrafos ofrecen algunas familias o pesos de forma gratuita y de muy buena calidad. Si el presupuesto lo permite se deben adquirir tipografías de forma legal con alguna distribuidora, los filtros de selección y revisión de éstas garantizan un mínimo de calidad y un buen funcionamiento, además algunas brindan asistencia técnica.

En el futuro sin duda seguirán existiendo fuentes gratuitas y de pago, algunas plataformas como Fontown han adoptado un esquema de suscripción similar a servicios de *streaming* similares a los servicios tan conocidos de Netflix y Spotify. La producción tipográfica posiblemente se combinará de forma más natural con otras disciplinas y se verá influenciada por tendencias tecnológicas como el *motion graphics*, realidad aumentada, realidad virtual y los ambientes digitales tridimensionales. Entonces tal vez la programación de las futuras familias tipográficas tendrá que ver con el movimiento, tridimensionalidad o con reacciones a estímulos del usuario, sólo el tiempo lo dirá. ¶

Referencias

- Willberg, Hans y Forssman, Friedrich, *Primeros auxilios en tipografía*, GG, España 2002, 104 p.
- Baines, Phil y Haslam, Andrew, *Tipografía, función, forma, diseño*, GG, Hong Kong, 2002, 192 p.
- Buen de, Jorge, *Manual de diseño editorial*, Santillana, México, 2000, 398 p.
- Frutiger, Adrian, *Signos, símbolos, marcas, señales*, GG, España, 1981, 282 p.
- https://glyphsapp.com/tutorials/creating-a-layered-color-font
- https://es.wikipedia.org/wiki/OpenType

De tracks y viajes compartidos

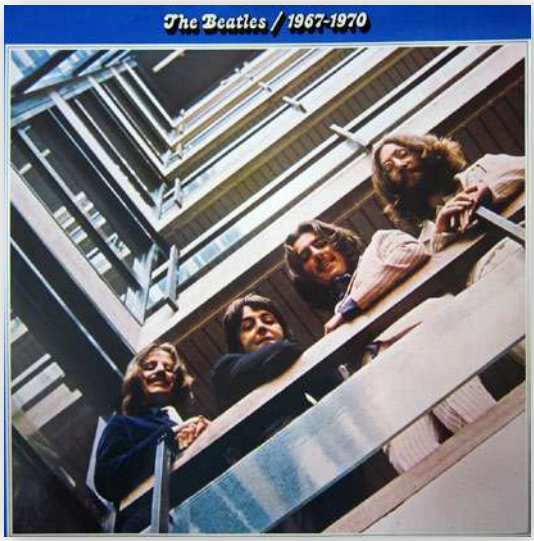
Por Antonio Morales Aldana.

Track 1. American Pie

Yo conocí el rock cuando parte de él murió. Si para Don McLean[1] el 3 de febrero de 1959 fue "*the day the music died*"[2], en mi caso, yo experimentaría una ausencia semejante veinte años después. La noche del 8 de diciembre de 1980, cuando yo tenía siete años, mi padre –quien muy ocasionalmente compraba discos de vinil– traía uno bajo el brazo y entristecido le dijo a mi madre: "¿A quién crees que mataron hoy?, ¡A John Lennon[3]!"

Aquel disco doble de vinil con tapa azul recién adquirido por mi padre era The Beatles/1967-1970 (The Blue Album) y fue reproducido casi un mes en mi hogar pues, a mi entender, representaba el humilde homenaje que mis padres harían al mítico compositor y su música.

Sin duda, yo hubiese deseado una mejor anécdota para haber conocido el rock, sin embargo, dicha experiencia marcó mi gusto por dicha expresión humana, pues los sentimientos y sonidos que aquella noche



The Beatles/1967-1970 (también conocido como "The Blue Album").

se dieron habían cambiado mi vida pues como McLean diría: "*something touch me deep inside*"[4].

Pasado algún tiempo, mi identificación con el rock fue total, sin embargo, reparé que mi percepción musical deseaba asociarse con alguna estimulación visual, ahora necesitaba asociar la música con alguna imagen, con algún rostro, con una fotografía, es decir, con una portada. Me di cuenta de que de todos aquellos acetatos que mis padres conservaban en casa, sólo me acordaba de uno, pues era el único que tenía una autonomía e identidad: el álbum doble de tapa azul de The Beatles. Con fotografías en su portada y contraportada, dicho ál-

1 Don McLean (New Rochelle, NY, EUA, 1945) Cantante y compositor de folk rock estadounidense.

2 Traducción del inglés, "El día que la música murió".

3 John Lennon (Liverpool, UK, 1940 – New York, NY, 1980) Músico, poeta, dibujante y actor británico miembro fundador de The Beatles.

4 Traducción del inglés, "Algo me conmovió profundamente".

bum no sólo le daba rostro a cuatro voces, sino que además tenía una anécdota, contenía emociones y recuerdos que con tan sólo mirar su portada, salían de su letargo para volverse vividas y entrañables.

Y es que el poder de las artes, en este caso, la música y la imagen son incuestionables hoy en día.

Gabriel García Márquez, sensiblemente dolido por el asesinato de Lennon, escribió un artículo al respecto, que apareció en El País[5] el 16 de diciembre de 1980. En él, describió la importancia de la música como compañera en nuestras vidas y cómo alimenta momentos en nuestra memoria. Contó que su hijo le preguntó a una compañera de clase por qué habían matado a Lennon y ella respondió: "*Porque el mundo se está acabando*".

Será que acaso la revolucionaria vida de John Lennon imaginaba un mundo en paz, pero el agonizante mundo que le tocó vivir aun no entendía ello, justo como lo expresa Vincent –tercer track del álbum American Pie[6]–, al decir:

But I could´ve told you Vincent
This world was never meant for
One as beautiful as you

Nos resta sólo imaginar si "American Pie" tiene razón al decir: "Can music save your mortal soul?[7]

Track 14. Revolution
You say you want a revolution
Well, you know
We all want to change the world

American Pie de Don Mclean (1971).

1968... Primavera de Praga, Tlatelolco, Black Power, "*Revolution*" de The Beatles. Por antonomasia, el Ser Humano revoluciona, transforma y adapta. Sean sus creencias, su entorno, su físico, sus ideas o sus productos, pero pocas cosas se mantienen estáticas ante sus ojos. Ya la letra de Julio Namhauser[8] en voz de Mercedes Sosa[9] lo confirmaba al decir:

Cambia el clima con los años
Cambia el pastor su rebaño
Y así como todo cambia
Que yo cambie no es extraño

Y así como todo cambia, naturalmente la llegada de nuevas tecnologías (cd, Mp3, iTunes, etc.) revolucionó la manera en que compramos, almacenamos, y reproducimos música, pues del disco de vinil hasta la "nube" musical, el viaje ha sido largo, tal como incluso lo hace una canción en el espacio. El 4 de febrero de 1968 en los

5 https://elpais.com/elpais

6 American Pie es el segundo álbum de estudio del cantante y compositor de folk rock Don McLean, publicado por United Artists Records el 24 de octubre de 1971.

7 Traducción del inglés, "¿Podrá la música salvar tu alma mortal?"

8 Julio Numhauser Navarro (1940) Músico, cantante y compositor chileno.

9 Mercedes Sosa (San Miguel de Tucumán, 1935–Buenos Aires, Argentina, 2009) Cantante de música folclórica argentina.

Buddy Holly, pionero del rock quien falleció en un accidente aéreo el 3 de febrero de 1959.

estudios Abbey Road en Londres se grabaría "*Across the Universe*" (tercer track del álbum *Let it be*[10] de The Beatles). Cuarenta años después, el 4 de febrero de 2008 la NASA envió "*Across the Universe*" al espacio a unos 300,000 kilómetros por segundo, es decir, a la velocidad de la luz, intentando llegar a la Estrella Polar, alejada de la Tierra por 431 años luz.

Ante esta iniciativa interestelar, Yoko Ono se limitó a decir "lo veo como el inicio de una nueva era" y Paul McCartney alegremente comento "¡Genial! Muy bien hecho, NASA. Saludos a los extraterrestres".

Será que a McCartney las cuestiones de cientos de años luz no le significaban nada y en cambio, decidió el 1 de julio de 1976 comprar los derechos de todas las canciones de Buddy Holly, pionero del rock que falleció en un accidente aéreo el 3 de febrero de 1959, fecha que para Don McLean justo representaba "*the day the music died*". ¶

Referencias

- Brackett, Nathan. (2011). *Legendary Rock Songs*, Vercelli, Italy, Whitestar Publishers, 268 pp.
- De Beaupré, Antoine. (2016). *Total Records, Photography and the Art of the Album Cover*, New York, Aperture, 442 pp.
- MacDonald, Bruno. (2010). *Rock Connections*, New York, Harper Collins Publishers, 286 pp.

10 *Let It Be* es el duodécimo y último álbum de estudio lanzado por la banda de rock británica The Beatles, a pesar de que fue grabado antes que *Abbey Road,* el disco se lanzó al mercado el 8 de mayo de 1970.

El zoom mágico o la omisión de una interfaz realista

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Segunda parte de "La irrealidad realista de la representación en pantalla"

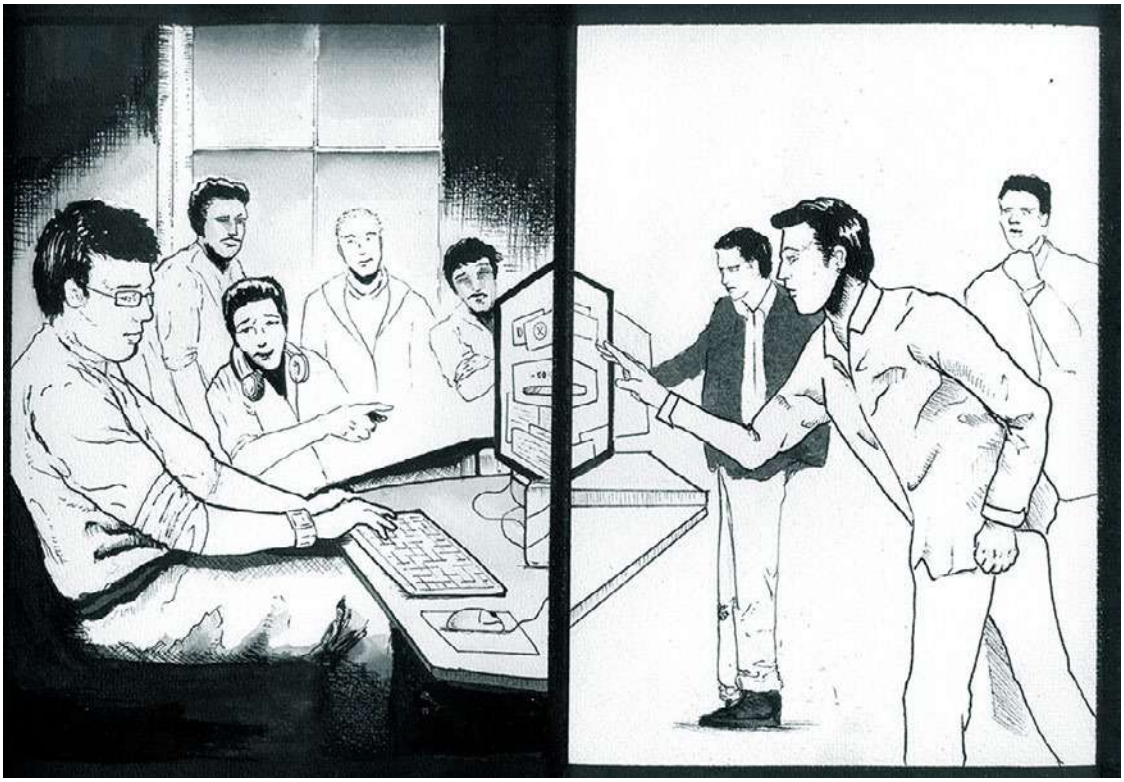
En la pantalla vemos a un par de detectives en su centro de operaciones. Están frente a una computadora, observando intensamente el monitor mientras uno de ellos teclea rápidamente unos comandos. Entre una multitud de ventanas de distintos programas genéricos, el rostro de un hombre captado por una cámara de seguridad les devuelve burlonamente la mirada. Los agentes están desesperados, incapaces de encontrar cualquier pista, hasta que uno de ellos nota un extraño brillo en los lentes oscuros del hombre en la foto. Unos comandos más en el teclado hacen que la imagen se agrande, pero no sólo eso, sino que conforme aumenta de tamaño también se va haciendo más nítida. Lo que era sólo un borrón miniatura en la foto original se vuelve una imagen clarísima que da a los detectives la pista con la que podrán resolver el caso. Al grito de "¡Agranda la imagen!" se ha hecho magia digital, "creando" pixeles con información detallada, y el detective ni siquiera tuvo que mover el mouse, bastó con presionar teclas al azar con gesto de concentración.

La descripción anterior no es de una película o serie específica. Popularizada por *CSI*[1] y sus variantes, este tipo de escena es un ejemplo de la representación digital en el imaginario común. Quienes trabajen con imágenes digitales sabrán que el zoom no mejora la calidad de una escena, más bien al aumentarla por encima del 100% la calidad va disminuyendo. También saben que las cámaras de seguridad generalmente no tienen la mejor calidad de imagen y aunque haya aplicaciones que puedan extrapolar pixeles nuevos para agrandar la imagen, estas tienen un límite y no pueden recuperar información que no se encuentre en la toma original.

Pero en cine y televisión parece que las computadoras pueden hacer lo que sea, desde *hackear* el sistema de tránsito de una ciudad para controlar todos los semáforos, hasta *hackear* la conciencia de un individuo para controlar sus acciones. Así como utilizar un zoom mágico para obtener en unos segundos imágenes nítidas y enormes a partir de una grabación de baja calidad.

La utilización de dispositivos electrónicos, que hace unas décadas era novedosa, se ha vuelto algo cotidiano, y esto se ve reflejado en todos los aspectos de nuestra vida. La computadora en la que trabaja-

1 CSI: Crime Scene Investigation, serie creada por Anthony E. Zuiker y Ann Donahue, Estados Unidos, 2000–2015. Otras versiones de CSI son CSI: Miami, CSI:NY y CSI:Cyber.



© Diego Llanos Mendoza. 2018.

mos, la que usamos en casa para navegar en internet, la que tiene el oficinista que nos atiende al realizar un trámite, las enormes pantallas que muestran publicidad en las calles, incluso los celulares que llevamos siempre a todos lados. Estamos rodeados de pantallas con distintos contenidos. Y cuando vemos algo en cine o televisión nos encontramos con esta multitud de pantallas dentro de la pantalla. Pero rara vez nos ponemos a pensar en que todo lo que los personajes ven en sus monitores tiene que ser preparado por alguien.

Así como los encargados de utilería y escenografía tienen que preparar los *sets*, otro departamento se encarga de preparar los contenidos animados e interactivos que aparecerán en la escena. Si bien algunos de estos elementos se agregan durante la postproducción, en ocasiones es necesario tenerlos listos durante el rodaje. Esto hace posible que los actores puedan controlarlos, además de que facilita la previsualización de la escena, evitando tener una multitud de recuadros verdes. Los encargados de realizar estos contenidos deben trabajar en conjunto con los de Utilería, Arte y Diseño para coordinar el estilo e intercambiar elementos gráficos por razones de continuidad.

Uno de los retos que presenta la creación de estas pantallas es tener que decidir entre una representación realista y una que sea entendible para el público. En algunas ocasiones estos dos objetivos no están peleados y basta con imitar la acción real sustituyendo las marcas y logos con elementos genéricos o creados expresamente para esto. Por ejemplo, si el personaje va a buscar algo en internet no puede simplemente entrar a Google y hacer su búsqueda: es necesario armar un buscador con apariencia genérica, incluyendo la página de resultados con la información que indique la escena, y prepararlo para que al momento de grabar pueda llegar rápidamente al resultado deseado (no queremos que el personaje tenga que pasar horas buscando mientras el público se aburre).

En este tipo de interacciones que son bien conocidas por la mayor parte del público no hay tanto problema para decidir

cómo será la representación[2]. Mensajes de texto, correos electrónicos, páginas web... todo eso puede mostrarse de una forma simplificada pero sin alejarse de la realidad porque el público lo conoce y lo entiende. La dificultad aparece cuando se tiene que mostrar algo con lo que no estamos familiarizados, o que no existe.

Pensemos en otro tipo de escena muy común: tenemos a un *hacker* que se abre paso en la base de datos secreta de una organización enemiga. Está en un cuarto pequeño lleno de computadoras. Trabaja al mismo tiempo en cuatro o cinco monitores, controlando todo desde su teclado, en el cual escribe a una velocidad que envidiaría cualquier mecanógrafo experimentado. En los monitores vemos pasar una multitud de líneas de código indescifrables, mientras distintas ventanas se abren y cierran constantemente. Gráficos abstractos se pasean por la pantalla todo el tiempo, dando movimiento constante, mientras suena una multitud de *bips* y *bops*. También salen mensajes de aviso y muchas barras de avance con mensajes como "Acceso denegado", "Descarga en proceso" o simplemente "Cargando". Después de unos segundos de esto aparece un mensaje más grande que anuncia "Acceso obtenido" o algún equivalente, mientras el *hacker* da un aplauso y su expresión de satisfacción nos indica que logró entrar al sistema enemigo, o lo que sea que haya estado haciendo.

Probablemente todos imaginamos claramente la escena porque hemos visto alguna similar muchas veces. Pero si se la mencionamos a alguien que trabaje con ese tipo de sistemas nos va a explicar, muy enojado, las razones por las que esta escena es ridícula. Va a decir que el proceso real es muy distinto, que todas esas ventanas que aparecen y desaparecen no tienen razón de ser, que el código se tiene que pensar bien y no se trata sólo de escribir como desquiciado[3]. Y tendrá razón en señalar la irrealidad de la situación, pero estaría olvidando un hecho importantísimo: que la escena no requiere ese grado de realismo. Si lo viéramos como es en realidad nos resultaría tedioso: un tipo sentado frente a un monitor, observando, pensando, luego escribiendo unas líneas de código para después borrarlas porque no funcionaron. Y así durante horas.

Si vemos escenas con interfaces llamativas pero muy vistosas es porque este tipo de representación le comunica al público lo que necesitamos que entienda, de una forma más efectiva de lo que lo haría una interfaz realista. En ocasiones se tienen sólo unos segundos para dar una gran cantidad de información de la forma más atractiva posible, además de ajustarse a la visión del director de arte y hacerla entendible para el público.

Sin embargo, en situaciones óptimas se puede hacer todo eso sin descuidar el realis-

2 Incluso éstas no están exentas de problemas. Recordemos la escena de *Se busca* (Wanted, Dir. Timur Bekmambetov, Estados Unidos, Alemania y Rusia, 2008) en la que el protagonista hace una búsqueda por su nombre y ésta no arroja ningún resultado. En realidad habrían salido resultados acerca del cómic en el que está basada la película, pero obviamente eso no serviría dentro de la escena. Lo que resulta extrañísimo es que no hayan salido resultados acerca de otras personas, como si no existiera en el mundo nadie más que se llame Wesley y/o se apellide Gibson. En este caso, una representación más realista no daría el efecto deseado, que es recalcar que Wesley es un don nadie sin presencia en el mundo.

3 Se pueden llegar a extremos tan ridículos como en NCIS (serie creada por Donald P. Bellisario y Don McGill, Estados Unidos, 2003-actual) que en una escena tiene a dos personajes escribiendo, al mismo tiempo, en un sólo teclado para detener una intrusión.

mo. Un ejemplo reciente es la cuarta temporada de *Black Mirror*[4], que en el capítulo *Arkangel* muestra la aplicación de control parental cuyos controles bien podrían estar en una tablet actual, o la interfaz simple y clara de los *coaches* en el capítulo *Hang the DJ*. Estas interfaces sutiles, bien armadas pero nada escandalosas corresponden a una serie interesada en sorprender a base de guiones sólidos y mundos realistas, con atención al detalle y un diseño visual muy cuidado a lo largo de cada temporada, como cabría esperar de la buena ciencia ficción. Diseños así pueden verse décadas después sin que estén fuera de lugar.

Por otro lado, muchas series y películas tratan de dar a su multimedia una apariencia vagamente futurista, que casi siempre significa ponerle muchas barras de avance, formas de onda, mensajes de alerta, gráficos abstractos y sonidos digitales. Esto está enraizado en una tradición que viene de hace décadas, cuando estos sistemas eran poco comunes y había que representarlos visualmente de una forma llamativa y novedosa, aunque no necesariamente cercana a la realidad. Esta estética se ha ido actualizando pero siempre a partir de esas mismas convenciones, y cintas como *Juegos de guerra*[5], *Hackers*[6] y *Swordfish*[7] muestran su evolución. Lamentablemente estos ejemplos ahora se ven muy viejos, como seguramente se verán dentro de unos años muchos de los que se hacen actualmente, resultado de una dirección de arte más interesada en lo llamativo que en lo bien realizado.

Como resultado de la popularidad de *CSI* mucha gente piensa que todas las investigaciones policiales son como las que se muestran en esos capítulos[8]. Del mismo modo, también creen que se puede utilizar un zoom mágico para mejorar imágenes digitalmente, o cualquier otra acción exagerada que se muestre en una película. Pero conforme el público se va familiarizando con las computadoras y dispositivos móviles, va aumentando su conocimiento sobre lo que se puede y no se puede hacer digitalmente. Queda por ver si esto contribuirá a que se exijan guiones mejor planeados, en los que las computadoras no hagan magia, y si este mayor conocimiento del público disminuirá el abismo que hay entre la representación entendible y la realista. O por el contrario, puede hacer que los realizadores sigan buscando dar interés a las escenas mediante interfaces incomprensibles, tratando de ocultar su desconocimiento de los procesos reales. ¶

4 Black Mirror, serie creada por Charlie Brooker, Reino Unido. La cuarta temporada tiene tres meses de haberse estrenado al momento de escribir esto.

5 War Games, Dir. John Badham, Estados Unidos, 1983.

6 Hackers, Dir. Iain Softley, Estados Unidos, 1995.

7 Swordfish, Dir. Dominic Sena, Estados Unidos, 2001.

8 Esto se conoce como El efecto CSI o El síndrome CSI.

Galería

Alicia en el centro del reflejo

Por Eugenio Robleda

Sabía de la vieja creencia de que, al estar entre dos espejos paralelos, y observarse por un largo período, podría encontrarse con el diablo. Sin embargo ella entendía que, en todo caso, lo que descubriría serían sus propios demonios. Dispuso las dos superficies reflectantes a sus costados y empezó a observar los múltiples reflejos de su ser en ambas caras reflejantes.

Ella quería entender, en lo que la rodeaba, esa distinción que le daba la calidad de persona y que la hacía igual a sus semejantes. A esos entes que existen como idénticos a ella misma en el tiempo y en el espacio. Su objetivo era escudriñar una noción del ser en sí misma, más allá de la identidad como tal.

Poco a poco se fue concentrando en las figuras, aparentemente más lejanas y apenas definidas, en las que difícilmente se reconocía. Esas eran las imágenes que buscaba, su yo desconocido, al menos para ella misma, trató de contemplarse durante largo tiempo, pero al más mínimo movimiento de su cuerpo, sus múltiples yo, danzaban en un baile tan perfectamente sincronizado que ni la mejor compañía de ballet ruso lograría coreografiar.

Esa transformación de cuerpos al infinito, que los espejos le mostraban y que reducían sus dimensiones al alejarse con una proporción perfecta, le hizo recordar sus clases de geometría en la secundaria, en particular sobre la homotecia, trató de entenderlo, pero era difícil comprender, sobre todo porque demasiadas visiones empezaban a generarse en su mente, provocadas por las oleadas de reflejos, a ratos indefinidos, ante ella. Peces y aves de Escher le nublaron la vista, sus estructuras ambivalentes se mezclaban con su yo proyectado al infinito y luchaba por verse, por encontrarse, por escudriñarse y reconocerse en esa que, por destellos, por miles de ellos, le resultaba en ocasiones tan ajena.

La multiplicidad de reflejos empezó a serle extraña, ya no se miraba, ya no era ella. Su yo se cosificó. Era un objeto más y dada la infinita cantidad de sus yo objeto, les empezó a restar importancia, se devaluaron, tal como sucede en la ley de la oferta y la demanda. En la medida en que ella se parecía más a lo contrario de su ser, más borrosa se tornaba. Esto la inquietó al grado de hacerla creer que sus demonios en verdad empezaban a aparecer, que esa vieja creencia era real. Sus monstruos habían ahuyen-

tado a las palomas de Escher, sus peces se habían perdido en el océano de imágenes y destellos reflejados por ambos espejos.

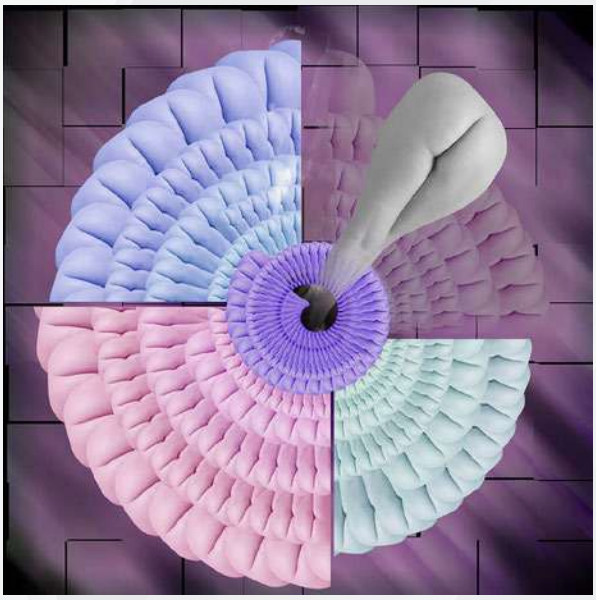
Y así, al inicio de un trayecto desquiciante, surgió un atisbo, como suceden las iluminaciones. Sus oídos se inundaron de sonidos indefinidos, armónicos y cadenciosos pero inescrutables, se llenó de paz. Se le nubló la vista y al ritmo de la cadencia de lo que escuchaba, en el centro de esa visión borrosa, surgió ella y se recorrió con la mirada, con calma, sin prisa. Se vio en el centro de sus múltiples yo. Sin tratar de responderse quién era, de donde venía, a dónde iría, cuál era su papel en la vida y cuál era el sentido de la existencia, decidió aceptarse tal cual, sin mayor cuestionamiento. Entendió que todo eso lo sabría, en otro tiempo, en otro plano, en otro momento, en otro espacio... ¶

Galería
Alicia en el centro
del reflejo

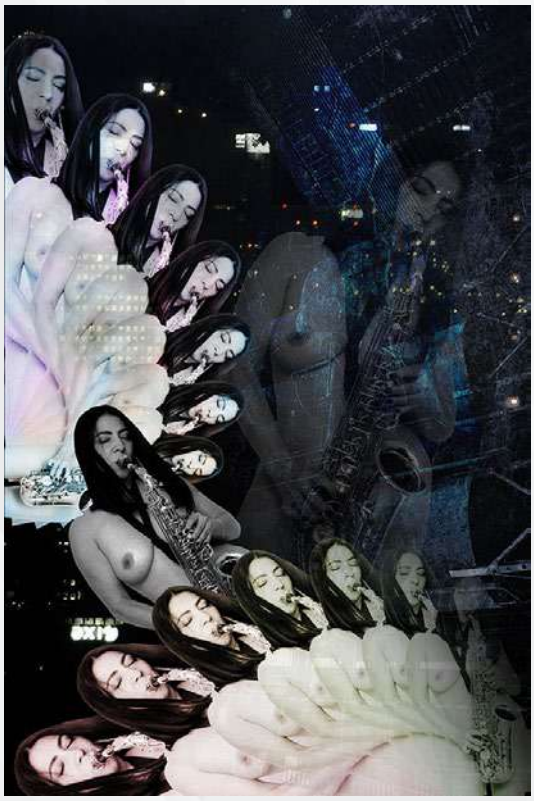
Eugenio Robleda.
Desconcierto.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda.
Inflexión.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda.
Introspección.
Fotomontaje digital.

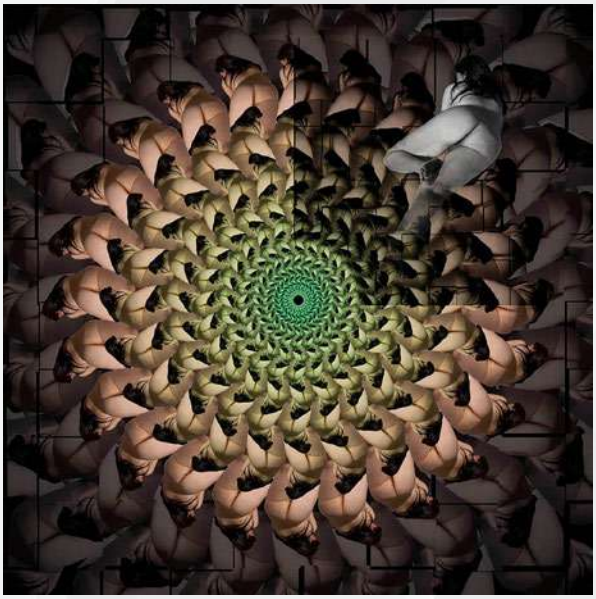


Eugenio Robleda.
Irradiación.
Fotomontaje digital.



Eugenio Robleda.
Polifonía.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda.
Simbiosis.
Fotomontaje digital.



Eugenio Robleda.
Tlapalcaticuani.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda.
Vanidad intervenida.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda.
Voluntad interrumpida.
Fotomontaje digital.

Eugenio Robleda Espinosa

Cuenta con una licenciatura en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco. Asimismo con estudios en la Escuela Activa de Fotografía, además de diplomados en foto editorial, diseño web y arte. Ha participado en diversas exposiciones nacionales e internacionales. Actualmente labora en One Way Books editando libros de automovilismo y como free lance para diferentes empresas, de igual forma publica en diversos ensayos, gráfica digital y foto reportajes.

http://erobleda.wordpress.com
http://onewaybooks.weebly.com
http://erobleda.wixsite.com/fotografo
IG: @erfotografismos
FB. IG. TW: @erobleda
FB. IG. TW: @onewaybooks

.925

ARTES Y DISEÑO