.925
ARTES Y DISEÑO

año 9 · edición 33 / feb-abr 2022
ISSN: 2395-9894 #33
http://revista925taxco.fad.unam.mx

otro cuerpo, otros ojos
el arte de la mirada en un mundo virtual

Cuídate de los Idus de marzo. [3]
Por Ma. del Carmen Lourdes López Rodríguez.

El espectador en el cuarto de siglo. [8]
Por Adán Zamarripa Salas.

Cuatro paradojas en el final de muchas cosas. [13]
Por Diana Eliza Salazar Méndez.

Sombras atrapadas en pantalla: escultura fugaz. [19]
Por Pablo Kubli.

Una pira para el hereje. [23]
Por Julio Chávez Guerrero.

Identidad docente y pandemia. Entre rupturas y nuevas construcciones. [28]
Por Jesús Macías Hernández.

Vida, educación, diseño, pandemia. [33]
Por Xheida C. Simancas Ortiz.

Hacia el metaverso en la educación artística. [38]
Por Gabriel Salazar Contreras.

De máquinas e insomnios. [42]
Por Jorge Santana.

Galería: 'Echoplex'. [49]
Con dibujos de Erick Saucedo.

PONTE PUMA
PONTE EL CUBREBOCAS

.925
ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial
Dr. Gerardo García Luna Martínez
Mtro. Pedro Ortiz Antoranz
Lic. Ángel Uriel Pérez López
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Profa. María del Carmen Tapia Martínez
Mtra. Jocelyn Lizbeth Molina Barradas
Mtro. René Contreras Osio

Desarrollador web
I.S.C. Carlos Ortega Brito
Editor
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Corrección y estilo
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Diseño y formación
Miguel Ángel Padriñán Alba
Coordinación de la edición
Jorge Santana

Colaboran en esta edición
Ma. del Carmen Lourdes López Rodríguez
Adán Zamarripa Salas
Diana Eliza Salazar Méndez
Pablo Estévez Kubli
Julio Chávez Guerrero
Jesús Macías Hernández
Xheida C. Simancas Ortiz
Gabriel Salazar Contreras
Jorge Santana
Erick Saucedo López
La edición está ilustrada por Jorge Santana

.925 Artes y Diseño, Año 9, No. 33, febrero-abril 2022, 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.

Cuídate de los Idus de marzo

Por Ma. del Carmen Lourdes López Rodríguez.

Los días de marzo que en la antigüedad romana se marcaban como días de buena suerte, a partir del año 44 a.C. con el asesinato de Julio César[1] marcaron un punto de inflexión al ser considerados como una señal negativa[2] en las fiestas a la diosa del Año (Anna Perenna)[3]. En la actualidad no contamos con un vidente capaz de predecir aquello que pasaría en marzo del 2020, en lo que para mí era una fiesta porque cumpliría un año más. Recuerdo que fue un día que pasé en el hospital por un dolor abdominal, que resultó una insuficiencia renal y que un tratamiento regresó a la función normal.

En el posgrado de la FAD se suspendieron las clases y terminamos el semestre realizando evaluaciones a distancia, lo que, de alguna manera, nos permitió ver algo de las dificultades que se presentarían.

Lo inmediato fue la preparación necesaria de los profesores de mi área: las artes visuales, quienes, a diferencia del área de diseño, estábamos casi totalmente apartados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Así que fue aprovechado el inter-semestre del periodo 2020-2 para capacitarnos en programas, de los que no teníamos la menor idea, y que en algún momento se volverían imprescindibles si queríamos estar comunicados con los alumnos y mantener un estándar de calidad en nuestro ámbito de enseñanza. *Moodle*[4], *Zoom*[5], *Classroom*[6], *YouTube*[7], etc., fueron los cursos aprendidos de los cuales tuve que seleccionar los que, de manera práctica, permitieran una comunicación eficaz con mis alumnos en la clase de pintura.

1 Gaius Iulius Caesar (100 a. C. – 44 a. C.). Político y militar romano del siglo I a. C.

2 Los Idus de Marzo (The Ides of March) es una novela histórica escrita por el autor norteamericano Thornton Wilder, publicada en 1948. La obra trata sobre los hechos y personajes involucrados en el asesinato de Julio César, sucedido el 15 de marzo de 44 a.C.

3 Scullard, *Festivals and ceremonies of the Roman Republic*, p.90.

4 Moodle es una herramienta de gestión de aprendizaje, creada por Martin Dougiamas, está basado en las ideas del constructivismo en pedagogía.

5 Zoom es un programa de videochat. El plan gratuito ofrece un servicio de video chat que permite hasta 100 participantes al mismo tiempo, con una restricción de tiempo de 40 minutos.

6 Google Classroom es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google. Forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Google Drive, Gmail y Google Calendar.

7 https://www.youtube.com/

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

En lo personal, eludí lo que más tarde me afectaría al contagiarme de Covid-19[8] en los idus de julio[9]. Creí en ese momento que era algo que podía superar, con síntomas inmediatos –que de alguna manera tuvieron solución– y con lo que se veía en los medios de comunicación me conformé, sin poner atención en todo lo que me afectó y que tendría otras consecuencias. No fui consciente del deterioro paulatino en el que me encontraba hasta que las consecuencias fueron irremediables.

Al inicio del semestre descarté impartir la asignatura optativa a distancia de 'Técnicas con copal para pintura' por cuestiones de proceso y de control. De tal manera que implementé lo aprendido con las TIC ante tal necesidad y de acuerdo con los objetivos marcados para cada semestre en el programa de la asignatura 'Pintura', para procurar una comunicación fluida con los alumnos.

Se eligieron las herramientas que más se adaptaron para utilizarlas de manera práctica y para cumplir los objetivos contenidos en los programas de las asignaturas de Investigación y de Producción de Pintura I al III. El acopio de información disponible fue el primer objetivo.

Mi espacio personal se adaptó a las necesidades de respuesta a las clases virtuales. Aislarlo del ruido y dotarlo de una conexión a internet más eficiente. El trabajo individual implicó otras circunstancias que marcaron mis limitaciones por un déficit de mis funciones vitales. Ante un inicio del semestre en el posgrado, virtual en su totalidad, simplemente me enfoqué en mantener una relación de mutuo provecho con mis alumnos.

Realizar videos de presentación e información de pintores y análisis de obra y además subirlos a YouTube, sustituyó la primera comunicación en el taller con el fin de establecer una dinámica que no alterara la respuesta que se persigue en el primer día: conocernos mutuamente y la ventaja de recibir al primer ingreso a la maestría, permitió establecer la dinámica seleccionada para tratar de cumplir con los objetivos. *Zoom* se convirtió en nuestra aula virtual en los horarios de clase, complementado con *Classroom*, que fue el depositario de toda la información recopilada.

Algo muy importante fue hacerles ver las ventajas que implicaba trabajar en casa, así como el tiempo que habrían perdido en su traslado al posgrado, y que ahora lo podrían aprovechar para terminar su investigación anticipadamente.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

8 La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de "neumonía vírica" que se habían declarado en Wuhan, República Popular China.

9 https://canalhistoria.es/blog/que-son-los-idus-de-marzo.

No se extraña lo que no se conoce. Esta generación ya tiene tres semestres de manera virtual y no han pisado un aula del posgrado. En lo cotidiano se ha procurado establecer el conocimiento del estado del arte de su área de interés, analizar su proyecto de investigación y, de inmediato, tratar de orientar individualmente la manera más oportuna para conseguir el propósito de conclusión y calidad en ese proyecto, independientemente de si eran mis tutelos o no.

En primer lugar, hubo que elegir y crear contenidos para que los conocimientos fueran un complemento a sus objetivos, y no algo que por rutina tendrían que leer. La meta fue despertar la necesidad de aprender, así que se dieron los pasos para que cada archivo que era subido a *Classroom* fuera consultado antes, durante o después de la clase y pudieran visualizarlo indistintamente: textos, videos o presentaciones (de las que afortunadamente se cuenta con un acervo sobre la pintura contemporánea, y que, de ser necesario, fueron actualizados debidamente).

En el taller presencial todos los días de clase y de taller procuraba que los alumnos aumentaran su alfabeto visual, viendo y analizando la obra de pintores de todo el mundo y de diferentes épocas, estilos y propuestas.

Suplir esto requirió mi concentración para poder mantener el interés en el transcurso de cada semestre virtual. El desencanto sufrido por los alumnos al no poder estar de manera presencial en la maestría fue algo con lo que se ha tenido que lidiar cotidianamente para evitar la deserción. La información que se canalizaba en cada clase permitió que ello no ocurriera. Detectar y compensar las necesidades individuales se volvió la principal aspiración de mi proceder.

La tensión y el esfuerzo que implicaron la creación y preparación de las clases agotaba mis reservas y me impidió seguir activa en mis trabajos de taller. A veces ocurría de manera impulsiva, aunque la sesión de *Zoom y Classroom* daban armonía por una hora en los últimos meses. Dotar a cada uno de la capacidad de análisis visual y conceptual, según la expresión individual sobre su obra, determinó sucesivamente los contenidos del programa.

En esta circunstancia fue una ventaja la escasez de alumnos en el posgrado, pero ello no deja de ser preocupante por el número de los que no ingresan. Todo se ha vuelto un círculo vicioso que daña nuestra viabilidad de existencia como posgrado, el que se encuentren profesores que no tienen alumnos. Eso se refleja en los estándares de evaluación que se requieren para hacerlo eficaz para nuestra Universidad, lo cual es preocupante. Por lo menos a mí me incomoda y hace necesario un análisis profundo de

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

las razones por las que la mayoría de los alumnos de nuestra licenciatura son rechazados para ingresar a la maestría, al detectar una falta de conocimientos en las evaluaciones y que a estas alturas tienen esa consecuencia. Hay que rectificar, ya que postulantes de otras licenciaturas –tanto del interior de la República, como del extranjero– cumplen mejor el perfil de ingreso a nuestro posgrado.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Después de un examen de grado virtual en el que participé, tuve que hacer otra visita al hospital de urgencia ya que tanto el riñón como los pulmones se negaban a seguir trabajando, lo que me llevó a un punto crítico que ya no tendría vuelta. Pero al fin fui afortunada ya que la atención que me dieron permitió que continuara con mis labores dos semanas después.

El acopio de información que fue llenando cotidianamente el *Classroom* fue eficaz, permitió que el alumno aprovechara y pudiera consultar en cualquier momento los contenidos, la bibliografía, resolver dudas. La interacción establecida por medio del *Zoom* en cada clase, dio resultados para que su dinámica de trabajo no se interrumpiera y se enfocara en la creación de obra independientemente de su forma de titulación, y así, tuvieran resultados que se evaluaron cada mes, previa fecha acordada con una presentación individual que explicara todo su proceso creativo y en principio registrando desde los bocetos hasta el final de cada pintura realizada en ese periodo, creando una bitácora de trabajo que reflejara su capacidad en la exposición y análisis, dando como resultado que, al finalizar el semestre, ya tuvieran registrado e identificado lo que realizaron durante todo el semestre, con sus respectivas cédulas, lo cual facilitó la evaluación final.

Al principio continué con mi pintura, pero trabajar con óleo se volvió prohibitivo ante mi déficit resultado de otra crisis. Opté por el dibujo de la serie de retrato que venía realizando con papel de algodón y carbón comprimido, eso me permitió tener una gran colección y continuar creando.

De cualquier manera, estoy satisfecha con los resultados obtenidos durante su estancia en el taller virtual, lo que me da la seguridad de que conseguirán su grado al finalizar el cuarto semestre. Con la generación previa, la pandemia afectó toda la cadena de titulación ya establecida en años pasados y se retrasó casi tres semestres. El alumnado tuvo que asumir las consecuencias. Cada circunstancia individual ha sido trastocada y muchos de ellos, al no tener una residencia permanente en la ciudad y al comprobar en el tiempo que no habría cambios, tuvieron que dejar el alquiler de su vivienda en la ciudad y re-

gresar a su lugar de origen. De modo que al seguir la enseñanza vía remota les permitió elegir esa opción.

A estas alturas, el equilibrio de mis funciones fisiológicas se vio alterado y visité de nuevo el hospital, donde finalmente fue detectado todo el deterioro causado por el Covid-19. A consecuencia de ello, mi espacio de trabajo tuvo que ser dotado de ventilación artificial. Hasta cierto punto esta situación se empató con mi estado de salud y me permitió seguir con las clases desde mi espacio frente a la computadora, sin tener que desplazarme al posgrado, situación que en algunas ocasiones habría sido imposible.

Finalmente, así ha terminado el tercer semestre. La reflexión me ha llevado en una montaña rusa sentimental, difícil de superar por momentos. Las afectaciones de familiares y amigos con la pandemia son otro factor que altera el estado anímico general. El apoyo familiar ha sido un ingrediente elemental para superar toda incidencia. Mi circunstancia laboral me hizo programar mi año sabático, que había aplazado un año y no tenía opción de más. Pretender concluir con mis alumnos su cuarto semestre de la maestría fue imposible.

Durante mi año sabático conservaré la tutela de mis alumnos. Considero que la dinámica establecida les permitirá cumplir con los objetivos de conservar sus becas, y concluir su cuarto semestre con su graduación. Cuando regrese en enero de 2023 espero tener salud plena, que todo haya cambiado y que sea nuevo y, en consecuencia, haya prevalecido nuestra resiliencia: Que las circunstancias de la UNAM no se vean alteradas en el resto del año escolar y que los Idus de marzo vuelvan a considerarse días de buena suerte. ¶

El espectador en el cuarto de siglo

Por Adán Zamarripa Salas.

–¿Hay que *ir* a un museo?

Preguntó mi sobrino de 14 años con la clásica cara de adolescente malhumorado, sobre la tarea escolar que debía hacer acerca de la Revolución Mexicana y con la sugerencia de la maestra de ver los murales del Palacio de Bellas Artes[1] o el Palacio Nacional[2], para comprenderla mejor.

–Sí, *ir* a un museo– le dije. Sabía lo que me contestaría.

–¿No podemos verlo en internet?

También, como él prefería ver la pantalla de 24 pulgadas de mi computadora. Pensé que era mejor que ir al museo, mejor que estar allí, mejor que las horas de transporte y el cúmulo insano de los visitantes.

Pero ¿Realmente es mejor la enseñanza a través del internet y las fuentes confiables?

En el Ecosistema Virtual sabemos que el conocimiento es asequible, comprensible, cuestionable (del verbo cuestionar; argumentar, reflexionar), hay información para estudiosos y para personas que sólo buscan referencias básicas, directas, datos duros. También sabemos de las *Fake News* y conspiraciones alienígenas, reptilianas, gubernamentales y religiosas.

Para el espectador informado, por ejemplo, existen un sinnúmero de museos que ofrecen recorridos virtuales como el Museo del Prado en Madrid, el de Louvre en

1 http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/

2 El palacio Nacional está ubicado en los terrenos en donde los dirigentes de México han gobernado durante más de seis siglos: por consiguiente, ha sido el centro político, social y económico del imperio azteca, de la Nueva España colonial y del México moderno. El palacio se ubica en el lado oriente de la plaza de la Constitución (el popular "Zócalo"), la cual una vez, fuera el centro ceremonial de Tenochtitlán. Cuando los conquistadores españoles llegaron en 1519, el palacio del emperador Moctezuma y sus amplios jardines ocupaban el lugar. Cuando la dominación militar fue consumada los conquistadores demolieron la estructura y con el material recuperado construyeron una fortaleza de estilo español. En 1562 este edificio se convirtió en el palacio real, residencia del virrey, representante oficial del rey de España. Todos los virreyes, con excepción del primero y el último, vivieron en este palacio. Ese fue su uso durante los trescientos años que duró la Conquista. Finalmente, con la firma del Acta de Independencia que tuvo lugar en este sitio en el año de 1821, el palacio real se convirtió en el Palacio Nacional. Desde entonces ha sido la sede del poder ejecutivo del gobierno mexicano, y, en algunas ocasiones, incluso residencia del presidente. Hoy, en el Palacio Nacional se encuentran las oficinas de la presidencia, varios organismos del poder ejecutivo, una importante biblioteca y el museo de las Tres Culturas. Muchos muros del palacio exhiben vigorosos murales, incluyendo dos de los más conocidos frescos de Diego Rivera, (pintados entre 1929 y 1935). Alrededor del patio principal se encuentran estos murales, que representan a los pueblos prehispánicos cuya cultura floreció en este lugar; ascendiendo por la escalera principal, puede verse en los murales una dramatización de la evolución del pueblo de México, y que culmina en el promisorio futuro de este país.

París, el British en Londres, el de Arte Contemporáneo en Nueva York, el del Vaticano en Roma, por mencionar algunos de los más famosos[3].

En mayo del 2020 había al menos 23 museos que ofrecían recorridos virtuales en México[4]. El Palacio de Bellas Artes, los Museos de Antropología, Frida Kahlo, Soumaya, Amparo y Tamayo, entre otros. Asimismo, en el proyecto *Google Arts & Culture* se pueden visitar virtualmente 4,500 recintos culturales o históricos del mundo.

El espectador del cuarto del Siglo XXI está cambiando sus gustos. En américa latina en 2012 había 2 millones de suscriptores a plataformas de *streaming*[5] contra 45 millones de TV de paga[6], en 2020 había 62 millones conectados a plataformas de *streaming* contra 57 millones a TV de paga. Se espera que para 2024 haya 110 millones suscritos a plataformas de *streaming* y se reduzca a 56 millones a la TV de paga.[7]

Un fenómeno interesante en México es el aumento de espectadores en salas cinematográficas. En 2012, hubo 59 millones, en 2013, 63 millones, en 2015, 85 millones, en 2017, 112 millones, en 2018, bajó a 88 millones, pero se recuperó en 2019 con 99 millones. En 2020 hubo una baja del 70% debido a la pandemia[8]. En el 2017, México fue cuarto lugar en número de salas de cine al contar con 6,742, por debajo de China, Estados Unidos e India, pero por encima de Francia, Rusia, Alemania, Reino Unido, Italia o Japón[9]. Aún es pronto para saber si las salas de cine recuperarán espectadores o seguirán una tendencia a la baja por la competencia del sistema de *streaming*. Quizá suceda un fenómeno similar como cuando la llegada de la televisión auguró el final de las salas cinematográficas. Pero sobrevivieron con la implementación del color de manera generalizada, las pantallas panorámicas, además de salas tipo estadio. A pesar de que las salas de hoy son mucho más pequeñas, el "*ir al cine*", sigue siendo un evento familiar, colectivo o amoroso, además que las salas ofrecen comida, bebidas alcohólicas y, al encontrarse generalmente en centros comerciales, se puede considerar como un paseo familiar o de pareja completo. A la vieja usanza del paseo dominical o al que asemeja el ir de compras con la familia.

Pero más allá de la persistencia de las salas de cine, el fenómeno del cambio de gustos en el espectador sigue en aumento. ¿A qué se debe este salto en las preferencias de las audiencias?

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

3 https://www.bbva.com/es/es/diez-visitas-virtuales-a-los-mejores-museos-del-mundo/ (recuperado el 20 de octubre de 2021, artículo de Teresa Andrés Blanco)

4 https://www.archdaily.mx/mx/936178/23-museos-en-mexico-que-ofrecen-recorridos-virtuales (recuperado el 20 de octubre de 2021, artículo de Mónica Arellano)

5 Plataforma de *Streaming* son los sistemas como Netflix, Amazon Prime, Disney Plus, HBO, Claro Video, etc.

6 'TV de paga' se refiere a los sistemas de televisión que tiene canales de televisión abierta, (como los canales 2, 4, 5, 7, 9, etc.) y canales especializados como canales de películas, modas, deportivos, cultura, música etc.

7 https://es.statista.com/estadisticas/1245319/suscriptores-*streaming*-tv-de-paga-america-latina/ (recuperado el 21 de octubre de 2021)

8 http://canacine.org.mx/wp-content/uploads/2021/09/Resultados-primer-cuatrimestre-2021.pdf (recuperado el 21 de octubre de 2021)

9 http://comunicacion.senado.gob.mx/index.php/informacion/boletines/41487-mexico-el-cuarto-pais-del-mundo-con-mas-salas-de-cine-senala-el-ibd.html (recuperado el 22 de octubre de 2021)

Una razón es que todos somos creadores de contenido. Desde el uso cotidiano de los distintos sistemas de mensajes, hasta cuestiones académicas como el *Classroom* o el viejo *Moodle*, el exceso de mensajes en video y la facilidad para hacerlos, nos convierte en realizadores, *influencers* o productores de contenido. Hace décadas ya, que los directores de documentales, cortometrajes, además de publicistas, han hecho uso de *You Tube*[10], *Vimeo*[11] y otras plataformas en internet para difundir su obra. Para los artistas o creadores visuales como pintores, escultores, grabadores y fotógrafos, hoy plataformas como *frame.io*[12], permiten hacer una galería propia con recorridos 3D, tanto de manera gratuita como pagada. Además, el *Autocad*[13], viejo programa utilizado por arquitectos e ingenieros para planear y mostrar su obra en proceso o terminada, hoy permite visitas en 3D de los espacios y edificaciones antes de ser construidas.

Los usos comerciales también suceden, para vendedores de bienes raíces, *Tourwever*[14], *3D Vista Tour*[15], *Panotour*[16] o *Vtility*[17], son programas que con fotografías de 360º permiten ver casas y edificios en un tour virtual desde una pantalla.

No digamos los usos médicos y científicos, donde las operaciones a distancia y simuladores permiten avanzar velozmente en el conocimiento y en la salud global.

Pero entonces, ¿cómo es el 'ecosistema virtual' del espectador en el cuarto del Siglo XXI? Infinito, imposible de abarcar y mucho menos de visualizar. Entre las sugerencias de amigos especialistas, y las propias cadenas de cine y de *streaming*[18], la variedad es tanta que ya no hay parámetros de una cultura radical preponderante, no existe un canal que nos muestre qué es aquello oculto que 'debe' verse por extravagante, vanguardista y disruptivo. Estamos aislados en nuestros propios descubrimientos culturales. Por ejemplo, las Muestras de Cine en el Centro Cultural Universitario[19] y la Cineteca Nacional[20], desde 1970 hasta 2010, eran el faro a donde mirábamos, discutíamos y reflexionábamos sobre el cine de vanguardia del mundo. Hoy, la Muestra es sólo una pequeña parte de una programación anualizada, superada por las propias cadenas de *streaming*, *You Tube* o *Vimeo*.

10 https://www.youtube.com/

11 https://vimeo.com/es/

12 https://www.frame.io/

13 AutoCAD es un software de diseño asistido por computadora utilizado para dibujo 2D y modelado 3D. Actualmente es desarrollado y comercializado por la empresa Autodesk.

14 Tourweaver es un programa especialmente desarrollado para diseñar e implementar entornos panorámicos en Flash o HTML5.

15 https://www.3dvista.com/es/

16 Panotour es un recomendable programa capaz de crear visualizaciones de 360º a partir de una imagen consiguiendo resultados profesionales de 'visitas' virtuales e interactivas por las fotografías.

17 http://www.vtility.net/

18 *Streaming* es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. El concepto se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción.

19 El Centro Cultural Universitario de la UNAM es un conjunto arquitectónico de recintos culturales, ubicado en la Ciudad Universitaria. El complejo fue construido entre 1976 y 1980, se compone de la Sala Nezahualcóyotl, el Teatro Juan Ruiz de Alarcón, el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, el Centro Universitario de Teatro, el Museo Universitario Arte Contemporáneo, el Espacio Escultórico, la Sala Miguel Covarrubias, la pequeña sala de música de cámara Carlos Chávez, las salas de cine Julio Bracho, José Revueltas y Carlos Monsiváis, el edificio que alberga la Biblioteca y Hemeroteca nacionales, el Instituto de Investigaciones Bibliográficas e Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación.

20 https://www.cinetecanacional.net/

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Hace unas décadas eran obvias las diferencias entre el *Mainstream* capitalista y los pensamientos emancipadores y comunitarios, hoy, las pautas de las grandes empresas televisivas, cinematográficas y de museos y salas de concierto de música académica y popular, que siempre han existido, es lo único que nos une como espectadores, no hay discursos alternos comunes, el esquema es tan amplio que no hay posibilidad de encontrar confluencias estéticas más allá del pequeño grupo de académicos o amigos que comparten algunos gustos o experiencias audiovisuales. La polarización es tal que estamos aislados en burbujas cada vez más pequeñas que impiden que nos concentremos con algún pensamiento estético, teórico o movimiento cultural que no provenga de estos grandes conglomerados del pensamiento y del arte comercial.

Así, el capital hace de las suyas nuevamente, desde Marx[21] a Bordieu[22], sabían que no sería necesaria la represión o la violencia física para el control de las masas. Sólo crear divisionismo complaciente e individualismo onanista. Es 'El Gran Hermano[23]' que nos dicta qué ver, oír, sentir, pensar y actuar.

Lo distinto hoy, no es que haya falta de oportunidad y variedad, al contrario, el exceso nos separa, no hay temas en común, ni grupos de pensamiento e ideología que hablen de lo mismo y puedan compartir experiencias estéticas, políticas y sensoriales.

Sólo el discurso de estas grandes compañías y sus dictados de qué, cómo, a quién y por qué seguir a algún fenómeno de espectáculos, político o cultural, nos crea un discurso común, un lenguaje que no se pierda entre el infinito de películas, series, obras de arte, personas, ideas, teorías y conceptos que diariamente son expuestas, intercambiadas, que nacen y fenecen en el 'Ecosistema Virtual' del cuarto del Siglo XXI.

Hoy, la revolución está más lejos que nunca, porque nos aislamos, nos perdemos, nos ignoramos. Salvo experiencias mínimas de revuelta, que han logrado unir a la gente y a los pueblos contra las dictaduras y la represión, el internet junto a Zuckerberg[24] y aliados, ha sido el arma más eficaz del sistema para mantenernos en la ignorancia y la división.

---

21 Karl Heinrich Marx (Tréveris, 1818 – Londres, 1883). Economista, filósofo, sociólogo, periodista, intelectual y político comunista alemán de origen judío.

22 Pierre Félix Bourdieu (Denguin, 1930 – París, 2002). Sociólogo francés.

23 Big Brother es un personaje de la novela de George Orwell '1984' (publicada en 1949). Orwell se inspiró en líderes totalitarios caracterizados por infundir una política de miedo y de extremada reverencia hacia sus personas, educando a la población a través de una propaganda gubernamental intensiva en valores colectivistas donde pensar individualmente sea visto como una traición a la sociedad.

24 Mark Elliot Zuckerberg (White Plains, 1984). Programador y empresario estadounidense, uno de los creadores y fundadores de Facebook, hoy día Meta.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Después de ver una numeralia que poco dice y mucho se presta a interpretaciones acomodaticias y valorar la presencia real del espectáculo en vivo, en presente, en el estar ahí, decidí, muy a su pesar, llevar a mi sobrino al Palacio de Bellas Artes. A regañadientes lo levanté temprano, nos subimos al metro, después de 45 minutos de viaje, bajamos y comencé por enseñarle el regalo de Francia de la entrada de la estación de metro de Paris, luego el edificio y sus estilos y significados, pagamos la entrada con todo y mi descuento de profesor y admiramos las paredes coloridas, mientras revisábamos en internet del Muralismo Mexicano. Supimos de los autores, vimos fotos del proceso y hasta películas de la época de su realización. Conocimiento aumentado.

Salimos y acabamos con unos deliciosos churros y un chocolate a la mexicana en la Churrería el Moro[25]. Después de cinco horas de calles atestadas, calor y humo, regresamos en silencio. No sabía si estaba molesto o cansado, pero si lo vi pensativo.

–¿Qué te pareció?– le pregunté.

Me miró sonriente y dijo.

–Qué bueno que venimos.

Se quedó mirando Calzada de Tlalpan, las mujeres de la calle y sus pequeños vestidos, los travestis, la gente, las tiendas, preguntándome, ávido de saber que era todo eso que veía y olía. Yo, estaba asombrado e inquieto por no perder la oportunidad de seguir mostrándole la ciudad en vivo, con sus peligros y maravillas.

Nada como estar allí, nada como vivir la experiencia real. ¶

25 https://elmoro.mx/

Cuatro paradojas en el final de muchas cosas

Por Diana Eliza Salazar Méndez.

La mañana de aquel lunes caminé por los pasillos aún somnolientos como era costumbre al iniciar la semana, a paso veloz, porque, como también era costumbre, ya iba con retraso para alimentar mi número de trabajador en la computadora y así acreditar la asistencia del día. El ambiente se percibía aún enrarecido, como cuando la resaca en la playa no define si la ola se aleja o amenaza con derribarte, las miradas de quienes encontraba a mi camino parecían no tener la certeza si podrían encontrarse o era mejor perderse en la evasión. Las amenazas, consignas y reclamos de los movimientos estudiantiles que habían aplazado el inicio del semestre ardían en cada pared, en cada puerta, e incluso en el suelo, no parecía haber espacio donde no clamaran las denuncias y se exigieran las renuncias.

Me apresuré a buscar un par de ejemplares de la gaceta universitaria como parte de otro ritual del albor de la semana, donde primero se hojeaba por curiosidad informativa y posteriormente terminaba siendo reciclada como limpiador de paletas o envoltura de cuadros. El encabezado, que abarcaba toda la página, anunciaba una suspensión paulatina de labores, esta vez las consignas y reclamos eran invisibles, silenciosos y manifestaban el comienzo de un largo periodo de cambios y enfrentamientos.

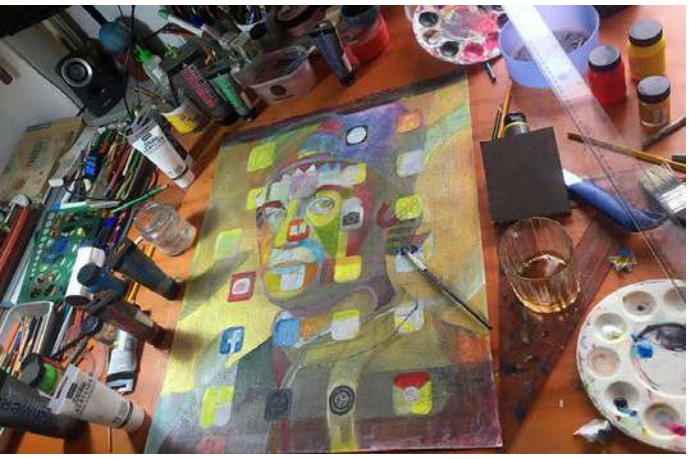
No es mi intención contener en este breve artículo todas las experiencias personales, artísticas y las que derivaron de la enseñanza de la pintura de manera remota de los últimos dos años, así como tampoco quisiera simplemente volcar aleatoriamente —*random*, si se quiere un ánimo más actualizado— las repetidas nociones y tomas de consciencia que probablemente vivimos la mayoría, a partir de que vimos ralentizada nuestra veloz y sobre-estimulada cotidianidad. Seguramente vendrán incontables tesis, coloquios e investigaciones sobre los efectos derivados de la pandemia en nuestras sociedades, en nuestras manifestaciones artísticas, en nuestra propia mente; aquí se presentan solo algunas consideraciones personales, enfocadas de manera específica a la experiencia docente y práctica artística, bajo forma de paradojas.

Primera paradoja: el espacio

Una de las frases que comenzó a resonar repetidamente a partir de ese lunes, junto con “cuándo hubiéramos imaginado” y “quédate en casa”, fue: “no estábamos preparados.” Efectivamente no lo estábamos, y

no hubiera podido ser de otra manera, porque, como suele ocurrir en la mayoría de los casos, no *queremos* estarlo. La ingenuidad y desconocimiento se transformaron súbitamente en escepticismo e incertidumbre, mientras los caballetes y las preparaciones de color en el taller quedaron suspendidos en una pausa indefinida. Nos retiramos a una nueva dimensión, desconocida para la mayoría y apreciada por algunos: la soledad y el aislamiento obligados.

La historia de los artistas suele ser un pequeño afluente de la épica cascada que es la historia del arte y de los objetos artísticos. Por lo general, solo sabemos alguno que otro detalle de la vida de un pintor: a qué generación o época pertenece, quiénes eran sus contemporáneos, sus mecenas, sus parejas, o bien si estuvo inmerso en algún suceso pasional que terminó en un duelo a muerte. Seguramente esto también sucede porque las vidas de los pintores suelen ser, en apariencia, muy aburridas: siempre absortos en el trabajo, buscando soluciones a cuestionamientos que, en la gran mayoría de los casos, ni siquiera se pueden identificar, mucho menos articular en palabras; inmersos en las profundidades de sus estudios y de sus mentes, con el susurro del diálogo interno como único acompañante.



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Existen también aquellos casos donde conocemos un poco de la personalidad y vida del artista, la cual resulta sorpresivamente y con ciertos dejos de decepción, antagónica a su talento con la pintura o cualquier otro medio, lo que confirma aquella condición que le propuso la baronesa Nadezhda von Meck[1], una excéntrica mecenas, al compositor ruso Tchaikovski[2] a cambio de la manutención completa para la creación de sus obras: nunca conocerse personalmente.

El espacio donde habitamos, el estudio o taller, es donde suceden la mayoría de las dudas, experimentaciones, fracasos y satisfacciones de la cotidianidad. James Elkins en su texto *What painting is*[3], propone una analogía del estudio del pintor con el laboratorio del alquimista, en el sentido en que ambas prácticas conjuran una transformación de la materia a través de ciertos rituales: de algo inerte a un objeto cargado de emociones, pensamientos y movimientos que misteriosamente cobra una especie de vida. La obligación al aislamiento significó también la oportunidad de atravesar el umbral que separa el mundo externo del mundo interior, es este último al que se puede acceder con el fin de identificar y fortalecer la creatividad, la imaginación y las ideas, se debe recorrer a solas y sus caminos son en ocasiones tan imprecisos y sutiles, que es oportuno acallar el barullo para poder reconocerlos.

---

1 Nadezhda Filarétovna von Meck (Smolensk, 1831 –Niza, 1894). Aristócrata, mecenas y empresaria rusa.

2 Piotr Ilich Chaikovski (Vótkinsk, 1840 – San Petersburgo, 1893). Compositor ruso del período del Romanticismo. Autor de algunas de las obras de música clásica más famosa: como los ballets: 'El lago de los cisnes', 'La bella durmiente' y 'El cascanueces', la 'Obertura 1812', la obertura-fantasía 'Romeo y Julieta', entre muchas otras obras.

3 Elkins, J. (2000). What Painting Is. Routledge, Londres.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Cerré, al igual que el resto del mundo, la salida de escape al exterior y, primeramente, tuve que enfrentarme a mí misma, sin la miríada de omnipresentes distracciones que se vieron reducidas y limitadas bajo una curaduría personalizada, con la posibilidad de una concentración más estable, que pudiese permitir que los cuadros se interconecten de manera íntima con mi vida. Quizás pensemos que para ello es indispensable un gran estudio, con techos altos y luces cenitales, colmado con grandes y variados bastidores, colores y material; paradójicamente, al habitar el mundo interior, donde se encuentra el origen de la imaginación, las dimensiones espaciales pierden importancia y la obra se adecua a ellas: basta ver el universo magnificente que nos compartió Giorgio Morandi[4] en su mesurada y discreta visión, a partir de unos cuantos objetos que fungieron como modelos, en un espacio reducido de su casa en Boloña, con piezas de pequeña escala y una paleta cromática por más abreviada, que bien demuestran la enorme amplitud que puede caber en la reducción.

4 Giorgio Morandi (Bolonia, 1890 –1964). Pintor italiano.

Segunda paradoja: el tiempo

La digitalización nos conecta de manera directa y simultánea con los demás, a través de una red y un monitor en donde siempre podemos ver de reojo algún reloj o cronómetro que atestigüe la duración de nuestro encuentro. En sentido opuesto, pintar o dibujar tienen la capacidad de conectarnos con nosotros mismos mediante abstracciones y contemplaciones que rompen la dimensión habitual del transcurrir. El orden convencional del tiempo cronológico, progresivo e inclemente no empata con el tiempo que requiere un cuadro, lo que para empezar es muy difícil determinar, a menos que se tenga un método de producción en serie, o simplemente el tiempo que implica encontrar un color preciso o solucionar una parte de la composición.

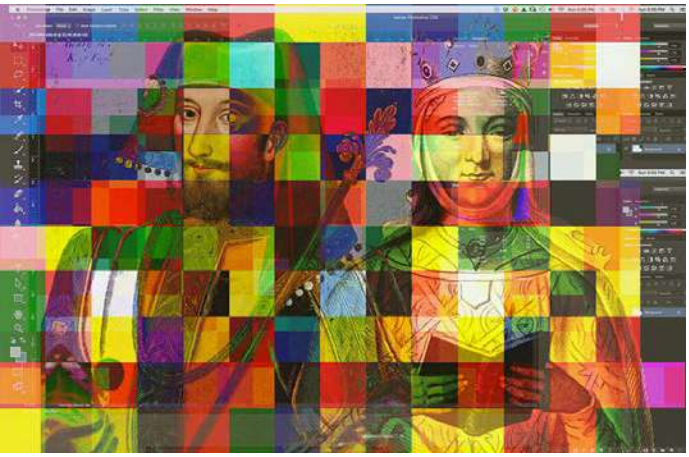
El cineasta David Lynch[5] deseaba ser pintor en sus comienzos como artista, en un texto donde expone sus reflexiones sobre las relaciones que encuentra entre la vida artística y su práctica meditativa, menciona al respecto: “Si quieres disfrutar de una hora de buena pintura, necesitas disponer de cuatro horas seguidas sin interrupciones. La vida artística significa libertad de tener tiempo para que pasen las cosas buenas. No siempre queda tiempo para otros asuntos”.

La pintura es una práctica celosa y demandante, en buena medida, de tiempo, seguida de la constancia. El tiempo, en grandes cantidades, repentinamente se presentó como un preciado lujo. Paradójicamente, muy pronto me volví a ocupar. Si bien las sesiones del taller de pintura se volvieron concretas y con algunas optimizaciones temporales, el tiempo dedicado a la preparación y adecuación de los cursos

5 David Keith Lynch (Missoula, 1946). Director de cine, guionista, actor y productor de música electrónica estadounidense.

en la universidad requirió ser triplicado, determinado por un entorno antagónico en tantos sentidos. Luego, me vi nuevamente inmersa en un alud de reuniones, juntas, clases y *chats*, en donde cada plataforma parecía requerir una mayor demanda de atención.

Llegó el afortunado punto de quiebre que obliga a la elección: continuar con la marejada o luchar contracorriente para buscar de nuevo el tiempo de la pintura, alejado del constructo cronológico. La naturaleza del medio, la arquitectura misma de la pintura, demandan procesos necesarios para transformar la *materia prima* con la que se trabaja, ajena a la velocidad de la virtualidad, en una relación que mora en un estrato completamente subjetivo. Y, si bien la transitoriedad del reloj es inminente, la pintura me permite atestiguarlo de manera que percibo su relatividad y ciertas posibilidades de ralentización.



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Tercera paradoja: la distancia

Ya anteriormente había atestiguado de manera comunitaria la urgente cercanía en un sentido empático y humano; recuerdo con claridad la respuesta de la población a los dos terremotos que devastaron la Ciudad de México. La historia nos muestra repetidamente que las desgracias colosales nos conducen, individual y colectivamente, a reflexionar sobre nuestras vidas, nuestros hábitos y aspiraciones. Las distancias que me alejaron de los demás, se vieron compensadas por proximidades que se destilaban a través de un *chat* o una pantalla. El lenguaje se volvió cuidado, sensible y animoso, cualquier tono crítico o incluso serio fue descartado súbitamente de cualquier código social a nivel planetario.

Las distancias fueron impuestas de manera física, y paradójicamente se debilitaron aquellas que pudiesen demostrarse en los ámbitos profesionales. Las revisiones de obra en el taller, práctica obligada dentro de la enseñanza de la pintura, perdieron la solemnidad impuesta por el entorno académico, o tal vez por la propia presencia física, y se transformaron en coloquios virtuales donde el enfrentamiento a las emociones manifiestas fue inevitable. Miedo, desconocimiento, ansiedad, incertidumbre y depresión se evidencian en los trabajos y las piezas que se produjeron en el taller.

En otro sentido, una alumna de Posgrado que investiga un aspecto específico de la pintura de varios artistas contemporáneos, de diversas partes del mundo, no solamente puede tener la grabación de una entrevista remota con una pintora que investiga esas nociones en su propia obra, sino que la distancia en relación a la disposición permite que podamos mandar un DM al Instagram[6] de un pintor en Suecia y muy probablemente responderá a los pocos minutos, algo que anteriormente hubiese sido un proceso sin duda más elaborado. Apenas logré familiarizarme con las reuniones y conferencias remotas, mientras manaban incontables grupos híper especializados

6 La función DM o Mensajes Directos de Instagram es el canal de mensajería instantánea de esta red social.

en redes sociales; encuentros, entrevistas, charlas y sesiones en donde los artistas pintan un cuadro en vivo, o quizá participar en un debate sobre un texto o presentación de obra que ha compartido una pintora en Nueva Zelanda, o invitar a una cátedra a un curador de Austria. Todas estas reuniones en ocasiones compensan un falso sentido de soledad o aburrimiento, y digo falso ya que, tras el compromiso por derribar primero la distancia que puede existir entre el cuadro y yo, puedo atestiguar que en el estudio nunca estoy sola y, más aún, nunca estaré aburrida.

Cuarta paradoja: la mirada

Como he mencionado, a lo largo de este periodo de hibernación social, donde han cambiado nuestras relaciones con distintas dimensiones como son los tiempos y los espacios, evidentemente también hemos cambiado nosotros: nuestros procesos y aspectos mentales, como la atención y la concentración, se modifican con cada *scroll* al infinito que ofrece cualquier red social. No creo que sea demasiado pronto para determinar los efectos *a posteriori* que ello tendrá en las obras de arte a partir de ahora.

El arte es un instrumento formidable para entregarnos perspectiva, pero no se da de manera automática. Vivimos una época marcada por la obsesión con lo nuevo y novedoso, pero lo cierto es que los problemas que nos ha hecho enfrentar este virus ya estaban ahí hace uno, dos, cinco años. Si buscamos respuestas, existe una multitud de obras que pueden iluminar las vacilaciones que nos aquejan hoy.

Actualmente conocemos más pintores y artistas de todas partes del mundo que en cualquier momento de la historia de la humanidad, podemos ver sus procesos al pintar de manera simultánea, etapa por etapa, vivimos en una constante dualidad

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

entre una mirada analógica y una mirada digital, llegando al punto en que muchas veces tenemos un monitor como alguna referencia o modelo visual al momento de pintar. Estamos condenados a una sobre exposición de información de toda índole con incontables versiones, todas manipuladas. Mantenemos vigente la creencia equívoca, heredada de la Ilustración Francesa, que tener una mayor cantidad de información nos hará más sabios, sensibles, críticos, lúcidos, nobles y empáticos. Esta invasiva exposición paradójicamente nos aleja de esos atributos, ya que la arquitectura misma de la información se ha derrumbado, no existe una jerarquía en la importancia de las noticias que consumimos involuntariamente, de manera que los encabezados que inevitablemente recibimos, ya sea con un mensaje o al abrir un servidor, no son la inminente emergencia climática o el estado real de las hambrunas en Medio Oriente, sino el atuendo que vistió una actriz de Hollywood al ir de compras por brócoli y arúgula.

En el mismo sentido, conocer cientos de pintores, ver de cerca sus procesos y poder "googlear" cualquier dato en cualquier momento no hará que seamos mejores artistas. El efecto del derrumbe de la arquitec-

tura informativa no solamente se evidencia en la saturación de imágenes, noticias y datos sino más perturbadoramente en la homogeneización mental que es precisamente lo opuesto a la mentalidad artística, individual, compleja y libre.

La paradoja en la mirada del estudiante contemporáneo de pintura es que su visión se ha habituado a los formatos y escalas de un dispositivo y no han tenido la oportunidad de ver pintura en su escala, espacio y distancias "reales". Esto va en contrasentido a la experiencia directa al contemplar una pintura: con sus texturas, brillos, transparencias, *impastos*, dimensiones, pinceladas... incontables aspectos que podemos percibir al ver un cuadro con nuestros ojos y *sentirlo* con las demás consciencias sensoriales, y no a través de una pantalla de superficie lisa y brillante que dicta los colores a sus capacidades. La experiencia estética, sensible y fenomenológica de *ver* pintura se modificó por completo, dejando solo simulaciones brillantes que se confunden con el protector de pantalla.

Bauman[7] refiere a una liquidez que se manifiesta en las múltiples dimensiones de lo *humano*: el amor y las relaciones, la educación, la cultura, el arte, nuestra propia apariencia; constructos de la mente que definen y mantienen cohesión en nuestras sociedades. Curiosamente, paralela a la concepción de mundo líquido divulgada por Bauman, Yves Michaud[8] elige otro estado de la materia al proponer una visión del arte como gaseoso. En ambos casos ya se anuncia la pérdida de la solidez como un estado relevante en el arte, lo que no solo refiere a una objetualidad o materialidad, también concierne al debilitamiento e hibridación de las posturas artísticas. Los NFT [9]proponen la nueva amenaza en la anunciada muerte de la pintura y las artes tradicionales, la digitalización nos fuerza a la distancia, la inmaterialidad y la pérdida de la arquitectura de conocimiento. Yo prefiero pensar en el poder constitutivo de las manifestaciones artísticas, la íntima relación de lo *humano* con los objetos que creamos, sin necesidad de una máquina como intermediaria.

Los artistas somos exploradores, curanderos, activistas y visionarios, lo que hacemos es sustancial para hablar con verdad, soñar con nuevas realidades y, en sentido último, cambiar el mundo. Se puede, incluso en cuarentena. ¶

7 Zygmunt Bauman (Poznan, 1925 – Leeds, 2017). Sociólogo, filósofo y ensayista polaco-británico.

8 Yves Michaud (Lyon, 1944). Filósofo francés.

9 NFT (Non Fungible Token) es un certificado digital de autenticidad que mediante la tecnología blockchain, la misma que se emplea en las criptomonedas, se asocia a un único archivo digital.

Sombras atrapadas en pantalla: escultura fugaz

Por Pablo Kubli.

Despliegue

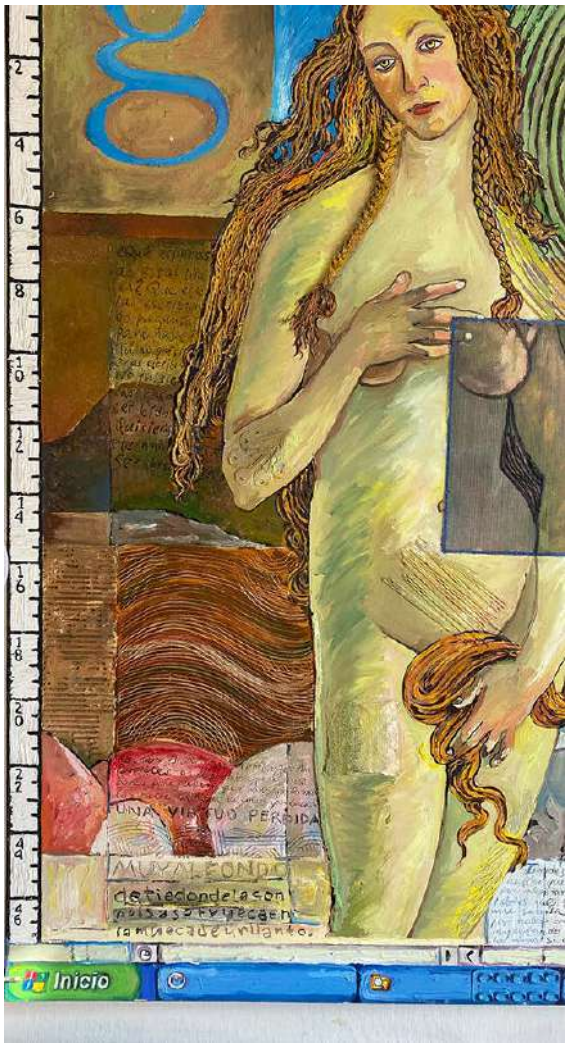
El cuerpo ante el bloque expresa igualdad
y destella objetos en pantalla.
Los vanos asoman tranquilidad y quietud
en ausencia corporal.
El monitor exhibe objetos que desaparecen
en instantes
y un clic es suficiente para cambiar de
imagen.
La virtualidad en pantalla crea fantasmas
y congela la ausencia de forma,
y hay posibles augurios refrescantes.
Los planos ensamblados en monitor
exacerban
la forma en sentido aparente,
y el futuro es cercano con mirada creadora
en ausencia de lo corpóreo.

***

Procesos intangibles

Me doy licencia en pantalla.
Instalaré formas efímeras
imprescindibles.
Evoco en línea esquemas digitales
que no transitan.
En mi mente hay estructura.
En mi mente conservo asociaciones.
En mi mente veo influencias.

***



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Plataforma mínima

Ensamblar es proponer
con sentido estético del artefacto.
Intervengo el proceso
con sintonía de bloques.
Menesteres digitales.

***

Inmaterialidad del monitor

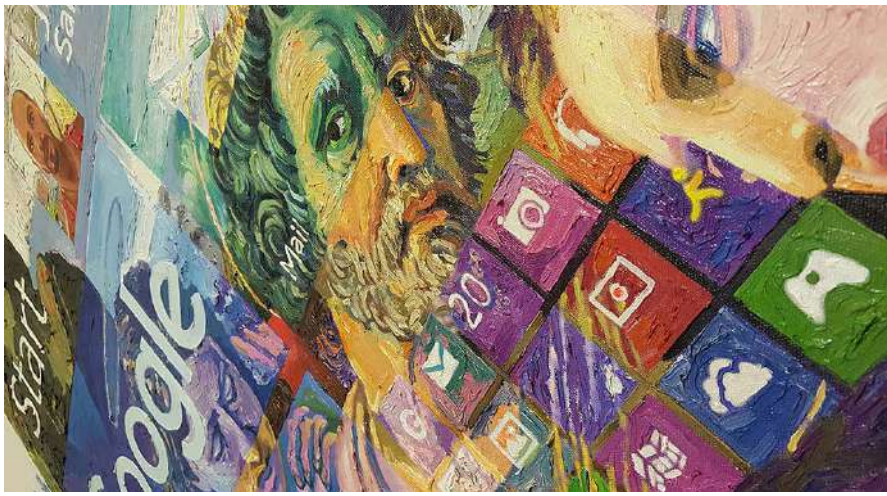
Con mis manos construyo
a la medida del objeto.
Conservo motivaciones compositivas
forjo volúmenes
y modelo vacíos en pantalla,
y concreto repeticiones.
Conservo fragmentos encontrados,
emociones distraídas.
Mis módulos crean extrañeza
sin poder atraparlos,
esqueletos diluyentes.
Creo destinos
y traduzco la nada,
y desaparecen imágenes.

***

Jugar en pantalla

Mi cuerpo juega con materiales
inicio jugarretas con máquinas inservibles
y empalmo certezas.
Son volúmenes intercambiables
y el monitor da extrañeza.
Juego a componer vacíos
con dibujos torcidos.
Jugar en pantalla con montajes
provoca especulación
y ganar es divertido.
Jugar en plataforma es decisión.
Jugar lo aprendido es sobrevivencia.

***



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Correspondencias digitales

Los cuerpos en monitores
son formas dispersas
en tendencia figurativa
y afloran segmentos.

Ejecuto programas
de imágenes imperiosas
y artefactos de naturaleza
que son primitivos.

Los participantes tienen resistencia
a la tradición geométrica
y a objetos cotidianos,
y me adentro en formatos orgánicos
y embates estéticos.

***

Asociaciones imaginativas

Son entidades visuales,
cuerpos forjados y montados.
Necesito expresión
con origen desfasado.
Son interpretaciones modificables
y conservan plasticidad.

Comunico enfoques disciplinarios
con argumentos
de vanguardias dispares
en creaciones arcaicas.

En línea se aportan proyectos
por integración de formatos
en contextos inacabados.

***

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Emociones *sueltas*

Confieso idoneidad del arte.
Unir emociones
organizar vacíos
y rehacer volúmenes,
y concretar partes.
La forma recreada
da adherencias
y engarza disciplinas.
El azar escoge
y constituye modificables
en pantalla disuelta.

***

Desdoblar plataformas

Entro en acción
momento inesperado.
Estados alterados
seguidos por deseos
y concreto hallazgos,
y combino fragmentos.

Figuras siluetadas adyacentes,
aparecen diseños aleatorios
y videos desplazados.
Son esquemas
y apego de constructores.

Montajes en pantalla
adecuación digital.
Acciones creativas
que comunican
y asemejan anarquía
con recursos ajenos.

***

Vacíos en pantalla

Creo esquemas
y aparecen preguntas.
¿Cómo entender la forma?
Acciones forjadas.
Transformación
y adaptación,
y me entrego en línea.
En espacios cerrados
existen bitácoras
y aparente ideación.
Evito distractores.
¿Cómo sucumbir ante el objeto?
Visualidad en pantalla
y adecuación digital.

***

A la distancia

¿Cómo enseñar en línea?
Plataformas cargadas
en adopción y engaño.
La otra normalidad.
La otra emoción.
La moda de compartir.

Resistencia acelerada
fragmentos acoplados.
Es un hibrido que almacena
mensajes con visión periférica.
La colectividad interactúa,
soportes en pulso vacilante
Diluyente.

***

Silencio en pantalla

Monitor que recibe
respuestas del teclado.
Pantalla oscilante
silencio azaroso,
fragilidad.
Perfiles inexistentes
fragmentos en diálogo.
Utilidad siniestra.
Tocar la pantalla.
Tocar el golpeteo de los clics.
Tocar fotografías.
Tocar recuerdos intangibles. ¶

Una pira para el hereje

Por Julio Chávez Guerrero.

No sé ustedes, pero a mí la verdad, me pesa mucho estar vivo; bueno, al menos sólo cuando despierto a las 4 de la mañana y no puedo conciliar el sueño nuevamente. Esta declaración no es un lamento ni un azote existencial, sino solamente uno de esos pensamientos incontrolables que, desde hace un tiempo a la fecha, me acosan de manera gratuita por las noches como consecuencia directa del insomnio.

La oscuridad sin lugar a duda tiene algo que activa la mente y hace brotar demonios en forma de preocupaciones, pesares y angustias. En el hinduismo a esto se le denomina "vritti" o pensamiento incesante.

En mi afán por desvanecer la presencia de estas ideas, he optado por ponerme a leer o levantarme a trabajar en la madrugada. Si Murakami[1] lo hace, por qué yo no. Sin embargo, no he logrado sentirme lúcido y dispuesto. El ambiente gélido de mi taller y la certeza de que tampoco a mí me darán el Nobel, terminan por enviarme de nueva cuenta a la cama y así, se reinicia el ciclo rumiante interminable.

Debo aceptar que a estas horas de la noche surgen muchas respuestas y no pocas veces he encontrado cómo destrabar un texto, un cuadro o entender algunos de los misterios del arte. Ahora mismo estas palabras han salido de mi mente sin saber por qué, animando el discurso hacia la segunda persona del plural, razón por la cual no deben sentir alusión directa alguna. Todo en la oscuridad es asunto impersonal, simple diálogo entre sordos.

Es tal el tormento infringido por estas emanaciones discursivas, que no pocas veces he terminado con dolor de cabeza, agotado y sometido, por lo que, sitiado por la desesperación, he llegado a idear estrategias radicales para salir del trance. Una de ellas consistió en intentar detener el corazón y dejar de sentir. Sé que esto suena absurdo, pero les juro que lo he probado. El procedimiento es relativamente sencillo; concentro la mente en los latidos del corazón y los voy empatando poco a poco con la respiración. De esta manera he logrado ingresar en una atmósfera nebulosa, extrañamente cálida, de baja intensidad lumínica, algo así como un baño de vapor, pero en penumbras, hasta que desaparecen las ideas, la mente queda en blanco y la calma llega; no sé más de mí.

La primera vez que lo hice sentí haber logrado detener el corazón. Además, dicen que al morir visualizamos una luz intensa. Yo la vi. Primero fue una sensación cálida y después un destello que, al abrir los ojos

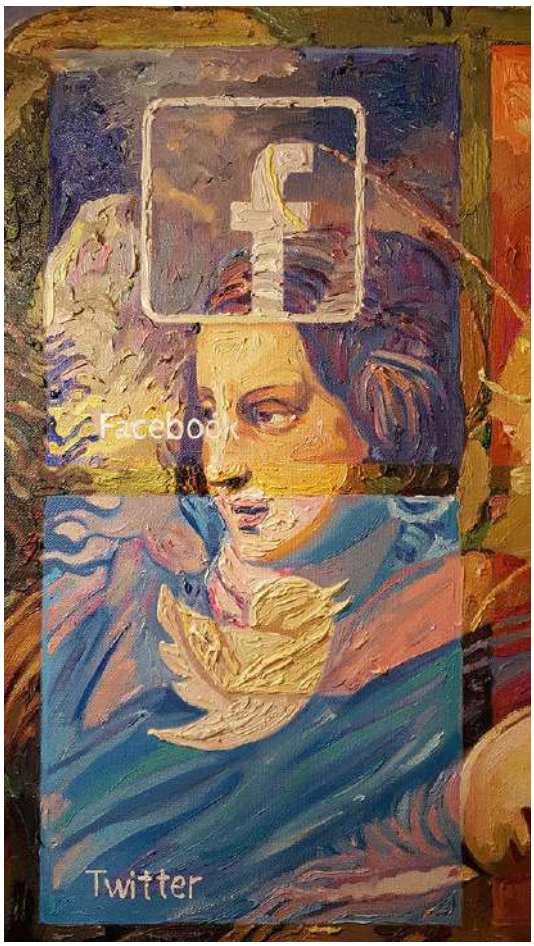
1 Haruki Murakami (Kioto, 1949). Escritor y traductor japonés.

reconocí como un haz de luz solar filtrado por la rendija de la cortina. No morí, sólo dormía profundamente. El descubrimiento de este ejercicio fue revelador, ya que coincidió con la lectura del libro "Yoga" de Emmanuel Carrère[2], en donde advertí que lo sucedido no fue otra cosa que la práctica de meditación profunda, pero eso sí, implementada con fines suicidas.

Yo no sé si es la edad, mi incapacidad para tomar la vida a la ligera o simplemente las dinámicas derivadas del confinamiento y el uso de la computadora, lo que ha agravado mi insomnio. Seguro estoy de no ser el único transitando por estos parajes desolados. De tal manera que, "mal de muchos, consuelo de tontos". Y es que después de todo, hay algo alentador en este asunto de estar sentado todo el día frente a la pantalla: he tenido tiempo, interminables horas para pensar, para mirar e imaginar, tiempo de sobra para hartarme de rostros de miradas elusivas que intercambian lugares en las retículas, perdidos en enfangados diálogos mitad ruido blanco y mitad ladridos de perros.

En este derroche de tiempo, he aprendido a escucharme y ganar el derecho de hablar en primera persona del singular, a pesar de que las ilustres mentes académicas se horroricen de mi blasfemia, y de que mis peroratas ebrias de adjetivos sólo sean lamentos que a nadie interesan.

El exceso de tiempo y su experiencia ralentizante ha sido, en parte, consecuencia de las nuevas morbilidades sociales que a todos nos aquejan. Fenómenos por demás atípicos, pero perfectamente compatibles con nuestra condición de entes globalizados, acostumbrados a compartir información y bienes sin mayor conflicto que el de

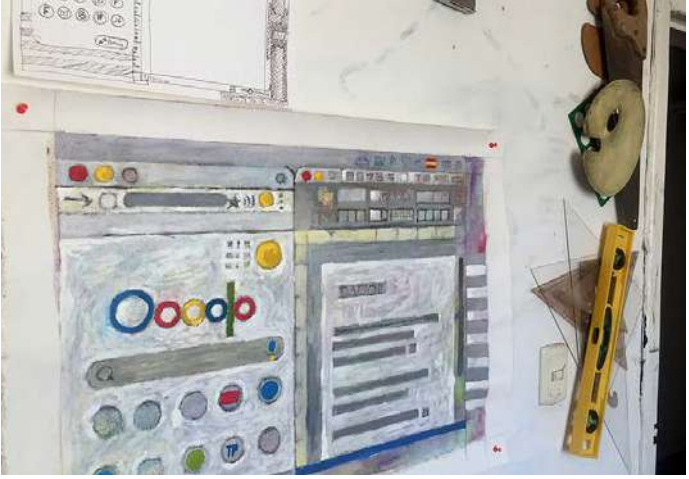


Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

oprimir el botón *enter* de la computadora. La ligereza con la que hemos tendido vínculos comunicativos ha dejado de ser ese acto expedito y aséptico para convertirse en una comunión planetaria, en donde la "hostia" de la inoculación masiva ha desestabilizado el confort de la pasividad frente al monitor.

En medio de lo tóxico de nuestra realidad, el regodeo tecnológico ha comenzado a pasar facturas difíciles de cubrir con la tarjeta de crédito. Lo que era placer, ahora es suplicio. De virtuoso operario digital he pasado a ser anacoreta cibernético, penitente sumergido en interminables actos de contrición flagelante frente a la pantalla, soportando el suplicio de las fallas en la señal del *wifi*, las temidas intermitencias eléctricas, pantallas en negro con sus voces en *off* o las ya famosas sonrisitas socarronas aderezadas con transidas miradas.

2 Emmanuel Carrère (París, 1957). Escritor, guionista y realizador francés.



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Después de casi dos años de sumar contagios, hospitalizaciones, muertes y cifras de vacunación, las cosas han dejado de ser lo que eran. Antes me fastidiaban los desplazamientos interminables por la ciudad para llegar al salón de clase. Ahora me mata la duda si el micrófono funciona.

¿Sí me oyen?

O si se logra visualizar el maldito *power point*.

¿Sí se ve?

Cambios hemos tenido, sin duda, pero estas nuevas formas de relacionarnos, de trabajar, de enseñar no cambian la inercia de deterioro de mi capacidad de asombro ante la realidad. Soy, lo quiera o no, rehén del impacto mediático. Lo humano solamente me brota si tengo la dosis de emoción, de adrenalina y la grotesca salpicada de nota roja. Fuera de esto, todo es llevadero. Hasta los cinco y medio millones de muertos que ha generado la pandemia me parecen insignificantes.

Mi incapacidad de participar en dinámicas "colaborativas", la ausencia de compasión, de empatía, de solidaridad auténtica habla de discapacidades fomentadas por procesos de enclaustramiento no buscados. Yo suelo afirmar que mi ensimismamiento, indiferencia y hartazgo son síntomas de nuestro tiempo y a la ligera afirmo que son malos alimentos para los procesos humanizantes. Sin embargo, la ceguera también es una constante que no me permite mirar más allá de mis narices ya que, si le pensamos, bien podríamos estar metidos eternamente en una banda de Moebius[3] caminando por una senda que siempre nos lleva al mismo punto de partida.

¿Y si en esto hay una señal?

Los males que ahora padecemos no son del todo nuevos, ya a principios del siglo pasado, mientras el mundo se desbarataba con la primera de sus guerras mundiales y la pandemia de la *gripe española* producía una letalidad sin precedentes, un filósofo alemán de nombre Edmund (sólo Edmund, por aquello de no citarás el nombre de autor en vano) se enfrascaba en el reto de explicar, y explicarse, cómo la experiencia de la realidad y su impacto en los estratos subjetivos de los individuos podría ser abordada metodológicamente a la manera de una ciencia. Sus intenciones se basaban en sutiles consideraciones y en la imposibilidad de aceptar que los modelos científicos pudieran tener estructuras monolíticas.

Él sabía de qué hablaba dado que antes de ser filósofo era matemático y tenía conocimientos profundos de las relatividades de los cálculos, de esas debilidades de la teoría y de la razón que al pasar por la mente del hombre se tornan nebulosas e inestables.

Infectado por el virus de la incredulidad, no tardó en desplazar las matemáticas por la especulación, y se enfrascó en tratar de evidenciar por medio de complejas argumentaciones una crisis de sentido en la ciencia.

Mientras las teorías derivadas de las disciplinas rigurosas apuntaban a generar leyes, teorías y cálculos irrefutables

3 https://www.bbc.com/mundo/noticias-45661039

que permitieran replicar la realidad sin objeción alguna, Edmund pensaba que esas estructuras inamovibles indefectiblemente tenían que pasar por la subjetividad humana, razón por la que era más importante estudiar esos estratos que las leyes mismas, y como las ciencias duras eran las únicas vías para generar conocimiento estructurado, pues habría que hacer de la subjetividad una ciencia. Semejante osadía debería costarle una vida de argumentaciones y la ingente cantidad de cuarenta y cinco mil cuartillas mecanografiadas.

Es así como sus argumentos, casi delirantes, no tardaron en despertar la curiosidad de quienes se convertirían en sus discípulos y seguidores, pero también, la indignación e inquina de no pocos detractores. Y es que después de todo, él se estaba metiendo en un territorio propio de la razón, las leyes y la teoría dura. Nada más apartado de esa zona liminal de la elucubración volátil propia de la metafísica, que la robustez del argumento científico.

Los intentos de Edmund por homologar el estudio de la subjetividad con los rigores del pensamiento duro fueron contenidos en lo que a la posteridad se conoció como la fenomenología trascendental, vertiente filosófica que buscaba ser un reducto donde se pudiera "hablar de lo que no se podía hablar", de esa respuesta sensible de los individuos ante la experiencia sensorial de la realidad.

Pero en este mundo de ideas es difícil encontrar argumentos aislados o luchas discursivas solitarias. Siempre hay alguien más que también está enfrascado en anhelos utópicos. De tal manera que casi a la par, otro alemán ya se había atrevido a buscar otros recursos para darle orden a la "blandura" del pensamiento. Wilhem era su nombre y sus ideas giraban en torno a la posibilidad de construir modelos interpretativos para tratar con "rigor" los sucesos inestables contenidos en disciplinas evasivas como la historia, el lenguaje o el arte. Con él, la interpretación hermenéutica cobró un giro peculiar, ya que se la consideró "el método" para abordar a las que llamó ciencias humanas o del espíritu.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

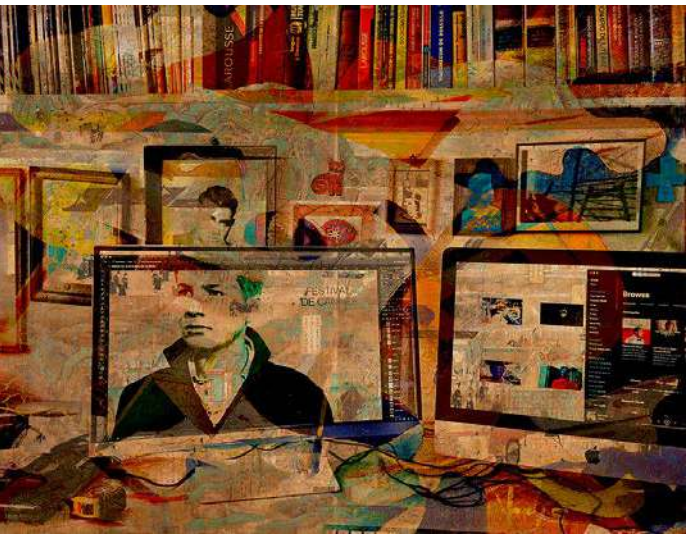
Es así como en medio de una frenética inercia del pensamiento científico, la fenomenología por un lado y la hermenéutica por el otro, intentaron poner a la subjetividad al mismo nivel que la razón. Pretensión desmedida que acabaría por ser una suerte de oda al fracaso, toda vez que estos modelos no convencieron a las mentes sistémicas ni a los consensos académicos.

Las quimeras del pensamiento esquivo acabaron por aceptar su condición y naturaleza volviendo a los territorios de las humanidades. Terminaron en esos bastiones universitarios considerados la floritura del conocimiento, semilleros de pensadores, eruditos, prestidigitadores de las ideas, prodigios de la memoria capaces de recordar enciclopedias y tratados completos. Pero

fueron incapaces de entender que el mundo lo que necesitaba era resultados, eficiencia y competitividad, no metodologías con ínfulas de ciencia para explicar la emoción, el impacto sensible o la víscera hecha teoría.

Cuestionada como método, la fenomenología cedió la batuta a otros intentos especulativos apoyados en diversas disciplinas como la psicología o la teología, y aún queda la duda si Edmund tomó nota de que siempre tuvo un cómplice a su lado, un aliado que, sin buscar la explicación de la experiencia directa con la realidad, era el detonante por antonomasia de sucesos sensibles: la vivencia artística.

Desde siempre el arte fue y ha sido el reducto de fenómenos trascendentales. No obstante, al igual que la denostada argumentación de Edmund, al ser colocado a la par de disciplinas y líneas del saber en entornos universitarios, ha caído en el garlito de ser considerado una disciplina con reglas, principios y métodos. Su "cientificación" ya se veía venir con el surgimiento de las vanguardias que cambiaron el fenómeno por el suceso conceptual, la experiencia por el espectáculo, la subjetividad por la valoración.



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Sé que por esta afirmación puedo llegar directo a la pira inquisitorial. Licenciados, maestros y doctores en arte pueden tener listo el cerillo para darle candela al hereje. Así que no lo tomen en serio, son declaraciones de un insomne que no sabe lo que dice...

Retomemos el discurso. Llegamos finalmente al inicio del *loop*. Ahora, en plena pandemia, la paradoja de la subjetividad sospechada hace un siglo, aparece sin miramientos para demostrarnos que, por encima del derroche de recursos tecnológicos, medios de comunicación y procedimientos científicos, la intersubjetividad humana se impone como profiláctica alternativa para sobrellevar los embates de los contagios.

Actualmente, cada vez que nos vemos en la pantalla, que compartimos sesiones sincrónicas por videoconferencia, lo que hacemos más que comunicarnos, es reconstruirnos por medio de la experiencia del fenómeno lumínico y sonoro. Yo, en medio de mi soledad, te veo y reduzco la realidad poniéndola entre paréntesis. Me quedo solo, sólo con la sensación de tu persona, tu subjetividad construida a partir de lo que yo sé de mí mismo. Mi mente es el demiurgo que te crea para encontrar un lugar en tu mirada.

La pantalla ha ingresado a territorios del arte sin saberlo, desatando las conexiones de sentido entre nosotros. De algo nos ha servido, pero aún cuando no existiera, el imperio de la intersubjetividad emergerá a partir de las crisis como una reafirmación silenciosa del enigma de lo humano.

Uno, dos, tres giros sobre mi eje.
Uno, dos, tres latidos por aspiración.
Uno, dos, tres y aparece la niebla.
Uno, dos, tres, y la luz nunca llegó. ¶

Identidad docente y pandemia. Entre rupturas y nuevas construcciones

Por Jesús Macías Hernández.

El mundo de los conceptos y del análisis reflexivo nos invita a profundizar, atrae inquietudes complejas por el saber, por desprender de ellas la construcción de conciencias nuevas y mejor procesadas, para que, a la larga, se conviertan en los pilares de las ideas que llevamos con nosotros día a día.

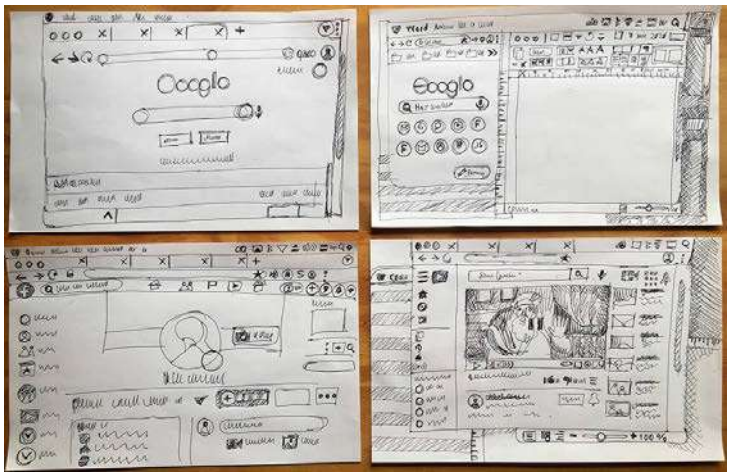
En este espacio de reflexión, me quiero referir justamente a los conceptos que han emergido como valiosos recursos para fortalecernos en el contexto de una pandemia que invadió las actividades humanas de nuestro tiempo y, por supuesto, las que atañen a la educación, al ejercicio de la docencia, de las prácticas de campo, de la investigación, e incluso, de la producción, tanto de creadores como de creativos.

De alguna manera, ante esta inédita realidad imperante, estos conceptos han contribuido a rupturas y nuevas construcciones: en alternativas y estrategias, en modalidades y modelos pedagógicos en general y, en particular, en las disciplinas que son materia de trabajo de nuestra Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Hacia finales del 2019, circuló en las redes informativas y sociales la noticia de la existencia amenazadora de un virus altamente nocivo para la salud, surgido en China. Su propagación en el mundo fue inminente; sin embargo, por no tener aún idea de una experiencia de tal magnitud, alumnos y maestros no teníamos preocupación alguna. Nos empeñábamos, más bien, en el cierre del semestre universitario, en las entregas finales y la preparación de pendientes. Las aulas, talleres y laboratorios estaban al tope, reinaba la ahora citada 'modalidad presencial' en su máximo esplendor. Las cafeterías estaban llenas de vida, los estudiantes transcurrían junto a sus *laptops*, todos en plena discusión, bajo diálogos y aportaciones grupales. En fin, la verdad, al virus entonces se lo creía muy lejos: "seguro que no llega hasta acá y, en caso de que llegue, ya tendremos la cura como en 2010 con el brote de la influenza, y saldremos adelante." Decíamos.

En esa vorágine colectiva, con saludos de beso, eventos masivos de auditorio, coloquios, conferencias presenciales, fiestas o celebraciones informales, así como reuniones formales de grupos colegiados, flotaban en el ambiente académico algu-

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

nos conceptos, como el ABP (aprendizaje basado en proyectos), cuya interacción entre un grupo de alumnos, individualmente o con el acompañamiento del profesor, propicia la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para desarrollar una producción propositiva en un tiempo determinado, útil, innovadora, de plusvalía estética y artística, la cual originalmente es planeada, o bien, proviene de otra índole o perfil, y que al final se afinca en las investigaciones de campo o de gabinete, en el aprendizaje colaborativo o en la experimentación para conquistar la expresión mediante productos.

Se ejercía la docencia y la tutoría cara a cara, con la creatividad de los procesos productivos, mediante el llamado "*Andamiaje*" de Jerome Bruner[1], o con la "*Zona de desarrollo próximo*", de Lev Vygotsky[2]. Y aunque en realidad no se hablaba mucho de los autores, la práctica se cultivaba, no obstante, bajo tintes epistemológicos de esta índole.

Lev Vygotsky es un autor que fascina a los creadores y creativos, porque algunas de sus obras atañen la creación artística desde la infancia y desde las reflexiones acerca de las emociones como: "*La imaginación y el Arte en la Infancia*" o "*La Teoría de las emociones*", entre otras, por supuesto. Finalmente, al término del proyecto, la obra o pieza de la colección o propuesta resultante podían mostrarse al espectador. Entonces venían la preparación y el montaje en espacios o galerías abiertos a la presencia pública, y esa era la culminación del trabajo.

Elevo nuevamente el periscopio buscador de conceptos presentes en la docencia para las Artes y el Diseño. Entonces empiezan a brotar algunos más consolidados como: la investigación para la producción, con sus aportes y discrepancias. Si se los atiende bien, estos términos ya están presentes en los enfoques de planes y programas vigentes de la FAD desde la licenciatura, hasta la maestría y el doctorado.

Existen otros constructos que también aparecen en escena, es decir, en la investigación *de* las Artes (*en*, *para* y *sobre* estas), se trata de interesantes ubicaciones epistemológicas y de haceres en nuestro contexto, donde hallamos el Pensamiento Complejo, la Metacognición, la Autorregulación; así como el Pensamiento no lineal o disruptivo; también tenemos la Rebeldía metodológica, las Neurociencias, la Epistemología situada y la Teoría fundamentada. De mi parte, he propuesto la Metaexplicación que, entre otros conceptos más, ayuda a disfrutar los hallazgos de esta gratificante búsqueda que cobra vida a partir de estar compartiendo y recibiendo conocimientos. ¡Eso es tan valioso!

1 Jerome Seymour Bruner (Nueva York, 1915 – Nueva York, 2016). Psicólogo estadounidense.

2 Lev Semiónovich Vygotski (Orsha, 1896 – Moscú, 1934). Psicólogo ruso de origen judío.

En ese tiempo, bajo esas circunstancias, de variables y constantes conceptuales, de prácticas productivas clásicas y disruptivas, la identidad docente se encumbraba en su máxima expresión, reafirmaba sus valores pedagógicos implícitos y proyectaba con fuerza el *ethos*[3] de ser maestro. Por las mañanas o por las tardes, acelerábamos el paso para encontrarnos con colegas, alumnos o maestros para compartir todo eso.

Pero el año nuevo llegó y, con él, el inicio del semestre enero-febrero de 2020. La pandemia también avanzaba y nos dio alcance; hubo más noticias, más alertas de emergencia sanitaria, uso de cubre bocas, caretas, sana distancia y demás; todo discurría entre amagos de suspensión y de paros. Hasta que, por recomendaciones de salud pública, se suspendieron las actividades académicas presenciales apenas en marzo de 2020. Adiós, aulas; los talleres y laboratorios quedaron desiertos, no hubo más café con colegas ni estudiantes; no más tutorías cara a cara, ni siquiera mascarilla a mascarilla. Hubo restricciones en lugares públicos, con lo que se afianzaban nuevas formas de vida para enfrentar las contingencias en nuestro ámbito universitario, hechos que obligaron a la transformación del modelo educativo imperante y, por ende, del ejercicio de la docencia, la investigación y la propia difusión de la cultura.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Las circunstancias son impactantes. Recordé el fragmento de una de las estrofas de la canción "*Sólo le pido a Dios*"[4] del argentino León Gieco[5]: "*es un monstruo grande y pisa fuerte, toda la inocencia de la gente...*", efectivamente, las pisadas del monstruo han sido grandes y dejaron muchas pérdidas: vidas, trabajos, costumbres; truncaron los viajes, los traslados y las celebraciones, dejaron atrás los eventos, el cine, el teatro, las tertulias y todo cuanto hacíamos juntos. En los medios fluyó la información del avance mordaz de la Pandemia de COVID 19[6]. Ante su emergencia, nos quedamos en casa y, afuera, se apagaron muchas luces, los campus reposaron silenciosos y, a cambio, prosiguieron las alertas abrumadoras.

Para ese marzo de 2020, con el cambio obligado de panorama, cambiaron también las formas de relacionarse en la comunidad universitaria, en la facultad y en otras escuelas e institutos, así como en los demás niveles y servicios educativos; cada

3 De acuerdo con la Real Academia Española, es el conjunto de rasgos y modos de comportamiento que conforman el carácter o la identidad de una persona o una comunidad.

4 "Sólo le pido a Dios" es una de las canciones que integra el álbum 'IV LP' de 1978 de León Gieco.

5 Raúl Alberto Antonio Gieco, conocido como León Gieco (Cañada Rosquín, 1951). Músico y cantante popular argentino.

6 La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de "neumonía vírica" que se habían declarado en Wuhan, República Popular China

cual diferente, pero bajo la misma problemática por afrontar: las actividades de la vida cotidiana se frenaron, hubo un aletargamiento en los espacios de reflexión para asimilar los hechos ocurridos y para encontrar alternativas de continuidad, no sin antes detenerse en la incertidumbre a especular lo que habría de venir.

Así, el 2020 avanzó hasta su segundo semestre y dejó un periodo de cambios acelerados, apremiantes en el entorno educativo. Por principio de cuentas, se derrumbó el paradigma de la modalidad presencial del docente, con sus estrategias de acompañamiento y tutoría, imperantes en los escenarios educativos de licenciatura y posgrado. Es entonces que llegó el momento de subir a la mesa la caja de herramientas y tener en mano todos los recursos disponibles para promover el aprendizaje: exprimir la experiencia para extraer las situaciones idóneas y modificar modalidades, modelos pedagógicos y de docencia; en fin, replantear la programación de actividades, de tareas, de trabajos, ejercicios y calendarios, y dar paso a un conjunto de reconceptualizaciones, reacciones y actividades en torno al desarrollo educativo de las Artes y el Diseño.

La exigencia de los cambios empezó a tomar fuerza, y surgieron expresiones como: clases a distancia, sesiones virtuales, opciones o tareas sincrónicas o asincrónicas, herramientas digitales. Las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tomaron revuelo, se postularon las Tecnologías aplicadas al conocimiento (TAC), surgieron por todas partes frases de uso continuo: “conexión, compartir, a distancia, nos conectamos”, entre otras muchas. Se redefinieron obligadamente espacios y tiempos para hacer un alto para la reflexión y encontrar las alternativas didácticas más viables. Nadie se quedó de brazos cruzados, sino más bien a la búsqueda del inventario de recursos probados, de la comunicación, el conocimiento y la experiencia en lo que somos y en lo que hacemos como profesores, revalorando los recursos ya conocidos como los blogs, los correos electrónicos, las entregas en archivos digitales y la inmediatez mediante grupos de redes, enlaces de alumnos voluntarios; en suma, se abrieron nuevos accesos para la interacción educativa con base en la tenacidad profesional.

De esta, y de muchas maneras, en el 2021, por fin se estabilizó la situación educativa, producto del esfuerzo, del trabajo y las reformas de las opciones en línea y a distancia que aportan todos los que integran la comunidad universitaria. Ahora se cuenta con más recursos, como el incremento de Aulas Virtuales, Plataformas interactivas, correos electrónicos institucio-

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

nales, comunicación a distancia, así como sesiones de clase, eventos académicos, reuniones de grupos colegiados e, incluso, exposiciones de arte en recorridos y galerías virtuales.

La perspectiva de la educación experimentó transformaciones definitivas que hoy puntualizan nuevos perfiles en las conceptualizaciones arraigadas que teníamos de: escuela, docente, alumno, clases, tutorías, tareas, ejercicios, equipos, proyectos y un sinnúmero de nuevas construcciones que son producto de la ruptura con el modelo presencial de profesores y estudiantes. Sin embargo, y a pesar de las contingencias, la docencia actualmente se fortalece y se afirma como una identidad aún más fuerte, renovada; menos protagónica y acaso más efectiva.

Hoy ha concluido el 2021 y continúan a pleno galope los conceptos de lo no lineal: la rebeldía, la construcción y deconstrucción metodológicas, lo disruptivo, las epistemologías de inteligencias colectivas, la interacción epistemológica en lo presencial, de la distancia a lo híbrido, y en las confrontaciones y los análisis en aulas virtuales, con café de casa, pan tostado y cómodas bermudas, dueños de una identidad docente fortalecida por una ruptura pandémica; finalmente, cambios tan interesantes como necesarios, que atestiguan las nuevas construcciones y que apuntan a un salto cualitativo en la educación de nuestro tiempo. Ciertamente, algo que propiciará las fórmulas más creativas para promover y seguir compartiendo nuestro conocimiento. ¶

Vida, educación, diseño, pandemia

"Observa las hojas de ese árbol, cuando una se mueve toca a las demás, así es la vida"
Anónimo

Por Xheida C. Simancas O.

Marzo 2020

Por suerte pudimos regresar a México, en España ya se estaban cerrando las fronteras y cancelando los vuelos debido a los fuertes contagios por Covid-19[1], al llegar a la ciudad todavía pudimos ir a nuestro último concierto de música en la Arena CDMX, era 7 de marzo, lo recuerdo muy bien (puesto que mi novio cumple años el día 8, fue domingo). Llegó el lunes 9 de marzo y a él lo regresaron de su oficina diciéndole que por la contingencia sanitaria y además por haber regresado de Europa debía estar aislado. Aquí en la CDMX, entre la población general crecían los rumores de la enfermedad, poca información y mucho escepticismo, incluso del propio presidente que no dejaba pasar oportunidad para burlarse y mostrar estampas religiosas cuando le cuestionaban sobre su plan de contención ante la emergencia sanitaria. Los rumores, las dudas y los contagios continuaban creciendo y con ellos la incertidumbre y la distancia con "nuestra realidad".

Poco a poco llegaron los comunicados con la postura oficial; cambiamos las estampas por la prevención[2]:

"Que, mediante comunicado oficial, la Secretaría de Salud manifestó lo siguiente:

1. *d) El 14 de marzo de 2020… en atención a las recomendaciones y medidas implementadas por la OMS para contener las afectaciones de este virus, informaron que el receso escolar comprenderá del lunes 23 marzo al viernes 17 de abril, por lo que se reanudarán las labores el lunes 20 de abril, siempre y cuando, se cuente con todas las condiciones determinadas por la autoridad sanitaria federal en cada plantel escolar.*
2. *Que la OMS ha emitido una serie de recomendaciones y medidas para contener el contagio y las afectaciones del mencionado virus, entre las que destacan, aumentar las condiciones de higiene y disminuir al máximo las posibilidades de contacto entre personas…"*

1 La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de "neumonía vírica" que se habían declarado en Wuhan, República Popular China.

2 https://presidente.gob.mx/informe-tecnico-covid-19-14-marzo-2020/

Abril 2020
Semáforo rojo. Contingencia sanitaria, quédate en casa.

Una medida, que parecía una recomendación, sonaba muy drástica: No salir de casa ni para ir a trabajar o al supermercado. Ya habíamos pasado por una situación similar en el 2009 cuando llegó la influenza H1N1[3], que en mi memoria duró sólo un par de semanas; en aquel momento también usamos cubrebocas y gel, pero, después, todo volvió a la normalidad; probablemente, este antecedente nos predispuso y nos hizo pensar que también la nueva pandemia Covid-19 pasaría en cuestión de días o semanas e hizo que nos sintiéramos "de vacaciones", se nos olvidó que la realidad siempre ríe al último.

Conforme pasaron los días, las noticias sobre contagios por Covid-19 en el mundo y México ocuparon la mayor parte del tiempo aire en radio, televisión y medios digitales. Me sentí parte de esas películas apocalípticas de zombis y contagios; sí, esas donde la humanidad desaparece por un virus desconocido. De pronto llegaron los carteles en la ciudad presentando a "Susana Distancia"[4] y otros que anunciaban: **¡Zona de alto riesgo de contagio!** Pasaron semanas y las familias dejaron de verse por temor a enfermarse, las compras en línea aumentaron, Amazon triplicó sus ventas[5]. Las calles se veían realmente solas. En las cercanías de mi casa hay un hospital Covid, gradualmente me acostumbré a escuchar muchas ambulancias y ver muchas carrozas fúnebres circulando y haciendo fila en los semáforos, negocios cerrados, proyectos y viajes pospuestos, incertidumbre y miedo.

Las escuelas cerraron sus puertas, salones abandonados... casas llenas, computadoras compartidas, la televisión encendida como recurso de enseñanza, niños llorando y queriendo salir, papás neuróticos, risas, violencia, nuestra vida dio un giro de 180 grados y nunca dejó de girar; un rincón de la casa como salón de clases, un balcón como oficina, los dispositivos y cables ahora son nuestros compañeros de aula y de trabajo. Maestros cambiando hábitos, el entusiasmo (necesidad es lo correcto) por aprender cosas nuevas como *Classroom*[6] o *Moodle*[7] se deja ver, también el agobio y la frustración; profesores acostumbrados a las clases en el aula con su teoría en la cabeza fueron sorprendidos por el sinfín de recursos que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) presentan, ahora la educación la te-

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

3 La pandemia de gripe A (H1N1) fue causada por una variante del Influenzavirus A (subtipo H1N1), surgida en 2009. Conocido oficialmente por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como Virus H1N1/09 Pandémico

4 https://coronavirus.gob.mx/susana-distancia/

5 https://www.forbes.com.mx/amazon-triplica-beneficios-gana-8107-mdd-en-primer-trimestre/#:~:text=EFE.,la%20pandemia%20de%20Covid%2D19.

6 Google Classroom es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google. Forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Google Drive, Gmail y Google Calendar.

7 Moodle es una herramienta de gestión de aprendizaje, creada por Martin Dougiamas, está basado en las ideas del constructivismo en pedagogía.

nían en un clic que no solían manejar y a sus estudiantes en una fría pantalla, aceptación forzosa del cambio y... cambiaron sus viejos planes por las nuevas necesidades. Estudiantes estresados y desesperados debido al encierro y a las fallas técnicas-económicas-circunstanciales que no les favorecen para tomar la clase "como se necesita", se volvió común: "otra vez me quedé sin señal" "perdón, pero mi hermana va a ocupar la computadora", "voy al hospital".

Sin duda, todo esto ha hecho temblar ese piso seguro por el que transitaba la educación tradicional y afirmar que, en educación, la transformación es inminente y se tiene un gran reto por delante.

Después de casi dos años ¿Cuánto nos hemos acostumbrado a estudiar o enseñar desde casa? ¿Realmente, se han desarrollado planes curriculares donde conviva lo digital y lo presencial? ¿Cuánto se extraña la discusión en clase? o ¿Llegará el fin de la escuela presencial?, tal vez no sin antes pasar por un modelo híbrido experimental que permita tener lo mejor de aquella vieja escuela presencial y las ventajas de los nuevos modelos educativos que están surgiendo.

Transformación digital, *home office*[8], Covid, quédate en casa, pandemia, desfiguraron esa normalidad que ya no existe. De una u otra manera todo ha cambiado, adiós a los apretones de manos, a los abrazos y a los saludos de beso y, más allá de comportamientos sociales, las formas de hacer las cosas se están reconfigurando, nosotros nos estamos reconfigurando.

8 El home office, también conocido en México como teletrabajo, es una modalidad laboral en la que los trabajadores pueden realizar sus actividades profesionales vía remota, sin tener que presentarse físicamente en las instalaciones de la empresa.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

¿Qué podemos esperar respecto al impacto de la pandemia en los mercados laborales? Seguramente destrucción, transformación y creación de nuevos empleos, muchos influenciados fuertemente por la digitalización. Como diseñadora gráfica muchos de mis proyectos se pusieron en pausa y otros desaparecieron como consecuencia del cierre de las empresas para las que colaboraba, la crisis económica es innegable y, si en educación ha cambiado el panorama, en el diseño sucede lo mismo, al parecer todo esto nos lleva a replantearnos a todos. Ahora la búsqueda de nuevos clientes apunta a ofrecer soluciones digitales, pero también me lleva a pensar en que el diseño es mucho más que eso, nuestra actividad, en cualquiera de sus formas (grafica, digital u objetual), parece esencial en tiempos de pandemia y post pandemia: Hemos visto aparecer nuevos objetos como tapetes desinfectantes, pistolas sanitizantes, también aplicaciones que te indican si alguien cercano a ti tiene Covid y, principalmente, el cubrebocas, que a la fecha es un objeto indispensable. Esto evidencia que el diseño como actividad proyectual interviene de forma directa en la creación de los objetos

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

de la vida cotidiana. Si la vida cotidiana se transforma radicalmente, el diseño asume ese cambio y se lanza a la batalla.

En términos de comunicación el diseño siempre ha respondido a necesidades sociales jugando un papel de testigo, narrador, comunicador, generando diálogo y hasta conciencia. Si buscamos un poco en la memoria de esta pandemia ya podemos encontrar grandes campañas de comunicación, orientación e infografías al servicio de la comunidad. Entonces, ¿esta, también puede ser, la gran oportunidad de reposicionar el diseño como una actividad capaz de intelectualizar las problemáticas sociales, para luego implementar proyectos a medida? Así, como Bonsiepe[9] diría: "como diseñadores deberíamos aspirar a algo más que a las ideas que se venden en el mercado y darnos a la tarea de mostrar que el diseño puede ayudar al cambio social." Sin duda, para conseguirlo, como estudiantes y profesionistas, será necesario poner énfasis en desarrollar competencias formativas: aprender a ser y convivir, y que estén relacionadas con valores, actitudes profesionales, sociales y filosóficas, entre otras. Seguimos cambiando.

9 Gui Bonsiepe (Glücksburg, 1934). Diseñador industrial, teórico y docente del diseño.

Mayo 2020
La nueva normalidad y las olas

Hasta hoy, ya pasaron más de 18 meses desde que se anunció el plan "Regreso a la nueva normalidad". ¿En México el encierro no iba a ser tan largo como en otros países? No sabíamos qué pensar. Aquellas empresas y negocios descritos como actividades esenciales comenzaron a abrir sus puertas. Las personas comenzamos a salir con todas las restricciones y precauciones sanitarias. Usar cubrebocas, guardar la distancia, restaurantes con separadores, el conteo del aforo en los establecimientos y, por supuesto, seguir trabajando y estudiando en casa. Eso es la nueva normalidad.

Pero la nueva normalidad ha sido más que nuevas reglas de comportamiento para no contagiarse, también ha representado cambios positivos como el reencuentro de los que vivimos juntos, la cocina como campo de experimentación de nuevos ingredientes y sabores, la unión y conciencia familiar para cuidarse los unos a otros, el tiempo navegando en internet, conociendo nuevas expresiones artísticas surgidas, como las que podemos ver en el Museo de arte Covid, conciertos en *streaming*[10], disfrutar recorridos virtuales en museos en otras partes del mundo como el MoMA[11], en Nueva York, y muchos talleres gratuitos para aprender en línea.

10 *Streaming* es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. El concepto se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción.

11 https://www.moma.org/

Ya han pasado muchos meses y hemos entendido el comportamiento de la enfermedad a través de "olas de contagio". La última gran ola se registró el 21 de enero del 2021 en la cual México registró el mayor número de casos incidentes, al sumar 22 mil 339, esto coincide con la salida durante los festejos decembrinos. Así que se ha vuelto a invitar a la población a retomar las medidas de precaución sanitarias, a ser conscientes de que no podemos vivir como antes del Covid-19 y retomar las reglas de la nueva normalidad. Ya llevamos más de un año con esta nueva normalidad donde parece que la alarma por la pandemia ha cedido, el mundo y la ciudad no luce abandonada, ni infestada por zombis y ya comenzó la vacunación.

Todo empieza a lucir "normal" como el tráfico en las calles y las plazas comerciales a reventar. El Metro, con su habitual sobrecupo en horas pico, y nuevos negocios, donde otros cerraron para no volver a abrir, abrieron sus puertas. Las escuelas y empresas con sus modelos híbridos ya no lucen abandonadas, las nuevas generaciones de estudiantes por fin han podido conocer las instalaciones de su escuela y a sus compañeros personalmente, algunos colegas diseñadores tienen la promesa de sus empresas de volver a la modalidad presencial a partir de enero de 2022[12], eso sí... el cubrebocas llegó para quedarse, nada de andar fuera de casa sin él.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Casi dos años después

¿Deberíamos quitar la palabra "nueva" o crees que se puede regresar a lo de "antes"?

Estamos comenzando el 2022. Hoy es el día 1. ¿A dónde me lleva todo lo vivido? ¿Por qué no hacer propósitos que involucren esta nueva normalidad como personas y profesionistas? Propongo los siguientes:

- Actualización continua.
- Mantener flexibilidad de pensamiento.
- Perder el miedo a hacer las cosas de forma diferente.
- Innovación en la propuesta profesional adaptable a las circunstancias.
- Mayor conciencia social.
- Empatía.

Nuevos hábitos que me permitan ser una persona saludable para realizar todo lo anterior. ¶

12 Este documento fue terminado de escribir el 1 de enero de 2022, antes de conocer los alcances de la cepa Ómicron, variante de Covid-19. https://www.gob.mx/salud/prensa/543-detecta-mexico-la-primera-muestra-positiva-a-la-variante-omicron

Hacia el metaverso en la educación artística

Por Gabriel Salazar Contreras.

Era inicios del 2020 en la Ciudad de México, viernes por la mañana. Llegué a la Academia de San Carlos, vi las esculturas que se encuentran en el patio y mi cuerpo se estabilizó, cada que estoy en ese edificio tengo la misma sensación. Me dirigí a dar clase al salón 310, al Taller de dibujo de figura humana, ese fue el último día que estuve ahí; un correo electrónico informó que las clases se suspendían debido a la pandemia del Covid-19.

Antes estábamos en ese lugar protegido del salón de clase, ahora estamos en el metaverso[1]. La educación artística es trastocada, los talleres de producción artística transitan del espacio físico al virtual, la práctica del dibujo de la figura humana cambia, la mirada ya no es directa hacia el modelo vivo, este es sustituido por imágenes digitales, perdimos territorio, los cuerpos se separan.

1 El metaverso o metauniverso, acrónimo de 'meta' (más allá) y 'universo' es un concepto que señala la siguiente generación de internet, que describe una experiencia inmersiva y multisensorial en el uso aplicado de diversos dispositivos y desarrollos tecnológicos. El metaverso puede no solo referirse a los mundos virtuales, sino a las experiencias multidimensionales de uso y aplicación de internet en su conjunto, especialmente el espectro combinando de la web 2.0, la realidad aumentada, la tecnología de tercera dimensión y la realidad virtual.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

Consecuencias:

1. El yo es una construcción social, entonces los yo's del maestro y del alumno son afectados al parametrizarse los espacios de trabajo. Dejamos de ser maestros y alumnos socialmente, nuestros cuerpos dejan de sentir otros cuerpos, al grupo escolar, se pierde el espacio del taller.

2. El cuerpo del artista deja de sentir el espacio físico del aula, otros cuerpos, expresiones, movimientos, gestos, palabras, miradas, olores, sabores, sonidos y tacto, la experiencia de percepción se reduce. Entendemos que con el cuerpo somos o dejamos de ser, ya que sólo se es en relación con el otro en un espacio social.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

3. Las relaciones escolares se filtran a través de impulsos eléctricos, en lenguajes de ceros y unos, el yo social no comprende esto y convulsiona.

4. El metaverso, como sociedades virtuales, se posiciona como experimento impuesto desde los grupos del poder mundial, irrumpe hasta los rincones del salón de producción artística, finalmente el Gran hermano[2] nos observa.

5. Este metaverso es un espacio desconocido para el yo del maestro, y este se siente perdido, sin referencias cardinales del salón físico del campus universitario, ni del entorno social y natural. Ahora es obligado a proyectarse a través de imágenes digitalizadas que su cuerpo no comprende y siente el vértigo. Ya no percibe la luz que entra por la ventana e ilumina y seduce al modelo desnudo, tampoco puede hacer una reverencia mirando hacia el norte para pedir protección, el espacio sagrado desaparece.

6. Los cuerpos dejan de viajar por el espacio físico, dejan de chocar, de reconocerse, se atrofian. Los encuentros se virtualizan y las energías de las interrelaciones corporales se pierden.

7. Al emigrar el maestro a este sistema, el metaverso le aplica sus políticas. Cambian las relaciones jerárquicas; alumno-maestro-autoridades-sociedad-grupos de poder. Se pierde el sentido social, el liderazgo social desaparece.

8. La comunicación es alterada al perder la presencia de los cuerpos, ya no nos podemos leer entre maestros y alumnos: gestos, guiños, simpatías o desagrados, se trastoca el sentido.

9. El yo del maestro al emigrar de manera forzosa al metaverso compite con el conocimiento en la red, y con otros yo's desconocidos. En tiempo real el alumno puede ver otros contenidos similares a la clase, el salón se vuelve un lugar con puertas abiertas para todo el mundo.

10. Los *gadgets*[3] dejan de estar prohibidos en el salón de clase, ahora nos conquistan y se vuelven el territorio mismo.

2 Big Brother es un personaje de la novela de George Orwell '1984' (publicada en 1949). Orwell se inspiró en líderes totalitarios caracterizados por infundir una política de miedo y de extremada reverencia hacia sus personas, educando a la población a través de una propaganda gubernamental intensiva en valores colectivistas donde pensar individualmente sea visto como una traición a la sociedad.

3 Un gadget es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. Hablamos de dispositivos electrónicos portátiles como PDAs, móviles, teléfonos inteligentes, reproductores mp3, entre otros.

Posibles cambios:

1. El yo del maestro se adapta al metaverso de manera emergente y dramática.

2. Esta migración fuerza al maestro a parametrizar parte de su hacer, se sustituyen los soportes físicos por virtuales, los papeles y bastidores por archivos de computadora que ya no necesitan ser impresos, los lápices, pinturas y pinceles por herramientas de síntesis que los simulan, el modelo de figura humana vivo por imágenes digitales.

3. El artista plástico es forzado a transitar del objeto matérico al digital, con no pocas resistencias.

4. Se abre nuevamente la discusión estética entre arte tradicional y arte digital.

5. Se empieza a entender que se perdió parte de la relación con el grupo social, desactivándose algunos recursos tribales de sobrevivencia.

6. Se acrecienta el aislamiento, con el peligro de producir un yo simulado.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

7. En esta migración es virtualizado parte del cuerpo físico, se crea un cuerpo virtual con los *gadgets* que se le adhieren.

8. Los cuerpos físicos que no soportan esta mutación se quedarán en el camino.

9. Las nuevas generaciones, más adaptadas a estas condiciones, se especializan, pero al mismo tiempo se fragmentan.

10. Se logra el objetivo de las esferas del poder de parametrizar parte de la educación, creando las condiciones para futuras economías.

11. La actividad artística transita de lo analógico a lo digital, las fuerzas productivas nuevamente transforman el modo de producción.

12. Se legalizan académicamente la formación en línea y las exposiciones de arte en la *world wide web* (WWW).

Conclusiones:

1. El yo y el cuerpo del maestro no se sustituyen por completo por información, por lo tanto, conviven lo presencial y lo virtual.

2. Se confirma la tesis que lo cerebral del maestro y del alumno se conectan a través del metaverso, ya que esta comunicación no es física y se asemeja más a lo virtual.

3. El maestro se adapta a la educación en la red y adquiere nuevas habilidades: nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicación, se obtiene la doble competencia: presencial-virtual en la enseñanza.

4. Este nuevo equilibrio en el metaverso tarda como mínimo dos años para iniciar.

5. El regreso a clases presenciales ya no va a ser igual, el yo y el cuerpo del maestro se han modificado.

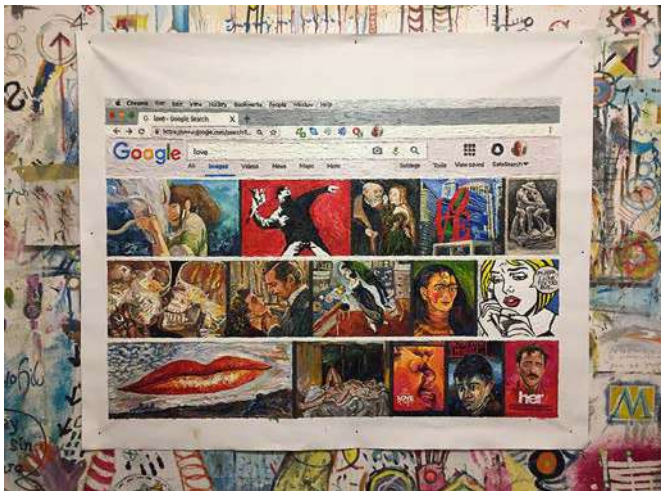
6. Regresamos al sistema presencial con la identidad trastocada, la mirada del metaverso nos ha transformado.

7. El cuerpo físico se inhibe, y el cuerpo virtual se potencia tomando la delantera, su sustancia le permite navegar de manera natural por el metaverso.

8. No nos comunicamos ya tan solo con cuerpos físicos, que tal vez nunca conoceremos, ahora también interactuamos con cuerpos virtuales, perdemos tacto, miradas, olores, sonidos y sabores, pero se potencian los multimedios virtuales.

9. Los conceptos *a priori* de tiempo y espacio cambian, de actores aparentemente de fondo y casi imperceptibles, se hacen evidentes. El tiempo es secuestrado en un solo sitio, y el espacio de la casa es violentado.

10. Estamos en peligro de confundir, todavía más, el mapa con el territorio.



Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

11. La UNAM se ha transformado, se terminaron las resistencias a la parametrización, perdimos parte del territorio físico y ha empezado la migración al metaverso, los costos y beneficios de esto ya están aquí, no hay retorno.

12. Se plantean teorías que actualizan estos cambios: la comunicación instantánea, la modificación de la identidad social, el objeto digital como sustituto del objeto matérico, la universidad como sitio, originalidad y reproductibilidad, el regreso de la imagen que sustituye a la palabra, Estética del Arte digital.

01000111 01010010 01000001 01000011
01001001 01000001 01010011 = GRACIAS. ¶

De máquinas e insomnios

Por Jorge Santana.

¡Y qué es todo esto! ¡Cien pestañas abiertas en el navegador! Que por nada se cierren sin haberlas despachado: un poema por leer, la declaración de impuestos por hacer, la obra de un fotógrafo que quiero apreciar con calma, no sé cuándo. Es mi codiciosa fortuna; incomprensible fuera de este siglo. Ignoro hace cuánto están así, un fichero tan apretado que no cabe el meñique para mirar qué tarjeta es cuál, pues sus íconos distintivos se han ocultado y su apilar semeja los flecos de una tela. Más pestañas que en los ojos, que tampoco acabo de cerrar al fin de la jornada.

El correo en alerta con las bandejas de mis cuentas: la personal, las de mis dos empleos y la de mis estudios, la de las compras y la que generé en *Google* para no marginarme de sus servicios. Luego la pestaña de *WhatsApp* para atender el día entero: amor, trabajo, familia, amistad, envíos, vecinos, alumnos, grupos, y alguna sorpresa; de ahí, la de *Facebook*, por la que me convenzo de que las relaciones humanas son una marca registrada. También están las de trámites, de artículos por leer y de videos por ver, de noticias y de productos que necesito, seguidas por convocatorias de concursos que no tengo tiempo de atender más allá de su vencimiento que, sin remedio, arribará como una promesa sin cumplir. ¿Alguien ha pensado cuántas veces oprime botones en un día?; sí, ¿cuántos clics de *mouse*, toques de teclado o de pantalla da para escribir o para cualquier otra cosa?

Y como no me permito declarar tiempo perdido esa dispersión de intereses, es que acudo al panteón de las ideas llamado *Lista de favoritos*... ¡Cómo es que manías tan sosas resultan indispensables a alguien!: vivir en una pantalla y, no conforme, morar entre listas como esos muñecos de madera que contienen a otros. Quién habría pensado que la patología del acumulador pasaría inadvertida en el caso de los acumuladores virtuales. Bastaría examinar mi computadora para que se me indicara una terapia exprofeso; ahí donde reside lo que un día me sorprendió y con lo que, sin embargo, no sé más que hacer. Todo retacado en orden alfabético, de la *Animación* a la *Zoología*, pasando por el *Arte* y la *Ciencia*, las *Etimologías* y los *Viajes*. Listas y listas que delimitan mi ser; como en la que compilo lo que me inspira el ascenso a una mayor conciencia, consejos de yoguis e historias lacrimógenas que me evocan, por contraste, lo plano de mi vida, como la de aquella pareja que rescata perros paralíticos y los asienta en arneses rodantes... Todo revuelto en la marea de mi atención para ser prendido con el arpón mágico de un clic, atado a mí, mientras navego

al timón de mi escritorio, envuelto en la oscuridad de muebles y libreros que inopinadamente se llenan de olvido, en ese remolino en que me hundo y que, por cordialidad, todavía llamo 'mi día'.

Reconozco que podría aburrir a cualquiera con esto; y así lo hago. Y es que es importante trasmitir el aburrimiento para que una vida sea apreciada más allá de su imagen y cobre algo de la efectividad de ser transcurrida, "*en 3D*", como se dice ahora para lo que se experimenta a flor de piel. Como aquellas películas marginales que vi hace años sobre Van Gogh y Kafka; ¡eran aburridas a muerte! En la sala muchos roncaban o se salían; pero yo, por alguna razón, las consumí completas. Y al paso de los años revaloro haber sentido el tedio de ese par de existencias pesarosas e incomprendidas. Algunos se decepcionaron de no atestiguar ni clímax ni arrebatos. Y es que, a cambio, las historias traslucían el sentir diario de esos artistas, sin mucho amor que digamos y con el lastre de su fastidio. Así que, guardadas las proporciones, me atrevo a proseguir con esta perturbación. Después de todo, ¿qué sería de una vida sin sus agobios?

A este punto, creo adecuado aclarar que escribo esto en piyama, ¿cómo más se podrían anotar líneas así? He vivido en piyama y en internet desde estos dos años pandémicos... Aunque por superstición no quería escribir nada relacionado a *esa palabra*, pero lo habré hecho dos veces si agrego lo chusco que me resulta cuando, muy a la moral mexicana, en medio de cualquier conversación, de pronto alguien dice "*...hasta que, con esto de la pandemia...*", como si la pandemia (¡tercera vez!) tuviera algo incognoscible o misterioso que sólo debiera ser insinuado; como si uno dijera: "*en esto de la vida*", "*esto de la piyama*". ¡Ja-ja-ja!... Por cierto, vaya rasgo adolescente este de reírse por escrito. Si no hubiera existido *esto de internet*, jamás habría anotado un '*ja-ja-ja*'.

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

¿Pero en qué iba?... La verdad a estas alturas ni siquiera me desconciertan las digresiones, mías ni de nadie. Desde la presencia de internet, es usual saltar de una cosa a otra, justo como por entre categorías y pestañas. Es totalmente normal ver un video de "*Cosas que no sabías*", en el que tras hablar del mandril con el trasero más rojo del mundo o del asteroide del tamaño de la Torre Eiffel que viene directo a nuestro planeta, te pueden relatar sobre aquel joven que tragó una cuchara y la tuvo en la tráquea por años. Cuando pierdes el asunto de alguna charla, lo mejor es platicar cualquier cosa de *Netflix*. Se puede decir que eso ya no equivale a cambiar de tema. Tal es el impulso de pensar en '*random*', como se dice ahora, con ese toque sutil de blof anglosajón.

Y sí. Esto es una locura. Vivir como en una funda, acostarse a las cinco de la madrugada para levantarse a las nueve. Lo último que veo antes de activar el despertador y entrar en los sueños es a *mi roomie*; que es como nombro al *iPad* que pernocta en mi cama. Lo primero que veo en la mañana es la computadora encenderse en el escritorio mientras, a tumbos y con cara de topo, me dirijo a la estufa a prepararme algo de mate o café; para, de ahí, brincar a otra máquina, a la caminadora que programo para correr y sudar viendo horizontes artificiales en una tableta cableada a un estéreo durante 6 km.

Hay días como hoy en que pierdo la cuenta de las horas sentado, y desayuno, como y ceno frente a la pantalla; claro que a veces voy al baño; pero ni siquiera el celular se salva de acompañarme ahí, para luego estar de vuelta en mi silla. Esta silla estropeada por el uso en la que escribo estas palabras, redacto mi investigación o el intento de un poema en la noche; puesto que, mientras hay luz de día, programo, diseño, corrijo, miro videos de yoga, e incluso de estiramientos para contrarrestar la lumbalgia que todo esto me causa, documentales de historia, de la naturaleza, de cualquier otra cosa; por no contar las video-llamadas y las clases virtuales que doy en la misma computadora en que, horas antes, las planeo. He tenido estudiantes que nunca he visto, que son sólo el recuadro de una voz robotizada, una gran 'L' o una gran 'S' mayúsculas en el monitor, nada más. Y pienso: alguien en algún lugar está subiendo ahora una montaña. Y yo estoy aquí, frente a un monitor, subiendo la foto de una montaña a un sitio web.

Luego, al fin, algo natural, aunque no por mucho tiempo: el hambre ataca. Abro el refrigerador y, frente a esa suerte de espejo, rememoro la frase "*eres lo que comes*". Ahí dentro hay cajas y empaques con animales molidos vitaminados, congelados y más tarde descongelados por microondas; hay botes con claras de huevo, con bebidas que saben a frutas inexistentes, bolsas con alimentos que se llenan de moho, todo cuanto será insuflado por tuberías prolongadas de un piso a otro hasta Dios sabe dónde, y si es que Dios está por ahí, pulsando el algoritmo del supermercado en línea que me sugiere lo que va haciendo falta. ¡Uf! McLuhan se volvería a morir de percatarse cómo absortos en los medios, olvidamos incluso que había mensajes. Y tal vez sea el momento de preguntar: *¿está usted de acuerdo que, al seguir leyendo este texto, acceda a todas sus cookies*?...

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

'Tiempo', 'aire' y 'sitio', 'navegación' y 'nube', son elementos universales que abandonan las metáforas poéticas para trocarse en alegorías tecnológicas. 'Ventana' y 'muro', 'fuente' y 'portal', principios ancestrales de la arquitectura, diluyen hoy su significado ante internet... Pero no siempre fue así. Tuve antes algo llamado *vida real*, caminaba con un libro y escribía a mano en los cafés; no me distraía cada dos minutos ni abría *Facebook* o el correo sólo para volverlos a cerrar, ni revisaba mis líneas mil veces a ver si quedaban mejor dichas. Llevaba conmigo una libreta para mis ocurrencias; hasta que un día anoté una que decía: "*necesito una computadora portátil para anotar mis ocurrencias...*" Y ahí paré.

No obstante, ahora sigo paseando, pero no es igual. No hay minuto que no vaya escuchando algún archivo de texto leído por el emulador de voz de mi celular. Esa mujer digital y mexicana que la marca llama *Paulina*. Una amiga dice que es mi *Robotina*. Lo cierto es que llevo más de una década oyendo a *Paulina* al menos dos horas diarias. Cómo olvidar que de sus labios virtuales escuchara *Moby Dick* y *Rojo*

y negro, *Madame Bovary* y todo Tabucchi, los relatos de Sándor Márai e innumerables veces *El Libro del desasosiego*, eso sin contar mis propias líneas y cada novela de mi Club virtual de lectura; sí, virtual como la vida. ¡Y pensar que la palabra 'virtual' proviene de 'virtud'!

Hace más de una década que no compro un libro. Todo lo descargo gratis de *aquí* y de *allá*, incentivado por mi creciente presbicia; y al final del día me resulta mejor oír los libros o leerlos en la computadora con una letra colosal, para el anciano que lentamente voy siendo. De hecho, cada que invierto dinero en algo, se trata de una pantalla o de un aparato más. Hace tiempo cambié mi coche por una TV de 80 pulgadas, a la que calcé en el vano de la desusada chimenea y ante la que tiendo un colchón lleno de almohadas y que, a la media luz de las películas, encarna el punto máximo de mi felicidad, espacio bautizado merecidamente como *la Fortaleza*... Porque no todo es conmoción, y es oportuno ponderar el descanso, aunque no difiera mucho del resto. En este cada vez más familiar modo de vivir, voy por la casa como un mono entre lianas saltando de una pantalla a otra; de la de mi escritorio a la gigante de la *Fortaleza*, en la que me refresco con *thrillers y* caricaturas, y de ahí, a la pantalla del teléfono en que veo recetas de cocina antes de emigrar hacia *mi roomie* que me arrullará con un episodio de *Cosmos* o de *Los Simpson*. A veces, acompañado de una copa, abro mi lista de *Karaoke* en *YouTube* y, procurando no disturbar a los vecinos, hago lo propio. Veo con nostalgia que para consumar este estilo de vida me faltaría abismarme de vez en cuando en algún videojuego.

Aún recuerdo mi primera juerga por *Zoom* en 2020. El caos del virus no tenía mucho de haberse desatado. Sin traza de vacunas, las muertes se disparaban en todo el mundo, había miedo de salir y nos manteníamos confinados. Eso era bastante y los amigos ya nos extrañábamos. Así que, cada uno en su ciudad, se aprovisionó con cerveza o vino a domicilio. El caso es que terminamos ebrios muy pronto. Y claro, en *Zoom* tu percepción es otra. Por más que pretendas escapar a tus sensaciones, las pantallas te devuelven a la mente. Cuando estás en un lugar de verdad, si alguien se levanta o alza el brazo, lo adviertes sin más; mientras que en la pantalla a veces ni lo notas, pues ese aparente movimiento es apenas un cambio de luz que se aplasta en el cristal, y ya; de modo que cualquier letrero se vuelve más llamativo, cualquier alerta que de repente aparezca ahí. En cambio, entre la gente, te mueves de lugar, abrazas o te abrazan, alguien sale a fumar, o lo llaman; ves la carta o vas al sanitario subiendo escaleras, sales un momento, pateas una basurita, vuelves, te distraes, ves a los demás y no tienes que poner demasiada atención a nada.

Estar en una pantalla es tan distinto, ahí sumido, viéndote inverosímilmente a ti mismo entre otras fracciones de gente, de las que esperas turno para hablar, pues, de lo contrario, las voces se apelmazan y no se oye nada. Te quedas medio autista, tus amigos son más bien un menú e, inexplicablemente, las bebidas en tu escritorio son tu real compañía. Todo está en un lugar donde nunca había estado, dices cualquier tontería y te sirves un trago más sin darte cuenta, luego sin querer te lo llevas al baño o a rellenarlo de hielos a la cocina, mientras te ríes como loco o gritas en calcetines para que te oigan hasta el micrófono de tu computadora... Como nadie tenía cuenta Premium, cada 40 minutos debíamos reanudar los encuentros. Algunos regresaban tarde, se iban a orinar o a

cocinarse algo y se perdía el hilo de todo. Después de muchas sesiones, cerca del amanecer, cada vez más chispados, alguien decía: "¡Un *Zoom* más y al diablo...!" Para entonces las horas en pantalla son una droga en las retinas que te deja fundido; abstraído mirando a todos como los peores dibujos animados y, sin darte cuenta, viene el último minuto y ¡pum!, todo se esfuma. Y brota una sensación muy extraña: la de irse a casa estando en casa. Y en efecto te vas, pero sin llegar a ningún lado. Sin despedida, sin taxi ni abrazos de nadie. Lo mejor es desconectarse y caer en la cama con esas sensaciones raras, pues no falta el terco que pretenda seguir la farra enviando videoclips y memes al teléfono... Y sí, habías empezado tu día navegando, pero naufragaste.

Por un tiempo sopesé las ventajas de este tipo de vida, de no pasar colgado de un tubo en el trasporte público atiborrado de gente y, a cambio, caminar por las calles haciendo muecas y hablando a solas tras el telón del cubrebocas sin parecer un loco. En cuántas reuniones virtuales no estuve descalzo y en calzones, pero luciendo del torso para arriba un saco elegante; dirigiéndome a los demás con aire importante, acabado de despertar un minuto atrás, con la camisa pescada al vuelo y atendiendo otros pendientes en un segundo monitor, o bien, picándole los ojos a los rostros con el cursor, retratándolos o acariciándolos con el dedo sin que me lo reclamasen, cómplice de mi circunstancia. ¡Y cuántos otros no habrán hecho lo mismo en sus casas! Vestidos de arriba, y de abajo en calzones, el Señor director y la Coordinadora de Desarrollo, el Jefe de Área y la secretaria. ¡Quizá desnudos hasta el ombligo!, ¡o con resaca tomando cerveza y *Clamato* en una mustia taza de café!

Y podría seguirme por ahí y hablar del sexo y las pantallas, que vaya que es tema, pero por recato me conformaré con asentar que el confinamiento obligó una profusión de célibes digitales. Sin fiestas ni bares, sin plazas ni escuelas, sin museos ni otros lugares de ocasión, no quedó más que resignarse a la soledad, sobre todo a la del cuerpo, con la que poco a poco, al menos a mí, llegaron supersticiones fatales. En mis momentos de mayor ocio, y transcurrido el primer año en aislamiento, concluía estadísticas mórbidas: "*si no he hecho el amor desde hace dos años, y si viviera noventa a este ritmo, ¡me quedaría apenas un puñado de veces para hacerlo el resto de mi vida!*" Y aunque sabía que eso era absurdo, no soltaba cierta preocupación, incluso en mi mayor intimidad, mirando con consuelo a mi *roomie*, yacente sin su estuche sobre la cama.

Una noche me pasó. Regresé a casa y no quise encender nada, ni luz ni aparato. No obstante, sentí una clase de presencia y quise saber de dónde procedía. Me senté en lo pri-

Cyber Painting, © 2022, Jorge Santana

mero que encontré, cavilando: *A ver*, haciendo cuentas, en este departamento habito junto a un centenar de máquinas, considerando desde el módem hasta el refrigerador, desde el celular, hasta las computadoras, bocinas inteligentes, cámaras, proyectores, rasuradoras, impresoras y otros enseres menos protagónicos, como la máquina de grabar metales o la otra para aspirar el exceso de goma que queda tras borrar un dibujo. Y analicé: soy un individuo entre millones que vive en la Ciudad de México. No soy en absoluto maquinista ni ingeniero; sin embargo, ¡paso sólo entre máquinas! Me pregunté si era en un contexto así que podía dejar de llevar mi cotidianidad maquinalmente. Si se iba la luz se iba mi vida.

Comprendí que el 'cerebro multitarea' es un mito; que la realidad de vivir en pantallas es la de la eterna sensación de no tener cuerpo, la del miembro fantasma, la de hablar al vacío y ver cómo alguien ahí se congela o se desaparece. Supe entonces que llegaba a un límite. De tanto ocuparme en imágenes digitales, había dejado de pintar, de saber cuándo salía y se iba el sol, dejado de ser lo que he sido, un pintor. Precisaba una catarsis, un acto que sirviera de purga. Radical como soy, vislumbré dos posibilidades: o terminaba yéndome a vivir lejos, a un rancho sin luz eléctrica, trabajando de mis manos; o me entregaba al vértigo de las máquinas. Obviamente, ganó la segunda. Bien decía Fitzgerald que, si uno aspira a una inteligencia eficaz, debe mantener dos ideas contrarias a la vez y conservar la gracia de funcionar. Así que me puse a pintar lo que había visto desde hacía tantos años: ¡pantallas! Abrí de una patada la puerta de mi taller. Destapé los óleos, tomé lienzos grandes y me di a la labor de plasmar este delirio en que vamos viviendo no sé qué tan conscientes.

Empecé por pintar, sobre una tela gruesa con pinceladas impresionistas y rabiosas, una pantalla gigante de *Facebook*, justo la de un hipotético perfil de Van Gogh, en el que los logotipos eran masillas chorreantes caladas con mis dedos, y continué con un retrato de mi escritorio material, una especie de bodegón con las computadoras en uso y una *Maja desnuda* que las atravesaba por adentro, y, enjuiciando los aparatos esparcidos en casa, terminé pintando encima de los escáneres viejos y el chasís de caducas computadoras portátiles. Los botones se volvieron manchas y el reflejo de rostros plastas en el cristal. En vez de desvelarme en la computadora escribiendo textos que al final arruinaba, hice cuadros con textos de *Word*, pero "escritos" con gordos brochazos de óleo, páginas de *Netflix* fueron ahora *collages* con resina y arena; y, en enormes capturas de *Zoom*, los médicos aprendices recibían la lección a distancia del Dr. Nicholaes Tulp; naturalezas muertas de *Uber Eats* y tantas cosas más que me arrancaran este enajenamiento a través del mismo. La tecnología me había poseído y yo quería conocer a fondo esa posesión hasta donde pudiera. Renuncié al presunto arte de la vida digital para digitalizar el arte de una vida palpable, más visceral que un buzón de mensajes, con roce físico y sustancias reales. Fue así como me convertí en un pinta-pantallas.

Hacer eso me confirmó *de muchas formas* que pintores y escritores, después de todo, siempre habíamos trabajado dentro de un mero rectángulo: el bastidor de tela, la hoja de papel. Como Julien Gracq, me proclamo antimoderno, necesito el retrovisor para avanzar. Sí, quiero que algo de ese mundo regrese, así sea entre esos parcos límites, que lo digital vuelva de donde un día vino: de los dedos, que las pantallas retornen a la tela y los PDF a la tinta,

que los pixeles luminosos se pulvericen en pigmentos y las descargas pesen en los músculos. Ojalá volver a tocar las cosas más allá de las yemas de los dedos me devuelva algo, que la presencia del solvente, del aceite, de los callos en las manos y del avistamiento de la calle, puedan liberarme en verdad... Entonces, dejo pendientes los pies de página en mi texto para apoyar los míos en el suelo, y abro la ventana de casa. Veo a lo lejos un sol purpúreo perderse en el horizonte de las azoteas y reconozco una señal que debe ser buena, pues, luego de haber escrito todo esto, siento ser un programa que yo mismo hubiera cerrado. Una máquina desenchufada en mi épico viaje al fin de la pantalla. Simplemente como si no existiera. ¶

Galería

ECHOPLEX

Por Diana Eliza Salazar Méndez.

Erick Saucedo estudió la licenciatura en Artes Visuales y cursó el *Taller 125-Seminario de Pintura Contemporánea* en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Ha colaborado en exposiciones, montajes y hasta en la decoración de una guitarra gigante; aunque fue mucho antes de eso cuando él configuró su universo visual, venido de una infancia enriquecida por cómics e historietas gráficas que compraba cada domingo acompañado de su abuelo.

Hoy su obra ha madurado, gracias al compromiso asumido con una práctica continua de la que pende un equilibrio entre el dibujo y la pintura, en consideración a sus procesos constructivos, sus tiempos y sus exigencias. Para Erick, la pintura y el dibujo se complementan, se convierten en el refugio de un mundo distópico que el artista retrata y cuestiona mediante la ironía y el humor, en complejas escenas metafóricas con bosques iluminados con estridencia incandescente. En ellas se revelan reuniones de personajes prófugos de identidad que encubren su mirada tras gruesos lentes protectores o máscaras antigás, todos en ruta hacia un punto cuya fuente de luz abraza toda la escena, ante una celebración entre construcciones abandonadas o mansiones del gótico norteamericano, en páramos encantados donde acechan criaturas fantásticas.

Echoplex toma referencia del instrumento electrónico inventado por el ingeniero Mike Battle en 1959, que hizo posible reproducir sonidos secuenciados y, a la vez, ajustar el tiempo y la duración de sonidos retardados. De manera análoga, Saucedo construye escenas compilando *sampleos* de diversas fuentes, a los que resignifica en composiciones exigentes de atención minuciosa que recuerdan escenas de la tradición pictórica y anuncian narrativas cargadas de simbolismo, al tiempo que desatan gestos en los que reverberan tradiciones de otros lenguajes visuales, como la fotografía, el cine, el cómic, el grabado, la ilustración e, incluso, algunas soluciones digitales, como *glitches* y ruido.

Como pintor contemporáneo, Erick presenta estos complejos *mixes* en dibujos de gran escala, que obligan a cada lenguaje ceder a sus particularidades bajo configuraciones imaginativas colmadas de extrañeza y vastos espacios en una reducida concentración de blancos, negros y grises. ¶

Galería
ECHOPLEX

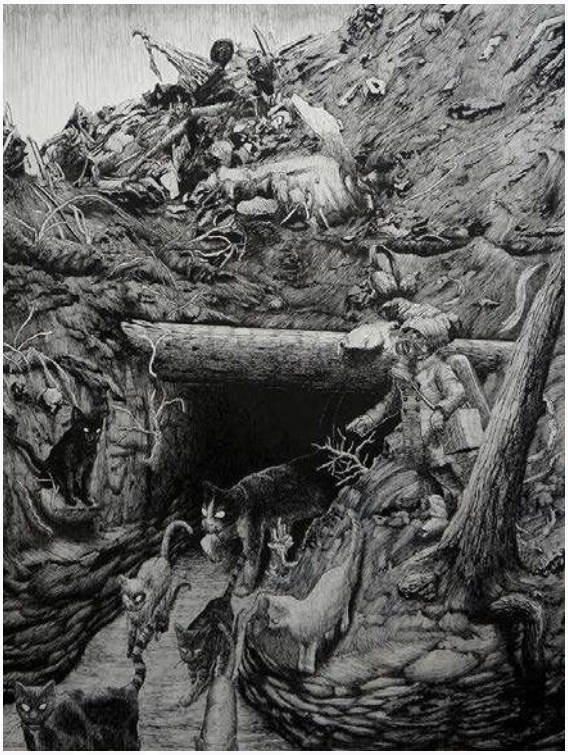
Conectoras.
Acrílico/tela/panel. 30 cm.
2021. Colección privada.

Cambio de vista.
Tinta/lino/panel. 28 x 34 cm.
2021. Colección privada.

Festín.
Tinta/papel. 100 x 150 cm.
2021. Colección privada.

Inflexión.
Acrílico/lienzo. 90 x 200 cm.
2021. Colección privada.

Madriguera.
Tinta/lino/panel. 21.5 x 15 cm.
2021. Colección privada.



Guía subterráneo.
Tinta/papel. 65 x 50 cm.
2021. Colección privada.

Galería
ECHOPLEX

Asamblea.
Tinta/lino/panel. 32 x 40 cm. (díptico)
2021. Colección privada.

Niña y guía.
Tinta/papel. 21 x 15 cm.
2021. Colección privada.

Avanzada.
Tinta/papel. 200 x 304 cm.
2021. Colección privada.

Erick Saucedo López

(Ciudad Satélite, 1991)

Egresado de la Licenciatura en Artes Visuales (2010-14) y del diplomado en Historia del Arte Mexicano (2015-16) de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, formó parte del Seminario de Pintura Contemporánea a cargo del Mtro. Ignacio Salazar y la Mtra. Diana Salazar. Dentro de esta misma institución realizó su servicio social en el programa *"Formación en Docencia e Investigación en Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual 2013-2014"* además de cubrir un periodo extraordinario de un año colaborando para las actividades didácticas en la materia Dibujo III y IV impartidas por Francisco Castro Leñero. Participó en la 3ª y 4ª emisión de los viernes de dibujo experimental (2015), talleres coordinados por Eduardo Abaroa y Caroline Montenat en SOMA, Ciudad de México. Su obra ha sido exhibida de manera individual únicamente en los Estados Unidos con la exposición "*2020*" dentro de la galería Maximilian Contemporary en Oakland, Ca.

Su trabajo ha sido seleccionado para diferentes certámenes y exhibiciones como "*Residuos*" en la galería El Otro Mono, Cuernavaca, Mor., "*Parámetro 03*" Bienal Arte Lumen, Museo de la Ciudad de México, CDMX, *01 Bienal de Ilustración* por PICTOLINE, Centro de Cultura Digital, CDMX "*Creación en Movimiento 2015-2016*" Museo de la Ciudad de Querétaro, Qro., "*Kozmic Blues. Entre control / Descontrol*" Complejo Cultural Universitario de la BUAP, Puebla de Zaragoza, Pue., "*Parámetro 02*" en el Museo de la Ciudad de México (2016) "*56-92 Encuentro de una generación artística*" (2016) en las galerías de la antigua Academia de San Carlos, FAD-UNAM Ciudad de México, "*HÁBITAT*" en Guadalajara, Jal. (2016), "*SALÓN ACME No.4*", Archipiélago, Ciudad de México (2016), la XI Bienal de Pintura "*Joaquín Clausell*" (2015) en Campeche, Camp. En el Museo de Arte Carrillo Gil "*Parámetro*" (2015), la galería Luis Nishizawa de la FAD, en "*La mujer de 60 por 60*" (2014) y el MUCA de Ciudad Universitaria, el 1er Festival de Arte Contemporáneo Universitario en el Centro Cultural del México Contemporáneo (2013), su obra forma parte de diversas colecciones como la colección JUNCO, Abastecedora LUMEN S.A. de C.V., Dada X club y otras colecciones privadas.

Obtuvo el apoyo del FONCA en dos emisiones, dentro del programa Jóvenes Creadores 2015-2016, en la especialidad de pintura, y en 2020-2021 en la especialidad de dibujo. Fue ganador de la Bienal Arte Lumen 2018 dentro de la categoría de estudiante, actualmente vive y trabaja en la Ciudad de México.

erikchs@gmail.com
instagram.com/erick.saucedo.3kc
facebook.com/tres.saucedo

Galería

ENTORNOS

Por Diana Morales Galicia[1]

En retrospectiva, desde el inicio del confinamiento, el Taller de Investigación y Producción Gráfica Carlos Olachea ha implementado una serie de estrategias que le han permitido seguir vigente a pesar de que su eje primordial es la producción. Una de estas estrategias consistió en crear contenidos, generar conocimiento y reflexión en torno a la gráfica contemporánea, a través de asesorías, cursos, exposiciones y cápsulas a distancia, actividades que, además, han proyectado y dado a conocer al taller como nunca antes a través de la virtualidad. La creación de galerías virtuales por parte de la Facultad de Artes y Diseño y la inclusión dentro de ellas como taller han significado la opción idónea para continuar con el trabajo de difusión que el taller comúnmente realiza.

La exposición de dibujo ENTORNOS surgió como idea en el mes de agosto del 2020, para ese entonces el confinamiento continuaba. Nos percatamos de que el dibujo puede suceder en cualquier parte, no necesita de un espacio específico para poder ejecutarse, no es una técnica que requiera una severidad tal, como a veces ocurre con el grabado y la estampa, el dibujo es versátil, asequible y es parte también de la gráfica, de ahí que decidimos reunir a artistas que han tenido una constancia en la producción del dibujo como obra y a veces también como herramienta en sus procesos creativos. Quisimos realizar una exposición donde los invitados pudiesen pensar y expresar su entorno habitado durante esta pandemia. El entorno entendido como una serie de factores que rodean al individuo, pero tomando en cuenta que cada artista puede interpretar el concepto de manera diferente e incluso resignificarlo, el resultado ha sido una versatilidad de soluciones y abordajes disímiles en esta técnica. Cabe destacar, que contamos también con un maravilloso texto de presentación del Dr. José Luis Vera, quien nos hace adentrarnos aún más en la reflexión del dibujo a través de sus palabras.

Participantes: Adrián Aja, Adrián Bastarrachea, Astrid Miranda, Daniela Sobrero, Darío Meléndez, Dulce Chacón, Eduardo Barrera, Eduardo Ortíz, Fernando Tames, Flor Minor, Gabriel Carrillo Icaza, Fanuvy Núñez, Julio Alba, Lia Viridiana Domínguez, Marco Velasco, Mariana Álvarez, Máries Mendiola, Marisol Cosmes, Natalia Pájaro, Patricia Soriano, Roberto García, Rodrigo Flores, Rubén Morales, Susana del Rosario, Tania de León, Víctor Navarro y su servidora Diana Morales. ¶

1 Coordinadora del Taller de Producción e Investigación Gráfica Carlos Olachea

El entorno del dibujo

Por José Luis Vera

Noviembre 2021

Si como menciona Pablo Fernández Christlieb, el alma es la "capita" que hay entre uno y el mundo, entonces ahí hay un **contorno**. Un contorno etéreo, invisible, que más que delimitar, une dos extremos tan distantes y tan necesarios entre sí.

Por otro lado, vemos que en una de las concepciones más amables de *entorno* –todo aquello que está fuera del contorno– nos volvemos a encontrar con el término, que, en este caso, establece los límites entre las cosas (sujetos, objetos) y su posición en el mundo, de lo que se deduce que el mundo mismo gira alrededor de las cosas, definiéndolas, estableciendo, por vecindad, el campo de acción de éstas. Por lo tanto, el contorno es ese puente que permite definir cosas, que permite también vislumbrar la perspectiva del sujeto con respecto a su accionar en el mundo.

El contorno es posible entenderlo entonces como una línea, como un desplazamiento puntual que establece familiaridades y distancias entre sujetos y objetos, y por lo tanto va a percibirse tanto en el espacio como en la materia, en particular en el cuerpo mismo, en forma de dibujo.

Es entonces esta línea fronteriza quien nos permitirá darle forma a nuestros afectos, *animarlos*, frente al mundo: la línea desencadena situaciones y formas, es una cuerda que hace de cada experiencia, imágenes.

Se trata entonces de la imagen dibujística, la cual es generada siempre con la intencionalidad de bordear el mundo y depositar ahí nuestros afectos, lo que sin embargo acarrea múltiples asuntos a resolver. Quizá el más problemático es el de la representación misma, lo que hace cuestionarnos el cómo atender esas afecciones con respecto al mundo, sin caer en el pastiche, alejándonos de la inmediatez, y volviendo cualitativa la relación de parecido con ese mundo que es, sin embargo, el principio icónico en que se funda cualquier imagen.

Quizá el problema tenga que ver con los recursos y convenciones utilizados para mostrar esos afectos, los cuales hemos institucionalizado como lenguaje dibujístico.

Para indagar sobre esta representación, habría que discutir la supuesta eficacia de los materiales y los procesos técnicos en la elaboración de contenidos unidireccionales, así como la pertinencia de la retórica de temas e iconografías como estrategia para solventar el shock ante todo lo que acontece a nuestro alrededor; o de plano, intentar desvincular al dibujo de cualquier indicio figurativo para enfatizar la difícil tensión entre la representación y la expresión, lo que implicaría adoptar la práctica del dibuja como una postura ética.

De cualquier manera, es inevitable entonces dirigir la mirada –de manera profunda– a la naturaleza de los propios fenómenos y las circunstancias que motivan la propia generación de imágenes y consi-

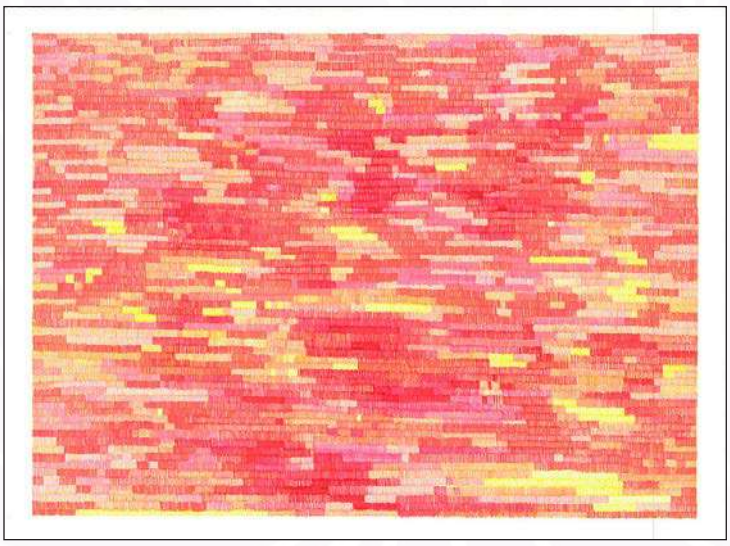
derarla como estrategia para echar andar nuestros afectos desde una óptica dibujística más coherente. Pensar a la actividad de dibujar en su potencial para crear mundos visibles, distintos de la realidad visual, y como un dispositivo para entender ese entorno contemporáneo difícil, complejo y maravilloso que nos ha tocado vivir, y del que queremos dejar una breve impronta.

El dibujo estaría fluyendo no como un lenguaje pertinente, claro y eficaz, sino como una fuerza motriz para reflexionar sobre el mundo que hemos creado, un dibujo que estaría redefiniéndose siempre y enunciando solo de manera provisional sus cualidades, sus pretendidas reglas y funciones, evidenciando que esas imágenes que vemos sobre papel, solo deberían entenderse como lo que son: garabatos efímeros, signos (a veces ilegibles) que no demuestran más que el afán de establecer preguntas, de generar dudas sobre todo lo que acontece, lo que evitaría estar insistiendo en el carácter estético, formalista, de esas imágenes.

Propongo atender así este conjunto de imágenes –donde se congregan, ante todo, diversas experiencias personales con el mundo– para escudriñarlos como espectadores, para discutir sus funciones, y participar entonces en ese carácter interrogativo que debería tener el dibujo. ¶

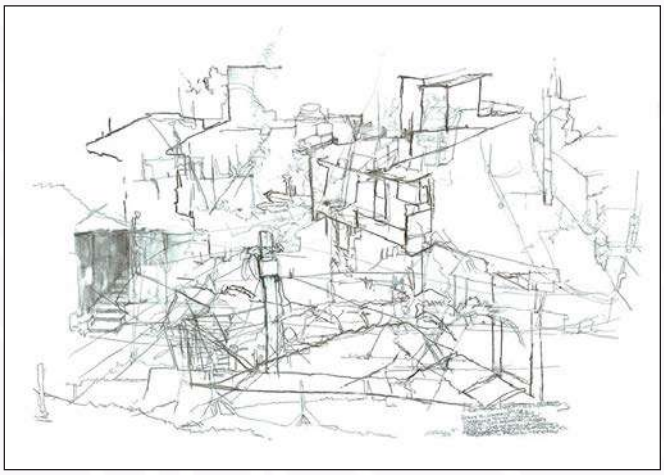
Adrián Aja.
XTSI-19.
Pastel graso, pastel seco, óleo, acrílico y pintura en aerosol sobre papel tiziano. 100 x 70 cm. 2021.

Adrián Bastarrachea.
Entornos cambiantes.
Tinta china y acuarela sobre papel de algodón.
80 x 60cm. 2021.



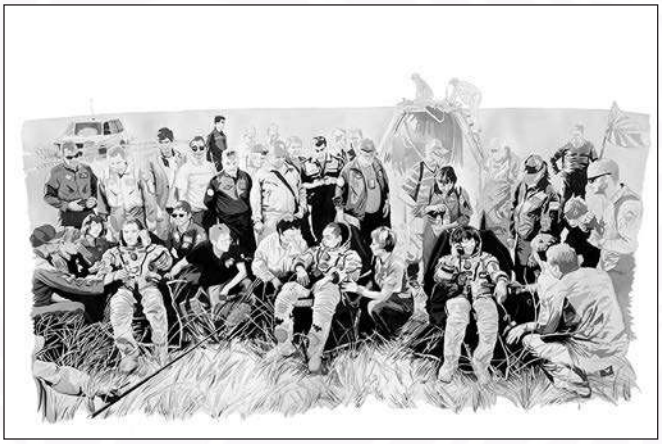
Astrid Miranda.
Sobre el duelo.
Plumón sobre papel algodón.
56.5 x 76.5 cm. 2021.

Daniela Sobrero.
Desparramadas.
Acrílico y tinta. 50 x 70 cm. 2021.



Darío Meléndez.
N-NE-E (puntos cardinales).
Papel mantequilla y carbón vegetal. 61 x 91 cm. 2020.

Diana Morales.
Trazo llano.
Mixta sobre papel algodón. 76 x 112 cm. 2021.



Galería
ENTORNOS

Dulce Chacón.
Ángeles caídos.
Tinta SUMI-E sobre papel. 80 x 120 cm. 2016.

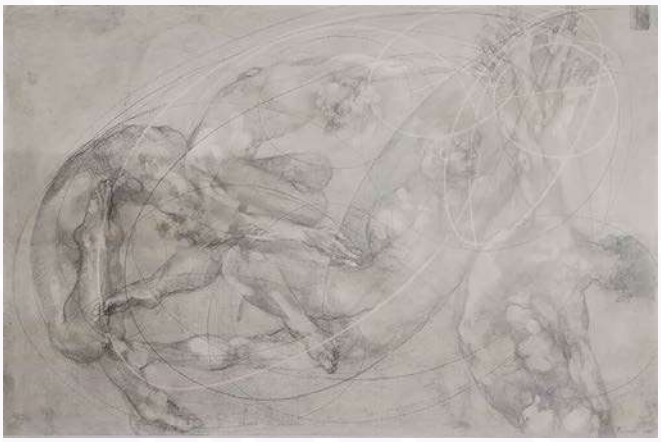
Eduardo Barrera.
Laberinto expansión.
Tinta sobre papel de algodón. 50 x 70 cm. 2018.

Eduardo Ortíz Vera.
Aquí viene el árbol.
120 x 100 cm. Pastel. 2019.

Fernando Tamés.

Pandemonium.

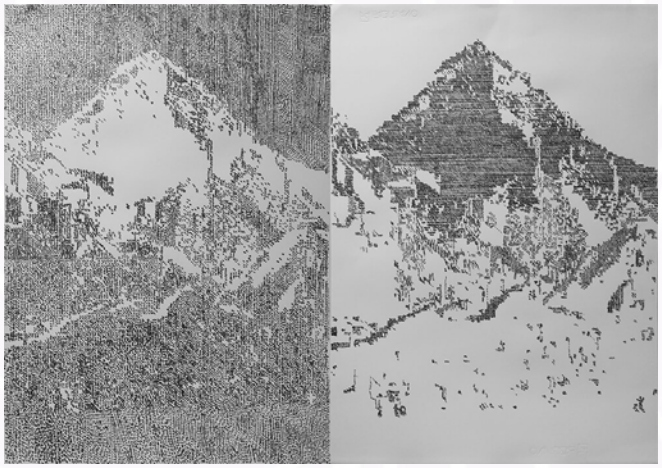
69 x 50 cm. Collage (tinta lápiz graso). 2021.



Flor Minor.

Reconexión.

Lápiz sobre papel. 58.5 x 89 cm. 2021.



Gabriel Carrillo de Icaza.

P A U T A 1.1.

Tinta china sobre papel.

70 x 50 cm (cada módulo). 2021

Jorge Fanuvy Núñez.

Noviembre 2021.

Pintura vinílica y lápices de color sobre papel de algodón.

74 x 56 cm. 2021.

Julio Alba.

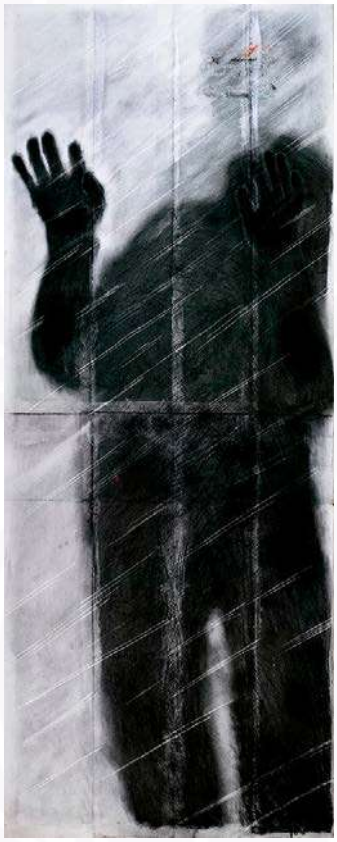
Screen Addiction.

Carbón sobre papel Fabriano. 70 x 50 cm. 2021.

Lia Viridiana Domínguez.

Arde #5.

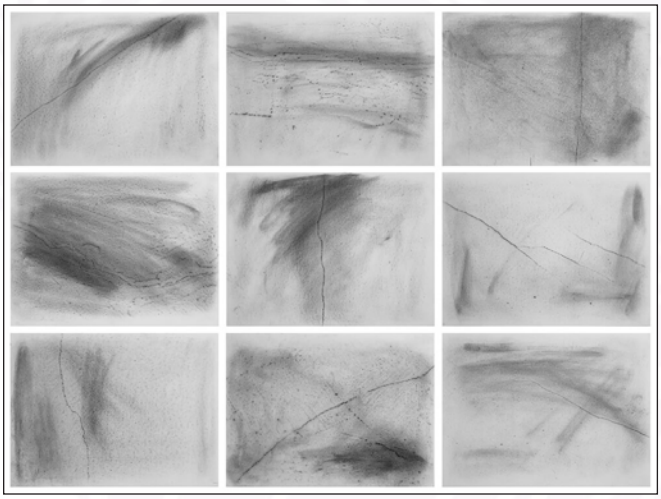
Tela para bordado y acrílico. 157 x 217 cm. 2021.



Marco Antonio Velasco Martínez.
Sin título.
Carboncillo sobre papel y vinil de recorte.
150 x 60 cm. 2021.

Mariana Alvarez Mejia.
Falso manglar.
Tinta y carbón vegetal sobre papel de algodón.
55.5 cm x 77 cm. 2021.

Maries Mendiola.
Eras geológicas.
Gouache, lápiz Conté, Grafito / Papel de algodón.
70 x 50 cm. 2021.



Galería
ENTORNOS

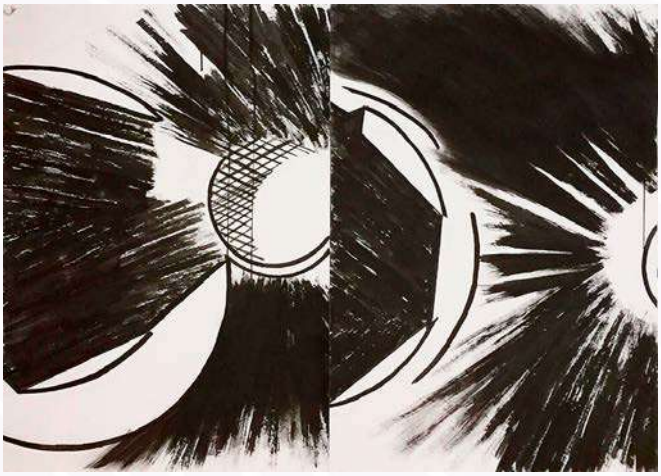
Marisol Cosmes Guzmán.
Las paredes de la casa.
Frottage, polvo de carbón sobre papel fabriano ecológico.Políptico de 9 dibujos de 21 x 28 cm c/u.
Medida final: 67 x 88 cm. 2021.

Natalia Pájaro.
Nunca muere.
Técnica mixta (acuarela, lápices, acrílico y chapopote sobre papel algodón). 70 x 50 cm. 2021.

Patricia Soriano.
Perro Mundo.
Fragmento de novela gráfica, capítulo 8.
Collage y dibujo sobre papel.
28 x 21.5 cm. 2021.

Galería
ENTORNOS

Roberto García Ortega.
Aile esquina Coyamel, 14:32.
Tinta china sobre papel guarro super alfa.
54 x 73 cm. 2021.



Rodrigo Flores Herrasti.
Sin título (Díptico después de Robert Fludd).
Tinta china y lápiz sobre papel. 70 x 100 cm. 2021.

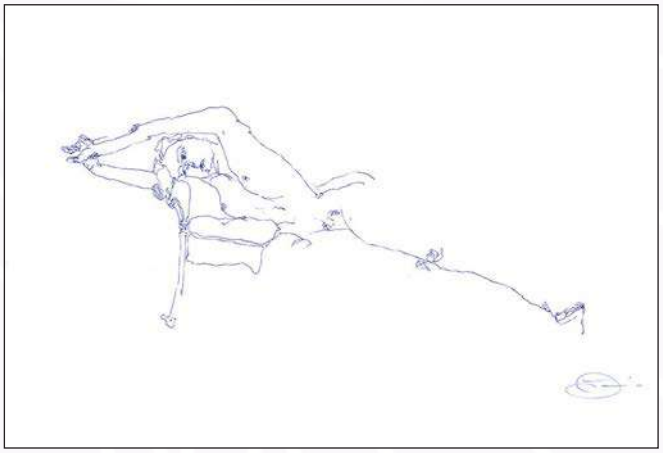
Rubén Morales Lara.
Mirar el vacío.
Tinta sobre papel. 71 x 57 cm. 2017.

Galería
ENTORNOS

Susana del Rosario.

Sin título.

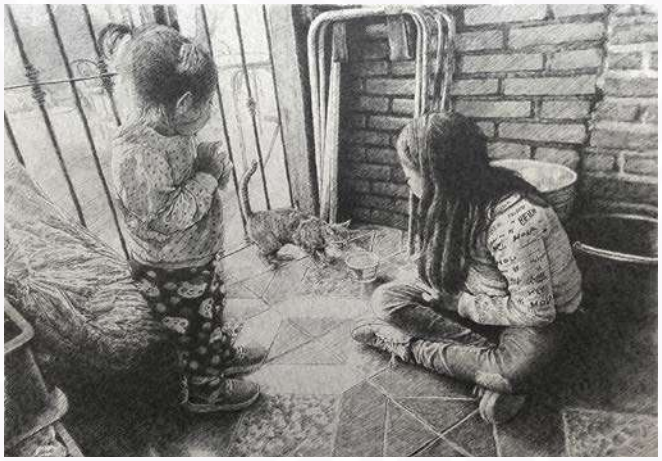
Carboncillo sobre papel. 50 x 70 cm. 2021.



Tania de León Yong.

Descanso I.

Papel bond y bolígrafo. 62 x 42 cm. 2021.



Víctor Gerardo Navarro Hernández.

Princesas de sal.

Grafito sobre papel magna.

50 x 70 cm. 2021.

.925

ARTES Y DISEÑO