.925
ARTES Y DISEÑO

año 9 · edición 35 / ago-oct 2022
ISSN: 2395-9894 #35
http://revista925taxco.fad.unam.mx

» »

Vagones musicales de circo
y camiones de helado: portabilidad
simultánea como generadora
de experiencias. [3]
Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas.

El pretexto creativo y el circuito:
El caso del brazalete de neuronas. [8]
Por Daniel Hernández,
Erick Hernández, Paola Pensado,
Abril Barrientos, Guerson Varela
y Ronald Fernández.

El valor de la marca en la organización
de hoy. [15]
Por Alfredo Parada Larrosa.

Estructuras de poder que nombran
o anulan: Angelina Beloff con luz
propia. [19]
Por Yazmin Rosales Espinoza.

Evocaciones. Entrevista con
Margarito Leyva. [27]
Por Bruno Martínez Segoviano.

Sus nombres pintados en la pared:
infancias mapeando la protesta
feminista. [35]
Por Hanna Hernández Ortega.

La evolución de la animación
en México. [41]
Por Jorge Erick Campos Baigts.

El peso de la imagen. Imágenes in
print y online. [47]
Por Elizabeth Casasola Gómez.

El medio de la imagen en movimiento.
La separación entre el cine
y la televisión. [56]
Por Ricardo Alejandro Cruz González.

Galería: 'Tramas desde el silencio'. [62]
Con obra de Francesco Orazzini.

TAXCO
UNAM

.925 ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial
Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín
Mtra. María Soledad Ortiz Ponce
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

Colaboran en esta edición
Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Daniel Hernández Baltazar
Erick Hernández Baltazar
Paola Belem Pensado Guevara
Abril Alondra Barrientos Bonilla
Guerson Yael Varela Castillo
Ronald A. Fernández Gómez
Alfredo Parada Larrosa
José Luis Acevedo Heredia
Yazmin Rosales Espinoza
Bruno Martínez Segoviano
Hanna Hernández Ortega
Jorge Erick Campos Baigts
Elizabeth Casasola Gómez
Ricardo Alejandro Cruz González
Diego Llanos Mendoza
Francesco Orazzini

.925 Artes y Diseño, Año 9, No. 35, agosto–octubre 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.

Vagones musicales de circo y camiones de helado: portabilidad simultánea como generadora de experiencias

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas

La arquitectura temporal y portátil se ha abierto camino a lo largo de la historia. Mientras, los avances tecnológicos han permitido que el sonido y la música sean grabados y reproducidos en diferentes soportes, cambiando nuestra relación con ella. Daniel T. Neely señala que "La movilidad juega un papel importante en la manera en que las personas vivencian... la música[1]". Y cuando ambas, la arquitectura portátil y el sonido o la música portátil ocurren simultáneamente se producen experiencias.

Existen dos casos, los vagones musicales de circo y los camiones de helado, en los que la portabilidad sincrónica entre la arquitectura y el sonido, resultan de interés, especialmente aquellos que desde el siglo XIX se han desarrollado en Estados Unidos. Los dos se distinguen, presumiblemente, por su intención de generar experiencias similares relacionadas con el esparcimiento.

El esparcimiento tiene un vínculo históricamente muy importante con la arquitectura temporal que existe solamente mientras se hace un paréntesis en la vida cotidiana; pero también con su portabilidad, que permite que el sitio de la pausa no sea siempre el mismo. El esparcimiento, existente entre periodos de normalidad, tiene también una relación relevante con la música porque existe solo mientras es interpretada; pero también con su portabilidad, independientemente de todo avance tecnológico.

Según Pedro Azara, el término en griego *skenao*, era usado para expresar la idea de "dar una fiesta en una carpa". El escenario de esa fiesta, al igual que en la representación teatral, solamente existía mientras el tiempo estaba suspendido, durante el estado de excepción en el que las reglas se suspendían. También Azara explica que la palabra escena está relacionada con el vocablo griego *skene*, utilizada antiguamente para referirse a cualquier construcción primitiva de madera o a una tienda de campaña, que nos recuerda la idea de protección, de estar cubierto, en un espacio separado y personal. La escena recrea el hogar y se cierra al espacio exterior que está lleno de peligros.

1 "...mobility plays a major role in how people experience an ice cream truck's music." (Traducción del autor). Neely, D. T. (2014). Ding, ding!: The commodity aesthetic of ice cream truck music. En Mobile music studies (146-171). Nueva York: Oxford University Press, p. 159

Portátil, en general, describe algo que puede moverse. Particularmente, desde el campo de la arquitectura, Robert Kronenburg señala que "la arquitectura portátil consiste en estructuras que están destinadas a un montaje fácil en un sitio alejado de su fabricación[2]".

Por otra parte, en términos de sonido y música portátil, debemos considerar que mucho antes de que el sonido pudiera ser grabado y reproducido, los instrumentos podían viajar mientras eran tocados por ejecutantes, que en ocasiones no eran músicos. Fred Dahlinger Jr. señala que el circo estadounidense, desde sus inicios, en 1793 y hasta la aparición de la tecnología necesaria para reproducir sonidos, era común que se contrataran músicos para acompañar las presentaciones. Y aunque no menciona la presencia de sonidos o música en vivo, sí indica que desde que los circos estadounidenses usaron por primera vez las carpas que viajaban por tierra en vagones y carruajes tirados por caballos, en 1825, incluyeron el uso de sonidos inusuales para anunciar la llegada del circo. Es natural pensar que si se hacía un esfuerzo por transportar pesados órganos itinerantes para acompañar a la caravana que hacía publicidad, anteriormente se incluyeran otros instrumentos cuyos sonidos creados en vivo no representaban un esfuerzo tan importante. [Véase figura 1].

Además, la fecha más antigua señalada por Daniel T. Neely en que se agregaron campanas para anunciar la venta a un vehículo automotor es 1920. Sin embargo, el autor también reconoce que mucho antes, aunque no especifica una fecha, las campanas fueron usadas por vendedores ambulantes que ofrecían sus productos en vehículos no motorizados tan simples como las carretillas.

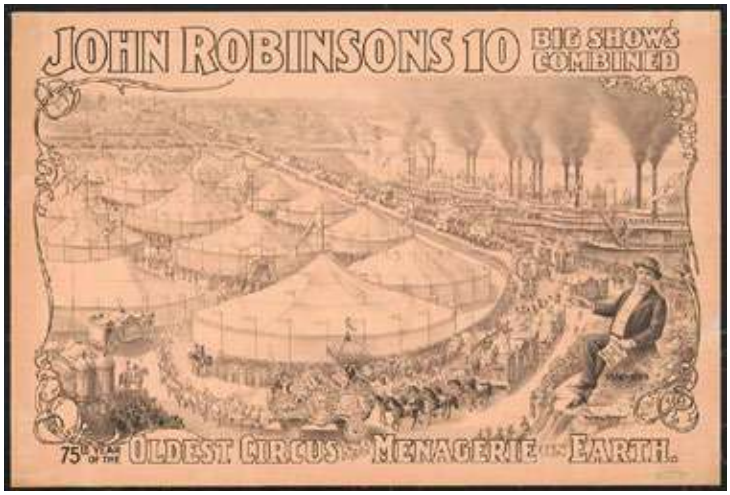


Figura 1. "John Robinson's 10 big shows combined 75th year of the oldest circus and menagerie on earth." (Los 10 grandes espectáculos de John Robinson combinan el año 75 del circo y la colección de animales salvajes más antiguos del mundo), 1899. (Bajo licencia No known restrictions on publication. Disponible en: https://picryl.com/media/john-robinsons-10-big-shows-combined-75th-year-of-the-oldest-circus-and-menagerie)

La simultaneidad en la portabilidad arquitectónica y sonora-musical presente en los vagones musicales de circo y en los camiones de helado ha favorecido la generación de experiencias que no siempre son positivas. Entre ellas señalaremos dos: la experiencia de la sinestesia y la experiencia del racismo.

La experiencia de la sinestesia producida por los vagones musicales de circo y los camiones de helado

Una referencia clásica sobre este rasgo psicológico desde el ámbito del arte, es la teoría propuesta por Wassily Kandinsky[3] según la cual cada tono cromático corresponde a un tono musical, aunque en el contexto de los camiones de helado el propio Neely, menciona que en 1920 la com-

2 "Portable architecture consists of structures that are intended for easy erection on a site remote from their manufacture" (Traducción del autor). Kronenburg, R. (2008). Portable architecture. Design and technology. Basel: Birkhäuser Verlag, p.8

3 Vasily Vasílievich Kandinsky. (Moscú, 1866 – Neuilly-sur-Seine, 1944). Pintor y teórico ruso.

Figura 2. "Good humor vendor" (Vendedor de Good Humor), GRUBBXDN, 2015. (Bajo licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Good_Humor_Vendor_1966.jpg#file [última consulta el 20 de febrero de 2022])

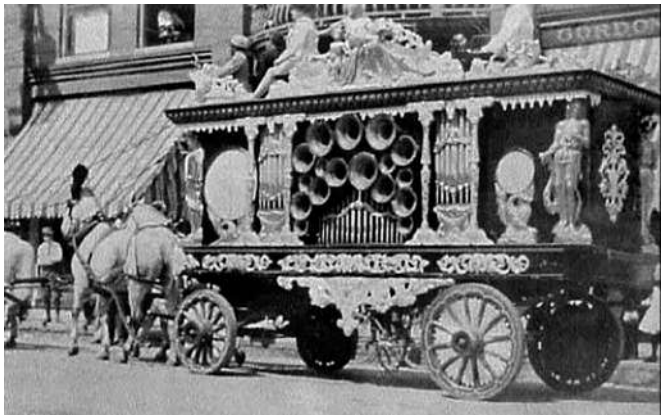


Figura 3. Vagón de órgano del Salvaje Oeste de Pawnee Bill (1904). *(Fuente: Dahlinger Jr., Fred. (2000). Mechanical Organs of the American Traveling Circus, Menagerie and Wild West. The Official Journal of the Carousel Organ Association of America, 4, pp.6-15.)*

pañía Good Humor[4], usó camiones blancos y uniformó a los empleados de ese mismo color para comunicar la idea de limpieza visual, la cual se hizo coincidir sonoramente con el uso de campanas de trineo, un sonido invernal que iba muy bien con el blanco y que, además, recordaba el timbre de los aparatos, tan populares en las fuentes de sodas durante el siglo XIX, que reproducían música al insertar una moneda. "Usar este sonido agradable para convocar a las personas a la orilla del camino por una golosina congelada ayudó a convertir los camiones de Good Humor en un espectáculo para ser escuchado, después visto y patrocinado.[5]" [Véase figura 2].

En el contexto del circo, para que el impacto visual fuera tan grande como el sonoro, la decoración tuvo un papel muy importante. Una muestra de ello es el vagón de órgano, descrito por Dahlinger, del espectáculo Salvaje Oeste de Pawnee Bill[6] de 1904. Dicho vagón, hecho por la compañía Fulton & Walker[7], contenía un órgano de banda militar fabricado por la compañía de carruseles Dentzel[8], la cual también se encargó de la decoración en relieve. Destaca la tubería falsa que tenía a ambos lados [Véase figura 3].

Tanto en los camiones de helado como en los vagones musicales de circo, la unión del sonido o de la música con el color y con la decoración, respectivamente, generó una experiencia de alto impacto. El atractivo de los colores y formas, así como la presencia del sonido más allá de lo que

4 https://www.goodhumor.com/us/en/home.html

5 *"Using this pleasing sound to summon people to the roadside for a frozen treat helped turn Good Humor's trucks into a spectacle to be heard, then seen and patronized." (La traducción es propia) Neely, Daniel T. (2014). Ding, ding!: The commodity aesthetic of ice cream truck music. En Mobile music studies (146-171). Nueva York: Oxford University Press, p. 151*

6 Gordon William Lillie (Bloomington, 1860 – Pawnee, 1942). Conocido profesionalmente como Pawnee Bill, actor estadounidense dedicado a espectáculos del Salvaje Oeste.

7 Fulton & Walker Company fue un fabricante estadounidense de vehículos de motor entre 1899 y 1901, tuvo su sede en Filadelfia, Pa. E.U.A.

8 G. A. Dentzel Company fue una compañía estadounidense constructora de carruseles entre 1867 y 1928, tuvo su sede en Filadelfia, Pa. E.U.A.

se puede ver unieron fuerzas para indicar al espectador que un momento de esparcimiento estaba por llegar.

La experiencia del racismo generada por los vagones musicales de circo y los camiones de helado

La segunda experiencia que deseamos destacar, generada por vagones musicales de circo y camiones de helado es la presencia del racismo. Dahlinger explica que los primeros órganos (en la segunda década del siglo XIX), no tenían dispositivos de percusión, por lo que el dueño de la casa de fieras contrataba, además del organista, a un percusionista para acompañar o incluso a alguien que tocara el violín o el clarinete. El organista era generalmente un hombre blanco joven o un negro. Los negros se asociaron tan fuertemente con la acción de dar vuelta a la manivela que algunos fabricantes de carruseles incluyeron figuras mecánicas con ese rasgo en los organillos.

Por otro lado, la compañía Good Humor, líder en la industria del helado en Estados Unidos ha reconocido que una de las melodías más conocidas de los camiones de helado, "Pavo en la paja"[9] tiene raíces racistas. En su sitio web, la compañía explica que, aunque esta melodía folclórica, de origen inglés e irlandés, originalmente no hacía insinuaciones racistas, fue usada en Estados Unidos desde los años 1800 con una letra ofensiva en espectáculos *minstrel*, "un entretenimiento teatral antiguo que consistía en canciones, danzas, giros cómicos, etc., típicamente ejecutado

Figura 4. "RZA by Gage Skidmore" (RZA por Gage Skidmore), Gage Skidmore, 2018. Bajo licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RZA_by_Gage_Skidmore.jpg)

por un grupo de actores blancos maquillados como negros[10]." Good Humor no tiene camiones para venta de helados desde los años 1970, pero como pionero de los camiones motorizados de helado acompañados con sonido, y para celebrar su centésimo aniversario, contrató al rapero RZA[11] para componer una melodía nueva, misma que está siendo distribuida a todos los choferes de camiones de helado del país. [Véase figura 4].

El racismo existente en los vagones musicales de circo y en los camiones de helado nos recuerda que las experiencias de recreación no siempre fueron tales. El sonido

9 "Turkey in the Straw" es una famosa canción folklórica de los Estados Unidos, que se remonta a principios del siglo XIX. La primera versión musical comercializada apareció entre 1829 y 1834 en Nueva York o Baltimore. Tanto George Washington Dixon, Bob Farrell, como George Nichols afirmaron haber escrito la canción, sin embargo, la autoría nunca ha sido aclarada.

10 "A former theatrical entertainment consisting of songs, dances, comic turns, etc, typically performed by a troupe of white actors wearing black face make-up." (Traducción del autor). ---. (s.f.). minstrel show [definición]. 20 de febrero de 2022, de Collins dictionary Sitio web: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/minstrel-show

11 Robert Fitzgerald Diggs (Brooklyn, 1969). Conocido como RZA o Bobby Digital es un rapero, productor y actor estadounidense, creador del grupo neoyorquino de East Coast rap Wu-Tang Clan.

del órgano en la caravana de un circo, la reproducción de "Pavo en la paja" en los camiones de helado y la presencia de empleados que giraban manivelas o de autómatas de piel negra era un recordatorio de la segregación y del sitio que debían ocupar las personas afrodescendientes en la sociedad estadounidense del siglo XIX y XX.

Conclusiones

En la práctica, la portabilidad en arquitectura y música se han desarrollado simultáneamente en casos particulares como son los vagones musicales de circo y los camiones de helado, pero teóricamente hemos encontrado poca evidencia de que los caminos que han transitado se han cruzado. Una muestra de ello son las fuentes que hemos revisado. Sus autores se han mantenido al margen de lo que pueda ocurrir en otras prácticas artísticas o se han referido tangencialmente a las aportaciones de las disciplinas diferentes a la suya. Hacen falta estudios en los que se examine la portabilidad en el arte desde una perspectiva transdisciplinar, entendida como un espacio de creación y/o análisis compartido por dos o más disciplinas.

Finalmente, en los dos casos analizados, aunque la portabilidad se ha relacionado históricamente con el esparcimiento y suponiendo que tuvieran la intención de generar una experiencia positiva sobre los usuarios, las vivencias producidas no siempre fueron tales. Un ejemplo es la experiencia del racismo que se favoreció. Esto recuerda el carácter personal y único de la experiencia y la gran diversidad de experiencias que pueden producirse al usar un mismo estímulo. ¶

Referencias

- Azara, P. (2000). Arquitectos a escena: escenografías y montajes de exposición en los 90. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dahlinger Jr., F. (2000). Mechanical Organs of the American Traveling Circus, Menagerie and Wild West. The Official Journal of the Carousel Organ Association of America, 4, pp.6-15.
- Kandinsky, W. (2008). Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier. Paris: Denöel.
- Kronenburg, R. (2008). Portable architecture. Design and technology. Basel: Birkhäuser Verlag.
- Neely, D. T. (2014). *Ding, ding!: The commodity aesthetic of ice cream truck music.* En Mobile music studies (146-171). Nueva York: Oxford University Press
- ---. (2020). Good humor joins forces with musical genius, RZA. 20 de febrero de 2022, de Good humor Sitio web: https://www.goodhumor.com/us/en/jingle.html

El pretexto creativo y el circuito: El caso del brazalete de neuronas

Por Daniel Hernández Baltazar[1], Erick Hernández Baltazar[2], Paola Belem Pensado Guevara[3], Abril Alondra Barrientos Bonilla[4], Guerson Yael Varela Castillo[5], Ronald A. Fernández Gómez[6]

Recientemente, como neurocientífico inquieto y artista *amateur*, tomé el reto de participar en un concurso nacional de diseño de joyería. La experiencia fue placentera desde tres aristas, la concepción de la idea, la ejecución gráfica, y la interacción con experimentados artistas y orfebres. A mi regreso, invité a colegas con quienes revisamos la fina interacción entre la inspiración, los mecanismos biológicos claves en la labor artística y su contexto psicológico.

1 Investigadores e investigadoras por México. CONACyT y Instituto de Neuroetología. Universidad Veracruzana.

2 Instituto de Ciencias Biológicas. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.

3 Instituto de Neuroetología. Universidad Veracruzana.

4 Centro de Investigaciones Biomédicas. Universidad Veracruzana.

5 Instituto de Neuroetología. Universidad Veracruzana.

6 Instituto de Neuroetología. Universidad Veracruzana.

El pretexto creativo

La naturaleza es motivo de inspiración para todos, no obstante, quienes basan su labor diaria en la búsqueda de un pretexto creativo, es común que lo encuentren en elementos ya existentes mediante la observación de formas, colores e incluso la percepción de sonidos[7]. En el caso del color, entendido como la cualidad que tiene el objeto para la absorción de diversas longitudes de onda, puede variar dependiendo del clima, e incluso por la cantidad de luz natural asociada a una estación particular del año. Ahora bien, esa característica tan cambiante en algunos objetos es apenas superada como catalizador del proceso creativo, por la forma, la textura, el tamaño, el olor e incluso el sonido que emana del objeto u organismo[8].

Los insectos, por citar un ejemplo, exhiben patrones de color y forma que han capturado la atención de artistas quienes han plasmado estas características en representaciones de arte gráfico, escultura y

7 Çorakli, E. (2014). On the beauty of nature, paintings and music. International Journal of Human Sciences, 11(2), 297-313

8 Yentzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. Polis, 1-26.

Dibujo naturalista de un insecto. Hymenopus coronatus Olivier, 1792 (mantis orquídea). Cortesía de Erick Hernández Baltazar.

Ilustración en acuarela de un tucán o Terlaque de Nariño (Andigena laminirostris). Cortesía de Ronald A. Fernández Gómez.

Diseño con temática neuronal. Cortesía de Daniel Hernández Baltazar.

joyería[9]. Sin embargo, el repudio o fobia que ciertos insectos causan en algunos sectores de la población puede desmotivar a los artistas para tomarlos como referente en sus obras. Por otra parte, en el caso de las aves la experiencia multisensorial se favorece por la coloración de sus plumajes, lo melodioso de sus cantos e incluso por su estrategia de vuelo; no por nada han sido fuente continua para el arte pictórico, musical y terapéutico[10]. Durante exploraciones biológicas donde se carecía de herramientas fotográficas, los expedicionistas contaban con ilustradores quienes con solo una mirada plasmaban en detalle plumajes y colores, como la obra de Louis Agassiz Fuertes[11] quien acompañó las expediciones del Museo Americano de Historia Natural[12] o las pinturas de John Audubon[13], considerado el primer ornitólogo de América, cuya obra ha ilustrado textos y ha sido referencia para guías de campo, e inspirado a una de las sociedades conservacionistas más antigua de América[14].

La vinculación del arte, el diseño y la ciencia se ha convertido en una poderosa herramienta durante el proceso creativo,

9 Klein, B. A. (2022). Wax, Wings, and Swarms: Insects and their Products as Art Media. Annual Review of Entomology, 67, 281-303.

10 Fernández-Gómez, R. A. (2016). Investigación Bioacústica en Nariño, Voces y sonares de nuestra naturaleza. Udenar Periódico. Universidad de Nariño. https://periodico.udenar.edu.co/escucha-dejate-deleitar-por-paisaje-de-colores-y-sonidos-naturales/

11 Louis Agassiz Fuertes (Ithaca, 1874 – Unadilla, 1927). Pintor, ornitólogo y zoólogo estadounidense.

12 Cornell University Library. (2022). Louis Agassiz Fuertes. https://rmc.library.cornell.edu/Birds/

13 John James Audubon (Les Cayes, Saint-Domingue 1785 – Nueva York, 1851). Ornitólogo, naturalista y pintor francés nacionalizado estadounidense.

14 National Audubon Society. (2022). https://www.audubon.org/about/history-audubon-and-waterbird-conservation

Bordado sobre tela en punto de cruz. Cortesía de Abril Alondra Barrientos Bonilla.

Óleo sobre madera. Cortesía de Daniel Hernández Baltazar.

y como parte de un mensaje de conciencia y educación ambiental[15]. Este enfoque permite aproximaciones multidisciplinarias desde las humanidades y las ciencias naturales para explorar, por ejemplo, los sonidos en aves silvestres[16], o la apreciación "emotiva" del color.

La creatividad y su base neuronal

Los estímulos

El artista debe tener agudeza visual, táctil y auditiva. Nuestra percepción visual depende tanto de la compleja conectividad celular en el ojo y sus proyecciones cerebrales, como de la memoria y el entorno sociocultural de cada individuo[17]. El ojo humano percibe haces de luz de diferente intensidad y frecuencia, lo cual le permite la identificación de formas, texturas, colores e incluso las variantes más sutiles de estos; no obstante a ello, el ojo es la puerta de entrada del estímulo, pero su interpretación se consolida en el cerebro. En términos sencillos, los fotorreceptores como los bastones de la retina regulan la cantidad de luz que llega hacia la parte trasera del ojo, mientras que los conos están implicados en la percepción del color. Los fotorreceptores liberan el aminoácido glutamato como neuromodulador para comunicarse con células bipolares glutamatérgicas en la capa plexiforme externa del ojo[18]; lo cual favorece que estas células se conecten a las células ganglionares de la retina, y que estas envíen información hacia la corteza visual primaria del cerebro[19]. Curiosamente, los individuos de hábitos diurnos como los humanos poseemos mayor cantidad de bastones que de conos, no obstante, existe una gran concentración y sectorización de conos en la fóvea, lo que en suma es clave para la agudeza visual, percepción de contornos, contrastes y la discriminación del color[20].

En el caso de los sonidos, el circuito inicia con la propagación de las ondas a través del aire[21]. En el caso de muchos mamíferos las vibraciones son recibidas por

15 Botella Nicolás, A. M. (2020). El paisaje sonoro como arte sonoro. Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas, 2020, 15 (1). 112-125

16 Doolittle, E., & Brumm, H. (2012). O Canto do Uirapuru: Consonant intervals and patterns in the song of the musician wren. Journal of interdisciplinary music studies, 6(1).

17 Torades S, Pérez P. (2008) Sistema visual. La percepción del mundo que nos rodea. Offarm. 27 (6).

18 Hoon, M., et al. (2014). Functional architecture of the retina: development and disease. Progress in retinal and eye research, 42, 44–84. https://doi.org/10.1016/j.preteyeres.2014.06.003.

19 Herrera E, García-Frigola C. (2008) Genetics and development of the optic chiasm. Front Biosci.

20 Arendt D. (2003) Evolution of eyes and photoreceptor cell types. Int J Dev Biol.

21 Sueur, J. (2018). What is sound? In: Sound analysis and synthesis with R. Springer. pp. 637.

estructuras como las orejas cuya forma, estructura y movilidad conducen el sonido hasta el oído medio; aquí encontramos una delicada membrana, el tímpano, que permea estas vibraciones para generar movimiento en una cadena de huesecillos (martillo, yunque y estribillo), los más pequeños del esqueleto. Esta cadena de sucesos vibratorios pasa a una estructura multifuncional en el oído interno que nos recuerda a un caracol, la cóclea, fundamental en el equilibrio y propiocepción[22]. Aquí, un tapiz de células ciliadas son las conductoras de esa energía mecánica vibratoria del sonido en energía eléctrica[23]. No todos los cilios "bailan" al mismo son, algunos solo lo hacen a determinadas tonalidades, y en esa "danza" se generan cambios en la membrana celular facilitando la transmisión del impulso eléctrico a través del nervio auditivo que interconecta estructuras del tronco encefálico y el prosencéfalo culminando en proyecciones a la corteza auditiva; facilitando con ello, la discriminación de cualidades del sonido como la intensidad, tono, timbre y duración.

Indiscutiblemente, los estímulos visuales y auditivos juegan un papel central en la consolidación del proceso creativo.

El aprendizaje y el desarrollo de la técnica

La creatividad se pone de manifiesto mediante la realización de un producto, esto gracias a la interacción de diversos circuitos neuronales entre los que se destaca los de la coordinación motriz, el aprendizaje y la memoria[24]. La destreza motora del artista está relacionada con la capacidad de generar movimientos sincronizados, los cuales son posibles por la interacción del sistema nervioso, los sentidos (vista, oído, tacto, olfato) y el sistema músculo esquelético. La motricidad se clasifica en motricidad gruesa y motricidad fina, la primera hace referencia a la capacidad de mover los músculos y mantener el equilibrio, movimientos generales como respirar o caminar, que permiten adquirir agilidad, fuerza y velocidad; y la motricidad fina se refiere a la ejecución de movimientos que requieren alta precisión como escribir, dibujar, pintar, o bien para el moldeado de metales[25].

Estudios científicos han mostrado que varios de los movimientos de esta motricidad fina están controlados por neuronas del tronco encefálico, destacando la participación de las neuronas del bulbo raquídeo rostral lateral, las cuales envían y reciben señales de otros núcleos cerebrales y se encuentran ligadas a la médula espinal que funciona como intermediaria de las neuronas motoras[26]. Por otro lado, la vía del tracto corticoespinal es el principal sistema encargado de la ejecución de movimientos voluntarios que requieren precisión, ajuste y destreza, se origina en la corteza cerebral, donde las neuronas motoras se proyectan para establecer sinapsis con los pares craneales en el tallo y con las motoneuronas de la médula espinal, permitiendo el control motor

22 Oliver, D. L., et al (Eds.). (2018). The Mammalian Auditory Pathways: Synaptic Organization and Microcircuits (Vol. 65). Springer.

23 Manley, G. A., et al (Eds.). (2017). Understanding the cochlea (Vol. 62). Springer.

24 Hernández Baltazar, D., Hernández Baltazar, E. (2021). ¿Todos podemos dibujar? Revista Cantera. Instituto de Ciencias Biológicas, UNICACH. 2(1). https://icbiol.unicach.mx//views/images/source/CANTERA%202.pdf

25 Ternera, L. A. C., et al. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. Psicogente, 14(25), 76-89.

26 Ruder, L., et al. (2021). A functional map for diverse forelimb actions within brainstem circuitry. Nature, 590(7846), 445-450.

de los miembros superiores, o bien la activación de las células de Purkinje en el cerebelo, el cual es responsable de la programación y la planificación motriz fina[27] [28].

No obstante, para una ejecución óptima no es suficiente tener los circuitos neuronales funcionales, sino que se requiere un aprendizaje previo. En el caso de los orfebres, este tipo de aprendizaje es basado en la transmisión oral del conocimiento y la acuciosa repetición de la técnica[29]. En este sentido, es evidente que la motricidad está ligada a circuitos neuronales de aprendizaje y memoria, tales como los que van de la corteza cerebral al cerebelo, la vía córtico-ponto-cerebelosa, y, entre otros, los que se encuentran en el sistema límbico[30]. De esta forma un artesano a través de la ejecución continua de un movimiento para realizar una joya mejora su motricidad fina logrando movimientos más precisos; consolidándose así un aprendizaje motor, que le permiten desarrollar su creatividad. Pero, y ¿qué papel juegan las emociones?

Del placer a la frustración durante el proceso de creación artística

La concepción de la psique ha evolucionado a lo largo de la historia, desde los primeros planteamientos realizados por Platón[31], quien la describe como alma, un ente inmaterial y eterno; hasta la actualidad, en donde el término se utiliza como sinónimo de mente. Desde el conocimiento generado por las neurociencias, entendemos que todo proceso mental (a menudo también llamado cognitivo) es el resultado del funcionamiento del sistema nervioso[32]. Teniendo esto en consideración, nos cuestionamos ¿Cómo la mente consolida el proceso de creación artística? y ¿por qué este proceso puede ser tan frustrante?

La primera pregunta implica comprender que para crear algo, es necesaria la participación de múltiples procesos cognitivos, como la atención, el aprendizaje, la memoria, la percepción y la emoción, funciones que nos facilitan la comprensión de la realidad; Picasso afirmaba que el cerebro genera todas las escenas a las que ha estado expuesto, lo que se convierte en una idea que se transformará en un lienzo[33].

Al crear algo nuevo, el sistema nervioso se autorrecompensa a través de liberar dopamina y endorfinas en la vía mesolímbica, constituida por estructuras cerebrales como el núcleo accumbens, el área tegmental ventral y el septum lateral, lo que nos lleva a experimentar placer, y a buscar nuevamente esa sensación, a este fenómeno se le denomina reforzamiento positivo y se ha descrito desde la psicología[34]. Sin embargo, "no todo es miel sobre hojuelas" en la creación artística, lo que nos lleva a abordar la segunda pregunta acerca de la frustración.

27 Marín-Castro, M. J., et al. (2020). Actualización sobre la anatomía funcional de la vía motora en seres humanos. Archivos de Neurociencias, 25(1), 38-50.

28 D'Angelo, E. (2018). Physiology of the cerebellum. Handbook of clinical neurology, 154, 85-108.

29 Cano De La-Cuerda, R., et al. (2015). Theories and control models and motor learning: Clinical applications in neurorehabilitation. Neurología, 30(1), 32-41.

30 García, R., et al. (2009). El cerebelo y sus funciones. Rev Med UV, 1, 25-30.

31 Platón (Atenas, 427 a. C. – Atenas, 347 a. C.). Filósofo griego.

32 Ustárroz, J. T. (2011). Neuropsicología-Neurociencia y Ciencias "PSI". Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology, 5(1), 11-24.

33 Zeki, S. (2000). Esplendores y miserias del cerebro. Mora, Francisco & José María Segovia de Arana (eds.), Fundación Santander Central Hispano

34 Lamadrid Palomares, B. E. (2018). Una aproximación a la neuroestética: creación y expresión artística. https://piso9.net/una-aproximacion-a-la-neuroestetica-creacion-y-expresion-artistica/

La ansiedad es una de las emociones que experimentamos al ejecutar una tarea creativa, la cual implica la activación de una respuesta a nivel cognitivo, conductual y fisiológico, este último implica la activación del llamado eje Hipotálamo-Hipófisis-Adrenal (HHA) a través del cual se libera el cortisol, también llamado "hormona del estrés", la respuesta del estrés nos permite adaptarnos adecuadamente al entorno, y se han descrito tres principales respuestas conductuales asociadas al estrés (pelear, correr o congelarse)[35]. A nivel cognitivo, durante la ansiedad, se plantean situaciones a futuro, muchas veces empleando el escenario más catastrófico, como aquel en donde tu obra es abucheada, esto genera la activación del eje HHA para finalmente producir una respuesta de congelamiento, que conduce a los "bloqueos creativos" y a la frustración entre los artistas.

Sin duda, la labor de los artistas a menudo implica lidiar con la ansiedad creativa; aún con esto, la capacidad creativa puede potenciarse con hábitos sanos como el ejercicio, la meditación, y la revisión periódica de personal médico especializado en salud mental. Al final de cuentas la creatividad no existe si no hay neuronas que ordenen y manos que ejecuten, porque en todo momento "el arte y la naturaleza siempre estarán luchando hasta que finalmente se conquisten uno al otro para que la victoria sea el mismo trazo y línea", como señaló Maria Sibylla Merian[36]. ¶

35 Puga-Olguín, A., et al. (2020). Trastornos de ansiedad. En: Trastornos Neurofuncionales: Perspectivas Neurobiológicas y de Atención. Herrera-Meza G., Molina-Jiménez T; Tamariz-Rodríguez A., Puga-Olguín A. (Editores). Editorial Universidad de Xalapa A.C. 2020. ISBN. 978-607-8668-41-0. pp. 85-115

36 Maria Sibylla Merian (Fráncfort, 1647 – Ámsterdam, 1717). Científica precursora de la entomología, naturalista, exploradora, ilustradora científica y pintora alemana.

Referencias

- Arendt D. (2003) Evolution of eyes and photoreceptor cell types. Int J Dev Biol.
- Botella Nicolás, A. M. (2020). El paisaje sonoro como arte sonoro. Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas, 2020, 15 (1). 112-125.
- Cano De La-Cuerda, R., et al. (2015). Theories and control models and motor learning: Clinical applications in neurorehabilitation. Neurología, 30(1), 32-41.
- Çoraklı, E. (2014). On the beauty of nature, paintings and music. International Journal of Human Sciences, 11(2), 297-313.
- Doolittle, E., & Brumm, H. (2012). O Canto do Uirapuru: Consonant intervals and patterns in the song of the musician wren. Journal of Interdisciplinary Music Studies, 6(1).
- Cornell University Library. (2022). Louis Agassiz Fuertes. https://rmc.library.cornell.edu/Birds/
- D'Angelo, E. (2018). Physiology of the cerebellum. Handbook of Clinical Neurology, 154, 85-108.
- Fernández-Gómez, R. A. (2016). Investigación Bioacústica en Nariño, Voces y sonares de nuestra naturaleza. Udenar Periódico. Universidad de Nariño. https://periodico.udenar.edu.co/escucha-deja-te-deleitar-por-paisaje-de-colores-y-sonidos-naturales/
- García, R., et al. (2009). El cerebelo y sus funciones. Rev Med UV, 1, 25-30.
- Hoon, M., et al. (2014). Functional architecture of the retina: development and disease. Progress in retinal and eye research, 42, 44–84. https://doi.org/10.1016/j.preteyeres.2014.06.003.
- Hernández Baltazar, D., Hernández Baltazar, E. (2021). ¿Todos podemos dibujar? Revista Cantera. Instituto de Ciencias Biológicas, UNICACH. 2(1). https://icbiol.unicach.mx//views/images/source/CANTERA%202.pdf

- Herrera E, Garcia-Frigola C. (2008) Genetics and development of the optic chiasm. Front Biosci.
- Klein, B. A. (2022). Wax, Wings, and Swarms: Insects and their Products as Art Media. Annual Review of Entomology, 67, 281-303.
- Lamadrid Palomares, B. E. (2018). Una aproximación a la neuroestética: creación y expresión artística. https://piso9.net/una-aproximacion-a-la-neuroestetica-creacion-y-expresion-artistica/
- Manley, G. A., et al (Eds.). (2017). Understanding the cochlea (Vol. 62). Springer.
- Marín-Castro, M. J., et al. (2020). Actualización sobre la anatomía funcional de la vía motora en seres humanos. Archivos de Neurociencias, 25(1), 38-50.
- National Audubon Society. (2022). https://www.audubon.org/about/history-audubon-and-waterbird-conservation
- Oliver, D. L., et al (Eds.). (2018). The Mammalian Auditory Pathways: Synaptic Organization and Microcircuits (Vol. 65). Springer.
- Puga-Olguín, A., et al. (2020). Trastornos de ansiedad. En: Trastornos Neurofuncionales: Perspectivas Neurobiológicas y de Atención. Herrera-Meza G., Molina-Jiménez T; Tamariz-Rodríguez A., Puga-Olguín A. (Editores). Editorial Universidad de Xalapa A.C. 2020. ISBN. 978-607-8668-41-0. pp. 85-115.
- Ruder, L., et al. (2021). A functional map for diverse forelimb actions within brainstem circuitry. Nature, 590(7846), 445-450.
- Sueur, J. (2018). What is sound? In: Sound analysis and synthesis with R. Springer. pp. 637
- Ternera, L. A. C., et al. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. Psicogente, 14(25), 76-89.
- Torades S, Pérez P. (2008) Sistema visual. La percepción del mundo que nos rodea. Offarm. 27 (6).
- Ustárroz, J. T. (2011). Neuropsicología-Neurociencia y Ciencias "PSI". Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology, 5(1), 11-24.
- Yentzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. Polis, 1-26.
- Zeki, S. (2000). Esplendores y miserias del cerebro. Mora, Francisco & José María Segovia de Arana (eds.), Fundación Santander Central Hispano.

El valor de la marca en la organización de hoy

Por Alfredo Parada Larrosa

Diseño de discursos y experiencias

Hasta hace un tiempo las empresas hablaban de sí mismas. Eran egocéntricas y podían controlarlo casi todo. La publicidad tradicional unidireccional les garantizaba la difusión de sus productos y servicios y los sistemas de diseño de identidad corporativa normalizaban dogmáticamente el uso correcto de signos gráficos, que a su vez servían para identificar. Hoy el paradigma cambió y las organizaciones que no lo hayan advertido estarán en problemas. Las empresas actuales hablan menos de sí mismas y mucho más de sus usuarios. Lo hacen porque cambiaron las reglas del juego y ahora es el público quien tiene el control. Las redes sociales, nos guste o no, modificaron el rol de la organización, del discurso, de las personas y de las experiencias. Hoy son las personas quienes, al tener nuevos canales a disposición, validan (o no), resignifican los mensajes, cuentan sus experiencias y construyen colectivamente la reputación de la organización.

Marcar la cancha

La marca como concepto complejo se puede definir como el entramado abstracto e intangible que se genera entre el propósito de una organización, su identidad y personalidad, su cultura, la estrategia definida, los discursos, y las experiencias que todo ello genera.

Muchas veces se confunde marca con logo o signo gráfico, e incluso con la misma organización. Como dice Marty Neumeier[1] en su célebre "The Brand Gap"[2], la marca no es lo que la empresa dice que es, sino más bien lo que las personas dicen de ella. Entonces el capital marcario tiene estrecha relación con las experiencias de marca.

La marca como negocio

La (buena) marca es el negocio porque una marca con alta reputación reportará grandes ganancias económicas. En palabras de Guillermo Brea, "Una marca bien gestionada es una plataforma para generar productos y crear mercados"[3].

Es una relación de causa y efecto. Una marca que logra diferenciarse e instalar con éxito su propuesta discursiva genera confianza y valor. Esto posibilita que la gente se la apropie, e indefectiblemente esto se traduce en ventas realimentando

1 Marty Neumeier (1947). Autor y orador estadounidense dedicado a temas como marcas, diseño, innovación y creatividad.

2 Neumier, M. (2006) The Brand gap. New Riders. Berkeley.

3 Brea, G. (2020) Brandbook, ideas sobre marca y diseño. Wolkowicz Editores. Buenos Aires.

el proceso. Como dice Pablo Rubio[4]: "La diferencia entre una marca líder y una del montón es que la primera tiene fans y la segunda clientes". Ya no compiten solamente los servicios, compiten los discursos y sobre todo las experiencias. En promedio, el 70% de lo que vale una empresa es valor intangible (la marca) y sólo el 30% son activos físicos. El negocio de las marcas es que los consumidores se identifiquen con ellas porque es la marca la que los ayuda a definir su personalidad. El usuario está dispuesto a pagar más por experiencias que por productos o servicios. Según G. Brea: "El negocio es hacer de la identidad una marca".

En la construcción de una marca siempre pesan más las experiencias y las vivencias personales que las comunicaciones. Por eso debemos centrar nuestro foco hacia el diseño de buenas experiencias con los usuarios. Lo discursivo es muy importante, pero lo que vive y siente el público en la prestación de ese producto o servicio es lo crucial en la construcción de una marca.

Una organización puede comunicarse mediante una campaña publicitaria como eficiente, dinámica y centrada en sus clientes, y en la práctica real del servicio comportarse como todo lo contrario. El usuario que vivió en persona una mala experiencia posiblemente no volverá a creer en la organización por más que la publicidad siga contándole sus bondades.

El *branding* es la tarea interdisciplinaria que se encarga de la construcción y gestión de la marca en el tiempo. Se trata de un trabajo que siempre está en proceso iterativo, analizando resultados, redefiniendo estrategias y planes de acción. El objetivo de esta gestión es posicionar a la marca y generar valor en los consumidores con el fin de lograr una diferenciación en las percepciones de los públicos interesados.

Al tratarse de una tarea interdisciplinaria que involucra áreas del ámbito de los negocios y *management*, diseño, *marketing*, publicidad, comunicación institucional, relaciones públicas, redes sociales, etc. el rol del diseñador visual es observar y analizar el escenario global. Se trata de pensar a la organización y su contexto y guiar a los organismos a convertirse en marcas que dialoguen con sus públicos. Sólo así podrán definir una personalidad singular, y lograr identificación y empatía.

José Luis Acevedo Heredia © 2022

4 Pablo Rubio (Madrid, 1974). Diseñador y mercadólogo español. Fundador de la agencia de branding Erretres.

Los públicos

La nueva estrategia que se centra en el usuario y sus experiencias con la marca, modificó las formas en que se aborda a éste. Ahora es necesario un estudio exhaustivo de las audiencias porque si realmente conocemos sus intereses y expectativas mejor vamos a diseñar esas experiencias. Para conocer a nuestro público se necesitan herramientas de investigación cuantitativas y cualitativas que nos proporcionen buena información para analizar, diagnosticar y planificar nuestra estrategia de marca.

La estrategia de marca consiste en la planificación de una serie de acciones como respuesta a un diagnóstico previo. Es definir un conjunto de significados que queremos que nuestros públicos asocien a nuestra organización y sus productos o servicios. La estrategia tiene como principal objetivo generar valor de marca.

El valor de la marca es lo que a la gente le sucede con la promesa de marca de una organización, y a su vez es la razón emocional por la que el público elige una marca y nos las otras. Aquí cobra importancia lo que los especialistas llaman beneficio emocional, es decir: cómo se siente el usuario con el servicio adquirido.

La promesa de marca es el compromiso que una organización tiene con sus clientes sobre lo que recibirán de su marca. Es la promesa del valor o la experiencia racional y emocional que le entregará la marca a su consumidor en cada contacto y experiencia con la marca.

La personalidad de marca es la base de nuestra identidad visual y verbal, pero también de todas las actuaciones. La personalidad se hace visible no sólo en las comunicaciones intencionales, sino en cada experiencia que ofrece a sus consumidores en sus puntos de contacto con la marca. Para definir la personalidad de una marca es muy útil utilizar alguno de los doce arquetipos[5] que son modelos de personalidad creados por el psicólogo Carl Jung[6], y que posibilitan humanizar a las marcas acercándolas a sus consumidores. Un ejemplo es Apple[7], marca que utiliza el arquetipo del "creador" debido a que siempre va un paso adelante y marca tendencia en diseño y tecnología.

La experiencia de marca es el resultado de todas las anteriores. Constituye la percepción que se forman los consumidores cuando tienen contacto con una marca en cualquiera de sus puntos de contacto. La experiencia de marca se genera en los diferentes contactos entre la marca y sus consumidores. Puede ser por medio de la publicidad, el contacto personal, la calidad del producto y el servicio que reciben.

Las marcas más exitosas son las que tienen un buen propósito diferenciador. El propósito de marca es la razón de existir de una marca que no tiene que ver solo con obtener un beneficio. Simón Sinek[8] es quien mejor explica el "porqué" de una marca. El propósito de marca es la razón de las actividades de una empresa. Se basa en lo que cree firmemente y en la diferencia que puede hacer en el mundo. ¿Por qué existe la organización? ¿Cuál es su propósito a lar-

5 De acuerdo con Carl G. Jung existe un sistema de 12 arquetipos dentro de cada persona, de tal suerte, dicha categorización puede ser interpretada y adaptada a la conformación de las marcas, sirviendo para crear una personalidad e imagen humana. Gracias a los arquetipos de marcas las empresas y negocios pueden crear un vínculo emocional con su público objetivo. Los arquetipos de Jung son: el inocente, el hombre común, el héroe, el cuidador, el explorador, el rebelde, el amante, el creador, el bufón, el sabio, el mago y el gobernante.

6 Carl Gustav Jung (Kesswil, 1875 – Küsnacht, 1961). Médico psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo.

7 https://www.apple.com/

8 Simon Sinek (Wimbledon, 1973). Escritor y conferencista inglés.

go plazo para mejorar la sociedad? Tesla[9], por ejemplo, tiene como propósito acelerar la transición hacia el transporte sostenible. Esa es su diferencia y el *branding* trabajará para hacerla visible, creíble y coherente. El propósito de marca de Nike[10], por su parte, es crear un estilo de vida de inspiración e innovación para todos los deportistas. El propósito de cada marca deberá ser acorde a su personalidad de marca.

El gran desafío entonces es diseñar experiencias de marca satisfactorias para un público cada vez más exigente en un mundo cambiante e imprevisible. Sólo las organizaciones que cuenten con una adecuada gestión de marca serán las que se diferencien de sus competidoras. ¶

Fuentes de consulta

- Neumier, M. (2006) The Brand gap. New Riders. Berkeley.
- Brea, G. (2020) Brandbook, ideas sobre marca y diseño. Wolkowicz Editores. Buenos Aires.
- Capriotti, P. (2009) Branding corporativo. Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa. Colección de Libros de la Empresa. Santiago.
- Benbunan, J., Schreier, G., Knapp, B. (2019) Disruptive Branding. How to Win in Times of Change. Kogan Page. Londres.

9 https://www.tesla.com/

10 https://www.nike.com/

Estructuras de poder que nombran o anulan: Angelina Beloff con luz propia

Por Yazmin Rosales Espinoza

Introducción

En el marco de los 100 años del muralismo en México, un movimiento que dota al país de identidad y lo llena de orgullo, resulta importante recordar todas aquellas voces, ideas y personajes que permitieron hacer de este movimiento cultural y social uno de los grandes capítulos de la historia del arte mexicano. Pero aún más importante es nombrar aquellas voces y los esfuerzos que vienen de las mujeres que aportaron con su obra al movimiento y a la época; y pensar en sus identidades. De acuerdo con ello, en esta breve nota hablaré de la artista Angelina Bellof.

La creadora

Angelina Bellof fue una artista decidida y con notable disciplina artística, nació en San Petersburgo en 1879. Hija de padre abogado y madre ama de casa, deja ver en sus memorias, redactadas cuando tenía 85 años, datos que revelan lo que su padre representó para ella, considerándolo como de una gran influencia:

> *"Mi padre para asegurarnos la existencia entró a trabajar como empleado en el Senado… llegaba a casa con enormes legajos que estudiaba por la noche mientras nosotros hacíamos las tareas escolares. Casi siempre eran casos de litigio entre campesinos por el reparto de la tierra, y no en pocas ocasiones mi padre nos leía esos expedientes, deseoso de conocer nuestra opinión sobre sus propios juicios. Él fue quien me inculcó ese profundo sentimiento de la justicia que en tantas ocasiones ha guiado mi pensamiento y mi manera de actuar"*[1]

Ilustración 1. "Retrato de Angelina Bellof", Autor: Diego Rivera, Año: 1918, Técnica: óleo sobre tela, Colección: Museo Estudio Diego Rivera.

En esa época las mujeres tenían restringido el acceso a la educación superior, pero los padres de Angelina deseaban que se

1 Bellof, A. Memorias (2000), UNAM, pp.19

dedicara a la medicina, así que hicieron todo lo posible por proporcionarle educación. Ella sabía que quería pintar, así que, siguiendo ambos apoyos, se inscribió a los "Cursos de Estudios Superiores para Mujeres" y tomó diversas clases de ciencias, mientras que por las noches tomaba cursos de Artes. Posteriormente ingresó a la Academia Imperial de las Artes en San Petersburgo, donde su interés por el dibujo creció.

Al principio, acorde a la época –caracterizada por las restricciones que las mujeres padecían–, el acceso a los estudios de dibujo con modelo al natural le fue prohibido, así que primero realizó estudios sobre naturalezas muertas y en yeso de las obras de los clásicos a las que tenía acceso, no sin de dejar de considerar al dibujo como una disciplina que dota, a quien lo practica, de muchas herramientas para el conocimiento.

Otra de las aportaciones que su padre le heredó fue su fuerte sentido de justicia social, esto la llevaría a participar en una huelga estudiantil, un hecho que marcó su estancia en la Academia.

> "*Durante mi segundo año en la universidad se desató una huelga de estudiantes en protesta contra el gobierno por la muerte de una joven estudiante que había sido encarcelada por motivos políticos en la fortaleza de Pedro y Pablo. Decían que se había suicidado echándose encima el petróleo de la lámpara y prendiéndose fuego. La razón, según contaban, fueron los malos tratos de sus carceleros y el atentado de violación. Yo comprendía la indignación que había provocado aquello, pero no entendía por qué la forma de protesta era dejar de estudiar. Consideraba que se podía organizar una manifestación por las calles contra esta iniquidad.*"[2]

2 Op. cit. pp. 26

Ilustración 2. "Camino de Guanajuato", Autor: Angelina Bellof, Año: 1950. Técnica: Gouache sobre papel, Colección: Museo Mural Diego Rivera.

A pesar de este incidente continuó con sus estudios, pero, posteriormente, sería expulsada, así que comenzó a estudiar en academias privadas. En 1909 con muchas dudas, pero gracias a la herencia (aunque poca) que sus padres le habían dejado, se mudó a Paris y se inscribió en el taller de Henri Matisse[3], en esa ciudad conoció además a Maria Blanchard[4] y a los mexicanos Diego Rivera[5], German[6] y Lola Cueto[7], (estos dos últimos serán la clave para su llegada a México), entre muchos otros.

La aventurera: su llegada a México

Angelina Bellof es parte de las mujeres pioneras que llegaron a México, a inicios del siglo XX, para incluirse en su universo artístico, en el contexto de la reinstalación de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en 1921, y bajo un ambiente cultural

3 Henri Émile Benoît Matisse (Le Cateau-Cambrésis, 1869 – Niza, 1954). Pintor francés.

4 María Gutiérrez-Cueto Blanchard (Santander, 1881 – París, 1932). Pintora española.

5 Diego María de la Concepción Juan Nepomuceno Estanislao de la Rivera y Barrientos Acosta y Rodríguez (Guanajuato, 1886 – Ciudad de México, 1957). Pintor cubista y muralista mexicano.

6 Germán Gutiérrez Cueto (Ciudad de México, 1893 –1975). Pintor, escultor, diseñador de títeres, y titiritero mexicano.

7 María Dolores Velázquez Rivas, conocida como "Lola" Cueto (Azcapotzalco, 1897 – Ciudad de México, 1978). Escritora, dramaturga, pintora, grabadora, diseñadora de títeres, y titiritera mexicana.

y artístico naciente, que en estos años se nutría de aires socialistas[8]. Bellof se mudó al país en 1932, en ese tiempo se le concedió, en una escuela de la SEP, el trabajo de maestra de dibujo. Es justo a partir de esa labor desde donde realizará una de su mayores aportaciones a la época: la metodología de enseñanza del dibujo, que entrelaza sus concepciones sociales y filosóficas, pero, principalmente, desde la que hará manifiesta la importancia de que sea durante la niñez donde deba incorporarse en las prácticas escolares al dibujo como una disciplina más, en tanto, el dibujar, y la observación del medio que se requiere para ello, potencializa la imaginación y la memoria; su segunda gran aportación fue el teatro de muñecos, que también es conocido como teatro guiñol[9].

Dichas ideas, y otras más, quedaron plasmadas en la revista el "Maestro Rural"[10]. En esta publicación resaltó abiertamente que la experiencia del dibujo daba cuenta de la realidad social y del entorno del ser, considerándola como una necesidad de aprendizaje tanto para el maestro como para el alumno.

Dicho método lo concibe y lo divide en tres momentos, considerándolo como de *"distintos grados de dificultad:*

1. Adiestramiento y dibujo exacto de Análisis.
2. Observación y memorización.
3. *Creación por medio de la imaginación y la memorización."*[11]

La enseñanza en la Escuela Rural y el teatro de muñecos, o teatro guiñol, se convirtieron en la actividad por la que más se le reconocería y recordaría, ya que, durante sus años de vida, Angelina Bellof, realizó traducciones, produjo títeres, escenografías, e ilustraciones, demostrando las grandes posibilidades que este recurso ofrece para el conocimiento y el aprendizaje.

> "El teatro de muñecos tiene tres tipos que representan plásticamente tres grados: los planos o de sombra, los muñecos de guante que representan el relieve y los muñecos de hilo, cuyas tres dimensiones evolucionan en un espacio total. Estos tres tipos de muñecos pueden ser utilizados por los profesores de acuerdo con el desarrollo psicológico del niño, por ejemplo, el teatro de sombras se acomoda mejor a los primeros años escolares, por la mayor facilidad que requiere su ejecución, posteriormente los títeres de guante serán utilizados para motivar a los alumnos mayores y los de hilo o marioneta para estudiantes de grados superiores."[12]

El fuerte trabajo pedagógico que desarrolló Bellof en la enseñanza del dibujo, y a través del teatro de títeres, se visualizó en cada una de las primarias, jardines de niños, escuelas rurales, y en las personas adultas analfabetas de todo el país, que tuvieron contacto con sus ideas. Todos los estudios y el trabajo en el teatro de mu-

8 Cosío Villegas, D. et. al., (1976). Historia General de México, 2 vols. México, Colegio de México, p.161.

9 Cabrera Aquino, G. M. C. El trabajo pedagógico de Angelina Beloff en el contexto artístico e intelectual de México (1928-1946). Tesina para obtener el título de licenciado en pedagogía, México, UNAM, 1989, p.43.

10 Revista dedicada a la mejora de la calidad de los maestros rurales por medio de consejos técnicos de carácter pedagógico, agrícola, artístico, higiénico y social; donde colaboran distinguidos profesores, agrónomos y especialistas seleccionados en las diversas dependencias de la Secretaría. Memorias de la Secretaria de Educación Pública, México. Talleres Gráficos de la Nación. Tomo 1, 1993, p. 338

11 Cabrera Aquino, G. M. C. Op. cit., p.63

12 Cabrera Aquino, G. M. C. Op. cit., pp. 70-71.

Ilustración 3. "Máscaras y muñecos", Autor: Angelina Beloff, Año: 1955, Pintura, Técnica: óleo sobre tela, Dimensiones: 60 cm. Alto y 71 cm. Ancho. Colección: Arte mexicano del siglo XX y XXI, Museo de Arte Moderno.

Ilustración 4. Angelina Beloff y su hijo Diego Miguel Ángel Rivera Beloff, 1917.

ñecos, la llevó a ser comisionada para que estudiará de manera más profunda sobre el tema de los títeres, de esta forma escribió el libro "*Muñecos animados. Historia, técnica y función educativa del teatro de muñecos en México y en el mundo*"[13]. Asimismo, en 1945, después de haber formado parte de la creación de la Escuela de las Artes del Libro, llegó a ser parte de la Sociedad Mexicana de Grabadores.

Angélica murió a los 90 años y en su trabajo como artista encontramos más de 300 obras, entre las que destacan, aproximadamente 163 grabados, 58 acuarelas, 16 tintas y 75 oleos.

Recordando a Angelina Bellof

La historia de Bellof es un ejemplo de cómo se cuenta la historia de las mujeres de la época y en algunos casos de la forma en que se hace mención sobre su trabajo que queda como la única huella de su existencia, la misma que, en este caso, se nutre gracias a sus memorias ya que en ellas se describe aquel ambiente que fue el estímulo de su imaginación a edad temprana. En ellas se narran sus largas caminatas que aprovecha para dibujar su entorno; a través de ellas sabemos cómo se le procuró el acceso a la educación –que en gran medida se debió a las enseñanzas de su padre– y cuáles fueron los aspectos que le garantizaron el contacto con el arte.

Hasta aquí contamos con elementos para creer saber quién era Angelina Beloff; una historia ilustrativa de una mente generosa y curiosa, pero, pese a este encuentro con su obra artística y sus memorias, poco se ha difundido acerca de su trabajo y, o bien, su nombre siempre se pone en función del de Diego Rivera. Resulta relevante a este respecto mencionar que el arte como otra disciplina humana se estudia con diferentes métodos y herramientas, pero el caso particular de Angelina ilustra la diferencia que puede dársele a un enfoque objetivo por el simple hecho de ser mujer y pertenecer a cierta época, por lo cual es de hacer notar la forma en que desde la cultura se le adjudican términos como "la primera esposa de Diego Rivera" o "la otra Frida Kahlo".

13 Además, colaboró en una colección titulada "Libros del rincón" que editó 30 libros, tres de los cuales fueron ilustrados por ella, 'El caballito jorobado', cuento ruso del cuentista Sherjov transcrito al español por Angélica y Germán Cueto, 'Canción para dormir a pastillita', original de Miguel N. Lira y 'El zar saltar' del ruso Alejandro Puchkin, los mismos que en 1990 se reeditaron por el Centro Nacional para la Cultura y Las Artes con 10,000 ejemplares, y que se encuentra a la venta en algunas librerías Educal.

A propósito de estos términos con los que se le ha etiquetado, la historiadora Louise Noelle, relata:

> "Finalmente tenemos que concluir con la propia visión que nos queda de esta mujer de origen ruso, que siempre tuvo una vida difícil, llena de privaciones, en un momento histórico poco propicio. Sin embargo, también se puede decir que tuvo la 'enorme suerte' de conocer y convivir con Diego durante más de diez años, con todo y sus interrupciones, lo que fue decisivo en su vida, y no así en la de Rivera, aunque ésta haya sido una de sus relaciones más largas. Nos preguntamos aquí cuál fue la razón de esta prolongada unión, sobre todo conociendo la vida apasionada que después mantuvo el célebre muralista, sabiendo que ella no era ni excesivamente guapa, inteligente, genial o rica y que además era siete años mayor que él ¿sería su bondad y dulzura que se trasluce en el texto, su eterno perdón al descarriado, su postura maternal, interés común? Nunca lo sabremos, por lo que tan sólo queda una especie de nostalgia al saber que no se le podrá preguntar y que en su vida nadie se preocupó demasiado por ella...Todo en un texto de amable lectura e innegable interés, en cuya sección gráfica también descubrimos la imagen real de Angelina Beloff y parte de su quehacer de artista".[14]

Pero ¿Qué determina nuestra identidad realmente?, Estella Serret define la identidad de la siguiente forma:

> "Comenzar a comprenderla como un sitio, nunca fijo, siempre fluctuante, resultado del cruce entre la autopercepción y la percepción social. Toda identidad tiene un carácter imaginario, lo cual significa que se integra por un conjunto de significados, constituidos socialmente y organizados por un orden simbólico. Este hecho implica que las identidades dependen de un agregado de ilusiones para preservar la ficción de unicidad. Lo interesante es que esas ilusiones subjetivas, imprescindibles, son llanamente contradictorias con los procesos fácticos que configuran la subjetividad."[15]

Es interesante pensar en las remembranzas que se han hecho en torno a su identidad. Tras la poca bibliografía que se tiene sobre ella, los estudios historiográficos se han visto nutridos por los escritos de todas aquellas personas que rodearon su entorno, dotando así a Angelina Beloff de "ciertos atributos", al respecto, rescato dos comentarios más sobre su identidad, el primero de la revista Monograma de 2019, hecho por la columnista Ana Paula Guerrero Olavarrieta, de la Universidad Iberoamericana:

> *"Angelina Beloff era una mujer tranquila, discreta y a la vez resignada por el desamor que sufrió de Diego Rivera, el único esposo que tuvo. Ella aceptó que, aunque había llegado a México para buscarlo, Rivera ya había creado otra vida con Frida Kahlo, quien lo acompaño durante su trayectoria como muralista."*[16]

14 Noelle, L. (1987). Memorias, Angelina Beloff. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas, 15(58), pp.261-263. https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.1987.58.1350

15 Tepichin, A. M. (2018). "Estudios de género", en Hortensia Moreno y Eva Alcántara (coords.), Conceptos clave en los estudios de género. Vol. 2. México, UNAM-CIEG., pp. 137

16 Guerrero Olavarrieta, A. P. (2017). "Angelina Beloff como misionera cultural: una revalorización de su arte". Monograma. Revista Iberoamericana de Cultura y Pensamiento, n. 1, pp. 177-193. URL: http://revistamonograma.com/index.php/mngrm/article/view/12

El segundo comentario, que rescato como ejemplo de la construcción de la identidad de Angelina Bellof, corresponde a la Mtra. Laura González Matute, Investigadora de la Coordinación Nacional de Investigaciones, Documentación e Información de Artes Plásticas del INBA:

> "Se le identifica, más que como otra artista, como la esposa que Diego Rivera tuvo en París. Era etiquetada como una creadora mediana, de carácter frágil, lastimada por el abandono del muralista y siempre en espera del reencuentro".

En el libro de sus memorias, originalmente escrito en francés –por lo que no se sabe si en la traducción se perdió algo más que diera cuenta de su carácter y de su identidad–, se puede leer que pasó por momentos de grandes dudas durante su vida, como cuando mueren sus padres y decide mudarse a Francia; o, también, cuando la incertidumbre de la economía cobra peso sobre ella; así como, cuando evalúa si es correcto regresar o no a su país natal, lo mismo le sucede a su llegada a México.

En la introducción y epílogo de sus memorias, se lee que era alguien tranquila y dedicada a su trabajo, y llama la atención que posteriormente la autora Elena Poniatowska[17] relate en su libro, publicado en 1978, "Querido Diego, te abraza Quiela[18]" –inspirado en cartas apócrifas que la autora imagina–, que la identidad de Angelina Bellof es la de la primera esposa que Diego Rivera deja en Francia.

La relevancia de rescatar estos comentarios sobre la identidad de que se va dotando a Angelina Beloff, no solo es para hablar de ella como mujer en una época complicada para las libertades profesionales y personales que le otorgaba la sociedad a las mujeres, sino también para pensar en cómo es que los relatos y la manera en que se construye la historia van dotando de identidad a los sujetos, además de la forma en que estas identidades se ven inmersas en la cultura y se permean a través del tiempo en las prácticas de lo social, reafirmando estructuras que propician desventajas en el ámbito del reconocimiento social. El caso de Angelina Beloff resulta ser importante porque nos deja ver la sombra bajo la que se estudia la obra artística de una mujer.

Pero esa sombra no es Diego Rivera, Linda Nochlin, en los años setenta desde una perspectiva feminista, en su artículo '¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?', definió algunas de las causas por las que, de manera regular, no han existido nombres de mujeres en el arte. La primera razón, por la que no han resaltado estas "grandes artistas mujeres", se debe al discurso que los historiadores del arte han hecho, en el caso de Angelina Beloff, su figura es relegada a la de "esposa", "la amante en espera", "madre", "artista mediana", etc.; y, la segunda razón, subyace al hecho de pensar que cada mujer es una mujer de su tiempo y en función de eso actúa, es decir, su identidad radica en lo que se espera de una mujer en cada etapa de la historia.

Sin embargo, vemos que, en el caso de Angelina Bellof, además de reconocérsele su trabajo artístico y sus aportes a la educación con relación a un contexto específico debería, así mismo, reconocérsele el modo de hacer su vida de acuerdo con los rasgos de su identidad, y no solo como una

17 Hélène Elizabeth Louise Amélie Paula Dolores Poniatowska Amor (París, 1932). Escritora, periodista y activista de origen francés con nacionalidad mexicana.

18 Poniatowska, E. (2021). Querido Diego, te abraza Quiela. México. Ediciones Era.

mujer de una época. Se trata pues de forjar la identidad de una mujer que, si bien obtuvo las herramientas para tener acceso a la educación y que, de alguna manera, contaba con cierta libertad económica, experimentó pasajes en su vida, donde hubo dudas, miedo, desconsuelo; momentos en los que vivió absoluta soledad, elementos que están sujetos a su creación artística y que se corresponden de manera más justa con su verdadera identidad.

> *"Lo importante es que las mujeres se enfrenten a la realidad de su historia y a su situación presente, sin crear excusas o regodeándose en la mediocridad. Las desventajas, ciertamente, pudieran ser excusas. Sin embargo, no son una posición intelectual. En cambio, al utilizar como una posición de ventaja sus situaciones como desamparadas en el reino de la grandeza y forasteras en el campo de la ideología, las mujeres pueden revelar las debilidades institucionales e intelectuales en lo general. Así, al tiempo que destruyen falsas conciencias, pueden tomar parte en la creación de instituciones en las que el pasamiento claro —y la verdadera grandeza— son retos abiertos para cualquiera, hombre o mujer, con el valor suficiente para asumir el riesgo necesario, el salto hacia lo desconocido."*[19]

Angelina Bellof se adentró a lo desconocido con la única idea en su mente de querer pintar, conocer y expandir el conocimiento –como en aquellos viajes que experimentaba en su infancia–, con la certeza de poder comprometerse con aquello que consideraba justo; abriéndole paso a la idea de considerar, como de suma importancia, al dibujo y al teatro de títeres, en la enseñanza integral. De esta forma, Angelina saltó a un país desconocido con muchas dudas, viviendo su tiempo, pero no comportándose como una mujer de su tiempo; dejando en sus memorias el registro de la clara intención que tenía para su vida, considerando que lo importante es ser libre, pero también, dejando en ellas los elementos suficientes para ser reconocida de manera más justa; para que fuese recordada y nombrada bajo una identidad propia, partiendo de los términos y principios con los que ella se identifica.

> "Mientras Diego pintaba sus paisajes puntillistas y otros bocetos, yo hacía dibujos del pueblo a mí modo, con los cuales de vuelta a París hice grabados en metal".[20]

Dejando así la pregunta en el aire, sobre: cómo se configura el imaginario de la identidad de las mujeres desde las estructuras que las nombran, queda decir que el arte, en el caso de Angelina Bellof, aparece como una manifestación de los recursos visuales, relacionados con los procesos cognitivos y de socialización –con los que ella misma contaba. Será esto, tal vez, el susurro de que existió... dejando pistas de lo que fue, pero no certezas. ¶

Fuentes de consulta:

- Beloff, A. (2000). Memorias. México. UNAM, Coordinación de Humanidades.
- Cabrera Aquino, G. M. C. (Sustentante: Tesina para obtener el título de licenciado en pedagogía, México, UNAM). (1989). El trabajo pedagógico de Angelina Beloff en el contexto artístico e intelectual de México (1929-1946).

19 Nochlin, L. (2001)"¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?, Critica Feminista en la Teoría e Historia del Arte, CONACULTA. FONCA. pp. 43.

20 Bellof, A. Memorias (2000), UNAM, pp. 43.

- Cosío Villegas, D. et. al., (1976). Historia General de México, 2 vols. México, Colegio de México.
- Guerrero Olavarrieta, A. P. (2017). “Angelina Beloff como misionera cultural: una revalorización de su arte”. Monograma. Revista Iberoamericana de Cultura y Pensamiento, n. 1, pp. 177-193. URL: http://revistamonograma.com/index.php/mngrm/article/view/12.
- Memorias de la Secretaria de Educación Pública, México. (1993). Talleres Gráficos de la Nación. Tomo 1., p. 338
- Nochlin, L. (2001). ¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?, Crítica Feminista en la Teoría e Historia del Arte, CONACULTA. FONCA. pp. 17-43.
- Noelle, L. (1987). Memorias, Angelina Beloff. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas 15 (58), pp.261-263. https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.1987.58.1350.
- Riveros Chávez, M. del C. (2000). (Sustentante: Tesina para obtener el título de licenciado en pedagogía, México, UNAM). Angelina Beloff en México (1932 - 1969).
- Tepichin, A. M. (2018). “Estudios de género”, en Hortensia Moreno y Eva Alcántara (coords.), Conceptos clave en los estudios de género. Vol. 2. México, UNAM-CIEG.

Evocaciones. Entrevista con Margarito Leyva

Por Bruno Martínez Segoviano

Esta es la primera de una serie de charlas que decidí realizar para difundir el trabajo artístico y docente de los académicos del área de escultura de la Facultad de Artes y Diseño. Siendo además un espacio en el que se dé a conocer un poco de la historia de los talleres, como de la Facultad misma.

Para el preludio de esta serie decidí entrevistar al maestro Margarito Leyva Reyes, quien ha sido mi maestro y amigo durante ya 11 años. A lo largo de este tiempo ha compartido sus experiencias técnicas, teóricas y sobre la transformación del taller de escultura en metal. Esta charla se llevó a cabo el 20 de mayo de 2022 en la FAD, Xochimilco.

Mtro. Margarito Leyva Reyes, (Calpulalpan, Tlax. 1954).
Profesor De Escultura.

Bruno Martínez. ¿Cómo fue su primer acercamiento al arte?

Margarito Leyva: Cuando estuve en el CCH en 1974, daban una especie de materia opcional, daban algo de pintura, grabado, no recuerdo que haya estado escultura. Podías elegir y tomar un pequeño taller. Yo tomé pintura, aunque después no me interesó mucho. Tuve solo un semestre de eso básicamente. Concluí el CCH y como siempre dicen los papás: "si vas a estudiar tu carrera de artes, te vas a morir de hambre". Entonces para compensar su teoría dije: "bueno, algo relacionado de todos modos con el arte", entonces decidí inscribirme a Comunicación Gráfica que era una carrera que estaba dentro de las artes, bueno de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, que así se llamaba. Entonces existían tres carreras, Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica y Artes Visuales. Me inscribí en 1977 y dije: "bueno, creo que voy a ir a San Carlos" y ¡ah, qué sorpresa!, que no se impartía en San Carlos, se impartía en un anexo, como una sede más bien que estaba en Tacuba,

en el pueblo de Tacuba[1], en la calle de Mar Mediterráneo y ese edificio había sido anteriormente un hospital, pero lo habilitó la Universidad para que se fueran ahí los de Comunicación Gráfica.

Me inscribí y en esa época estaba como coordinador de la carrera el Maestro Gerardo Portillo[2] quien entonces creó un grupo que le llamó piloto –en el cual yo estaba–, seleccionando alumnos de los otros dos grupos para crearlo. A ese grupo piloto les iban a dar clases maestros de artes visuales, a mi me dio clases el maestro Jesús Mayagoitia[3] y otro maestro que se llama Octavio Gómez Herrera[4], ellos son escultores actualmente y maestra Dolores[5], que nos daba dibujo e ilustración y los otros maestros si eran realmente, digamos, Octavio nos daba diseño y para serte franco el no sabía nada de diseño (risas) y Mayagoitia nos daba geometría, él se defendía porque su obra es geométrica y pues, dibujo, la maestra muy buena, igual como ilustradora muy buena y nos daba esas dos materias. Ese grupo duró exactamente dos semestres porque, no me acuerdo si al coordinador lo cambiaron o algo pasó, entonces ese grupo piloto desapareció y se volvió a integrar a los dos grupos que existían. Desde ahí ya tenía el interés de estudiar artes y dije: "pues bueno, diseño para darles pues razón a los papás ¿no?, pero siempre me ha gustado el arte". Entonces cuando se creó ese grupo, se reafirmó lo que realmente me interesaba, pero desgraciadamente ya no se continuó con eso.

Ese sería el acercamiento del principio, de cómo surgió el interés hacia las materias de artes visuales: el grabado, la pintura y la escultura y de todos modos yo previamente –como en los 70– había estado en una escuela del INBA[6], todavía existen esas escuelas, se llaman escuela de iniciación artística. Son muy importantes porque en ellas están todas las artes, se imparten teatro, pintura, escultura, grabado y música o sea todas las artes, como ahora el Centro Nacional de las Artes[7] (CNA), esas escuelas de iniciación artística te dan todas esas materias, entonces yo entré al área de artes plásticas, pero convivías con los de teatro, con los de música, porque estaban ahí ensayando sus obras, era muy enriquecedor y cuando entré a la UNAM ya tenía esa experiencia y me dije entonces: "pues en un futuro cercano me dedicaré a las artes".

BM: Y ahora que comenta acerca de su formación ¿cómo fue la transición de estudiar y llegar como académico al taller?

ML: Si, eso también fue muy circunstancial, las cosas que me han pasado han sido circunstanciales, en el campus o la sede de Tacuba en algún momento cuando estuvieron en su apogeo las escuelas populares, se creó una escuela popular Tacuba y nos quitaron la mitad del espacio y lo cedieron a la escuela popular, entonces llegó un momento en que estaban muy fuertes aquellas prepas y nos corrieron, nos lanzaron, es decir, por allá en 1979 dijeron:

1 Tacuba es una colonia y pueblo originario del poniente de la Ciudad de México ubicada en la alcaldía Miguel Hidalgo. Allí se encontraba la Escuela Nacional de Ciencias Químicas de la UNAM, construida en 1916. Tras la mudanza de la institución a la Ciudad Universitaria, el inmueble le dio cabida temporalmente a la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

2 Gerardo Portillo Ortiz (Ciudad de México, 1937 – 2007). Arquitecto, pintor, académico mexicano, Director de la ENAP de 1982 a 1985.

3 Jesús Mayagoitia Durán (Ciudad de México, 1948). Escultor y académico mexicano.

4 El maestro Octavio Gómez Herrera era profesor de escultura en metal en la Academia de San Carlos. Actualmente está jubilado.

5 Se desconoce el nombre completo de la profesora.

6 https://inba.gob.mx/

7 https://www.cenart.gob.mx/

“ustedes ya váyanse” y ya se quedaron con todo el espacio, no quedó otra más que regresar a San Carlos y convivir con las otras dos carreras. Ahí en San Carlos hice nada más como un semestre, entonces ya se tenía proyectado que San Carlos se iba a quedar como posgrado y se iba a crear una Escuela de Artes Plásticas en Xochimilco, mi último año lo hice aquí, en Xochimilco.

Resultó que me volví a encontrar al maestro Mayagoitia, le propusieron que fuera maestro de escultura, –porque el profesor de escultura en San Carlos no era un maestro, era un técnico–, entonces cuando las tres carreras se vinieron a Xochimilco le propuso el director que abriera el taller de escultura y que él fuera el maestro. Él sabía que yo estudiaba y trabajaba en un taller donde producían muebles de metal para hospitales, tenía el conocimiento de las herramientas y el equipo que se manejaba, me dijo: “mira, me propusieron que fuera el maestro de metales, pero quisiera que tú me asesoraras, que seas mi asesor técnico” y le dije “si, no hay problema”. Cuando terminé la carrera se abrió ese taller por 1980 y entré como su ayudante.

Después de muchos años me dieron la oportunidad, duré muchísimos años como ayudante, creo que ya fue casi en al 2000 que fui profesor, ya existíamos dos maestros en el mismo taller y como nos llevábamos muy bien de repente yo le echaba la mano al maestro Mayagoitia, atendía también a su grupo y el también atendía un poco a mi grupo y así. Y después cuando vino el cambio del programa del plan de estudios de Artes Visuales en 2013, se creó una materia que no existía, que se llama Introducción a la Escultura, entonces Mayagoitia dijo: “ya no quiero dar escultura, quiero dar la introductoria”, entonces desde que se abrió el plan él da esa materia de las nociones de la escultura.

Semilla robada, 2007. Aluminio, resina y luz.
38 x 16 x 16 cm.

BM: ¿El taller era igual a como es actualmente o era distinto?

ML: No, el taller de metales abarcaba toda la nave, era el taller más grande y más alto de la escuela. Justamente estaba proyectado para que los alumnos hicieran esculturas de tres metros, por decir algo... Y como siempre sucede, no se planea bien la cantidad de espacios, resulta que cuando se iba a abrir el taller de escultura en madera, no había lugar, dijeron: “mándenlos con los de metales, al fin tienen un espacio grandísimo”. Estuvimos conviviendo como dos años, madera y metales, y siempre hubo pugna entre los maestros de madera y los de metales, porque cuando nosotros nos íbamos, los maestros de madera daban clase en la tarde (no había taller de escultura en metal en la tarde), así cuando regresábamos al siguiente día de clases resulta con que ya habían traído troncos a nuestro espacio, “y pues cómo”, si ellos tenían su espacio, además era muy buen espacio, entonces lo que hacíamos era llevar todos esos troncos y lo que estaban haciendo a su espacio, y cada vez que llegábamos estaba eso de nuevo, era un conflicto terrible, dijeron: “tiene que haber una solución ya, no se puede seguir así”, entonces se decidió construir un muro para dividir el espacio en dos, más o menos por 1982, entonces cada quien se quedó su espacio y no hubo conflicto.

El maestro era Gastón González César[8], su ayudante era Francisco Quesada[9] y lo que son las circunstancias, a Quesada lo conocí en las escuelas de iniciación artística porque él estaba ahí como alumno y cuando entramos aquí a Xochimilco fue una sorpresa: "¿qué onda?, ¿qué haces aquí?", "ah, es que yo estudio aquí estudio Artes". Fíjate qué chiquito es el mundo, después de que fuimos compañeros en la Escuela de Iniciación Artística lo volví a encontrar aquí en Xochimilco como alumno de Artes Visuales.

Semilla entre talones, 2007. Acero y luz.
38 x 17 x 17 cm.

8 Gastón González César (San Felipe del Progreso, 1940). Escultor, pintor y académico mexicano.

9 Francisco Gilberto Quesada García. Escultor y académico mexicano.

BM: ¿Cómo era el llegar a la escuela en esa época?

ML: Todavía era como pueblo, más donde está la escuela que es el barrio de Santiago, el pueblo de Santiago[10], se divide por pueblos, por barrios y la escuela está en el barrio de La Concha, realmente eran sembradíos, no es como ahora que hay casas. Eso por los años 1980, cuando se comenzó a construir la escuela, te decían: "la escuela se va a ir para Xochimilco", y pensaba: "vamos a ver cómo es", y al venir a ver me dije: "órale hay puras milpas, ¿cómo?"

Ya había algo construido, lo único que había era la parte de enfrente, todo lo demás no existía, y decías: "¿cómo voy a llegar?". El único transporte para llegar a la Escuela en esa época era el tranvía, que venía por Calzada de Tlalpan[11], y desembocaba a la orilla de Xochimilco, no llegaba realmente al centro de Xochimilco, te podías bajar una estación antes y caminar o ir hasta a terminal, aunque quedaba más lejos, pero era la única forma de llegar a la Escuela. No había peseros y las calles que colindaban con la escuela eran de tierra, no estaban pavimentadas, duró mucho tiempo, llegué a ver las carretas y gente a caballo que pasaban, todavía era un pueblo, y tardó un buen de tiempo para que comenzaran a pavimentar y a fraccionar, los terrenos eran muy baratos. Entonces empezó la escuela, no

10 La colonia Santiago Tepalcatlalpan es una localidad de la Alcaldía Xochimilco, en la Ciudad de México.

11 La Calzada de Tlalpan forma parte del trazo de la Ciudad de México desde tiempos prehispánicos, en ella corría la ruta de servicio de tranvía eléctrico que salía del Zócalo entraba a San Antonio Abad, Calzada de Tlalpan, hasta Huipulco, donde giraba hacia la izquierda y tomaba la Calzada México-Xochimilco, hasta el centro de Xochimilco. Esta ruta contaba con dos vagones, el primero de ellos para pasajeros y el segundo era una plataforma, idónea para que los agricultores de Xochimilco llevaran sus hortalizas y legumbres al mercado de La Merced.

Entre colores, 2007. Cristal, acrílico y luz. 40 x 17 x 17 cm.

era tan grande a como la conocemos en la actualidad, nada más estaban los edificios principales, fácilmente se ve en la arquitectura con cuales se inició, todos los demás fueron agregados, como sucede cuando no se planifica a futuro, sucede que ya no hay salones, que ya aumentó la matrícula..., éramos muy poquitos alumnos en esa época, pero como incrementó la población ya no se dio abasto.

BM: ¿Cuál es la parte que se agregó después?

ML: El edificio 'S', esas jaulas, donde realmente era estacionamiento. En realidad, se ve la diferencia, si era muy chico, había mucho espacio, ahora ya no hay espacio.

BM: Esa experiencia que usted tuvo desde la construcción de muebles, la escuela de iniciación y la formación en la ENAP, ¿cómo influyó en su trabajo?

ML: Lo que pasa es que es muy distinto usar dobladoras, en la fábrica se usaban dobladoras y lo único que hacías era ocupar la soldadora de microalmbre, ahí no existía la de electrodos. Al ser láminas muy delgadas con las que se hacían los muebles para consultorios de los hospitales, se perforaban, entonces desde un principio en la fábrica había microalmbre, ahí la conocí, eso fue igual como en los 70, cuando yo estaba en la escuela de iniciación artística. Trabajaba en las mañanas, y todas las escuelas de iniciación artística daban clase en las tardes. En realidad, lo que hice fue transpolar lo que yo sabía a nociones de escultura, como te digo hay una dobladora, porque doblas y construyes, aquí no usas dobladora, pero usas plano y construyes, entonces esas bases que yo tenía de la técnica me ayudaron mucho, fue importante tener ese conocimiento y trasladarlo a la construcción de esculturas.

BM: ¿Podría platicarme acerca su obra y las piezas que ha realizado?

ML: Cuando dije: "si ya estoy en escultura, porque no hacer escultura, es algo obvio", y como no me gustó la pintura en realidad, lo que me gustó era el grabado, pensé "voy a empezar a crear mi lenguaje personal", había un escultor estadounidense que se llama Dan Flavin[12] que empezó a incursionar con tubos fosforescentes, los pintaba con los colores primarios y los presentaba en las galerías que estaban totalmente oscuras, se teñían las paredes de las galerías, eso me impresionó entonces dije: "quiero hacer algo en relación a la luz". Empecé a hacer relieves con luz también con tubos fosforescentes y también los pintaba con colores primarios, construí un plano que se dividía en unas secciones con huecos y ponía los tubos fosforescentes en la parte de atrás y así salía la luz rasante por ese

12 Dan Flavin (Queen, 1933 – Riverhead, 1996). Artista conceptual norteamericano

hueco, y se expandía al espacio, era interesante, no había visto que alguien lo hubiera hecho, había investigado quien había hecho escultura con luz y nadie había hecho escultura en relieve de ese tipo.

Todo ha sido por etapas de producción y esa etapa duró bastante tiempo, unos seis años, hasta que hice mi primera exposición individual de esos relieves en la Casa del Lago[13] y me tocó con suerte que el museógrafo dijo: "no queremos que se vean los cables en la sala", entonces lo que hicieron fue escarbar los muros y escondieron todos los cables, se veía totalmente la galería y eso me gustó mucho, pensé: "¡qué padre que se acomiden a que tu obra luzca!" porque ver los cables en los muros como que no, esa fue mi primera exposición de escultura y de relieves lumínicos. Después de ese periodo comenzó el periodo de las columnas, su principal característica es que era con materiales reciclados, entonces me iba a los deshuesaderos, compraba piezas automotrices y construía las columnas con esos materiales, la luz la ponías escondida, la luz que yo ocupaba –en este caso reflectores– siempre estaba oculta, no era como en el caso de Dan Flavin que lo veías directo, él no los ocultaba, yo si.

Todas las fuentes de luz estaban ocultas, no se veían, para las columnas compraba tambores de frenos de autos y los ocupaba como bases, ponía la luz en la base del tambor y así no se veía, entonces salía la luz rasante hacia arriba e iluminaba la columna y el techo, se expandía al entorno, siempre he ocupado en su mayoría colores primarios, ese periodo duró unos cuatros años. Después dije: "hasta ahí llegué con las columnas". La característica que tenía es que como eran desarmables, podía crear otra columna de otras dos, era interesante porque no estaban soldadas ni unidas, solamente ensambladas dando la posibilidad de crear otras columnas. Después empecé con el periodo de las semillas, que tenían esa forma, solo que en lugar de que generen frutos o árboles lo que producían las semillas era la luz, ese periodo duró bastante, de hecho, para ese proyecto pedí una beca en Tlaxcala de Creadores con Trayectoria en el 2007, ese periodo duró como unos seis años y de vez en cuando todavía pienso: "quiero hacer una semilla", y la hago.

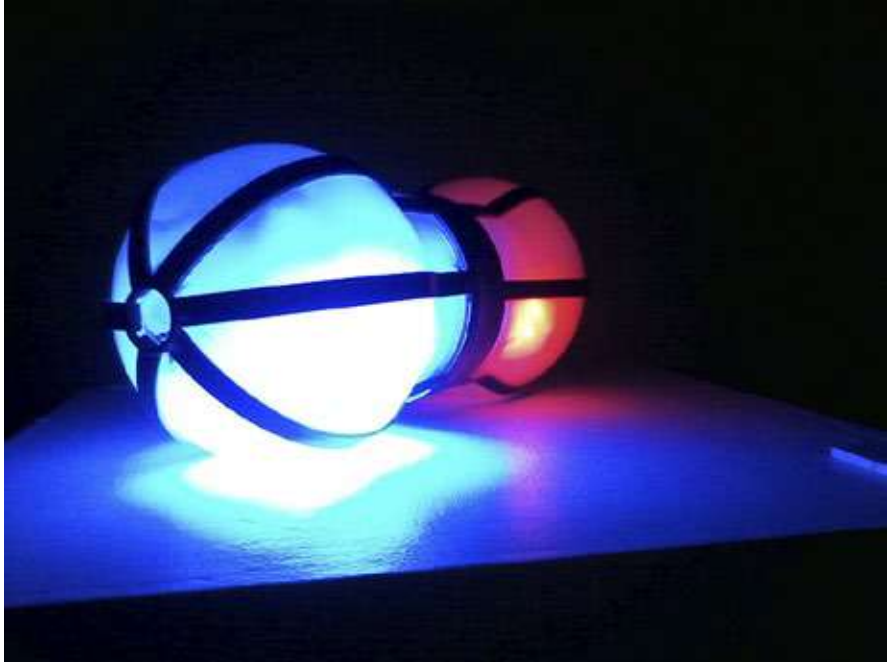
Ahora lo que estoy haciendo son esculturas con acrílico, se llaman "Transparencias de la luz", en el intervalo de las semillas y lo que estaba haciendo ahora ya mezclaba con columnas de acrílico, entonces en una exposición que tuve ya estaban ahí presentes las dos formas (semillas y columnas de acrílico) de hecho la más grande que era la serpiente era de este material traslucido, ahora estoy en un proceso de tener una exposición sólo con columnas con el mismo nombre, y a su vez estoy incursionando en el arte sonoro, puesto que la Facultad te pide como profesor de carrera que debes de tener una investigación, dije: "semillas ya no, tiene que ser algo distinto, pues arte sonoro", pero como el arte sonoro es tan basto, pensé en construir instrumentos con algunas modificaciones radicales o no muy radicales, primero fue instrumentos, como la palabra instrumentos es muy basta: instrumentos de cuerda, de percusión, decidí enfocarme en instrumentos de cuerdas.

Las características son diferentes materiales y la caja de materiales iba a ser distinta, hice mi primer instrumento de cuerdas, rudimentario que era hacer un como divisiones como cuatro brazos pegados a la superficie de cuerdas, producía ruidos,

13 https://casadellago.unam.mx/nuevo/

no melodías, descubrí que la caja sonora era de aluminio, mandé a hacer un como media esfera y lo utilicé como caja de resonancia, sonaba bastante bien y distinto a comparación de una caja de resonancia de madera. De esa forma hice uno más complejo, el primero era como de 30 o 45 centímetros de diámetro circular y el otro era mas grande, como de 60 cm, entonces ese era referencia a un instrumento existente, nada más la forma era distinta, no me acuerdo si era uno, que es el que usan las estudiantinas, que es un instrumento muy pequeño, lo trasladé a las formas que estaba trabajando, en lugar de que fuera un guitarra normal era circular, y llegué al extremo de que era un instrumento y del otro extremo dividía el círculo en dos partes y era otro instrumento, entonces lo pueden ejecutar dos músicos a la vez, lo que no puedes hacer en un instrumento de cuerdas normal.

Para los lauderos el utilizar pino como soporte es la madera más "chafa" del mundo para ellos, nunca en su vida la van a emplear, entonces hice mi investigación y utilicé triplay como soporte y además agregue acrílico, la caja de resonancia también era de aluminio, todavía mas ligero, como en ese periodo eran los 100 años del *ready-made*[14] de Marcel Duchamp[15] y él utilizó una rueda de bicicletas entonces yo



Dos Colores, 2007. Cristal, metal y luz.
42 × 18 ×18 cm.

utilicé la rueda de bicicleta como tensor, como eje, entonces ocupé también un rin de bicicleta, estuvieron ahí mezclados muchos materiales y sonaba muy bien.

BM: Muy interesante su trabajo maestro, lo primero que conocí de su trabajo fue de un catalogo que publicó la UNAM en 2011 y la exposición del 2013 de las semillas en la galería Luis Nishizawa.

ML: Sí, en esa exposición de la galería Nishizawa también estaban las cajas lumínicas, es una serie entre las columnas de ahora y las semillas, todo era lumínico, entonces con ese proyecto volví a concursar por el FONCA[16] en el 2010 a Creadores con Trayectoria y me volvieron a dar la beca.

BM: Para terminar, ¿Cómo ve usted el futuro de la escultura en general y quizá en la formación académica?

ML: Yo creo que vamos a transitar en algo virtual, de hecho, en alguna época tuve un alumno que estaba en el taller y pudo instalar en su celular un programa en el cual hacías un dibujo bidimensional, le toma-

14 Expresión en inglés cuya traducción no literal, pero bastante aceptada, se conoce como "lo ya visto", y que deriva en el "objeto encontrado" del surrealismo. Proviene de un acto practicado por primera vez por Marcel Duchamp, en 1915, y consiste en titular "artísticamente" objetos producidos industrialmente, con una mínima o ninguna intervención, declarándolos de esta manera "obras de arte", porque según Duchamp, "arte es lo que se denomina arte", por lo tanto, lo puede ser cualquier cosa.

15 Henri-Robert-Marcel Duchamp (Blainville-Crevon, 1887 – Neuilly-sur-Seine, 1968). Artista visual francés.

16 El Fondo Nacional para la Cultura y Artes (FONCA), es un organismo que busca apoyar la creación artística y promover, difundir, incrementar y preservar el patrimonio cultural, en el que se asocian el Estado, la empresa privada y comunidad artística.

bas una foto y la aplicación transformaba esa imagen en tridimensional, yo me quedé impresionado. Ese es un futuro, no sé si siga existiendo ese programa o si es muy caro, también sería en algún momento utilizar una impresora 3D para crear prototipos, en realidad creo que tratar de eliminar el taller y la formación de una escultura es muy difícil. Esos elementos que te platiqué serían para eliminar las maquetas, por decir algo, creas tu maqueta en 3D, y en este mismo programa puedes solucionar alternativas de color o diseño, espacios, líneas, perforaciones, son aspectos que antes tenías que dibujarlos, puedes apropiarte de esos mecanismos de tecnología, de computación, de programas y hacer que te sirvan para la construcción, pero creo que sí, el elemento final de una escultura es construir, puede ser acero al carbón. ¶

Sus nombres pintados en la pared: infancias mapeando la protesta feminista

Por Hanna Hernández Ortega

Introducción

Las disputas sobre la apropiación callejera, la intervención de monumentos y la relevancia del espacio público en los movimientos sociales ha incrementado desde que las protestas feministas adquirieron una presencia muy fuerte en las calles mexicanas. Estos casos se han mediatizado dando pie a tensiones y polémicas, poniendo en evidencia que los procesos sociales y los procesos espaciales son inseparables y deben pensarse en conjunto. Las experiencias espaciales —que tenemos todos los días— están atravesadas por condicionantes raciales, de género, de clase, de edad. Por cómo son leídos nuestros cuerpos: si somos personas con discapacidad, personas en situación de movilidad, si nos encontramos en tránsito por el espacio o es un espacio cotidiano, si hay una intencionalidad de apropiación (como en el caso de las manifestantes). En este sentido, este análisis[1] buscó enfocarse en la experiencia espacial de una muestra de cuatro niñas y un niño que tuvieron contacto con la protesta feminista. El lugar seleccionado fue la antigua Glorieta de Colón[2] en Paseo de la Reforma, Ciudad de México, que recientemente ha sido renombrada como la Glorieta de las Mujeres que Luchan.

Glorieta de las y los Desaparecidos

Debemos considerar el antecedente histórico de la glorieta y los cambios sociopolíticos que ha atravesado recientemente, pues han influido en el imaginario colectivo que una parte de la población tiene sobre este lugar.

Esta glorieta tiene su origen en el gobierno de Maximiliano de Habsburgo[3], en el año 1877. La estatua de Cristóbal Colón[4], diseñada por el escultor Charles Cordier[5], se levanta en un pedestal con cuatro frailes

1 Este trabajo se llevó a cabo durante el seminario Percepción de la Arquitectura de la Maestría en Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México en el 2021, impartido por la Dra. Karina Contreras Castellanos a quien agradezco la total guía y acompañamiento en este acercamiento al estudio de la espacialidad y la protesta.

2 https://cutt.ly/yJDMTp1

3 Fernando Maximiliano José María de Habsburgo-Lorena (Viena, 1832 – Querétaro, 1867). Noble político y militar austriaco. Fue emperador de México bajo el nombre de Maximiliano I.

4 Cristóbal Colón (Cristóforo Colombo). (Génova, 1451 – Valladolid, 1506). Navegante, cartógrafo, almirante italiano, virrey y gobernador general de las Indias Occidentales al servicio de la Corona de Castilla.

5 Charles Henri Joseph Cordier (Cambrai, 1827 – Argelia, 1905). Escultor francés.

que la rodean y así permanece por varias décadas. El clima político en México y en América cambió en los últimos años. En el año 2020, varios colectivos en América Latina derribaron estatuas de colonizadores y esclavistas bajo el movimiento *Lo vamos a derribar*, y se convocó a que en octubre del 2020 se tirara el monumento a Colón. Antes de que sucediera, el Gobierno de la Ciudad retiró la estatua para reubicarla y un año después, comunicó que se reemplazaría la figura de Colón por una escultura que representara a una mujer indígena. En medio de estos cambios, en septiembre del 2021, grupos feministas tomaron la glorieta y colocaron una figura de madera de una mujer con el puño en alto, denominando al lugar como la Glorieta de las Mujeres que Luchan (Antimonumenta VivasNosQueremos), con el objetivo de reivindicarlo como un sitio de memoria a las víctimas de feminicidios. El Gobierno de la Ciudad intentó retirar la figura de madera y grupos de manifestantes recurrieron al tipo de protestas que ya hemos visto con anterioridad: intervenciones al tapial que fue colocado para cercar el monumento. La figura permanece y el tapial intervenido también. A la fecha siga siendo un espacio en disputa, con un peso simbólico que sólo va en aumento.

Líneas de análisis

Elementos espaciales. Hay varios elementos que pueden definir una experiencia espacial que está mediada por la protesta. Algunos son más materiales y concretos que otros. Por ejemplo, desde la protesta homenaje a víctimas de feminicidio que las activistas pintaron en las vallas metálicas del Zócalo[6] en marzo del 2021, el tapial se ha convertido en un lienzo en el que se plasman consignas, dibujos, nombres de mujeres desaparecidas. La figura morada de madera, la silueta de una mujer con el puño en alto, conocida como Antimonumenta también tiene un simbolismo muy reconocible. Los colores característicos de la protesta feminista, morado y verde se pueden ver casi en todas las intervenciones.

Elementos temporales. Otros elementos nos obligan a pensar en la resignificación de la vida cotidiana que va más allá del esquema trabajar-cuidar-circular[7]. Martha Nussbaum propone una matriz de diez elementos básicos para comprender la vida más allá de este esquema. En este análisis se retoman particularmente la afiliación, el control sobre el entorno político y material, las emociones y la imaginación[8]. Me interesaba entonces enfocar el análisis hacia la experiencia espacial desde la disidencia que se encontrara fuera de los esquemas productivos del habitar. La protesta implica una pausa, un quiebre con el ritmo de la vida cotidiana, un paréntesis en el espacio-tiempo que tiene como única finalidad poner en manifiesto un reclamo social.

6 https://cutt.ly/0JD1rQ8

7 La división sexual del trabajo implica que, en la generalidad, las mujeres suelen tener una doble jornada diaria. Por un lado, se hacen cargo de los cuidados cotidianos no remunerados, (cuidado de terceros, trabajo doméstico, trabajo de reproducción de la vida) que se ha naturalizado como responsabilidad de las mujeres o de les sujetes feminizados. Por otro lado, muchas mujeres tienen también trabajos remunerados que realizan a la par. En contraste, en veinticuatro horas los hombres suelen realizar un único desplazamiento al lugar de trabajo. Hay una ocupación diferenciada de los espacios que depende de las actividades cotidianas.

8 Nussbaum entiende el habitar como «la vida; la salud corporal; la integridad corporal; los sentidos, la imaginación y el pensamiento; las emociones; la razón práctica; la afiliación; las otras especies; la distracción; el control sobre el propio entorno político y material» en: Martha Nussbaum, Las mujeres y el desarrollo humano, Barcelona, Herder, 2012.

Las personas entrevistadas. Es interesante notar que las mujeres manifestantes han identificado los lugares que son simbolizados dentro del imaginario social debido a su emplazamiento urbano. En este caso, es una de las avenidas más emblemáticas de la CDMX. En estas resignificaciones hay un entendimiento semiótico del espacio y una intencionalidad de modificarlo. La experiencia espacial puede atravesada por la existencia de un discurso previamente pensado sobre la apropiación de las mujeres de los espacios públicos. Se ha visto que muchas mujeres están llevando a sus hijas e hijos a las protestas. Primero porque este quiebre con la vida cotidiana puede implicar que no haya dónde dejar a les niñes. Segundo, también hay mujeres están optando por crianzas feministas y politizadas. La experiencia espacial de niñes que acompañan a sus madres a un espacio en disputa y de protesta dice mucho de cómo están creciendo y entendiendo una problemática social en la que, en mayor o menos grado, están involucrados. Por lo anterior, mediante mapas perceptivos[9] se entrevistaron niñes entre 7 y 10 años, con el objetivo de explorar cómo se concibe la protesta feminista y el espacio en el imaginario social infantil.

Mapas perceptivos

Esta es una herramienta útil cuando la experiencia espacial no se tiene lo suficientemente ubicada, trabajada y pulida como para verbalizar en una entrevista (como sí sería el caso de las manifestantes): "consideramos que los dibujos de los mapas constituyen un aporte significativo a la investigación social, pues proyectan libre y espontáneamente una imagen de la ciudad que puede evidenciar los elementos constitutivos y organizadores de la representación espacial"[10].

Los mapas perceptivos se les pidieron a niñes entre 7 y 10 años, se les entregaron hojas, lápices y plumones de colores con las siguientes preguntas e indicaciones[11]: ¿puedes dibujar el lugar en el que estás? (lugar), ¿puedes hacer un mapa de cómo llegaste? (recorrido), ¿puedes dibujar qué estás haciendo hoy aquí? (actividades), ¿qué estaban pintando en la pared? (en caso de intervención del tapial), ¿puedes dibujar cómo te sientes ahora? (emociones), ¿puedes dibujar lo que te llamó la atención hoy? (elementos). Por otro lado, Zenteno sugiere que la secuencia y el orden en que se van dibujando e incorporando los distintos elementos iconográficos que componen el mapa o dibujo, también son parte del marco interpretativo del investigador[12] por lo que se plantearon los siguientes pasos para abordarlo: 1) Capa del perceptor: El dibujo realizado por les niñes sobre el papel (se presenta a continuación). 2) Capa del investigador: Intervención posterior en digital del investigador para recordar el orden en que fueron dibujando y las cosas que mencionaban mientras lo hacían, con el propósito de enriquecer la interpretación con la narrativa espacial.

En la Figura 1, la entrevistada dibujó primero el tapial, después la figura de madera con una presencia importante en el dibujo y finalmente el entorno vegetal y urbano. En la Figura 2, la entrevistada dibujo el tapial con líneas en la parte in-

9 Zenteno Torres, E. (2018). "La percepción del espacio urbano. El aporte de los mapas perceptivos al análisis de barrio Zen de Palermo (Italia)", Revista Invi, 33, pp. 99-122.

10 Zenteno Torres, E. (2018). Op. cit., p. 108.

11 Risler, J. y Ares, P. (2013). Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa, Buenos Aires, Tinta Limón.

12 Zenteno Torres, E. (2018). Op. cit., p. 110.

Figura 1: Mapa perceptivo de Lola, 10 años.

Figura 2: Mapa perceptivo de Marian, 8 años.

Figura 3: Mapa perceptivo de Alejandra, 7 años.

Figura 4: Mapa perceptivo de Manuel, 8 años.

ferior y cuando se le preguntó qué significaban comentó: "sus nombres pintados en la pared" (nombres de víctimas de feminicidio que se pintaron en el tapial durante las protestas). También incluyó el recorrido que hizo con su mamá desde su casa hasta la glorieta. En la Figura 3, la entrevistada se dibujó a ella misma y a su mascota, después el tapial, el monumento, la vegetación y la avenida cercando todo el dibujo. En la Figura 4, el entrevistado dibujó las actividades de ese día, desde que salió de su casa, la vegetación, el carro, una mariposa, a su madre y a su abuela y, finalmente, en el fondo el monumento y la figura de madera.

Un mapa que me interesa destacar en estas líneas es el de Daniela (figura 5). Únicamente dibujó el tapial, sin contexto urbano, sin monumento, con poca vegetación. Le agregó algunas líneas que se asemejan a un techo a dos aguas y una chimenea, como si fuera una casa y en la parte del tapial donde se encontraban los nombres de las víctimas de feminicidios dibujó figuras de ángeles.

Figura 5: Mapa perceptivo de Daniela, 9 años.

Algunas reflexiones

Después de analizar la narrativa como información fundamental de los mapas perceptivos, así como la iconografía elegida por les niñes entrevistades como símbolos directos de su percepción y experiencia espacial, destacaron las siguientes conclusiones. La muestra son cuatro niñas y un niño, por lo tanto, es complicado hacer un análisis de género para saber si existen experiencias y percepciones diferenciadas entre niñas y niños. Se presentan las conclusiones sobre la percepción del espacio y algunos elementos simbólicos.

- En 5/5 la vegetación se percibe como un borde de contención.
- En 4/5 se representaron estructuras viales.
- En 4/5 se dibujó la Antimonumenta. En 4/4 se utilizó el color morado.
- En 5/5 se representó el tapial. En 1/5 se representó exclusivamente el tapial. En 3/5 el tapial fue lo primero en ser dibujado. En 5/5 se utilizó negro para dibujar el tapial. En 5/5 se coloreó con mayor intensidad la parte baja del tapial.
- En 3/5 se dibujó el contexto urbano.
- En 2/5 la vegetación se utilizó como elemento unificador.
- En 3/5 se representó el espacio de una forma fragmentada.
- En 5/5 se representó la sensación térmica.
- En 3/5 se representaron a ellos mismos realizando una actividad.
- En 3/5 se representó una comprensión sobre la intencionalidad del significado simbólico del espacio por parte de los colectivos de madres buscadoras (flores, cruces, ángeles).

Los mapas perceptivos son una herramienta de acercamiento territorial mediante lo lúdico que puede arrojar información sobre las emociones y percepciones inmediatas. La información va desde lo más subjetivo hasta un consenso en lo colectivo, y se hace muy evidente cuáles fueron las mayores impresiones de les niñes. Por ejemplo, todos enfatizaron en sus dibujos el pie del tapial, pues es donde se realizan la mayoría de las actividades.

La narrativa sobre algunos puntos en las ciudades como avenidas principales, monumentos o plazas ha sido dotada de una dimensión política mediante intervenciones espontaneas de la ciudadanía (pintas, murales, tomas). Particularmente, los espacios focales dentro de las ciudades y las disputas simbólicas por el espacio público han generado gran controversia en toda la población. Mediante la observación de este fenómeno, he identificado que existen dos tipos de habitar. El primero es el momento de ocupación; durante alguna manifestación llegan grupos a ciertos puntos focales, hacen pinta y están un periodo corto. El segundo es la permanencia y es el caso de este lugar. Hay una toma, se pintó el tapial que protege el pedestal con nombres de víctimas de feminicidios, se colocó la figura de madera denominada Antimonumenta, pero se siguió procurando que este espacio estuviese habitado constantemente. ¿Cómo? Por medio de actividades y permanencia. Hay mucha claridad de que, si se pretende que

la lectura simbólica de este lugar pueda permear en el imaginario de la población como un espacio de protesta y homenaje, se debe enfatizar la estancia por medio de actividades; en otras palabras, habitarlo.

Los acercamientos a les niñes pueden proporcionarle a la investigación datos específicos sobre cómo se percibe y se interioriza la protesta y el espacio y, por lo tanto y como se mencionaba al inicio, los procesos sociales. En las disputas por el espacio público, también les niñes tienen un papel importante y relegado, que se está reclamando desde la crianza feminista contra las ciudades adultocéntricas. Aquí, lo lúdico tiene un papel clave para la apropiación de aquello que no se puede tocar por sus fines contemplativos o productivos, donde el habitar es encasillado por el comportamientos adecuados y aceptados en el espacio público. Las infancias, además de aprender, enseñan. ¶

Referencias bibliográficas

- Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa: Fundamentos y metodología, Ciudad de México, Paidós.
- Nussbaum, M. (2012). Las mujeres y el desarrollo humano, Barcelona, Herder.
- Risler, J. y Ares, P. (2013). Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa, Buenos Aires, Tinta Limón.
- Zenteno Torres, E. (2018). “La percepción del espacio urbano. El aporte de los mapas perceptivos al análisis de barrio Zen de Palermo (Italia)”, Revista Invi, 33, pp. 99-122.

La evolución de la animación en México

Por Jorge Erick Campos Baigts

Desde inicios del siglo XIX, diversas técnicas de animación han sido utilizadas para la transmisión de mensajes o historias. Esta estrategia o técnica de comunicación ha sido implementada por diversas disciplinas con la finalidad de que los espectadores comprendan y recuerden de manera clara y sencilla la información que podría resultar compleja de entender en un texto tradicional.

Como estrategia de comunicación, la animación tiene un alto nivel de efectividad y popularidad, ya que transmite de manera visual temas complejos, dirigiéndose a diferentes sectores de la población, desde los más pequeños del hogar hasta una audiencia más madura.

El presente texto inicia con una descripción sobre el significado y la esencia de la animación, presenta un viaje por el tiempo de los antecedentes en Latinoamérica y su influencia en México, hasta la industria de la animación en la actualidad en nuestro país.

La animación consiste en presentar al espectador la ilusión de movimiento por parte de un objeto inanimado, por ejemplo, una silla, arena, un florero o bien una ilustración, teniendo un principio realmente básico, el cual consiste en una serie de fotografías o ilustraciones, una diferente a la anterior; que, al ser reproducidas a una determinada velocidad, producen la ilusión de movimiento.

Este "defecto" como también es considerado, se da gracias a la llamada "persistencia de la visión o retiniana" de Peter Mark Roget y Joseph Plateau (1824), en la que las imágenes que vemos de un contenido audio visual se quedan en nuestra retina por una décima de segundo lo que permite empalmarse con la siguiente imagen, permitiendo de esta forma observar una secuencia de manera continuada y no escalonada[1].

Esta industria está conformada en la actualidad, por diversas técnicas de producción, como lo son la animación 2D o tradicional, *stop motion*, animación 3D y en la actualidad se ha implementado la tecnología, *Motion Capture*, con la finalidad de reducir tiempos de producción y obtener movimientos más reales, sin embargo, en sus inicios, la animación no se presentó como se conoce hoy en día, ya que esta aparece de manera muy distinta. A inicios del siglo XIX, la animación se da a partir de la creación de juguetes decorativos u objetos mecánicos, como es

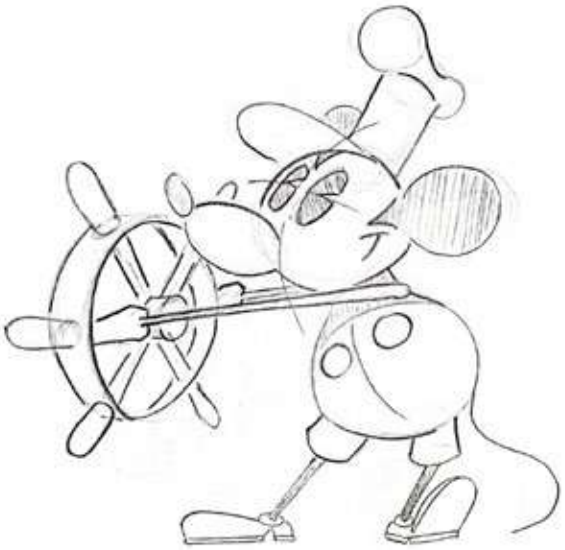
1 Luna, J. A. (8 de abril de 2015). hipertextual. 'Persistencia retiniana, el fenómeno sin el que podría ser imposible ver una película': https://hipertextual.com/2015/04/persistencia-retiniana

el taumatropo, el zootropo y el praxinoscopio, los cuales estaban conformados por una secuencia de imágenes, cada una diferente a la anterior y partiendo de un movimiento circular, la interrupción intermitente de la visión o persistencia de la visión, mencionada anteriormente, daban como resultado la ilusión de movimiento[2].

Este método de representación visual ha sido utilizado alrededor del mundo dando lugar a grandes personalidades, sin embargo, para fines de esta investigación, nos enfocaremos específicamente a la línea de tiempo en México.

Elaboración por el autor, Quirino Cristiani, 1896-1984.

A diferencia de lo que muchos piensan sobre el largometraje "Blanca Nieves" (1938) de Walt Disney, en 1917 Quirino Cristiani, director argentino, dirigió "El Apóstol", realizado con la técnica de animación de *Stop Motion*, producción que es considerada como el primer largometraje animado



Elaboración por el autor. "Steamboat Willie", Walt Disney 1928.

enfocado a una crítica social. Su producción es realizada durante diversos acontecimientos que se estaban llevando a cabo alrededor del mundo en ese momento, como la primera guerra mundial, la revolución rusa y la inmigración a Argentina. Lamentablemente este material fue destruido durante un incendio en 1928 y no se cuenta con un ejemplar, en la actualidad[3].

La producción de Qurino Cristiani "El Apostol" motivó a diversos artistas mexicanos a la realización de sus propios proyectos mediante la experimentación de diversas técnicas, lo que impulso la historia de la animación en México.

Hasta este momento, las producciones animadas estaban acompañadas de una secuencia musical de manera genérica, por lo que, en 1928, Walt Disney lanzó el primer cortometraje animado en 2D con la característica de contar con incidentales y musicalización que estaba sincronizada con los movimientos y situaciones que conformaban la historia[4].

2 Perez, A. (9 de septiembre de 2021). La historia de la animación, desde las técnicas tradicionales a la animación digital. Obtenido de EsDESIGN: https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion#:~:text=En%20los%20a%C3%B1os%2040%20y,a%20las%20pel%C3%ADculas%20de%20animaci%C3%B3n.

3 Baumann, H. (23 de febrero de 2022). crehana. Obtenido de 'Conoce la historia de la animación en México y a los animadores que le han dado movimiento': https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-modelado/historia-animacion-mexico/

4 Den Kamp, C. O., & Hunter, D. (2019). A History of Intellectual Property in 50 Objects. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 171.

Un medio de representación gráfica que se dio durante los años 20 y que dio pie a la industria de la animación, fue el "*Comic*" o "Tiras cómicas" como se le conoce en México, en donde los artistas Juan Athernack, Salvador Pruneda Carlos Neves iniciaron en este medio y posteriormente se convirtieron en animadores[5].

Athernack, es considerado como uno de los pioneros de la animación en México con su producción "El Bruja", realizada en *Stop Motion* y *Pixilation* en donde él aparece como personaje principal e interactúa con diversas letras formando la palabra "Excelsior"[6].

En 1935 se dio la aparición del primer estudio de animación, fundado por Alonso Vergara quien lanzó el primer corto animado en México creando al peculiar personaje "Paco Perico", en donde hacían aparición estrellas reconocidas del cine mexicano como Agustín Lara y Pedro Infante, entre otros. El cortometraje "Paco Perico en Premier" es considerado como tesoro invaluable dentro de la historia del cine mexicano[7].

Elaboración por el autor. "Paco Perico", Alfonso Vergara, 1935

Tras una serie de problemas económicos, el estudio de animación reabrió sus puertas con el nombre de AVA-Color, realizando el cortometraje "Noche Mexicana" en donde se integran tradiciones mexicanas; un año después estrenaron "Los 5 Cabritos y el Lobo" producción que es considerada de culto para el país, en donde la productora comenzó a mejorar la calidad de dibujo.

México fue influenciado en gran medida por Estados Unidos y contó con la participación de diversos animadores de aquel país, siendo que en 1943 Santiago Richi funda el estudio de animación "Caricolor" en donde se contó con la participación de diversos artistas estadounidenses quienes participaron en el corto "Me voy de cacería", la cual no pudo ser terminada debido a la llegada de la segunda guerra mundial, para la que muchos de estos artistas fueron convocados a pelear[8].

La época dorada de la animación se da en México en 1947, con la creación del estudio "Caricaturas Animadas de México" a cargo de Claudio Baña, Ignacio Sandoval y Carlos Sandoval, quienes trazarían el camino al éxito, introduciendo y utilizando un estilo de personajes muy parecido a los desarrollados en los estudios Disney, mediante la producción de cortos animados intitulados "Su Noticiero Cómico", que consistían en realizar una parodia de los noticieros de la vida cotidiana que se daba en ese entonces dentro de la sociedad mexicana[9].

Dentro de la industria de la animación, en 1952 comenzaron a formalizarse alianzas con el país vecino, lo que incremento la influencia de este país en las producciones mexicanas que salieron a la luz, las cuales estaban enfocadas en temas publicitarios,

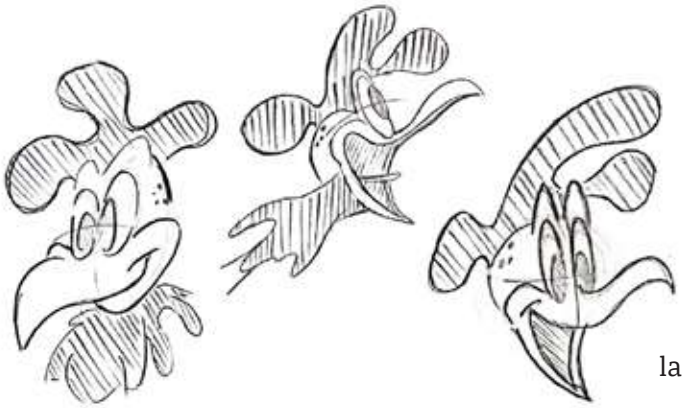
5 Eduardo, J. (29 de diciembre de 2016). Amino. Obtenido de 'La Historia de la Animación Mexicana': https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/blog/la-historia-de-la-animacion-mexicana/wKMs_ouxbLDNxgEXaXn80EemZIG53P

6 Baumann, H. Op. cit.

7 Baumann, H. Op. cit.

8 Baumann, H. Op. cit.

9 Baumann, H. Op. cit.



Elaboración por el autor. "Su Noticiero Cómico", 1947

es entonces cuando se crea "DASA", estudio que comenzó a desarrollar producciones en 2D para productos comerciales[10].

> "Muchas de las series animadas estadounidenses que hoy son de culto se realizaron en México. Sin embargo, esta situación no pudo fincar las bases para la generación de una verdadera industria animada en el país y no ayudó a la definición de un estilo propio en la animación mexicana"[11]

Durante más de 10 años, Estados Unidos se apoyaba y buscaba talento mexicano, dando origen al estudio "Val-Mar", quienes en 1959 firmaron un acuerdo con *Producers associates* of TV Inc. con quienes realizaron la producción de la serie animada en 2D "Rocky, la ardilla voladora". Posteriormente Val-Mar, cambió su nombre a Gamma y fue cuando México se convirtió en un importante maquilador de animación para Estados Unidos, etapa en la que se produjo la serie de "*Underdog*" de 1964.

Es en 1972 cuando Televisa produce, junto con DIAMEX, la serie animada de "Cantinflas Show", siendo esta una de las primeras series animadas para México, en donde el actor y comediante prestaba su voz para el personaje de Cantinflas[12].

Elaboración por el autor. "Cantinflas Show", 1972

Posteriormente en 1976 se realiza el primer cortometraje en México intitulado "Los 3 Reyes Magos" bajo la dirección de Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo, permitiendo hasta este momento el despegue de la industria de la animación en México, después de tanta dependencia e influencia de los Estados Unidos[13].

Bajo la dirección de Fernando Ruiz y la colaboración entre México y España, en 1984 se dio el estreno en cines de "Katy la Oruga", dándose así el primer éxito comercial del país, mostrando una producción

Elaboración por el autor. "Mucho Macho" Estudios "DASA", 1952

10 Baumann, H. Op. cit.

11 Vargas Martinez, M. C., & Lara Sanchez, D. (2011). 'Un cuento de hadas fracturado: historia de la "maquila" animada en México'. Obtenido de Open Edition Journals: https://journals.openedition.org/cinelatino/1004

12 Baumann, H. Op. cit.

13 Baumann, H. Op. cit.

Elaboración por el autor. "Katy, la Oruga", 1984.

con gran calidad de animación, diseño de personajes y escenarios[14].

Ganadora de la palma de oro en el Festival Internacional de Cine de Cannes, en 1994 se proyecta el corto animado "El Héroe" de Carlos Carrera, realizando una crítica de la sociedad en México, mostrando la frialdad y deshumanización que se da de manera diaria en una estación del metro de la Ciudad de México[15].

Elaboración por el autor. "El Héroe", Carlos Carrera, 1994.

Múltiples casas de animación han surgido de 1994 a la fecha, destacándose de manera importante "Ánima Estudios", casa productora mexicana con más de 25 películas dentro de su catálogo, utilizando la técnica de animación 2D y 3D, realizando producciones como "Don Gato y su Pandilla", "Las Leyendas", "El Chavo Animado", "El Chapulín Colorado", entre muchas otras (Baumann, 2022).

A pesar de la gran influencia que Estados Unidos tuvo sobre México, durante tantos años, en la actualidad, México realiza producciones de gran calidad, que son vistas alrededor del mundo, colocando a este país como un generador de contenido animado de talla internacional.

A pesar de que el ámbito más utilizado en la animación es la producción de series, cortometrajes y largometrajes animados, esta tiene gran presencia en diversas áreas como la museografía, la medicina, la investigación, la ingeniería, el diseño automotriz, entre otros, con el objetivo, siempre, de transmitir un mensaje de manera clara y memorable.

La industria de la animación ha atravesado por diversas etapas, en las que ha sido influenciada por tendencias extranjeras dándose el aprovechamiento de talento mexicano como apoyo en la realización de proyectos extranjeros; asimismo se ha dado la apertura y el cierre de casas productoras y en la actualidad cuenta con una de las casas productoras de animación más importantes de América Latina, poniendo el nombre de México en alto. ¶

Referencias

- Luna, J. A. (8 de abril de 2015). *hipertextual*. Obtenido de Persistencia retiniana, el fenomeno sin el que podría ser imposible ver una pelicula: https://hipertextual.com/2015/04/persistencia-retiniana
- Baumann, H. (23 de febrero de 2022). *crehana*. Obtenido de Conoce la historia de la animación en México y a los animadores que le han dado movimiento: https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-modelado/historia-animacion-mexico/
- Den Kamp, C. O., & Hunter, D. (2019). *A History of Intellectual Property in 50 Objects*. Cambridge: Cambridge University Press.

14 Baumann, H. Op. cit.

15 Baumann, H. Op. cit.

- Eduardo, J. (29 de diciembre de 2016). *Amino*. Obtenido de La Historia de la Animación Mexicana: https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/blog/la-historia-de-la-animacion-mexicana/wKMs_ouxbLDNxgEXaXn80EemZlG53P
- Perez, A. (9 de septiembre de 2021). *La historia de la animación, desde las técnicas tradicionales a la animación digital*. Obtenido de EsDESIGN: https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion#:~:text=En%20los%20a%C3%B1os%2040%20y,a%20las%20pel%C3%ADculas%20de%20animaci%C3%B3n.
- Vargas Martinez, M. C., & Lara Sanchez, D. (2011). *Un cuento de hadas fracturado: historia de la "maquila" animada en México*. Obtenido de Open Edition Journals: https://journals.openedition.org/cinelatino/1004

El peso de la imagen. Imágenes in print y online

Por Elizabeth Casasola Gómez

Resumen

Hemos encontrado otras maneras de compartir, dentro y fuera de la legalidad con el fin de suscitar historias subexpuestas o sobreexpuestas. La evidente acumulación de imágenes en la red o incluso impresas ha cansado y hemos creído que solo es ruido, basura. La ligereza del *print* frente al peso del *online* ha cambiado. "En un mundo que tiene a lo incorpóreo, lo físico está cobrando cada vez mas valor"[1], afirma el curador Sema D'Acosta, frente a una explosión de lo digital que hace pensar que la cultura es más vulnerable.

Súperestimulados tomamos esos ecos para re-producir imágenes como se nos ha exigido. La confusión y el desorden incluso saltan en este texto, son válidas porque todo es un espacio de emergencia, por qué las potencias o las imposibilidades se hacen más ausentes. Son las mismas dudas que tiene la imagen y todos de no saber a dónde van estos cambios.

Desarrollo

Hay un quiebre en la producción, reproducción y distribución de las imágenes desde la aparición de la cámara digital. La accesibilidad de la producción por los costos, así como los nuevos equipos fotográficos más ligeros, los celulares equipados con cámaras y luego los móviles inteligentes, así como los *blogs* y *apps* para compartir imágenes nos desbordaron.

André Gunthert señala un momento específico en la historia de manera específica: *Abu Ghraib*. "Las primeras imágenes digitales que ocupan un lugar privilegiado en la serie de las fotografías más célebres de nuestra época"[2] que realizaron soldados con sus móviles en una prisión iraquí a prisioneros torturados y presentadas al público en el programa *60 Minutes II* de *CBS*, *The New Yorker*, en abril y mayo de 2004.

Semanas antes se publicaron imágenes falsas en el *Daily Mirror* donde británicos supuestamente también torturan a otros prisioneros, que inmediatamente hacían notar su manufactura profesional provocando la renuncia del jefe de redacción Piers Morgan.

Ambos grupos de imágenes significan un quiebre en el régimen de historicidad de la imagen. La imagen digital con su rapidez y el carácter de verdad, así como el peso que tienen frente a la historia a pesar de su pobre calidad, toda la carencia de la

1 Olivares, Rosa & D'ACOSTA, Sema (2021), "Correspondencias", FOTOCOLECTANIA, 21 de enero de 2021, http://correspondencias.fotocolectania.org/

2 Gunthert, A. (2021). *La imagen compartida. La fotografía digital.* México: Vestalia.

Abu Ghraib. Prisionero torturado, 60 Minutes II.

Montaje de Inconvenient Evidence, en el Internacional Center of Photography. Cortesía del autor.

técnica frente a las presentadas por *Daily Mirror* que presentaban montaje realizado por profesionales. Sí, ambas fueron impresas, pero su primera circulación fue digital y con manufactura deficitaria y su posterior publicación en los portales de *CBS* dan al mundo un nuevo estadio de la imagen.

Incluso con estas imágenes, en septiembre de 2004, se inauguró la exhibición *Inconvenient Evidence*, en el *Internacional Center of Photography*[3]. Un conjunto de diecisiete fotografías, todas elaboradas de manera digital. Claramente aún hay una necesidad de la imagen *in print* como testigo en los periódicos

Pronto nos anestesiamos, vendrán más imágenes hechas con celulares de quienes viajaban en el metro durante los atentados en Londres durante 2005. El *boom* de *Facebook* que para entonces lo hacían sumar 350 millones de usuarios a nivel mundial [4] y hasta la *Primavera Árabe* de 2011 que provocará un uso de estas aplicaciones a gran escala y con mayor repercusión.

Las redes sociales siempre han participado de revueltas y revoluciones, sólo que estas ahora tienen otras características técnicas desde el internet, Rodrigo Kami menciona que "las protestas aumentaron su caudal excediendo el soporte inmaterial de tipo digital... el discurso espectacular de las grandes cadenas occidentales, que tendió a fetichizar a las redes sociales, no solo considerándose como algo enteramente nuevo en la historia planetaria, sino además de situándose como un motor del proceso de intifada... gracias a la invención de las tecnologías occidentales".[5]

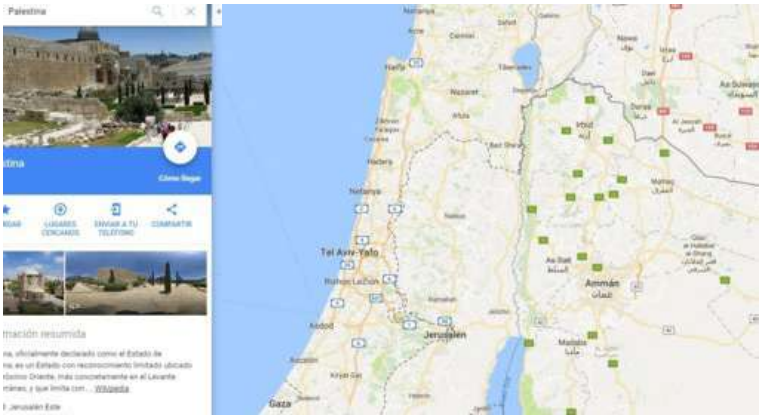
Tal vez no sean un motor de la intifada sin embargo su rapidez influyó. Fueron estas redes sociales digitales las que comunicaban al mundo e hicieron eco en otros países. *Facebook*, *Twitter* y *Google* prestaron servicios y números telefónicos para redactar mensajes que luego subían a *Twitter*, ¿No fue *Todos Somos Khaled Said*[6], des-

3 Por su parte el ICP no permite pensar en el peso de los cuerpos ahí violentados, ni en los perpetradores. Tampoco se hace responsable de volver a exhibir-violentar esos cuerpos que no desean ser expuestos de esa manera ya que no solo es naturalmente denigrante, sino que muchos de estos castigos tenían que ver con sus creencias y convicciones. Al derecho de tener una imagen oculta, de un cuerpo oculto. Solo está sobreexponiendo la imagen y nada es sobre lo que sucede en la imagen, sino con la imagen en los medios, su exhibición, distribución e inicio de una parálisis de emociones ante las imágenes que están por venir.

4 (23 de diciembre de 2009). "2009: el año de Facebook". En EL PAÍS, https://elpais.com/sociedad/2009/12/23/actualidad/1261522811_850215.html

5 Karmy, R. (2020). Intifada. T*opología de la imaginación popular.* Santiago de Chile: Metales Pesados, p 200.

6 Khaled Said es el nombre de un joven alejandrino asesinado por la policía el 6 de junio de 2010. 'Todos somos Khaled Said' fue el nombre de una página de Facebook que, en conjunto con varias asociaciones como el Movimiento 6 de abril, Kifaya, Trotskistas revolucionarios, Jóvenes por la Justicia y otros movimientos que se habían ido enlazando durante las semanas previas convocó a miles a las protestas.



Captura de pantalla de Google Maps.

Montaje Palestine From Above. Palestina desde Arriba. Fundación AM Qattan. Cortesía del autor.

Montaje Palestine From Above. Palestina desde Arriba. Fundación AM Qattan. Cortesía del autor.

Still Documental Intifada Pixeleada de Amer Shomali. Cortesía del autor.

atado por la muerte del *blogger* que subió a redes videos que incomodaban al gobierno? ¿No es un señalamiento muy fuerte acusar a las redes sociales digitales el ser un invento occidental y no pensarlo un poco más en un papel distinto, desde otro vértice de terceridad, como diría Homi K. Bhabha?

Aunque estas mismas tecnologías también han ejercido presión sobre las revueltas. *Google Maps* elimina Palestina, para luego asegurar que nunca estuvo realmente y que etiquetas como la de Franja de Gaza habían desaparecido. Esto también desató un movimiento en *Twitter* llamado *#PalestinaIsHere*. El no geolocalizarse en *Google Maps* provocaría no poder utilizar algunas herramientas digitales y *apps*. Sobre todo, remarca que el territorio no es reconocido y amplía la zona de Israel.

Palestine from Above es uno de los más recientes proyectos expositivos donde se puede constelar desde fotografía, cartografía, equipos de teledetección y vigilancia. Remarcando el uso de lo *online* y lo *in print*, así como de las tecnologías que ya he mencionado y también añade el uso de archivos de distintas colecciones. Participan artistas como Amer Shomali y Dia 'Azzeh, Andrew Yip, DAAR / Decolonizing Architecture Art Research (Sandi Hilal y Alessandro Petti), Forensic, Kamal Jaafari, hermanos Lumière, Pier Paolo Pasolini, Raed Helou (Fundación Rosa Luxemburg), Rania Stephan, Studio CAMP (Shaina Anand, Ashok Sukumaran y Nida Ghouse) obras de arte y recuerdos de las colecciones del Estudio de Escultura Fawzi Nastas y la Colección George Al Ama. Es comisariada por un comité formado por Zeynep Çelik, Salim Tamari, Zeinab Azarbadegan y Yazid Anani. Se presenta en Fundación AM Qattan desde el 11 de septiembre de este año.

Dentro de los mismos ejercicios artísticos referentes es Amer Shomali con el proyecto *Intifada Pixeleada* que se desarrolla en distintos medios, como el cine, dibujo, modelos 3d, escultura y serigrafía. El artista ejecuta diversos medios tal vez para señalar tantos puntos de posibilidad de desarrollo de la Intifada de 1987 así como su imposibilidad de avance; por eso va desde lo material a lo inmaterial.

La estitazación de la violencia se cruza en el arte y en la biopolítica. En YouTube la historia de Abu Ghraib o Palestina ha quedado subexpuesta Hoy circulan tantos videos de ejecuciones del narcotráfico producidos y publicados por ellos mismos.

Accedemos con tanta facilidad a estos videos, ya no solo los diarios televisivos o digitales, acervos o museos. Hay una fábrica de producción capitalista de la violencia que replica los videos y su visibilidad en nuevas aplicaciones como *Twitch* o *Tik Tok* que se producen en el espacio doméstico.

El artista Andrés Orjuela con su proyecto *Psicofonía* se apropia sólo del sonido de videos violentos encontrados en *YouTube* y subtitula los diálogos de una ejecución del crimen organizado. El proyecto de Orjuela trabaja en un punto de tensión donde la imagen *online* es imposible de apropiarse. No se puede hacer cargo de exhibirla. Él mismo parece no poder verla. La imagen es tan pesada que se subexpone a pesar de su peso. Nos quedamos con las voces que al ser tan intensas e increíbles parece que debemos leerlas, verlas para creerlas. Las letras, texto funcionan como una imagen esta vez para reafirmar.

Súper estimulados tomamos esos ecos para re-producir imágenes como se nos ha exigido, como lo ha hecho Orjuela. La confusión y el desorden incluso saltan en este texto, son válidas porque todo es un espacio de emergencia, por qué las potencias o las imposibilidades se hacen más ausentes. Son las mismas dudas que nos presentan las imágenes y de no saber a dónde van estos cambios.

Captura de pantalla de YouTube de la pieza Psicofonía de Andrés Orjuela. Cortesía del autor.

Encontramos en la apropiación y el reciclaje de imágenes, en palabras de Bifo; "el despliegue de todas las potencialidades contenidas, es decir; el movimiento"[7]. El movimiento no solo de la imagen, también del tiempo, disincronia. En la indolencia de esas imágenes están los ecos, las persistencias, ahora circula un video del golpe de estado de Myanmar en febrero de 2021, pero el propósito era una clase de gimnasia. Esquizofrénicos súperestimulados o masa anestesiada.

La idea del control, del poder o del valor, nos hace desechar o tomarlo todo. Nos apropiamos de otros, de nosotros mismos, buscando potencias en los ecos. Ya al inicio del libro, *Los comunes digitales*[8]; Alberto López Cuenca enuncia la problemática de las nuevas prácticas culturales, determinar, controlar la propiedad, la exclusividad o bien dicho de otra manera la acumulación de capital.

7 Berardi, F. (2019). Futurabilidad. *La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad.* Argentina: Caja Negra. P. 72

8 López Cuenca, A. (2016), *Los comunes digitales: Nuevas ecologías del trabajo artístico.* México: Remediables. Secretaría de Cultura.

Acumulamos videos, fotos, video llamadas, aplicaciones... son hoy las redes sociales las que nos tienen comunicados a nosotros que estamos aislados hace un año, que un par de veces hemos salido, antes también había redes, sí, pero sin duda nos acercan y posibilitan otros movimientos de los cuerpos y que se exhiben desde las cámaras de nuestros ordenadores y móviles. Que se graban y distribuyen alrededor del mundo.

Incluso en el celular y por aplicaciones hemos encontrado a quienes no habían estado visibles. Lo online ha posibilitado exponer el trabajo de las mujeres artistas[9] a través de *MIA Art Collection*, de la coleccionista Alejandra Castro Rioseco. El proyecto que inicio junto con la pandemia de Covid-19 en 2020 ha mostrado el trabajo de 130 mujeres de más de 30 países como Irán, México, España, Brasil, Chile, Estambul, Pakistán y otros; con exhibiciones virtuales que pueden verse en su web, museo virtual *MIA Anywhere* y por la app *Artsteps* que posibilita incluso ver las piezas con realidad virtual. Junto a *ArteInformado* lanzó el proyecto *#PorQueNoMeVes* que también se puntualizó al arte hecho por mujeres.

Ilustración 7 Montaje virtual The exploration of the female existence. Noviembre 2020. Museo Virtual MIA Anywhere.

La brutalidad de la producción y distribución pesan en nuestra forma de vivir. Las imágenes online hieren tanto como las *in print*. Aunque también nos posibilitan otras libertades. El internet nos presenta imágenes ligeras, veloces, no sedimentan, menciona la crítica y comisaria Marta Gili; pero a la vez mueven masas y consuelan ideologías. Aun en su rapidez, nos afectan, mueven, con-mueven; hemos aprendido a agitarnos a otros tiempos, el acceso a internet, pantallas de todo tipo no sólo ha dado un espacio-tiempo paralelo, se han provocado discontinuos en la vida y como usuarios *online*.

Hemos transformado la imagen impresa, la hemos tomado con nuestras manos y la destrozamos poco a poco. En el Dialogo entre Marta Gilli y Georges Didi-Huberman para *Fundación Fotocolectania*; Gili discute la obra de Ismaïl Bahri, *Revers* de 2017, donde toma imágenes de revistas y las arruga y desarruga tantas veces hasta convertirlas en polvo y este se transfiera a sus manos. La pieza estaría hablando de lo que ya define Hito Steyerl como "imagen pobre, una copia en movimiento. Tiene mala calidad y una resolución subestándar, Se deteriora al acelerarla"[10] Si bien no es una imagen digital, su canal de distribución ya es otro, ya ha sido comprimida

9 80% de las artistas que exponen en galerías nacionales son hombres y el 20% mujeres. Números similares en otros países. Se publica diez veces menos de las artistas y los precios que se pagan por sus obras también. La participación de mujeres en subastas y bienales oscila entre 2% y un 3%. La mayoría de la matrícula de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM es 68.4% mujeres. Las mujeres representan el 65% de la matrícula de Artes Visuales. Las mujeres consiguen educarse en las artes, pero no alcanzan la exhibición ni adquisición. Casasola, E. (2020). *Fotografxs CdMx*. https://www.youtube.com/watch?v=KGubqpqcl_w&t=1216s

10 Steyer, H (2014). *Los Condenados a la Pantalla.* Argentina: Caja Negra. P 33

Ilustración 8 Still de Revers, Isamïl Bashri. Cortesía del autor.

Imágenes de gatitos en Twitter en agosto de 2017.

y reproducida. El origen con el que fue producida la imagen con la que trabaja Ismaîl ya es distinto al estar entre sus manos con esta apropiación.

Imágenes pobres, aunque en alta resolución o baja, sea utilizada con otros fines para los que había sido manufacturada; solo significan hasta la relación del estudio provocado por el discontinuo cambio económico de la imagen. Las imágenes se materializan por más ligeras o absurdas que parezcan. Pesan. *Twitter* fue invadido por gatitos tras el atentado de Bélgica[11] en 2015 y de Barcelona[12] en 2017 con el fin de no proporcionar imágenes–información a los terroristas y también para tranquilizar a las personas por la dureza de las imágenes del evento. Siempre hay una imagen sobreexpuesta frente a una subexpuesta.

Claro que las imágenes pobres sedimentan, guardan un registro y en su ligereza e inestabilidad son capaces de sobrevivir a pesar de la cantidad de imágenes de cualquier tipo que se cruzan con estas. También somos imágenes pobres, vernáculas, archivadas, borradas, nos buscamos a nosotros mismos en imágenes y otras formas, movemos y con-movemos a partir de la necesidad fundamental de perturbarnos de otras maneras a veces por la ligereza de la imagen y por la desaparición del otro cuerpo; empezamos a hurgar en la basura, reciclamos imágenes, nos apropiamos de ellas, cortamos y pegamos agitando aun más la temporalidad, generando metarealidades o la *verdad histórica*[13], diría Murillo Karam.

Y sin embargo solo balbuceamos, intentamos imágenes, intentamos usar el lenguaje de nuestros cercanos, quienes nos interesan, de quien formamos parte o sentimos filiación. Repetimos y repetimos lo visto, incluso sin meditarlo, nos hemos acoplado al lenguaje de los otros aún sin

11 (23 de noviembre de 2015). Bélgica inunda Twitter de gatos para evitar dar pistas a terroristas. *La Vanguardia.* https://www.lavanguardia.com/vida/20151123/30333034637/twitter-se-llena-de-gatitos-para-apoyar-la-operacion-antiterrorista-belga.html

12 Cantó, P. (17 de agosto de 2017). Twitter responde con gatitos a la petición policial de no publicar información del atentado de Barcelona. *El País.* https://verne.elpais.com/verne/2017/08/17/articulo/1502987962_573043.html

13 Mosso, R. (22 de septiembre de 2020). "¿Qué es la verdad histórica del caso Iguala? Esta es la historia de la frase de Murillo Karam". *Milenio.* https://www.milenio.com/policia/caso-ayotzinapa-historia-historica-murillo-karam

Referencias. Elizabeth Casasola. 2020.

entenderlo, por sentirnos parte, por traer al mundo a los otros, por acércanos a quien ha desaparecido, para ser parte de otros mundos, o traerlos al nuestro. Finalmente promovemos ficciones.

Con usos cercanos a siete horas diarias por usuario a nivel mundial. La cantidad de usuarios durante el primer año de pandemia subió un 7.3% respecto al año anterior[14]. Hay tantas cosas ocurriendo frente a nuestros ojos, el tiempo es más veloz que antes, parece que no podríamos concentrarnos para aprehender de las imágenes que aparecen. "Es un error creer que una vez aparecida, la cosa permanece... no aparece sino para desaparecer al instante. También aquí deberá tener en cuenta lo que sigue, es decir, el modo en que lo que ya no está permanece, resiste, persiste... la fragilidad, de la oscuridad en la que vuelve a sumergirse"[15]

Hace un año ante el confinamiento la de la pandemia por *Covid -19* y mi regreso de Madrid a la Ciudad de México me quedaba como último recurso mirar la ventana-pantalla del ordenador, la incertidumbre es similar a la explosión del pixel. *El caminante sobre el mar de nubes*, del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich, se enfrentaba al devenir de la modernidad. Para 1818 la pintura era lo más cercano a la representación, ante la modernidad fallida hoy intento ver otros mares de nubes, el futuro en las fotografías de distintos artistas ya no podía salir a mirar el mundo durante el primer confinamiento.

Ese fue el proceso de narrar y hacer *Referencias* a paisajes de muchos artistas. Dependí como siempre de la imagen de otros para poder ver. Esta es una manera de atenuar la ansiedad de la tragedia, la perdida del deseo. No había más a donde ir, el mundo nuevamente era terraplanista en la digitalidad. En una pantalla plana de nuestro ordenador, móvil o televisor empezamos a convivir con los *otres*. A las pocas semanas la vida empezaba a suceder en estos lugares, el trabajo, las fiestas, congresos... todo fue a la pantalla.

Referencias se pensaba como esta colección de residuos de lo que se alcanza a ver y de lo que se alcanza a sentir de la imagen. Con sus errores y deficiencias digitales por su calidad pobre al provenir de capturas de pantalla. El proceso inicio durante marzo de 2020 y fue hacia septiembre cuando fui invitada a participar en la exposición *Temps fugaç / Temps aprecario*.

14 Juste. M. (10 de febrero de 2021). La pandemia dispara el uso de las redes sociales. Expansión. https://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2021/02/10/6022c89de5fdea59448b459b.html

15 Didi-Huberman, G. (2007), *La imagen mariposa.* Barcelona: Mudito & Co.

Tras este primer movimiento de la imagen *in print* al residuo online, se detonó un nuevo momento. Esa imagen que si bien es digital pero su visualización ocurrirá por la proyección, carecería de un soporte específico, no es un papel, no es una pantalla digital. *Referencias* se proyectó en *Rizomarte Barcelona* como un video de 19 minutos, que hace alusión al transcurso de un día en un continuo *loop*.

Hemos encontrado otras maneras de compartir, dentro y fuera de la legalidad con el fin de suscitar historias subexpuestas o sobreexpuestas. La evidente acumulación de imágenes en la red o incluso impresas ha cansado y hemos creído que solo es ruido, basura. El peso del mundo *online* e *in print* ha cambiado. "En un mundo que tiene a lo incorpóreo, lo físico está cobrando cada vez mas valor"[16], afirma el curador Sema D'Acosta frente a una explosión de lo digital; lo vernacular, el objeto se reivindica. En contraste a esto, Joaquín Barriendos fundamentaría que "todas las imágenes, incluso las virtuales necesitan de la materia para poder contener... las pantallas, las baterías, el cobre... todo pesa, tiene densidad, recursos que tuvieron que escarbarse desde las profundidades de la tierra"[17].

Conclusiones

Tanto *in print*, como o*nline*, las imágenes nos afectan, nos pesan. Las imágenes producen afectos. La fugacidad, ligereza de lo digital, de las imágenes online no solo han democratizado su visibilización; también su apropiación y así otra forma de afección casi demandada por la misma imagen y los distintos tiempos en los que se ha fragmentado nuestra experimentación digital frente a tantas aplicaciones o redes sociales.

Somos distintas imágenes en cada aplicación, en cada red social, el peso es otro, su afectación es otra. Los distintos soportes de la imagen *online*, imagen nómada, imagen mariposa, luciérnaga que habremos de montar.

Si bien la imagen online no es un fenómeno de emergencia, es la aceleración de la digitalización provocada por el COVID-19 la que aún está en curso y de la que estamos aprendiendo otras velocidades y afectaciones de la imagen online. El tiempo de encierro, y su aparente improductividad, trajo más trabajo, se producía más información, más imágenes, colaboraciones gratuitas, precarizó más el trabajo mientras se visibilizaba más, se consumía más desde las plataformas *online*. Poco se piensa sobre los recursos que se requieren para la producción de una imagen online.

Lo *online* trajo otras afecciones, el alejamiento del otro, la permanencia frente a la pantalla, se creo otro espacio esterilizado. Frente a la apertura solo trajo miedo a algunos de no permanecer en asépticos. Otros, como D'Acosta que aun antes del anuncio de la pandemia pre-veía el valor de lo físico en el futuro. ¶

Referencias

- Gunthert, A. (2021). *La imagen compartida. La fotografía digital.* México: Vestalia.
- Berardi, F. (2019). Futurabilidad. *La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad.* Argentina: Caja Negra.
- Didi-Huberman, G. (2007), *La imagen mariposa.* Barcelona: Mudito & Co.
- Didi-Huberman, G. (2012), *Arde la imagen.* México: Serieve.

16 Olivares, R. & D'Acosta, S. (Enero – Marzo de 2021), Correspondencias. *Fotocolectania,* http://correspondencias.fotocolectania.org/

17 Barriendos, J. 21 de Octubre de 2021. Conferencia Magistral "¡Ir al grano, regresar a la materia! 4to Seminario de Conceptualización del Arte Contemporáneo.

- Didi-Huberman, G. (2014), *Pueblos expuestos, pueblos figurantes.* Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- López Cuenca, A. (2016), *Los comunes digitales: Nuevas ecologías del trabajo artístico.* México: Remediables. Secretaría de Cultura.
- Karmy, R. (2020). *Intifada. Topología de la imaginación popular.* Santiago de Chile: Metales Pesados, p 200.
- Steyer, H (2014). *Los Condenados a la Pantalla.* Argentina: Caja Negra.

Hemerografía

- Cantó, P. (17 de agosto de 2017). Twitter responde con gatitos a la petición policial de no publicar información del atentado de Barcelona. *El País.* https://verne.elpais.com/verne/2017/08/17/articulo/1502987962_573043.html
- Juste. M. (10 de febrero de 2021). La pandemia dispara el uso de las redes sociales. Expansión. https://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2021/02/10/6022c89de5fdea59448b459b.html
- Mosso, R. (22 de septiembre de 2020). "¿Qué es la verdad histórica del caso Iguala? Esta es la historia de la frase de Murillo Karam". *Milenio.* https://www.milenio.com/policia/caso-ayotzinapa-historia-historica-murillo-karam
- (23 de Diciembre de 2009). "2009: el año de Facebook". En EL PAÍS, https://elpais.com/sociedad/2009/12/23/actualidad/1261522811_850215.html
- –– (23 de Noviembre de 2015). Bélgica inunda Twitter de gatos para evitar dar pistas a terroristas. *La Vanguardia.* https://www.lavanguardia.com/vida/20151123/30333034637/twitter-se-llena-de-gatitos-para-apoyar-la-operacion-antiterrorista-belga.html
- Casasola, E. (2020). *Fotografxs CdMx.* https://www.youtube.com/watch?v=KGubqpqcl_w&t=1216s
- Olivares, R. & D'Acosta, S. (Enero – Marzo de 2021), Correspondencias. *Fotocolectania*, http://correspondencias.fotocolectania.org/

Conferencias

- Barriendos, J. 21 de Octubre de 2021. Conferencia Magistral "¡Ir al grano, regresar a la materia! 4to Seminario de Conceptualización del Arte Contemporáneo.

El medio de la imagen en movimiento

Por Ricardo Alejandro Cruz González

I. La separación entre el cine y la televisión

Con la creación de un nuevo medio surge el impulso de definirlo, identificando sus características, recursos y posibilidades. Esta tarea le confiere legitimidad, al diferenciarlo de otros similares. En el caso del cine, al ser el primero que presentaba imágenes en movimiento sobre una pantalla, esta tarea era esencial para mostrar que se trataba de algo más que fotografías con movimiento o teatro enlatado. Esta individualidad se consideraba especialmente importante para justificar su potencial artístico. Pero con la aparición de la televisión y posteriormente el video, que utilizan elementos en común como los encuadres, planos, pista de audio y montaje, la individualidad de cada uno de estos medios debe reevaluarse.

A estos se suman tecnologías más recientes como los videojuegos, la realidad virtual y la realidad aumentada, que también presentan imágenes en movimiento sobre distintas pantallas. A pesar de sus similitudes estos medios se siguen analizando como entidades separadas. Esto puede deberse a razones prácticas, ya que es más fácil estudiar y enseñar los aspectos técnicos de cada medio por separado. Sin embargo, en cuestiones conceptuales y teóricas esta distinción puede tener una menor validez, además de que esta segmentación no favorece la creación multidisciplinaria ni las posibilidades de la *transmedia*. Para tratar de sacudirnos esta visión anticuada podemos poner a prueba la separación entre el cine y la televisión, los dos medios más antiguos de este colectivo de imágenes en movimiento[1]. Esto lo haremos analizando los criterios que se pueden usar para distinguir entre ellos[2].

Uno de estos criterios, en el que ambos medios presentan diferencias muy evidentes, se refiere a la forma en que el espectador experimenta la obra. El cine, a pesar de algunas variaciones temporales y regionales, a lo largo de su historia ha mantenido una experiencia similar: es proyectado sobre una pantalla grande que es el principal objeto de interés dentro de la sala oscura que la contiene. El especta-

1 Una discusión más profunda sobre estos temas se puede encontrar en Carroll, T., TV and Film: A Philosophical Perspective en Carroll, N. (2003). Engaging the Moving Image. Yale University Press, y Nannicelli, T., The Television Medium en Carroll, N., Summa, L. D. T., & Loht, S. (Eds.). (2019). The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures (2019 ed.). Palgrave MacMillan.

2 Para simplificar el análisis, por ahora dejaré fuera tecnologías como el *streaming,* ya que agrega varias consideraciones que se abordarán en la siguiente parte de este artículo.

Diego Llanos Mendoza. © 2022.

dor forma parte de una colectividad, pero idealmente la atención de todos estará centrada en la pantalla durante la totalidad de la obra, que transcurre de principio a fin sin interrupciones, o si acaso con un breve intermedio establecido de antemano por los realizadores y/o proyeccionistas. Estas condiciones de silencio y aislamiento ininterrumpido favorecen la inmersión. Al no haber distracciones, el espectador puede concentrarse en lo que pasa en la pantalla, incluso si el ritmo de la narración es lento. A esto sumamos el compromiso tácito de dedicarle ese tiempo a la experiencia cinematográfica, ya que cada quién decide comprar el boleto para la función de algún horario determinado.

Muy distintas son las condiciones de la televisión, que suele estar en un entorno con distracciones, como la sala, la recámara o la cocina. Tampoco es raro verla con la luz prendida, propiciando que nuestra vista se desvíe a los objetos del entorno en cuanto la obra televisiva deja de atrapar nuestra atención. A esto se suman las pausas comerciales, con su consiguiente interrupción. Incluso si mantenemos los ojos sobre la pantalla, en el momento que el programa elegido nos empieza a aburrir podemos usar el control remoto para ver lo que hay en otros canales. Para evitar esto, las obras televisivas pueden beneficiarse de un ritmo más dinámico, con el fin de atrapar la atención continuamente. Por otro lado, también es común prender la tele mientras hacemos otra cosa, para estar escuchándola y solo voltear ocasionalmente hacia la pantalla. Esto difícilmente ocurre en la sala de cine, donde la oscuridad dificulta la realización de otras tareas[3].

Sin embargo, estas diferencias no se refieren a las obras en sí mismas, sino al entorno en que se presentan. ¿Por qué hacer esto con los medios audiovisuales, cuando en otras artes no se hace lo mismo? Si vemos una pintura en una galería o en la sala de nuestra casa sigue siendo la misma pintura, no se transforma de pronto en escultura o en danza. Una obra de teatro representada al aire libre no deja de ser teatro solo por no estar dentro del recinto específico. En los medios audiovisuales ocurre lo mismo: cuando transmiten por televisión, por ejemplo, 'Parque Jurásico'[4], la película sigue siendo la misma que se estrenó en cines hace años. La experiencia es distinta por el tamaño de la pantalla y las interrupciones comerciales, pero la construcción de las escenas, el trabajo actoral y los efectos visuales se mantienen. No hay algún acto de alquimia que transmute la obra cinematográfica en una

3 A menos que vaya uno con su pareja, pero en esos casos la película es lo que menos importa.

4 Jurassic Park. Dir. Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993.

obra televisiva, de la misma forma que la pintura no se transforma cuando el comprador la lleva de la galería a la sala de su casa.

Siguiendo la misma lógica podemos descontar el medio de consumo principal de sus obras como uno de los factores distintivos de cada medio. Esto es, el hecho de que una película haya sido pensada para verse en salas de cine no cambia aún cuando la mayoría de su público la haya consumido a través de la televisión. En el caso de 'Parque Jurásico', es probable que a lo largo de los años el número de personas que la han visto en televisión sea mayor que el de quienes fueron a verla al cine, incluso sumando a su tiempo en cartelera las funciones especiales y reestrenos que haya podido tener posteriormente. Pero no por eso se vuelve una obra televisiva, sino que se mantiene en el canon cinematográfico, confirmando que las condiciones de su consumo no determinan el medio al que pertenece.

Podemos entonces referirnos a la materialidad de la obra. Si nos atenemos a sus condiciones originales, el medio material del cine era la cinta cinematográfica y las emulsiones que revelan las imágenes fijadas a esta, mientras que en la televisión era la señal que viaja de las torres de transmisión a las antenas de los aparatos receptores. Esto condicionaba la calidad de la imagen, que era mucho menos clara en la televisión, llevando a McLuhan a caracterizar al cine como un medio cálido y a la televisión como uno frío: "Hay un principio que distingue (...) un medio caliente como la película de cine de otro frío como la televisión. El medio caliente es aquel que extiende, en 'alta definición', un único sentido (...). Los medios calientes son bajos en participación, y los fríos, altos en participación o compleción por parte del público[5]". De modo que la baja calidad de la imagen televisiva y la consiguiente necesidad que tiene el espectador de "completarla" es un componente básico para esta diferenciación.

Pero este argumento solo se aplica si usamos una visión muy anticuada de ambos medios. Los avances tecnológicos nos han llevado a un punto en el que tanto cine como televisión tienen un soporte digital, tanto en su producción como en su distribución, de modo que ahora el aspecto visual de ambos medios está conformado por pixeles. Ya ni siquiera la forma del fotograma separa ambos medios, porque la imagen cuadrada de la televisión análoga ha sido sustituida por un rectángulo horizontal[6] más similar al fotograma de cine (por no mencionar que, en sus inicios, el cine también proyectaba imágenes más cuadradas). Incluso en resolución y calidad de la imagen el límite desaparece: actualmente la norma en la producción televisiva es el fotograma en 4K, que no es muy distinto (e incluso puede ser superior) a una proyección cinematográfica típica.

En otro pasaje, McLuhan escribe: "La imagen de televisión es visualmente pobre en datos (...) La imagen de cine ofrece muchísimos más millones de datos por segundo. (...) Si alguien preguntara si todo ello cambiaría si la tecnología intensificase el carácter de la imagen televisiva hasta el nivel de datos de la imagen de cine, la única respuesta posible sería la pregunta: '¿po-

5 McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Ed. Paidos, España, 1996. pp. 43 - 44

6 El formato 16: 9 es el formato estándar internacional de HDTV, televisión digital no HD y televisión de pantalla ancha analógica. En este formato, la longitud de la pantalla es dieciséis novenos de su altura. Este formato ha sido adoptado a nivel mundial. Reemplaza el formato histórico de televisión 4:3 adoptado desde la década de 1950.

demos modificar una viñeta de historieta añadiéndole detalles de perspectiva, luz y tonos?' La respuesta es 'sí', solo que entonces dejaría de ser una viñeta de historieta. Como tampoco sería televisión la televisión 'mejorada'.7" Para la época en que fue escrita esa afirmación puede haber tenido sentido, pero quienes hemos vivido esa transición podemos constatar que esta "televisión mejorada" sigue siendo televisión[8].

Además del tamaño de la pantalla y del fotograma, otra diferencia es el tamaño del presupuesto. Tradicionalmente la industria cinematográfica ha gozado de bolsillos más grandes que la televisiva, con la consiguiente diferencia en los valores de producción. Esto se relaciona directamente con el punto anterior porque la fidelidad de la imagen cinematográfica y su proyección en pantalla grande ameritaba una producción más cuidada, mientras la televisión podía llenar su pantalla pequeña con recursos más modestos. Después de todo, no valdría la pena crear decorados muy elaborados para que todos sus detalles se perdieran en las limitadas líneas de la resolución televisiva. Las producciones cinematográficas de altos presupuestos, con escenarios impresionantes, repartos multitudinarios y derroche de efectos especiales, fueron impulsadas en gran medida por la competencia con la televisión. Al surgir este nuevo medio que amenazaba con robarse el público que el cine podía tener, los productores cinematográficos optaron por ofrecer espectáculos a un nivel que la televisión no podía, para justificar el pago del boleto.

Esta diferencia en presupuestos también determina la elección del reparto, ya que hay actores y actrices que se dedican principalmente al cine y otros a la televisión. Lo mismo pasa en el campo de los realizadores, donde es común que alguien pueda "subir" al cine después de haber probado su capacidad en obras televisivas. Pero con los ya mencionados avances tecnológicos, la televisión tiene la capacidad de desplegar con gran fidelidad imágenes muy detalladas. Así podemos encontrar series prácticamente cinematográficas, como 'Juego de Tronos'[9] o 'The Pacific'[10], cuyos valores de producción se ven reflejados en la pantalla. También podemos ver casos de obras televisivas en las que participa gente más asociada al medio cinematográfico, como Nicole Kidman y Reese Witherspoon en 'Big Little Lies'[11] y David Lynch en 'Twin Peaks'[12].

Aún con estos ejemplos debo reconocer que la distinción se mantiene clara en la mayoría de los casos. La mayoría de las series mencionadas son producciones de HBO[13], que desde sus inicios como un canal "premium" se caracterizó por obras creadas para un público que pagaba extra para acceder a estas creaciones. Desde su famoso slogan "No es televisión, es HBO" se puede notar ese deseo de separarse del medio considerado "inferior", a pesar de que sus obras estaban hechas para ser vistas en casa y no en salas de cine.

7 McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Ed. Paidos, España, 1996. pp. 319 - 320.

8 Y de paso quiero agregar que las viñetas de historieta con detalles definitivamente siguen siendo historieta.

9 Game of Thrones. Serie creada por David Benioff y D. B. Weiss. Estados Unidos, 2011.

10 The Pacific. Serie producida, entre otros, por Steven Spielberg y Tom Hanks. Estados Unidos, 2010.

11 Big Little Lies. Serie creada por David E. Kelley. Estados Unidos, 2017.

12 Twin Peaks. Serie creada por David Lynch y Mark Frost. Estados Unidos, 1990.

13 Home Box Office (HBO) es una cadena de televisión por suscripción estadounidense, propiedad de Warner Bros. https://www.hbo.com/

Diego Llanos Mendoza. © 2022.

Por otra parte, la diferencia de presupuestos no es tan tajante como podría parecer a primera vista. Si bien la producción para cine generalmente es mayor que la televisiva, este no siempre es el caso. Hay una gran cantidad de películas independientes con presupuestos muy bajos, que no por eso son menos cine que las grandes producciones. Es cierto que una producción para televisión de alto presupuesto sigue estando muy por debajo de las cantidades gastadas en los grandes estrenos del verano, pero también hay grandes obras cinematográficas que han costado menos que muchos programas televisivos, de modo que el tamaño del presupuesto no puede considerarse una característica diferenciadora entre estos dos medios[14]. Además, si el objetivo de este análisis es revisar las diferencias por el lado teórico y conceptual, estas consideraciones económicas pasan a un segundo plano.

Relacionado con el tema del elitismo en la separación cine-televisión tenemos el aspecto del potencial artístico. En sus inicios el cine era visto como un entretenimiento sin mayores pretensiones, pero con el paso de los años y la creación de obras maestras, la posibilidad de crear obras de arte en este medio quedó ampliamente demostrada. Si revisamos textos como 'El cine como arte', de Rudolph Arnheim[15] podemos darnos una idea de cómo fue el debate sobre los méritos artísticos del cine desde sus inicios. También notaremos que los criterios usados en esa época son muy distintos de los considerados actualmente: Arnheim argumenta la superioridad del cine mudo y sin color, desconfiando de los avances tecnológicos que ahora damos por sentado y cuyas contribuciones valoramos ampliamente. Décadas después, habiendo demostrado el cine su potencial artístico, llega el medio televisivo y de inmediato es colocado en un peldaño inferior de la escalera artística.

Por todas las razones enumeradas líneas arriba, la televisión se ve como un medio de menor valor y no se considera seriamente su potencial para la creación artística. Pero todo esto está fundamentado en una visión elitista que descuenta anticipadamente los recursos ofrecidos por este medio. Afortunadamente en la actualidad esta postura se ha ido superando y se ha abierto camino la idea de que existen obras televisivas que pueden ser consideradas arte: "Para algunos críticos, la televisión se ha vuelto recientemente arte. Implícita en este tipo de aseveraciones está la suposición de que el estatus de arte depende de alcanzar cierto grado de valor estético. Dicho crudamente, la idea detrás de dicha aseveración es que con la llegada de los dramas de cable 'de prestigio' como 'Los Soprano', 'Deadwood' y

14 Y como veremos en la continuación de este texto, el asunto de los presupuestos se complica con algunas producciones de *streaming*.

15 Arheim, R. (1996). El cine como arte. Paidós.

'The Wire', la televisión era al fin suficientemente buena, estéticamente hablando, para ser arte"[16].

Esto no quiere decir que toda la televisión sea arte, así como tampoco lo es todo el cine. En ambos casos existen obras con intenciones artísticas en mayor o menor grado, así como otras que no lo son ni pretenden serlo. La cuestión es que ambos medios tienen el mismo potencial para ser vehículos del arte. En el caso de la televisión esto ni siquiera es un fenómeno nuevo, a pesar de la reticencia común en el siglo pasado. La ya mencionada 'Twin Peaks' juega con recursos narrativos novedosos incluso para la época actual, mientras otras como 'La dimensión desconocida'[17] de Rod Serling y más recientemente la obra de Vince Gilligan ('Breaking Bad'[18] o 'Better Call Saul'[19]) o David Simon ('The Wire'[20] o 'Generation Kill'[21]) muestran una fuerte visión autoral. Otro ejemplo es la obra de Aaron Sorkin ('The West Wing'[22], 'El juicio de los 7 de Chicago'[23]), que se mueve entre cine y televisión manteniendo su estilo y temáticas características.

Siguiendo con la cuestión de la capacidad artística, podemos volver al ejemplo de las películas para cine que se transmiten por televisión. Ya se ha determinado que la obra cinematográfica no se transmuta en su paso por la televisión, de modo que, si esta obra original se reconoce como arte, deberá mantener esa categoría en su transmisión televisiva, demostrando que este medio también tiene potencial artístico.

Se puede encontrar un contraargumento para este último punto al considerar la cuestión de la producción original: la obra cinematográfica puede ser arte porque fue creada para un medio con potencial artístico, como lo es el cine. Al transmitirse la misma obra por televisión, esta mantiene el valor artístico que tenía previamente y la TV solo sirve como vehículo para su distribución, sin restarle potencial artístico, pero tampoco agregándole ninguno adicional. Por lo tanto, las obras que son creadas directamente para televisión nacen con esta categoría "inferior". De modo que podríamos considerar una distinción entre ambos medios a partir de sus obras. Esto es, podemos fundamentar su separación en el hecho de que hay obras hechas para cine y otras hechas para televisión.

En el aspecto artístico, esa postura queda invalidada al ver los méritos artísticos de las obras ya mencionadas (entre muchas otras), pero podría seguir funcionando para separar tajantemente estos dos medios (y otros similares). Pero hay factores actuales que nos llevan a reconsiderar la validez de este argumento, como aquellos relacionados con el *streaming* y los estrenos simultáneos. En la segunda parte de este texto se abordarán estas cuestiones, así como la propuesta de Noël Carroll de considerar los medios de la imagen en movimiento en su conjunto[24]. ¶

16 Nannicelli, T., The Television Medium en Carroll, N., Summa, L. D. T., & Loht, S. (Eds.). (2019). The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures (2019 ed.). Palgrave MacMillan, p. 954. Traducción propia.

17 The Twilight Zone. Serie creada por Rod Serling. Estados Unidos, 1959.

18 Breaking Bad. Serie creada por Vince Gilligan. Estados Unidos, 2008.

19 Better Call Saul. Serie creada por Vince Gilligan y Peter Gould. Estados Unidos, 2015.

20 The Wire. Serie creada por David Simon. Estados Unidos, 2002.

21 Generation Kill. Serie creada por David Simon. Estados Unidos, 2008.

22 The West Wing. Serie creada por Aaron Sorkin. Estados Unidos, 1999.

23 The Trial of the Chicago 7. Dir. Aaron Sorkin, Estados Unidos, 2020.

24 Carroll, N. (2003). Engaging the Moving Image. Yale University Press.

Tramas desde el silencio

Francesco Orazzini

Unos símbolos populares aparecen de forma bizarra en escenarios oníricos marcados por un profundo silencio.

Los elementos parecen etéreos y cuentan historias cercanas a nosotros que, sin embargo, parecen provenir de otro mundo, de una dimensión surrealista paralela. Estos son los ingredientes esenciales que componen un trabajo de ilustración realizado a lo largo del tiempo a través de las experiencias que directamente he llegado a vivir o percibir, en un intento de jugar con la realidad, reinterpretando las formas a través del dibujo a mano y así rescatar de lo banal de lo cotidiano ese mínimo de poesía, ironía o, por qué no, sátira cruda necesaria para seguir observando el mundo con divertimento y curiosidad: cubos de Rubik pelean entre ellos tratando así de resolver sus problemas, ambientes urbanos sórdidos donde se sobrevive gracias a la creatividad, a la relación con lo divino.

La introspección y el viaje, el cuestionamiento de todo, en especial de la propia identidad.

Estos son los símbolos predilectos de mi obra, símbolos decontextualizados, puestos al revés por la lógica del contraste, con una pista ahí tirada que ayuda a ir recurriendo poco a poco a la composición, a resolver el mensaje, involucrando el espectador adentro de la imagen, a hacerlo parte de una historia que también es suya. ¶

Alrededores (Part 01).
Tinta y acuarela sobre papel de algodón.
35 x 50 cm. 2015.

Alrededores (Part 02).
Tinta y acuarela sobre papel de algodón.
53 x 100 cm. 2015.

Alrededores (Part 03).
Tinta y acuarela sobre papel de algodón.
35 x 50 cm. 2015.

Boom Thoughts in Field Low.
Acuarela sobre papel de algodón.
30 x 30 cm. 2019.

Deep Wood.
Acuarela sobre papel de algodón.
60 x 38 cm. 2021.

El Pescador.
Acuarela sobre papel de algodón.
25 x 25 cm. 2021.

Next Morning Star (part 01).
Lápiz y acuarela sobre papel de algodón.
35 x 53.5 cm. 2018.

Next Morning Star (part 02).
Lápiz y acuarela sobre papel de algodón.
35 x 53.5 cm. 2018.

Pata de Mono con Turista.
Acuarela sobre papel de algodón.
36.5 x 48.5 cm. 2016.

Practical Fictions.
Tinta y acuarela sobre papel de algodón.
53x73 cm. 2013.

Rey de Noche.
Acuarela sobre papel de algodón.
36.5 x 48.5 cm. 2022.

The Grass Exploration Advance.
Acuarela sobre papel de algodón.
26.5 x 39.5 cm. 2019.

Francesco Orazzini

(Italia, 1988).

Artista, ilustrador y animador originario de Livorno, Italia, 1988.

Estudió ilustración y animación multimedia en el Instituto Europeo de Diseño de Roma (IED), donde obtuvo su diploma con honores en 2010. El mismo año comenzó a trabajar como ilustrador independiente y asistente de estudio en Nueva York, antes de mudarse a la Ciudad de México, donde continúa viviendo y trabajando a tiempo completo como artista visual, ilustrador y animador.

Seleccionado por el Premio Illustri de Milán y la Bienal de Ilustración Pictoline de México, ha creado imágenes para periódicos, catálogos, libros, revistas, teatros, bandas de música, muros, ropa y monedas, y exhibido sus obras en galerías y museos de Italia, México, Estados Unidos, Colombia, África, España, Inglaterra, Bélgica, Portugal y Alemania.

Sus animaciones se han mostrado en festivales internacionales y en espacios como el Museo de Arte Contemporáneo de Roma (Pelanda) y el Museo de la Trienal de Milan.

En México ha realizado pinturas murales monumentales en la Central de Abasto (Programa Objetivo de Desarrollo Sustentable de la ONU) y en Tlatelolco (Programa de rehabilitación unidades habitacionales del Gobierno de México) y conducido cursos y talleres enfocados en la pintura, la ilustración y diseño del proyecto en espacios como Cultura Colectiva, Border, la UNAM y la Antigua Academia de San Carlos.

En el marco interdisciplinar, ha impartido talleres con la bailarina y maestra Carmen Correa en la Escuela Nacional de Danza Folklórica del INBAL.

Redes y contacto:
www.francesco-orazzini.com
info@francesco-orazzini.com

.925

ARTES Y DISEÑO