

.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

Edith Gpe. Vázquez-Navarrete
Adriana Romero Lozano
Bruno Martínez Segoviano
Darío Meléndez Manzano
Mayra Uribe Eguiluz
Ricardo Alejandro Cruz González

.925 Artes y Diseño, Año 9, No. 36, noviembre 2022 – enero 2023, 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.

30 años hacia el futuro. La comodidad con lo desconocido

“Para seguir siendo relevantes necesitaremos la capacidad de aprender de manera constante y de reinventarnos”
Yuval Noah Harari

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo

Ciertamente la conmemoración de un aniversario significa mirar hacia atrás, revisar lo sucedido y rememorar la historia. En esta evocación del arribo de la UNAM en 1992 –con un par de escuelas– a la Ciudad de Taxco de Alarcón, en el estado de Guerrero, en la revista *.925 Artes y Diseño* hemos decidido tomar el riesgo de visualizar los 30 años que están por delante, vislumbrar el futuro de la institución a la que pertenecemos, tratando de sincronizar tanto nuestras ideas como nuestra ‘bola de cristal’ para imaginar qué sucederá en el trayecto de tres décadas hacia adelante, ¿qué depara el futuro al arribar al ecuador del siglo XXI?

En esta apuesta entorno al futuro, pensemos sobre ¿qué pasará con la humanidad?, ¿dónde estaremos situados en lo referente a tecnología, comunicaciones, vehículos o vestimenta, etcétera? Todo lo que hoy está a nuestro alrededor no será como lo conocemos, sin duda habrá nuevas formas de relaciones humanas, nuevos esquemas la-



borales, por supuesto, nuevas ideologías. Eso suena tan fascinante, como aterrador. Ha transcurrido un poco más de la quinta parte del siglo XXI, el siglo de la mediación tecnológica, y el vértigo de la actualidad dista de la vida de finales del siglo XX.

La simple idea de pensar en aquello que podría pasar dentro de los próximos 30 años prácticamente sería hablar de incertidumbre. La velocidad de la aparición de los adelantos tecnológicos aplicados en todos los órdenes ha puesto nuestras vidas en una carrera cada vez más apresurada. Es cierto que hoy los autos no vuelan, y también es

muy cierto que nos servimos de una pequeña computadora, de altísima capacidad de procesamiento de datos, en nuestros bolsillos. ¡Quién lo hubiera imaginado! Puesto que una computadora era un artículo destinado exclusivamente al uso de los científicos. La tecnología de hoy parece mágica a los ojos de hace pocas décadas.

En esta sociedad que persigue la diversión y el esparcimiento constante, los acontecimientos habituales han vuelto a la cotidianidad inmediata y urgente, cada vez más fugaz. Vivimos a la expectativa de la novedad, de la siguiente maravilla tecnológica, cada vez más poderosa, más deslumbrante y que, paradójicamente, cada vez, nos sorprende menos. Tal velocidad en el acontecer cotidiano provoca la sensación de vértigo, donde la invención se convierte en historia en un parpadeo.

Algunas perspectivas de la ciencia

En vista de los cambios que suceden a gran velocidad, aparecerán eventos que acarrearán consecuencias en distintos órdenes, a saber: los avances en los campos de la biotecnología, la cibertecnología, la robótica, la inteligencia artificial y el atisbo de la posibilidad de la “singularidad tecnológica”¹ influirán directamente en las interacciones humanas y en la ex-

tensión de la vida. ¿Acaso podemos pensar que tales avances serán empleados de forma benéfica para la humanidad? No lo sabemos. Por otro lado, y en lo referente a la ecología, habrá que señalar que el medio ambiente de este planeta resentirá cada vez más el impacto de esta sociedad y la explotación de recursos. ¿La emigración de esta especie hacia otros planetas será una realidad?

Antes de pensar en la migración a otros cuerpos celestes consideremos que la estimación de la población mundial para el año 2050 alcance 9,700 millones de habitantes de acuerdo con World Population Prospects 2022 de la ONU². Todo un reto en lo referente a la producción y distribución de recursos para la población.

En otro orden de ideas, los avances de la intercomunicación –aquella que tanto nos favorece– podrían convertirse en enormes vulnerabilidades, la tecnología modificará relaciones laborales, economías nacionales, inclusive, relaciones internacionales. Es imposible imaginar cómo será el estilo de vida o las estructuras sociales, e inclusive los alcances de la modificación genética y la implantación de biotecnologías. ¿Cuál será la línea que divida a la realidad de la ficción?

Acerca de la educación y la formación

En las futuras décadas los modelos de la enseñanza serán sometidos a severo juicio, lo más probable es que el mundo sea un lugar vertiginoso. Si las relaciones sociales y laborales son impredecibles, ¿cómo habrá de ser la enseñanza? ¿Será pertinente la repetición de modelos e información de manera monótona? ¿Qué necesita conocer y desarrollar el estudiante en el siglo XXI para conducirse en su vida futura?

1 “Pronto crearemos inteligencias superiores a la nuestra. Cuando esto suceda, la historia humana habrá alcanzado una especie de singularidad, una transición intelectual tan impenetrable como el espacio-tiempo anudado en el centro de un agujero negro, y el mundo irá mucho más allá de nuestra comprensión. Esta singularidad, creo que ya la persiguen una serie de escritores de ciencia ficción. Esto hace que la extrapolación realista a un futuro interestelar sea imposible. Para escribir una historia ambientada más de un siglo... para que tanto, se necesita una guerra nuclear en el medio... para que el mundo siga siendo inteligible”. Vernor Vinge (Waukesha, 1944). Matemático y escritor estadounidense.

2 <https://www.un.org/es/desa/world-population-projected-reach-98-billion-2050-and-112-billion-2100>

La labor de enunciar profecías y enumerar predicciones del futuro han sido un anhelo constante del ser humano, sin embargo, son –valga la expresión– una asignatura reprobada durante centurias. En este siglo XXI serán más inalcanzables que nunca... No tenemos respuestas, sólo pálidas especulaciones. Casi podemos estar seguros de nada. De acuerdo con Yuval Noah Harari³ es muy fácil que las personas estemos a pocos clics de distancia de cualquier información, y –por cierto– sin seguridad de que sea certera, por lo tanto:

“En un mundo de este tipo, lo último que un profesor tiene que proporcionar a sus alumnos es más información. Ya tienen demasiada. En cambio, la gente necesita la capacidad de dar sentido a la información, de señalar la diferencia entre lo que es y no es importante y, por encima de todo, de combinar muchos bits de información en una imagen general del mundo”.⁴

Dicho esto, no sabemos qué habilidades concretas necesitará la gente, y de nuevo, de acuerdo con Harari: “... ¿qué tendríamos que enseñar? Muchos pedagogos expertos indican que en las escuelas deberían dedicarse a enseñar ‘las cuatro ces’: pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad”.

Con ellas tal vez sea posible dotar al estudiante de herramientas que le valgan para orientarse y salir adelante. El cambio acelerado, la novedad y las variaciones serán la única certeza, ante ello la estabilidad mental y emocional ha de ser el

3 Yuval Noah Harari (1976). Historiador, escritor y profesor israelí.

4 Harari, Y. N. (2018) 21 lecciones para el siglo XXI. Debate, Madrid.



mejor instrumento a su alcance. Actitud renovada, velocidad de aprendizaje y capacidad de reinención constante, puesto que cada vez habrá menos periodos de estabilidad de la existencia y la actividad profesional seguramente será extraordinaria en su enfoque y cambiante en su temporalidad. Habrá eventos, situaciones, personas, artefactos que nadie ha podido siquiera imaginar, sintámonos cómodos con lo desconocido.

La incertidumbre y el caos

Cuando se acercaba el tan temido año 2000 algunas personas figuraron en sus mentes el cataclismo final. No fue así, este planeta siguió en su órbita como cada mañana clara. Sin embargo, la amenaza de que el futuro estaba dando la vuelta a la esquina había llegado, es decir, la sensación de desorientación había llegado con el advenimiento del nuevo siglo. ¿Por qué?

La sonada *Guerra Fría*⁵ del siglo pasado culminó, sin embargo, el riesgo del surgimiento de nuevos conflictos bélicos dotados de armamento radicalmente destructivo no ha cesado. Diferentes naciones cuentan con suficiente poder nuclear –no olvidemos la posibilidad de armamento biológico– para destruir este planeta varias veces... Dicho riesgo no ha desaparecido, permanece latente.

Alvin Toffler⁶ cita en su obra *El shock del futuro*⁷ a personajes que hacen mención del significado del advenimiento de una nueva era y de las implicaciones que tendrá. Entre ellos veamos a Sir George Thomson⁸, quien manifestó que el momento actual podría compararse con la profundidad de “la invención de la agricultura de la edad neolítica”. Así de resonante, así de trascendente.

La agricultura fue la primera fase del desarrollo económico de la humanidad, una

era de diez mil años; la segunda ha sido la industrialización con casi dos siglos; de modo que hoy podemos situarnos en la actualidad en una tercera fase. Estamos ubicados en la industrialización digital, las hiper-comunicaciones, la mediación tecnológica ¿Qué nos depara el futuro?

A manera de desenlace

En resumidas cuentas, es difícil adivinar, presentir, o visualizar un escenario verdadero de las décadas por venir. Tal vez imposible. Sin embargo, hemos hecho el esfuerzo de visualizar, tal vez presagiar – cada uno desde su óptica y desde su área de interés– sobre algunos eventos en las próximas décadas. Agradezco el singular entusiasmo para participar en esta delirante forma de conmemoración de la FAD en Taxco, a Adriana, Mayra, Edith, Ricardo, Bruno, Darío, Carlos, Fanuvy y René. Sirvan estas líneas para extender mi profunda gratitud a todas y todos. Tal vez podamos acertar, tal vez podamos fallar, lo que realmente será valioso es que apostemos a vaticinar el futuro. Intentemos darle forma a la obra: “30 años hacia el futuro, La FAD en Taxco, 2022-2052”. ¶

Fuentes de consulta:

- Harari, Y. N. (2018) *21 lecciones para el siglo XXI*. Debate, Madrid.
- Rees, M. (2018). *En el futuro: perspectivas para la humanidad*. Crítica, Barcelona
- Toffler, A. (1970). *El shock del futuro*. Plaza & Janés, Barcelona.

5 La Guerra Fría es el periodo entre el fin de la Segunda Guerra Mundial en 1945 y la caída de la Unión Soviética en 1991 que dividió al mundo en el bloque occidental capitalista, liderado por Estados Unidos, y el oriental comunista, encabezado por la URSS. Entre ambas superpotencias existía una tensión permanente, escalada por la carrera armamentista y el desarrollo de armas nucleares. Como temían destruirse, nunca llegaron a una guerra directa, pero sus enfrentamientos provocaron conflictos locales. Tanto Estados Unidos como la URSS intervinieron en la política interna de muchos países para reprimir a la disidencia, reforzar a sus aliados e impulsar golpes de Estado para expandir su influencia. Al mismo tiempo, se combatían a través de la propaganda ideológica y el espionaje a través de sus agencias de inteligencia, la CIA y la KGB.

6 Alvin Toffler (Nueva York, 1928 – Los Ángeles, 2016). Escritor y sociólogo estadounidense.

7 Toffler, A. (1970). *El shock del futuro*. Plaza & Janés, Barcelona.

8 George Paget Thomson (Cambridge, 1892 – Cambridge, 1975). Físico británico galardonado con el Premio Nobel en 1937.

Hasta las moscas son bellas. La metamorfosis y la multidisciplina del futuro

Por Edith Gpe. Vázquez-Navarrete

Introducción

De acuerdo con los entomólogos, los insectos son el grupo de seres vivos más abundantes sobre la tierra; se estima que, aun habiendo más de un millón de especies descritas y clasificadas por los expertos, todavía hay muchas otras por descubrir, de hecho, este número asciende año con año, como si de pronto una especie de bicho que ha estado siempre ahí decidiera hacerse visible ante nuestros ojos. Existen en toda la superficie terrestre y aunque no los veamos están siempre ahí cohabitando con nosotros. Pueden fascinarnos y algunos otros provocarnos un terror incontrolable, les adjudicamos la capacidad de ser portadores de amor y buena fortuna cuando, a través de nuestra estandarización de la belleza, los vemos hermosos, pero también, somos capaces de atribuirles el poder de anunciar la muerte sólo porque arbitrariamente decidimos que son feos.

Treinta años

Hace muchos años yo no conocía a los bichos que desde hace treinta días han estado volando, revoloteando y andando a mi alrededor. No tenía ni idea de su existencia y, como ya mencioné antes, es inevita-



ble tratarlos de acuerdo a su apariencia. Por ejemplo, a aquellas mariposas extremadamente blancas, había visto algo parecido, pero tan blancas, nunca. Unas son gigantes y otras más bien pequeñas, vuelan lento y se posan de hoja en hoja sobre diferentes árboles y plantas. Inofensivas. Es un hecho. ¿Qué podemos hacer?, el prejuicio está dado.

Hay una cosa que parece extraterrestre. Una especie de dron diminuto con alas veloces y ligeras. Capaz de detenerse en el mismo punto por segundos prolongados y mirarte fijamente. Eso parece. Con sus dos ojos amarillos, que son una suerte de esferas receptoras. Cuerpo negro y, a la luz del sol, azul magnético. Dos centímetros a lo mucho. Bello, pero inquietante. Con un sonido extremo que seguro ahuyenta enseguida a otras especies más austeras.

año 9 número 36 - noviembre 2022-enero 2023

.925
ARTES Y DISEÑO

La mariposa verde. Ay, la mariposa verde. Un verde con tendencia al cian. Casi transparente, del tamaño de mi uña en el dedo pulgar. Cualquiera de los dos. Sin coqueteo con otros colores, pura. Pequeña, *piccola*, casi inmaculada. La mariposa verde.

Aquel gusano de muchas patas, que camina no tan lento, guiado por unas antenas que, en forma de rama de árbol en otoño, rodean su cabeza. Ese gusano que parece también lo que imaginamos de otro planeta y carga con mil arbustos. Negro, elegante. Un día será mariposa, me dijeron al oído. Quedé pasmada.

Libélulas. Sí que sabía de su existencia, pero nunca las había visto tan de cerca. Unos diez centímetros de largo, rápidas. No se quedan indagando qué eres, no quieren ni tu amistad ni tu cariño, mucho menos que te conviertas en su amo. Pareciera que son casi planas, cual fugitivas de un mal taller de serigrafía. Nunca serán tan lindas como su nombre.

Y de repente, detener la mirada que persigue ese vuelo y hacer una pausa para hablar de las bellas montañas de Taxco. Verdes, frondosas, curvadas. Sale entre ellas el sol rojo, gigante. Allá, a lo lejos, se asoman los volcanes: el Popocatepetl y el Iztaccíhuatl. Por las mañanas su espectáculo es de ensueño. Otras montañas del lado izquierdo, siempre rodeadas de nubes y neblina. Rojo. Por las tardes todo se tiñe de rojo y silencio.

Aparece un nuevo ser, es de un color café intenso. Cuerpo delgado, como un lápiz recién pulido. Antenas encendidas, dos pinzas duras en el trasero. Dorado en los extremos de su dorso y en sus seis patas visibles. Ojos esféricos. De ávido andar. Huye de mí. Tendrá sus razones.

Esto que cuento es apenas un porcentaje de la totalidad de bichos y bellezas que

he presenciado en un mes y que me han hecho preguntarme, ¿cómo será la Facultad de Artes y Diseño de Taxco en treinta años? Es difícil saberlo con certeza, por lo pronto prefiero imaginarla como a mí me gustaría. ¿Qué soy yo para estos bichos?, me cuestiono. Nada. Seguro una cosa más porque no tienen juicio. ¿Será? No estoy segura, tendré qué consultarlo con quien se deje e irlo aprendiendo de a poco.

Indiferencia o armonía. Es difícil decidir qué es lo que siente un insecto respecto al otro. Seguro hay guerras internas e incertidumbres mortales. No he visto nada de eso en estos días. Todos conviven en el mismo entorno, como si ninguno de ellos tuviera un nombre. Tal vez no lo tienen, no lo puedo asegurar. Así me imagino la Facultad de Arte en tres décadas. Dejando de llamarse Artes y Diseño, que ya *per se* impone una rigurosa diferencia entre disciplinas. Un estadio en donde la definición de arte sigue siendo ambigua y entonces es mejor considerar muchos tipos de arte y además alejarlo del diseño, como si fuera la mosca del pastel y bueno, de la artesanía ni hablar.

Un espacio de convivencia inter, multi y transdisciplinario en su totalidad, en donde los términos escultor, pintor, dibujante, fotógrafo, diseñador, han desaparecido para sencillamente ser artistas y asumir el peso de tan aferrada y demandante palabra. Asumir la responsabilidad política, social y estética de la profesión. Asesores (mentores), en lugar de maestros, y estudiosos, en lugar de estudiantes. Artistas formados desarrollando conceptos y obra con artistas natos, que desde niños se llenaron las manos de barro y crearon objetos. Objetos que estarán aun más de moda en 2052 y que generarán fortunas por ventas en todo el mundo. La diferencia es que probablemente las ganancias sí se

rán equitativas, porque todo artista estará en el mismo rango de conocimiento. Unos dotados de historia y tradición, otros de lectura y formación en aulas. Al diablo los *illuminati* del arte.

La Facultad de Arte de la UNAM, Platel Taxco, con una sola licenciatura: la licenciatura en arte, sin división de rango, clase y disciplina. Con laboratorios interdisciplinarios y una constante transmisión del conocimiento entre aquellos que saben más de una materia que de otra. Una facultad con puertas abiertas a la comunidad de artesanos de Guerrero, considerados también asesores, a pesar de no tener un título Universitario, concepto que será reconfigurado en la Facultad de Arte a finales del Siglo XXI.

Una facultad sin muros ni barreras, en donde los artistas se forman viajando, de un laboratorio a otro, de una calle a otra, de barrio en barrio, de una comunidad a otra, con el acompañamiento de todo aquel que pueda impulsar la creación y la reflexión íntegra y sensata que tienen aquellos que se han decidido por el arte como estilo de vida y modo de existencia.

La Facultad de Arte, Platel Taxco. Símbolo de desintegración de barreras institucionales y empresa mundial de reflexión, estudio, creación, invención y venta. Porque no nos engañemos, el arte sí vende. Sólo que hasta ahora en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM no hay materias que enseñen al artista a vivir de sus creaciones y entonces así se van los días, exponiendo sin saber ponerle precio a la obra; enseñando sin escuchar las intermitencias de las nuevas generaciones, emprendiendo en otros rubros y dejando a un lado lo que en algún momento dio forma a los sueños.

Una mosca, otra. La mosca, tan típicamente asquerosa y molesta. Esa que sí se puede matar porque resulta repugnante. Se detienen dos en mi ventana y caminan lento hacia el efímero rayo de sol que aún se asoma esta tarde. Hoy, con ese verde, azul y algo de naranja entre sus alas, sí que resultan bellas. Taxco. Facultad de Artes y Diseño. Artistas. Diseñadores. Todas. Todos. ¿Somos todavía una especie de bicho que espera ser descubierta? ¿Estamos en proceso de metamorfosis? ¿Qué seremos en treinta años? ¶

En la navaja del tiempo

“I’ve seen things, you people wouldn’t believe, hmmm... attack ships on fire off the shoulder of Orion. I’ve watched see beams glitter in the dark near the Tannhauser Gate. All those moments, will be lost in time like tears in rain... time to die ...”¹
Roy Batty, en *Blade Runner*²

Por Adriana Romero

Abrir los ojos al México de 2052, en un salto temporal que nos llevaría 30 años hacia el futuro, conlleva experimentar una elipsis en el tiempo suficiente para hacernos pensar, vislumbrar, soñar o bien hacer una hipótesis de lo que podría ocurrir en nuestra realidad en general y en las disciplinas de la Facultad en tres décadas en el futuro. Nos invita a reflexionar sobre: ¿Cómo sería la sociedad en esos años? ¿Qué se impartiría en la FAD Taxco, en esos días? Para ello, partamos de diversos parámetros, así como de la mano de los filmes *neo-noir*, *Blade*



*de Runner*³ y *Blade Runner 2049*⁴, en cuya narrativa, de esta historia transcurren 30 años entre los hechos de la primera parte⁵ y los sucesos de la segunda.

- 1 Traducción: “He visto cosas que ustedes no creerían... naves de ataque en llamas desde el Hombro de Orión. He visto rayos brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhauser. Todos esos momentos, se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia... tiempo de morir”.
- 2 El personaje Roy Batty, fue interpretado por el actor Rutger Hauer (Breukelen, 1944 – Utrecht, 2019). Hauer reescribió el discurso de “Lágrimas en la lluvia” para su personaje y le presentó estas frases al director Scott en el set antes de la filmación.

- 3 *Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. Estados Unidos de América, 1982.
- 4 *Blade Runner 2049*. Dir. Denis Villeneuve, Estados Unidos de América, 2017.
- 5 Los replicantes fueron declarados ilegales en la Tierra tras un sangriento motín ocurrido en una colonia exterior. Un cuerpo especial de la policía, los *blade runners*, se encargan de identificar, rastrear y matar (conocido como retirar).

El primer parámetro se establecería al hacernos la pregunta ¿Qué tipo de seres humanos seremos en 30 años?

Partiendo de nuestro presente, el humano de estos días precisamente rompe el canon de lo humano para llegar a lo post-humano como norma, si bien el cuerpo prostético ha existido desde siglos: patas de palo, garfios, ojos de cerámica o vidrio, etc., el concepto de lo post-humano en el arte –y en particular en lo que nos atañe– se ha normalizado dentro de éstas “ilusiones de vida y libertad”, podemos romper cualquier lineamiento de nacimiento, incluso el género puede ser modificable: transexuales, transgénero, androginia, cibernética y aquello que se invente dentro de la fantasía del individuo: *body art*, tatuajes perforaciones, implantes, cirugías plásticas y ¿por qué no? hasta el abuso de esteroides para hacer cuerpos excesivamente musculosos como en el culturismo. La apoteosis de esto es el caso de Michael Jackson, quien va más allá de la raza, del género o de cualquier clasificación. En la investigación de Iván Mejía en su libro *El Cuerpo Post-Humano*⁶, encontramos interesantes comentarios del autor, así como citas del teórico francés Jean Baudrillard, extraídos de su ensayo “La transparencia del mal”⁷, así como de Michael Houllebecq en torno al personaje de Michael Jackson:

Michael Jackson, hace evidente con su obsesión por “mejorar” su cuerpo, la “racialización” de los cuerpos (post-humanos), y enfatiza el sometimiento a los valores e imposiciones determinados por la colonización de la ideología blanca-americana. (Que continuará mientras las corporacio-

nes estadounidenses tengan la tecnología y el poder para dejar su huella cultural en el imaginario contemporáneo). Por ello no resulta sorprendente que la “cara ideal” para Jackson sea blanca. Pero este hecho se vuelve aún más complejo, cuando Jean Baudrillard señala que: “Michael Jackson es un mutante solitario, precursor de un mestizaje perfecto en tanto que universal, la nueva raza después de las razas”. El escritor Michel Houllebecq quien lo ha satirizado en su novela *Plataforma* lo dice de una manera más acertada: Michael Jackson: ya no era ni negro ni blanco, ni joven ni viejo; en un sentido, ni siquiera era ya ni hombre ni mujer. Nadie podía imaginarse realmente su vida íntima: había comprendido las categorías de la humanidad corriente y se las había arreglado para dejarlas atrás. Por eso lo consideraba una estrella, incluso la más grande, y en realidad la primera del mundo. Este ir más lejos, le convirtió en un monstruo, o al menos en un fenómeno.

En el oasis del ser vivimos la máxima ilusión de la libertad: ser lo que mejor nos plazca: ama de casa, travesti, sobreviviente de la crisis, exhibicionista en internet, vampiro vía avatar en juego de red, hombre felino, hombre-mujer. En fin, gozamos de una libertad de expresión del yo para poder caracterizar nuestros anhelos. En 30 años, el concepto de raza será cuestionable, tal vez el propio lema universitario “Por mi raza hablará el espíritu”, no sea viable, ni siquiera políticamente correcto.

Esa realidad se encuentra en el filme *Blade Runner*, estrenado en 1982, ubicado en un futuro distópico, en la ciudad de Los Ángeles en un futuro 2019⁸. En el cual, un emporio de fabricación de humanos

6 Mejía, I. (2005). *El Cuerpo Posthumano*. En el arte y la cultura contemporánea. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. México, pp. 64-65.

7 Baudrillard, J. (2006). *La transparencia del mal*. Ensayo sobre los fenómenos extremos. Anagrama. Barcelona.

8 Tómese en consideración que la producción del filme se ejecutó a principios de la década de los años 80 del siglo XX.

“artificiales” mediante bioingeniería, denominados “replicantes” quienes tienen una fecha de caducidad, es decir como lo hacen ahora los fabricantes con los objetos de consumo, lo que se conoce como la obsolescencia programada, tal cual, diseñados intencionalmente para que dejen de servir e incentivar el consumo que va de la mano de la invasión de desechos tecnológicos.

Diseñados para morir, con una vida limitada a cuatro años, los replicantes ante esta amenaza latente de su eminente finitud, se embarcan en busca de su creador para ver si pueden cambiar su destino y prolongar su vida, creados con una apariencia tan similar con el ser humano que no sabemos quién es humano y quién un replicante.

Añadiendo a la mezcla una sociedad en decadencia y caos ecológico. En ello existe un paralelismo en el filme y nuestra sociedad actual con una tendencia hacia el transhumanismo, el cual pretende alterar las condiciones innatas del ser humano y mejorarlas a través de la ciencia y la tecnología, mezclado con la crisis ecológica mundial, no nos separa mucho de esa ficción nuestra realidad actual.

En *Blade Runner* observamos un mundo agonizante, pre-apocalíptico que sitúa a la humanidad al filo de la navaja por el cual corre. *Blade Runner 2049*, la continuación de esta historia que transcurre en un ficticio futuro tres décadas después de los hechos ubicados en Los Ángeles del 2019, la narración nos traslada al año 2049 ya en un ambiente post-apocalíptico donde los límites y los experimentos sin ética ni respeto al orden natural traen el ocaso de la humanidad como la conocimos, hecho que se vislumbraba en la primera película. Vemos que los vicios de 30 años antes dieron sus frutos, y así conocemos los restos

de una ciudad de Las Vegas⁹, radioactiva y abandonada. Con ese mismo impulso de movernos 30 años en el tiempo lo hacemos, pero con unas coordenadas diferentes y nos ubicamos en la FAD Taxco y nos planteamos el segundo parámetro concerniente a las artes en expansión y auge en un hipotético 2052.

La realidad planteada en las artes dentro de 30 años en el futuro no solo será una tendencia sino algo dentro de la norma, en un gran sector de la población, elecciones de género, cambios estéticos, darán pie a una clase donde pudiera verse normalizado la pintura en lienzo vivo (tatuaje), diseño prostético, creación de implantes y dispositivos estéticos. Las clases no solamente en talleres presenciales sino a distancia con prácticas en mecanismos holográficos que permitan una mayor interacción entre personas a distancia teniendo clases presenciales con alumnos en formato holográficos conectados simultáneamente desde diferentes partes de la Tierra y tal vez hasta de estaciones espaciales. En similitud al personaje de *Joi*¹⁰, quien es un holograma de inteligencia artificial.

No se diga dentro de la fusión entre las artes escénicas (temporales) y las artes plásticas integradas en multimedia. Los museos estarían en apogeo con el arte digital: obras inmersivas, multisensoriales, donde interactúen las proyecciones de ordenador con archivos *big data*, acompañado de performance, monólogos, etc.

Las licenciaturas se irán transformando, las clases incluirán escultura de inteli-

9 Las Vegas está situada en el desierto de Mojave en Nevada, EUA. Es una ciudad turística famosa por su vida nocturna, posee casinos abiertos las 24 horas del día y muchas otras opciones de entretenimiento.

10 Interpretado por Ana Celia de Armas Caso (La Habana, 1988). Actriz cubano-española.

gencia artificial; la fotografía estaría integrada a programas holográficos, realidad aumentada y vídeo 3D, en una diversificación de variedades de materias y talleres ya como un hecho no de vanguardia, sino como parte de lo cotidiano.

En cuanto a la clase de idiomas que se impartirían para certificar como idioma extranjero, podría surgir y avalarse un idioma que sintetice vocablos en inglés, chino, con términos de informática, una versión que en el filme *Blade Runner* plantea con una interlingua, la “Cityspeak”¹¹, que el personaje *Gaff*¹², usa haciendo una mezcla de español, francés, alemán, húngaro, chino, japonés y coreano.

Por otro lado, posiblemente una minoría de disciplinas en las artes plásticas clásicas, como pintura de caballete, grabado, fotografía química, estará relegada en áreas de investigación y conservación.

Recuperando una escena en el film donde en ese escenario post-apocalíptico, *Rick Deckard*¹³ entra a un bar vacío abandonado presumiblemente como toda la ciudad, solo con pocos sobrevivientes después de la destrucción de apocalíptica, el *show* que logra reactivar es una representación holográfica de interpretaciones de cantantes un programa donde no se necesita al actor vivo para entretener al público. Logrando tal vez, con esta técnica, traer a la vida así a diversos maestros de las artes del pasado para dar clases en la FAD; en este formato, a través de *softwares* y guiones de programas obtenidos como fruto de sus investigaciones.

11 Cityspeak era un lenguaje callejero de los habitantes de Los Ángeles. Era una combinación de japonés, español, alemán y otros idiomas.

12 Interpretado por Edward James Olmos (Los Ángeles, 1947). Actor y director estadounidense.

13 Interpretado por Harrison (Chicago, 1942). Actor estadounidense de cine y televisión.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? de Philip K. Dick¹⁴, inspiró el tema del film, que abre diversos dilemas que acompañan al debate sobre la mortalidad y la inmortalidad, la finalidad del Creador con su criatura; la realidad, de los recuerdos; o de las realidades artificiales, tecnología sin ética que rompe el equilibrio de lo natural dando como resultado un quiebre ecológico; o la manera en que *Niander Wallace*¹⁵, un empresario genio megalómano auto divinizado, dueño de *Wallace Corporation*, quien crea a destajo seres de imitación humana, ahí se cuestiona todo ¿el poder, el dinero, le justifica crear y aniquilar a sus criaturas sin compasión? En busca de que éstas se reproduzcan por sí solas, *Wallace*, una especie de Elohim¹⁶ caído, un creador ciego que no ve más allá de su narcisismo obsesivo de dar vida de manera corrupta, se refiere a sus productos, elocuentemente, como “ángeles buenos y malos”. Un eje temático basado en el libro del Génesis 30:22, que dice: “Entonces Dios se acordó de Raquel, y Dios la escuchó y le concedió hijos”. Y es precisamente el personaje de *Rachel*¹⁷ del primer filme *Blade Runner* quien concibe, según lo aparentemente planificado por *Dr. Eldon Tyrell*¹⁸ el primer creador de replicantes, dueño de *Tyrell Corporation*. En secuencia el director brinda una pista del debate sobre lo

14 Philip Kindred Dick (Chicago, 1928 – Santa Ana, 1982). Escritor y novelista estadounidense de ciencia ficción.

15 Interpretado por Jared Leto (Bossier City, 1971). Actor, cantante, director y productor estadounidense.

16 La palabra hebrea Elohim es la forma plural de Eloah que significa “poderoso”. Viene de El que significa “poderoso”, “poder”, “fuerza”.

17 Interpretado por Sean Young (Louisville, 1959). Actriz estadounidense.

18 Interpretado por Joe Turkel (Brooklyn, 1927 – Santa Mónica, 2022). Actor de cine y televisión estadounidense.

mortal y eterno, es evidenciado cuando, el replicante *Roy Batty*¹⁹ soldado líder, en su afán de encarar a su creador para demandarle que quite su evidente fecha de terminación utiliza al personaje de *J.F. Sebastian*²⁰ para llegar a *Tyrell*, dictándole una secuencia de ajedrez conocida como la Partida Inmortal²¹ para acceder a la vivienda del *Dr. Tyrell*. Y así, el director deja implícito el significado de la lucha contra Dios por la inmortalidad.

En ese sentido, ha sido relacionada con el mito de Prometeo²², una constante en el discurso de Ridley Scott²³ mostrada nuevamente en su filme *Prometeo*²⁴, donde los creadores extraterrestres del hombre reniegan de su criatura y pretenden extinguirle. Ingresa con todo ello a niveles de lo metafísico. En un juego donde, en el

filme *Prometeo*, aquellos creadores de la vida humana son llamados “ingenieros”, o bien, los poderosos dueños de Corporaciones *Tyrell* o *Wallace* en la franquicia de *Blade Runner*, son los villanos antagonistas, que juegan a ser Dios al crear seres sintéticos, o similares “a su imagen y semejanza”; mientras tanto que sus criaturas luchan por lograr la inmortalidad. Personajes quizá no muy lejanos a un *Mark Zuckerberg*²⁵ y su *Metaverse*; o un *Elon Musk*²⁶, CEO de diversas industrias tecnológicas, quien bautizó a un hijo como *XÆ A-12*²⁷, entre diversos sentidos el nombre implica una alusión a AI, inteligencia artificial.

Aquí los sueños no son de los androides, sino de los humanos y de los que quieren romper sus propios límites. Así que acompañando las visiones del futuro de este filme de ciencia ficción vemos analogías con nuestra sociedad y con algunas perspectivas de dirección de la tecnología, podemos vislumbrar un futuro plausible, no obstante, tratando de evitar los vicios y para que no se siga incentivado el avance a costa de la ecología y manejar una ética que priorice las consecuencias de los seres que puede crear o sobre los que va a incidir.

Mientras que hoy, en el 2022, seamos en el futuro, lágrimas bajo la lluvia. ¶

19 Interpretado por interpretado por el actor Rutger Hauer (Breukelen, 1944 – Utrecht, 2019). Actor neerlandés.

20 Interpretado por William Sanderson (Memphis, 1944). Actor estadounidense.

21 La “Partida Inmortal” es una de las partidas de ajedrez más famosas que jamás se hayan jugado. Se jugó en 1851 como un match informal entre dos catedráticos europeos de matemáticas, Adolf Anderssen y Lionel Kieseritzky, y se ha convertido en una verdadera muestra del ajedrez clásico del siglo XIX.

22 En la mitología griega, el titán Prometeo tenía la reputación de ser algo así como un astuto embustero y es famoso por haber dado a la humanidad el regalo del fuego y el arte de la metalurgia, una acción por la cual fue castigado por Zeus, que se aseguró de que todos los días un águila se comiera el hígado del titán mientras, desamparado, yacía encadenado a una roca. Prometeo (que significa “previsor”) fue uno de los líderes de la batalla entre los titanes y los dioses olímpicos guiados por Zeus para ganar control de los cielos, una lucha que se dice haber durado diez años. Prometeo, no obstante, cambió de lado y apoyó a los victoriosos olímpicos cuando los titanes no siguieron su consejo de usar artimañas en la batalla.

23 Ridley Scott (South Shields, 1937). Director de cine, productor y guionista británico.

24 *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Reino Unido y Estados Unidos de América, 2012.

25 Mark Elliot Zuckerberg (White Plains, 1984). Programador y empresario estadounidense, uno de los creadores y fundadores de Facebook (desde 2021, Meta Platforms) y la red social homónima, y su actual presidente.

26 Elon Reeve Musk (Pretoria, 1971). Empresario, inversionista y magnate estadounidense de origen sudafricano. Es el fundador, consejero delegado e ingeniero jefe de SpaceX; inversor ángel, CEO y arquitecto de productos de Tesla, Inc.; fundador de The Boring Company; y cofundador de Neuralink y OpenAI.

27 https://www.clarin.com/internacional/estados-unidos/x-12-significa-extrano-nombre-hijo-elon-musk_0_r02mLwAjh.html?fbclid=IwAR0fk4-01fWNnYR_Rq03ZERLpAtX-dxOLMa4QTu0JgVTKr9WJjrGt4kYHM

Fuentes de consulta

- Baudrillard, J. (2006). La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos. Anagrama. Barcelona.
- Mejía, I. (2005). El Cuerpo Posthumano. En el arte y la cultura contemporánea. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. México.

Tres memorias presentes: Taxco, Taxco, Taxco

Por Bruno Martínez Segoviano

**Rojo y blanco
El corazón de piedra
Entre montañas**

Hace un tiempo dejé de escribir, actividad que había olvidado, a no ser de esas viejas bitácoras que encontré en el librero. Rústicos cuadernos hechos a mano con cubiertas de cartón, un trozo de manta cruda oculta su variada procedencia: una caja de pizza, vasos desechables o algún electrodoméstico. En estas bitácoras están algunas de las más profundas y triviales reflexiones. Una de ellas relacionada con los primeros años que estuve trabajando en Taxco como docente en el taller de escultura. Si mi memoria no me falla (que es probable que lo haga), vi un corazón pintado en una de las montañas que forman parte del paisaje taxqueño. A pesar de no saberlo a ciencia cierta, calculo un tamaño de al menos tres metros de alto.

¿Qué hace un corazón en la montaña? Una pregunta sin respuesta o al menos no me he dado a la tarea de averiguarlo, quizá quien lo realizó ha cambiado de opinión y era más fácil dejarlo ahí que borrarlo. Un gran corazón, su inmenso tamaño además lo convierte en un punto de referencia, a saber, cuál. Formado por pintura roja y su atroz delineado blanco, lo hace



reconocible desde algunos miradores de restaurantes, hospedajes o vistas callejeras. Enorme, pero se percibe pequeño a la distancia, la deformación y mala visión impiden apreciarlo bien. Es probable que la distancia sea la forma correcta de verlo, como los recuerdos en el tiempo. Lo cierto es que este corazón de piedra le pertenece a esa montaña, palpitante como placa tectónica.

Páginas llenas de anotaciones, teorías, proyectos, borradores, bocetos de esculturas realizadas o no, mapas ficticios de callejones y casas inexistentes, trazadas en pastiche.

Notas desde hace casi la mitad de mi edad actual, quien pueda leerlas entraría a mi mente y me usaría como huésped de sus nuevas ideas. Apuntes del pasado que, como máquina del tiempo me regresan a ese lejano 2022.

año 9 número 36 - noviembre 2022-enero 2023

.925
ARTES Y DISEÑO

Tridimensionales
Caminos empedrados
Formas sublimes

A pesar de los años de estancia en Taxco, sus callejones me sorprenden o pierden cada día. No sin antes darle el premio al mercado que ningún libro de física o filosofía sobre el espacio podría analizar. Al mero estilo de novela de Paul Auster¹, parece que este mercado muta y cambia de dirección cada día. Entrás por un lado sales por otro. Recuerdas la forma de una entrada y de un día para otro, pareciera que nunca existió. Esa es la única forma de moverse, no hay referencias, no hay esquinas ni cuadras. Puedes reconocer un punto por la figura de piedra blanca en el piso, los hoteles o puestos de comida. Como sucede en el mercado, en los callejones el constante cambio de comercios no facilita la ubicación; una mañana cervecería, a la otra un *show room* de artistas locales. ¿Cómo le explicas eso a tus alumnos de escultura?

Subidas, bajadas, montañas, carreteras, pocas o nulas banquetas, ningún semáforo. Al trabajar o estudiar ahí te adentras en un entorno único de movilidad, tradiciones, costumbres y formas de lenguaje que permean de manera directa o indirecta en uno. Eso lo he visto reflejado e influido en las piezas producidas por las diferentes generaciones, abiertas a conocer su entorno comienzan a ser empáticos con las particularidades que habitan en la localidad. Desde la separación de las zonas no turísticas al hecho de ser la meca de joyería en plata. Sin embargo, los cambios acontecidos en el municipio y las propias referencias de los alumnos han hecho de su producción algo singular a pesar de las herramientas y téc-

nicas comunes. Los diversos miembros de la Facultad han sabido posicionarla como referente en y desde su entorno.

El arte tridimensional, otras disciplinas y el diseño unidas. Esa mezcla artista-diseñador-joyero-campeón-de-ping-pong, una especie de Frankenstein ha ido cobrando sentido con los años. Sin duda creo que se complementa bien un área con la otra, no es que una no pueda existir sin la otra, más bien ¿por qué no hacerlo? Algunos egresados de las carreras de arte y diseño solían cruzar las líneas de su formación, ahora esas líneas llevan varias décadas conexas. A pesar de seguir teniendo una tendencia hacia alguna de ellas, el poder acceder a las dos formas de entender la imagen, el espacio y la formulación de un proyecto ha dado herramientas necesarias para los diversos perfiles. Algunas ocasiones las propuestas han sido tan inesperadas como los atajos en callejones, otras veces como el confuso mercado, parecía un camino impredecible. Pero sin duda el no atreverse a adentrarse a esos caminos, nunca nos hubiera llevado al sublime taco al cuadrado.

Taller de cristal
Facultad entre sierra
Arte futuro

El taller de escultura me gustó desde un principio, ese mismo gusto detonaba la incertidumbre de que en algún momento los cristales podrían romperse por algún golpe o mal movimiento. Afortunadamente en todos estos años que llevo de trabajar ahí no ha ocurrido ningún infortunio. Una mini cabañita, en medio de una ex hacienda que auspiciaba a la Facultad en medio de Taxco, en medio de la sierra. En medio y al centro, dos términos similares y ambiguos. Sabía en medio de qué estaba la FAD, pero ¿era el centro de qué? He

1 Paul Auster (Newark, 1947). Escritor, guionista y director de cine estadounidense.

entendido algo, no estaba en el centro, era el centro en sí misma. Este centro de arte, diseño y joyería albergaba por unos cuatro años a estudiantes quienes mutaban a artistas, diseñadores y joyeros que año con año eran galardonados, invitados especiales o citados como referencia de las diferentes áreas en las que se desenvolvían.

Recuerdo que el futuro siempre había sido un pretexto para fantasear sobre las posibilidades tecnológicas y en su momento muchos nos quedamos decepcionados por la falta de autos voladores. Sin embargo, hubo muchas otras tecnologías que se presentaron y dieron pauta a formas alternativas de producción como lo hizo la fotografía, las herramientas eléctricas o la impresión 3D en su momento.

En el año 2022 se presentó en el Salón Internacional del Automóvil de Norteamérica la *xturismo*, primera moto voladora. Si bien en ese entonces era todo un auge y el sueño cumplido de los pronósticos de la ciencia ficción de la década 1980. Lo que prometía una mejor forma de movilidad, terminó siendo lo mismo que los segundos y terceros pisos, trajo consigo un terrible tráfico aéreo. En esos años pensaba en las posibilidades de producción artística con las nuevas “nuevas tecnologías” y lo asombroso que sería el arte, la incapacidad de visualizar las posibilidades que la

ciencia nos presentaría. Pero, si algo he aprendido es que las nuevas tecnologías no necesariamente significan nuevas formas de producción o nuevas formas de arte o diseño, aunque sí pueden serlo, más bien ha dependido de los intereses y necesidades de los creativos. Esto se ha visto en los lenguajes desarrollados en la FAD y su incidencia en la comunidad. Debo destacar que mucho de este avance se debe a la donación de la ex hacienda por parte de las autoridades, permitiendo la adecuación de áreas y aulas.

El arte tridimensional producido en el taller cada vez me sorprende más, no solo por los recursos tecnológicos, sería injusto atribuirle todo, sin duda todos los cambios sociales, políticos y culturales han marcado hitos en cada generación que incluso crean nuevas formas a partir de técnicas tradicionales. Quizá como los entusiastas de los años 80, esperaba escultura interplanetaria o metalenguajes, lo cierto es que ese futuro ya nos había alcanzado, pero justo ahora se retoma como algo nuevo.

Conservo una reliquia de reloj de pared analógico, alimentado por su primitiva batería de litio de 1,5 voltios que ha impulsado el segundero unas 946,728,000 veces desde que imaginaba el deslumbrante futuro del arte en Taxco y como decían los *slogans*, ese futuro es ahora. ¶

Pensando el futuro

Por René Contreras Osio

Atisbar un futuro en otra época implicaba hacer un ejercicio de fantasía promisorio sustentado en cierta confianza en la idea de progreso y bienestar social y económico, que con el correr del tiempo y dada la dirección que tomaron los acontecimientos históricos mundiales como los grandes relatos de la modernidad, perdió el encanto de la ingenuidad, pues la desilusión pronto abrió los ojos empañados de utopías sociales, educativas y científicas del siglo pasado; por eso hoy cuando nos proponemos hacer este ejercicio de mirar el futuro de nuestra institución educativa debemos distinguir entre nuestros propios sueños impregnados de esas viejas utopías y en su lugar, para pensar el futuro, deberemos partir desde una posición crítica si queremos atisbar el devenir y nuestro lugar en él.

Así pues, habrá que leer el presente más allá de nuestra confortable posición de repetir los contenidos de los programas y planes de estudio que se vuelven obsoletos a cada momento, cuando las manifestaciones de cultura visual y artística contemporánea cambian vertiginosamente en sus modos y modelos de producción, ejecución y consumo; es decir, que necesitamos observar acuciosamente el entorno regional y global del arte, los



diseños y la economía, no para predecir el futuro de la educación, sino para que éste no nos rebase.

La vigencia de la Universidad como institución generadora de conocimiento se ve cuestionada desde las esferas mediáticas-económicas dominantes que cada vez más ofrecen sus alternativas o sucedáneos de formatos alternativos de formación y educación, ya que proponen modelos rápidos, cortos, específicos, en formatos blandos, y planes de estudios flexibles adecuados a cada necesidad particular de un público que necesita solventar conocimientos específicos y utilitarios, dejando fuera la posibilidad de una educación más completa, crítica y universal-universitaria; esta circunstancia actual conduce a la atomización del conocimiento y desvanecimiento de la frontera entre las disciplinas contenidas en la currícula universitario y

las que solo son útiles para un mercado que demanda conocimientos para aplicaciones específicas, evidenciando una contradicción entre la necesidad de mantener a la Universidad como modelo educativo y el modelo de autogestión de conocimientos limitados a un área en particular que demandan los empleadores.

En este estado de cosas, tenemos que repensar las estrategias para impactar positivamente desde nuestra oferta educativa, en el contexto de la globalidad y multiculturalidad de la FAD Taxco y poner nuestra mirada en la perspectiva de la consolidación de este plantel, luego de 30 años posicionándose como opción educativa y cultural en el Estado de Guerrero.

Podemos partir de la ventaja de que esta población tiene antecedentes positivos de movimientos culturales y artísticos a principios del siglo XX, aunado a cierta fama en el extranjero, de ser un sitio de interés por su producción artesanal de la platería nacional y mundial en un entorno natural y arquitectónico único; además de haber sido un sitio de peregrinaje de muchos artistas durante el pasado siglo XX que hicieron de este sitio un lugar para explorar y explotar la creatividad desde el arte y los diseños, sin embargo las sucesivas crisis económicas en México y los mercados globales de los metales terminaron por arruinar el modelo de producción que se venía dando en Taxco y que era la principal fuente de riqueza y desarrollo; además, las complejas condiciones sociales del estado de Guerrero, lo han situado en la condición de ostracismo que trata de sobrevivir aferrándose de sus dos industrias tradicionales y que han modelado su idiosincrasia; esto es, el agotamiento del modelo extraccionista de recursos que ha llevado a la decadencia del mercado de la platería y la voraz industria del turismo

gentrificante; paradójicamente, la educación y la formación en Guerrero, como elemento base del bienestar, han quedado relegadas de los programas políticos estatales y nacionales.

En este escenario, la creación de la licenciatura Arte y Diseño que se implementó en Taxco presenta grandes desafíos en la ejecución y conformación de sus planes de estudios, dadas las características y circunstancias propias del estado, por eso será imperativo insistir en la inclusión de los ciudadanos de todas las capas sociales a la oferta educativa para conformar un perfil de ingreso adecuado al plan de estudios que ofrecemos y para lo cual habrá que identificar todos aquellos factores económicos y sociales que inhiben su incorporación como la baja escolaridad, la falta de vías de comunicación, el aislamiento geográfico y la violencia en el estado de Guerrero; todos estos problemas estructurales tendrán que ser atendidos por las respectivas entidades responsables.

Sería deseable en el futuro inmediato lograr la titulación continua y la incorporación de nuestros egresados profesionales en la sociedad para detonar interacciones sociales, culturales y económicas a través de una progresiva transformación en la oferta de los productos culturales y económicos, que a mediano plazo modifique las relaciones sociales de la producción, que impregne y enriquezca la cultura local.

Pensando en los próximos 30 años de la FAD, UNAM en Taxco, estamos ante el reto y la oportunidad de identificar toda aquella riqueza cultural, artística, social y del entorno para conformar un panorama de oportunidades para Taxco, y esto solo será posible si nuestros egresados con sus conocimientos y aportaciones creativas desde las artes y los diseños se integran a este gran laboratorio social que es Taxco. ¶

Líneas inciertas

“La esencia del dibujo es la línea que explora el espacio”
Andy Goldsworthy

Por Darío Meléndez Manzano

Apuntes iniciales

Trazar líneas de futuro en el campo de dibujo, más que un imposible ejercicio adivinatorio, me parece una oportunidad para pensar el panorama del dibujo contemporáneo y de ahí, con un poco de suerte y olfato, poder atisbar alguna suerte de futuro o futuros del dibujo, o, mejor dicho, de los dibujos. [Véase Fig. 1]

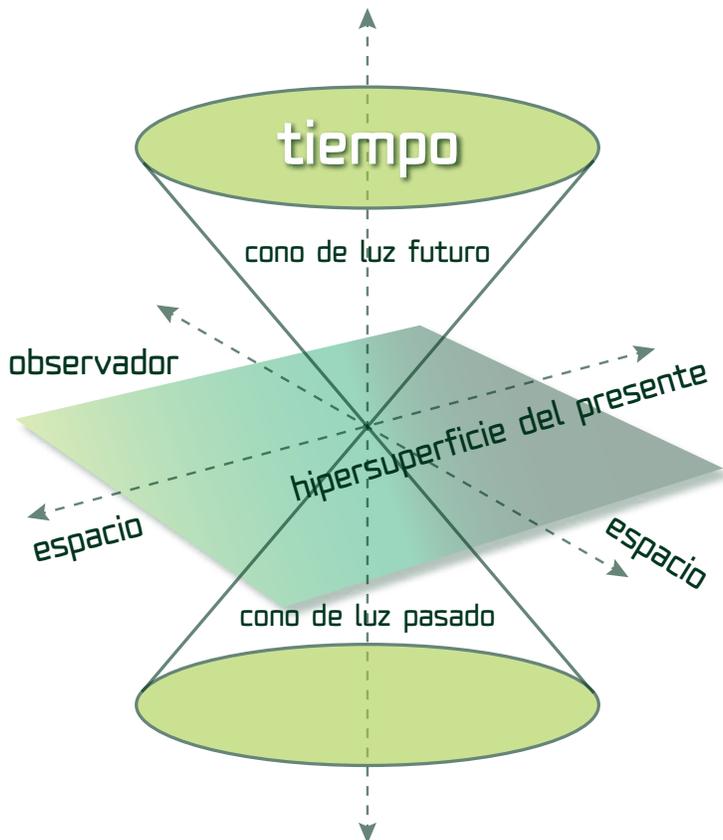


Fig. 1. De acuerdo con la visión lineal del tiempo, el futuro es precisamente aquel segmento de la línea temporal que no es visible aún. En este esquema se aborda el concepto de futuro a partir de un pensamiento diagramático, es decir, dibujístico, en el que se muestra la representación física del futuro en teoría de la relatividad. En esta teoría se dice que, para un observador en un instante dado su futuro causal, es decir, el futuro real pero aún incierto, es el conjunto de eventos del espacio-tiempo contenidos en el interior del cono de luz futuro. Esto lo menciono porque parece que el concepto mismo de futuro se encuentra íntimamente engarzado con un pensamiento gráfico y visual por lo que conecta directamente con el planteamiento central del texto.

No obstante, este primer paso, el esbozar una visión amplia en el campo del dibujo me resulta, en unas pocas cuartillas, tan complejo como afirmar con exactitud cuál es el límite preciso del mar. De inicio considero imposible ubicar un solo concepto de dibujo, pues remarcar un único borde o aspecto sería tan dogmático como pensar que, al igual que el arte, éste se encuentra confinado en un contenedor específico y existen una gran cantidad de variables para pensar el término. Simplemente vislumbrar una mirada diacrónica o sincrónica del dibujo en México es materia de un estudio enciclopédico que llevaría no solo la vida, sino vidas enteras. Se me antoja un ejercicio tan delirante como el Atlas de Warburg¹ y se necesitaría un capital inmenso para hacerlo. –Ojalá alguien lo haga pronto para saber más o menos dónde estamos situados²–.

Tras este antecedente, y sin excusa que valga, lanzo algunas líneas de fuga iniciales para pensar qué podría deparar en distintos escenarios del campo del dibujo en México.

- 1 El "Atlas Mnemosyne" es una obra del historiador de arte alemán Aby Warburg (1866-1929) iniciada en 1924, que quedó incompleta a causa de su muerte en 1929. El material despertó interés entre sus colegas y fue trasladado a Londres, pero no vio la luz hasta la publicación llevada a cabo por Martin Warnke, a través de la Akademie Verlag, en 2010. El proyecto se compone de 60 "tablas" que en total recopilan más de dos mil imágenes, a partir de lo que se genera el Atlas, como una cartografía abierta. Sus límites son difusos, así como sus definiciones. Propone una red de relaciones, nunca definitivas, que reflexionan acerca de la imagen. Así se opone este sentido de Atlas al de catálogo, el cual propone una sistematización ordenada, un sistema cerrado a partir de criterios fijos previamente establecidos.
- 2 En México existen varias Iniciativas independientes e institucionales de artistas y teóricos que han buscado analizar y aportar al panorama y a las indagaciones del dibujo en el arte contemporáneo en México. Por ejemplo, Index Draw de Eduardo Barrera, Materia de Dibujo de Caroline Montenant o el área de Dibujo del Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, entre otros. Ver más en @indexdraw y <http://www.materiadedibujo.org/>.

La academia y los des/bordes de la disciplina

Si le preguntamos a cualquier individuo medianamente informado acerca de qué es el dibujo, éste probablemente nos contestará refiriéndose a alguna obra del pasado. Da Vinci³, Rafael⁴, quizá Diego Rivera⁵ o alguna difusa imagen del arte de las academias trazada en papel coloreado con sanguina, podrían ser el punto de referencia para hablar de la disciplina, que no el medio, del dibujo. Esta visión, heredera de los hermanos Carracci⁶ –quienes con su academia y regulaciones de la práctica delimitaron qué era dibujo y qué no–, expulsó a las demás marcas y huellas como impuras o menos valiosas para el campo artístico. Dicha visión, donde predomina el valor del dibujo final, fue inicialmente desmantelada por artistas y maestros como ⁷ quien decía que había gran diferencia entre hacer dibujos y dibujar; es decir, una cosa era pensar en los límites del objeto y la disciplina y otra, muy distinta, era pensar el dibujo como un medio que podría tocar cualquier tipo de superficie, material y dinámica. Ace-

- 3 Leonardo da Vinci (Vinci, 1452 – Amboise, 1519). Polímata florentino del Renacimiento italiano. Fue a la vez pintor, anatomista, arquitecto, paleontólogo, botánico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista.
- 4 Raffaello Sanzio (Urbino, 1483 – Roma, 1520). Pintor y arquitecto italiano del Renacimiento.
- 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 Carracci es el apellido de una familia de artistas italianos pertenecientes al Renacimiento. En la ciudad de Bolonia los tres primos Carracci (Agostino, Annibale y Ludovico) fundaron la Accademia degli Incamminati (1582).
- 7 Gilberto Horacio Aceves Navarro (Ciudad de México, 1931 – Ciudad de México, 2019). Artista plástico y pedagogo del dibujo. Su obra se inscribe en el expresionismo y formó parte del movimiento de ruptura.

ves parecía preconizar,⁸ en su famosa clase de dibujo en la que, ante la atónita mirada de los alumnos de la ENAP, comenzó rayando el pizarrón, siguió por el muro, salió y jamás volvió al salón. Lo único que hallaron fue una línea que recorría la escuela y terminaba en el teléfono de la esquina.

Este dibujo/acción que antecede en mucho el epígrafe de Goldsworthy que abre el texto, es una vuelta completa a pensar el dibujo como aquel lenguaje abierto que abraza todo tipo de prácticas, territorios y marcas y que alguna vez Carraci y compañía desterraron de los confines de la Academia. Siendo así, una visión cada vez más amplia en torno a las posibilidades de este medio se extiende, sobre todo, por los confines de los espacios artísticos-académicos de las universidades. Artistas como Juan González de León⁹ en la ENPEyG “La Esmeralda” o José Miguel González Casanova¹⁰ en la FAD

han sido puntos de referencia para que artistas de diferentes latitudes y disciplinas desplacen los planteamientos del medio hacia otras disciplinas y saberes. Muestra de ello lo podemos ver en el trabajo de Galia Eibenschutz¹¹, quien ha desarrollado ampliamente el binomio dibujo-movimiento a partir de la danza mediante una serie de talleres y muestras en distintos espacios del territorio nacional e incluso internacional. También es notorio el caso de Edward Gamboa¹² quien, desde la Esmeralda, ha abierto el campo a la enseñanza y práctica del tatuaje. O más recientemente, Erika Jiménez¹³, quien abrió el área de arte textil en la FAD Xochimilco durante el segundo semestre de 2019 y cuyos resultados siguen exponiéndose dentro y fuera de México¹⁴.

Ahora bien, aunque lo inter o multidisciplinar se encuentre cada vez más en boga al interior de los espacios académicos, no hay que olvidar que las prácticas disciplinares son esenciales para poder establecer estos diálogos con otros campos de conocimiento. En este sentido vale la pena reconocer el trabajo de Miguel Ángel Suárez¹⁵, cuyo legado como formador de dibujantes sólidos ha aportado mucho en el campo no únicamente del arte, sino del

8 Melquiades Herrera Becerril (Ciudad de México, 1949 – Ciudad de México, 2003). Pionero del performance, profesor de artes visuales y escritor.

9 Juan Iván González de León (Ciudad de México, 1961). Artista visual que ha indagado en el dibujo como campo cognitivo y ontológico a partir de su relación con una amplia gama de disciplinas. Actualmente es profesor de la ENPEyG “La Esmeralda”.

10 José Miguel González Casanova (Ciudad de México, 1964). Artista multidisciplinario mexicano. Su actividad se ha desarrollado como dibujante, escritor, artista plástico multidisciplinario, teórico, editor, curador, escenógrafo y educador. Sus proyectos artísticos han desarrollado investigaciones y obras colaborativas que entrelazan arte, educación y economía. Reconocido por proyectos interdisciplinarios, autogestivos y colaborativos, así como por su labor docente que ha desarrollado como una práctica de la creación artística, entre los que destacan: el Banco Intersubjetivo de Deseos (1999-2007 Museo de la Ciudad de México y numerosos espacios de Latinoamérica), Jardín de Academus. Laboratorios de arte y educación (2010. MUAC. UNAM) C.A.C.A.O. (Cooperativa Autónoma de Comercio Artístico de Obras) (2013-15. Museo Universitario del Chopo. UNAM) Banco dos Irreais (2015-16. Museo de Artes de Rio, Brasil).

11 Galia Eibenschutz, (Ciudad de México, 1970). Artista visual formada en ballet y danza contemporánea que explora la dimensión temporal del dibujo. <https://www.galiaeibenschutz.art/>

12 Edward Gamboa (Ciudad de México, 1977). Tatuador y docente formado en la UNAM fundador del área de tatuaje en la ENPEyG “La Esmeralda”.

13 Érika Jiménez (Ciudad de México, 1984). Artista visual egresada de la ENAP. En su obra aborda la reflexión e incidencia de lo comunitario desde el arte textil.

14 Véase más en <https://www.instagram.com/patchworkhealing-blanket/>

15 Miguel Ángel Suárez, (Ciudad de México). Profesor de la FAD y artista especializado en técnicas de los materiales y en dibujo académico y científico.

diseño también al haber instruido a generaciones de profesionales en las bases del dibujo académico, un área prácticamente desaparecida en la FAD cuyo último gran bastión fue el Mtro. Luis Nishizawa¹⁶.

Sirvan estos trazos iniciales para remarcar que el universo del dibujo dentro de las universidades está expandiéndose hacia otras áreas y saberes, y su enseñanza y supervivencia dependerá en gran medida de las necesidades e intereses de la planta académica, así como de la demanda de los alumnos por ciertos modelos y prácticas que les sean necesarias. En el campo del diseño es sintomático de la época que cada vez haya menos espacio para un espacio de reflexión propio del medio y se priorice la inmediatez de los resultados dada la cantidad de herramientas para obtener dibujos más rápido. Esta circunstancia es parcialmente compartida por el arte donde aún se desarrollan distintas aproximaciones al medio que buscan ser un área de indagación profunda fuera de la lógica instrumental que reina actualmente en la iconosfera.

Dado este panorama, podría aventurarse que el dibujo, pese a la multiplicidad de posibilidades materiales, tecnológicas y conceptuales estará, en su mayor parte, ejecutándose en su carácter de paso previo al desarrollo de un diseño, proyecto o requerimiento de la producción visual contemporánea. Es innegable que en el

Intermedia

Dick Higgins
1995

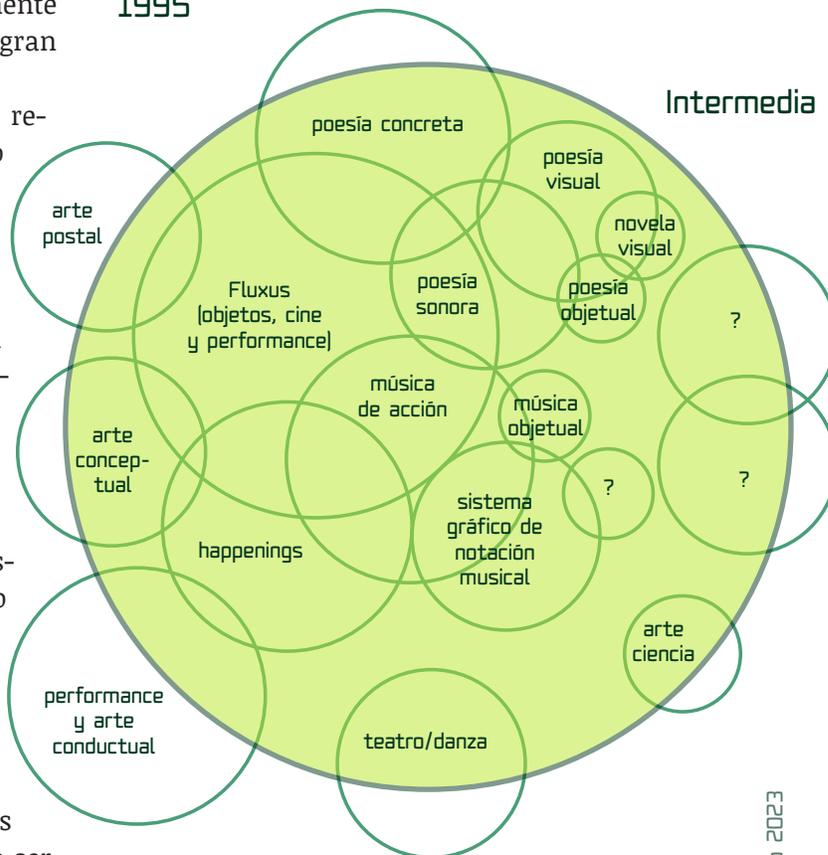


Fig. 2. Diagrama sobre la intermedia, Dick Higgins. Este dibujo da cuenta de un estudio clásico de los años 60's sobre los desbordes disciplinares del dibujo y que actualmente parece estar en de nuevo boga.

Fuente: <https://dickhiggins.org/intermedia>

arte hay una amplitud y variedad de propuestas que están desbordando las barreras disciplinares continuamente, pero es complejo que pasen a ser prácticas estables dado su carácter intermedial¹⁷, escudridizo y difícilmente asimilable, de inicio, a una lógica mercantil. [Véase Fig. 2]

16 Luis Nishizawa Flores (Cuautitlán, 1918 – Toluca de Lerdo, 2014). Artista plástico y docente de la ENAP, heredero de la Escuela Mexicana de Pintura y formador de un sinnúmero de artistas en el campo de la técnica. En su trabajo supo amalgamar la tradición del muralismo tardío con el arte oriental. En el dibujo destaca su serie "Las vacas flacas y los sueños rotos".

17 Véase más en: Dick, Higgins, INTERMEDIA, The Something Else Press Newsletter, Vol. 1, Número 1, febrero 1966, Nueva York, passim.

El dibujo a la intemperie,

entre la calle y la escena independiente

Traspasada la frontera de la academia, las marcas que aparecen en diversos sitios físicos y digitales también son de lo más fascinante y vital. Ya sean stickers, grafitis, trazos en el cemento fresco, memes o vidrios rayados en el metro de la CDMX la multiplicidad de trazos, intenciones y discursos anclados en el dibujo se multiplican de manera delirante. Aquí el mapeo me parece aún más complicado, pero quisiera anotar algunos casos que se han vuelto referentes en la cultura contemporánea de México y que se antojan cada vez más vitales, pues incluso han abierto líneas de fuga hacia el futuro del medio.

Pienso en primer lugar en los *pictomes* de Víctor Sulser¹⁸. Nacidos como una adaptación de la gráfica irónica y delirante que este artista repartía en el ecosistema del arte a los medios digitales, estas imágenes se han hecho virales por la agudeza y la fina crueldad con la que ha abordado la dura realidad del artista independiente, así como la micropolítica al interior de la jungla del arte. Todo esto logrado con trazos aparentemente simples pero contundentes. [Véase Fig. 3]

Otra manifestación que me parece obligatoria en el convulso momento social en el que nos encontramos son las consignas feministas que valientemente han tomado los muros para inscribirse con fuego en el imaginario y la conciencia colectiva de

18 Víctor Manuel Sulser López (Guadalajara, 1970) Artista visual.

Su trabajo ha sido exhibido en México, y como artista de acción ha participado en festivales internacionales. Obtuvo la beca del Sistema Nacional de Creadores del Fonca (2012 - 15) y fue seleccionado para la X Bienal Femsa. Desde el 18 de junio de 2001 ha realizado la acción continua de llevar una liebre de tela, como homenaje a Joseph Beuys, a todo tipo de actividades relacionadas con el arte.



Fig. 3. Víctor Sulser, como cuando eres el artista...acrílico y lápiz sobre madera.

nuestro presente. Estas marcas, fruto de los arrebatos más pulsantes y necesarios dado el espeso mar de violencia en el que habitamos, han venido a recordarnos que las manifestaciones pacíficas no bastan, que los oficios no resuelven, que las iconografías monárquicas y colonialistas no nos representan en una estructura social y económica por demás violenta y aplastante, donde se hace necesario que sea el cuerpo mismo con su absoluta vehemencia el que haga marca y letra para gritar con grafismos vibrantes que estamos aquí vivxs y que, para ser escuchadxs, hay que salirse de la raya. Rayar salvajemente más que hacer dibujos, parafraseando lo que impulsaba alguna vez el Mtro. Aceves, práctica que, tristemente, parece que será cada vez más necesaria en un mundo que busca opacar e incluso cortar nuestras líneas de vida.

Puntos suspensivos

Decía Berger que cuando uno se enfrenta a una hoja en blanco encara al infinito y a un vértigo o sensación de caída que se detenía en cuanto aparecía un punto, una incisión o marcaje que delimitaba el espa-

cio y que nos permitía anclarnos. De manera análoga, el ejercicio de trazar un futuro posible en el campo del dibujo acrecenta la sensación de inmensidad de la hoja en blanco, a la vez que lanza líneas de fuga imposibles de acotar en este terreno múltiple. Estos breves puntos acotados en la geografía mexicana y esbozados a finales de 2022, son sólo territorios provisionales que pueden permitir abrir una discusión más amplia e informada sobre estos temas para bosquejar posibles futuros. Y si bien no hay líneas claras, se hacen cada vez más necesarias y patentes las apuestas por los trazos pulsionales que desbordan disciplinas y estructuras, marcas en el espacio que señalan cuerpos desaparecidos, grafismos irónicos que nos permitan burlarnos de nuestra

propia condición para seguir riendo y resistiendo a los embates de la precariedad y la autoexplotación, o trazos humanizantes que nos ayuden a mantener la escucha y lo comunitario a través de los bordados donde podemos sentir el hilo que nos mantiene vinculados a los otros y a nosotros. Líneas tremendamente inciertas pero vitales. ¶

Fuentes de consulta:

- <https://dickhiggins.org/intermedia>
- <https://www.galaeibenschutz.art/>
- <http://www.materiadedibujo.org/>
- Berger John; Sobre el Dibujo, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2011.
- Higgins, Dick, INTERMEDIA, The Something Else Press Newsletter, Vol. 1, Número 1, Febrero 1966, Nueva York.

Conservar la historia gráfica de Taxco, complejidades y nuevos retos

Por: **Mayra Uribe Eguiluz**

La imagen fotográfica: entre la memoria y la creación de discursos

Mucho se ha discutido y teorizado sobre el carácter documental y testimonial de la fotografía: la cualidad de autenticidad o verosimilitud que ésta supone puede otorgarle el valor de testimonio o documento en tanto registro mecánico de lo que acontece delante de la cámara.

Heredera de diversos recursos técnicos como la camera obscura, el fisionotrazo y la camera lúcida, la fotografía trascendió gracias a la capacidad de fijar las imágenes capturadas por la cámara utilizando la acción de la luz y los soportes fotosensibles¹. La evolución de este nuevo medio se dio de manera acelerada, al tiempo que surgieron apreciaciones y opiniones diversas, principalmente aquellas que lo comparaban con el arte pictórico y cuestionaban la destreza técnica o artística

1 Véase: Newhall, B. (2002). Historia de la fotografía. Gustavo Gili, Barcelona.



de sus ejecutantes², o bien, devaluándola como una simple herramienta de apoyo a la creación artística.

Esta condición de registro mecánico de la realidad, que le confería a la fotografía

2 Por ejemplo, algunas opiniones vertidas sobre la fotografía a finales del siglo XIX resaltan sus cualidades de registro realista por encima de la pintura. Alphonse de Lamartine, escritor y político francés, en cierta ocasión tras admirar los retratos tomados por Adam-Salomon, denominó la fotografía como un "plagio de la naturaleza... más que un arte, un fenómeno solar, donde el artista colabora con el sol". O bien, la opinión de Henry Robinson, pintor-grabador devenido fotógrafo, elogiaba la fotografía como "esta perfecta verdad... esta expresión absoluta de luz y sombra y forma ... que está más allá del alcance del pintor y del escultor". Newhall, B. (2002). Historia de la Fotografía. p. 69 y 78.

el valor de registro fiel de lo que acontece, estuvo vigente desde los inicios y hasta las últimas décadas del siglo XX.

Walter Benjamin³, por ejemplo, identificaba la imagen fotográfica como la resultante de la mirada directa y realista del fotógrafo, quien al accionar su cámara produce un testimonio de lo que estuvo frente a la lente⁴. Susan Sontag, cincuenta años más tarde, en su libro *Sobre la fotografía*, sostiene que “las fotografías procuran pruebas” es decir, pasan por prueba incontrovertible de que sucedió algo determinado frente a la cámara, pues al tratarse de un registro realizado por la luz que incide en los objetos de la realidad exterior, garantiza que lo que ha quedado registrado, realmente sucedió⁵.

Por otro lado, Roland Barthes en *La cámara lúcida* resalta no sólo el valor testimonial de la fotografía sino también su utilidad para visualizar hechos del pasado o la historia y menciona que “Quizá tenemos una resistencia invencible a creer en el pasado, en la Historia, excepto en la forma de mito. La fotografía, por vez primera, hace cesar tal resistencia. El pasado es desde entonces tan seguro como el presente, lo que se ve en el papel es tan seguro como lo que se toca”⁶. Es decir, la imagen

fotográfica se convierte en una prueba fehaciente de lo sucedido y, en este sentido, en una fuente confiable para pensar y reconstruir el pasado.

Sin embargo, esta valoración también entraría en conflicto, pues algunos teóricos de la fotografía como Gissele Freund (1974) nos advierten que “esa objetividad es únicamente fáctica en tanto la mecánica del instrumento y que el lente, ese ojo supuestamente imparcial, permite todas las deformaciones posibles de la realidad, dado que el carácter de la imagen se halla determinado cada vez por la manera de ver del operador y las exigencias de sus comandatarios”⁷. En este sentido, debemos advertir que, si bien la fotografía es un registro mecánico de la realidad, se trata de un registro parcial que ocurre gracias a la intervención de un fotógrafo que elige o encuadra una porción de lo que a su alrededor sucede y este fragmento responde a una intención, necesidad o solicitud específica.

Por otro lado, hemos de tener en cuenta un tercer elemento que también incide en la creación de imágenes fotográficas y es el que refiere a los recursos tecnológicos de la época. Según Boris Kossoy existen tres elementos esenciales para la realización de una fotografía: el asunto, el fotógrafo y la tecnología.

El producto final, la fotografía, es entonces resultante de la acción del ser humano, el fotógrafo que, en determinado espacio y tiempo, optó por un asunto especial y que, para su debido registro, empleó los recursos ofrecidos por la tecnología. Y dichos recursos tecnológicos no están únicamente vinculados a la creación de las imágenes con luz y plata, sino también a los medios y soportes

3 Benjamin W. (1931). Breve historia de la fotografía. Casimiro Libros. Madrid. 2014.

4 Walter Benjamin (Berlín, 1892 - Portbou, 1940). Filósofo, crítico literario y ensayista alemán de origen judío. Entre sus obras literarias referidas a la fotografía se encuentran: ‘La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica’ (1936) y ‘Breve o Pequeña historia de la fotografía’, (1931). Este último ensayo representa el primer intento del autor por comprender el alcance social, la dimensión estética y la importancia histórica de este nuevo invento de finales del siglo XIX.

5 Susan Sontag (1973) Sobre la fotografía. Ed. Alfaguara. México, 2006. Traducción de Carlos Gardini revisada por Aurelio Major. p.18

6 Barthes, R. (1989) La cámara lúcida. Paidós Comunicación. Barcelona. p.15

7 Freund, G. (1974) La fotografía como documento social. Gustavo Gili, Barcelona, 1983. p. 8

necesarios para su reproducción, divulgación y consumo.⁸

De este modo, los avances tecnológicos en este nuevo medio para crear imágenes garantizaron su popularización y accesibilidad económica, inaugurando así una nueva forma de ver el mundo y la posibilidad de ejercer el oficio fotográfico tanto por profesionales como por aficionados. La llegada de la fotografía transformó nuestra forma de conocer y comunicarnos haciendo uso de la imagen.

La promoción turística y la realidad local

En el caso de Taxco de Alarcón, Guerrero, a principios del siglo XX, coinciden tres elementos que suponemos resultaron fundamentales para el prolífico registro fotográfico que se realizó de este pueblo: la accesibilidad y popularización de la fotografía, la apertura de nuevos caminos carreteros y la promoción del turismo, pues buena parte de las fotografías que hoy conocemos del Taxco antiguo tuvieron un sentido comercial al ser producidas para circular a manera de tarjetas postales, para ser incluidas en álbumes fotográficos como Tasco en el año de 1928, o para ilustrar fotorreportajes en revistas, periódicos y guías de viaje de la época.

En el caso de las tarjetas postales fotográficas, inicialmente fueron los fotógrafos extranjeros quienes encontraron en Taxco el motivo de inspiración para crear imágenes con luz y plata. Entre otros, destaca la obra de Charles B. Waite y Hugo

Brehme, aunque también resulta notable la producción de reconocidos fotógrafos nacionales como los Hermanos Casasola, Manuel Ramos, Sabino Osuna, Mauricio Yáñez, Nacho López, Adolfo Desentis, Luis Márquez Romay, Mark Turok, la Compañía México Fotográfico, entre otros.

Estas imágenes postales reflejan principalmente vistas panorámicas, paisajes y detalles arquitectónicos de este pueblo guerrerense enclavado en las montañas. Sin embargo, la mirada de estos fotógrafos no es la única que existe sobre Taxco a lo largo del siglo XX. Si bien resultan de suma importancia para la historia de la fotografía nacional, en tanto se trata de fotógrafos reconocidos, resulta relevante también mencionar la producción de los fotógrafos locales, aquellos incorporados al oficio de la lente de manera autodidacta y cuyas imágenes, responden a los intereses y encargos de los propios habitantes. Principalmente registros de la vida social, cultural y familiar de los taxqueños; aunado a la fotografía *amateur* de incontables visitantes y turistas que documentaron su visita a Taxco y los registros de los habitantes locales quienes de manera casera documentaron escenas de la vida familiar, cuyas imágenes seguramente se encuentran resguardadas en cajas de recuerdos⁹.

8 Beatriz de las Heras en su libro *El testimonio de las imágenes: fotografía e historia*, ofrece un estudio detallado de los elementos constitutivos que intervienen en lo fotográfico, desde el asunto o tema a fotografiar, el fotógrafo, la tecnología, como el marco de lectura de la imagen fotográfica final y su interpretación, en este caso “los filtros” a partir de los cuales las imágenes fotográficas se socializan no popularizan y el lector.

9 Es importante señalar que el estudio de la fotografía regional o local, así como la historia de sus fotógrafos y el análisis de su obra, son asuntos que han quedado al margen de la historia de la fotografía mexicana. Adriana Ramírez (2016) comenta que “La mayoría de los investigadores dirigen sus líneas de investigación a fotógrafos extranjeros o aquellos que desarrollaron su trabajo en la capital del país y poco voltean a ver archivos y colecciones de las pequeñas poblaciones, posiblemente porque se trata de colecciones inaccesibles o que pocas veces se encuentran organizadas o disponibles para su consulta”. Ramírez Salgado, Adriana. Representaciones de identidad cultural en la fotografía regional: El caso de Gilberto Aparicio Guerrero y Francesc Caña Riera (1927-1932). Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona, España, 2016.

La Fototeca Taxco y sus objetivos

En este sentido, la creación del Centro Documental para la Historia Gráfica Fototeca Taxco, un proyecto inaugurado en junio de 2020 a partir de la colaboración entre la Facultad de Artes y Diseño UNAM y el Gobierno Municipal de Taxco se propone como una iniciativa a favor del rescate, la conservación, la difusión y la investigación del patrimonio fotográfico de Taxco como vía para el fortalecimiento de la identidad, el sentido de pertenencia y la conciencia histórica.

Si bien sus labores iniciaron con el estudio y divulgación del Fondo Fotográfico Juan Crisóstomo Estrada (cronista, dibujante y fotógrafo taxqueño de mediados del siglo XX), la proyección para la incorporación de nuevos fondos y materiales de estudio es una de las tareas prioritarias.

Por otro lado, el compromiso social que la UNAM promueve a favor de la difusión de la cultura incluye el rescate de acervos documentales que posibiliten el desarrollo de proyectos de investigación, con un sentido crítico y de alto impacto para las comunidades con las que se relaciona. De esta manera y apoyados en la vocación de la Facultad de Artes y Diseño, como formadora de personas creativas y productoras de imágenes, el desarrollo de un proyecto de esta naturaleza resulta de enorme valía y utilidad, pues los acervos fotográficos resguardados (y los que poco a poco se van incorporando) en la Fototeca Taxco resultan de gran interés tanto para las disciplinas relacionadas con las artes visuales y el diseño como para las ciencias sociales, pues proveen de insumos para diferentes abordajes y líneas de investigación, tales como el estudio de las representaciones, el análisis de la vida social y cultural, el desarrollo urbano, la evolución del espacio público y privado, entre otros.

El trabajo con acervos fotográficos como un reto y una apuesta al futuro

Además de todo lo expuesto anteriormente, la conservación de acervos (fotográficos, en nuestro caso) enfrenta también, como dice Manfred Osten, la destrucción de la cultura del recuerdo en razón de una posmodernidad que privilegia el uso de sistemas digitales sobre la conservación de la documentación en archivos físicos¹⁰.

¿Cómo serán estos nuevos registros documentales con la llegada de la fotografía digital al no tener la materialidad de los soportes fotográficos? ¿Cómo se procuran pruebas del pasado cuando las imágenes digitales implican la temporalidad de lo efímero o el riesgo de perderse, ya sea por los medios de almacenamiento y su propia obsolescencia, o por la intervención de intereses políticos o de mercado y la creación de sus respectivos discursos?

Consideremos que esta condición de registro mecánico de la realidad, que le confería a la fotografía el valor de registro fiel de lo que acontece, estuvo vigente desde los inicios y hasta las últimas décadas del siglo XX. Con la fotografía digital, el estatuto o la cualidad documental entra en duda, pues si bien se sigue tratando de un registro mecánico, también es cierto que lleva implícita la posibilidad de ser modificable. Dicha posibilidad, que sostenía Susan Sontag de que “las fotografías procuran pruebas” es decir, testimonio de que sucedió algo determinado frente a la cámara, cada vez más se pone en duda y nos plantea una paradoja: en una época donde “la verdad” es construida más que documentada, se privilegia lo digital alterable sobre los documentos en soporte material.

10 Osten, M. (2008) La memoria robada. Los sistemas digitales y la destrucción de la cultura del recuerdo: Breve historia del olvido. Siruela, Madrid.

Si el valor testimonial de la imagen continuara (y esperamos que así sea), seguramente seguirá siendo necesario documentar el acontecer cotidiano y resguardarlo para futuras consultas. Sin embargo, ese acontecer tendrá que ir acompañado de otras fuentes que nos ayuden a tener registros más amplios, más completos de ese pasado que hoy es el presente.

La conservación y el resguardo de la memoria histórica se vuelve frágil con la llegada de la fotografía digital. Ante esta condición, lo mejor sería implementar criterios para la preservación de dicho acontecer registrado en imágenes. ¿Cómo discernir entre los sucesos cotidianos? ¿Habría que implementar jornadas de registro para documentar, por ejemplo, el crecimiento urbano? ¿O quizás la vía sea vincularse con otras instancias para que de manera conjunta se amplíen los repositorios digitales a partir de un mismo criterio que permita organizar los materiales y en la medida de lo posible ser consultables y consultados?

En dicho sentido, como repositorio de imágenes también estamos condicionados por el sesgo de lo que consideramos digno de ser conservado. La obra fotográfica de Juan Crisóstomo Estrada no fue pensada para ser consultada como un referente de la historia, 40 o 50 años después de haber sido realizada. En su momento se trataba de simples registros fotográficos de algún evento social, político, religioso o de algún encargo de la Junta de Conservación sobre el desarrollo de nuevas zonas habitacionales, y el apego o desapego a las normas de imagen urbana.

Quizás sea oportuno mirar no sólo al pasado, sino también al presente y detectar cómo se va conformando el registro de su acontecer que, en un futuro, será el pasado que nos interese conocer en imágenes. De este modo, incorporar

los registros de los actuales cronistas visuales, que en nuestro tiempo corresponde a la labor que desempeñan tanto periodistas como bloggers o público en general haciendo uso de las redes. Los recursos ofrecidos por la tecnología son sumamente cambiantes y en el caso de la fotografía digital aún más. Los soportes digitales de conservación se vuelven rápidamente obsoletos.

Los medios de reproducción, divulgación y consumo de la imagen actualmente son muy variados y seguramente lo serán aún más en el futuro ¿Cómo establecer criterios? ¿Cómo estar preparados para la preservación de la memoria histórica? Tenemos la fortuna de vivir tiempos interesantes, de retos y posibilidades.

En todo caso, confiamos en la utilidad de la Fototeca Taxco y esperamos que su vida sea larga y prolífica, que incorpore nuevos fondos fotográficos, nuevas miradas y múltiples posibilidades para que tanto estudiantes como académicos de ésta y otras instituciones, así como los propios habitantes de Taxco, hagan suyas las imágenes, las analicen, las difundan, las compartan, las preserven.

En palabras de Gina Rodríguez, “el hecho de contar con una colección fotográfica implica la participación de insospechadas personas que han invertido considerables cantidades de tiempo y esfuerzo en su conformación. Enfrentarse a una colección fotográfica, sea ésta de registros hechos por las cámaras de reporteros atentos al calor de los acontecimientos, por las lentes institucionales, por las familias ávidas de preservar su pasado o por los coleccionistas interesados en ciertos autores o temas, implica ya un compromiso por dar continuidad a los esfuerzos que muchos otros hicieron para que dicha colección llegara ante nuestros ojos, y de aquí la premisa y el compromiso de cada

uno de nosotros de asumir integralmente su conservación, su documentación y su divulgación.”¹¹ ¶

Referencias

- Barthes, R. (1989) *La cámara lúcida*. Paidós Comunicación. Barcelona.
- Benjamin W. (1931). *Breve historia de la fotografía*. Casimiro Libros. Madrid.
- Freund, G. (1974) *La fotografía como documento social*. Gustavo Gili, Barcelona, 1983.
- Heras, B de las. (2012) *El testimonio de las imágenes: fotografía e historia*. Ed. Creaciones Vincent Gabrielle, Madrid.
- Osten, M. (2008) *La memoria robada. Los sistemas digitales y la destrucción de la cultura del recuerdo: Breve historia del olvido*. Siruela, Madrid.
- Newhall, B. (2002). *Historia de la fotografía*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Sontag S. (1973) *Sobre la fotografía*. Alfguara. México, 2006.

11 Rodríguez, Gina. “De la integridad de las colecciones fotográficas” Ponencia, Primer Encuentro de Conservación del Patrimonio Fotográfico: Experiencias Profesionales y Retos Actuales. De la Teoría a la Práctica, la Preservación del Patrimonio Fotográfico. Memorias de trabajo del Grupo Conservadores de Fotografías (GCF) 2005-2007. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía ENCRyM, 2012.
<https://revistas.inah.gob.mx/index.php/digitales/article/view/4631/4672>

Alfabetización digital para la investigación-producción en el futuro

Por Carlos Alberto Salgado Romero

La forma de documentación en las distintas áreas, disciplinas y sub-disciplinas del conocimiento ha ido modificándose con relación a sus maneras más tradicionales volviéndose más inmediatas, accesibles y diversas. Los criterios, relacionados con la creación, selección, organización y disposición de la información –de recursos documentales en forma de repositorios, considerando, para nutrirlos, todo tipo de formatos digitales de información–, se corresponden directamente con la idea de hacer cada vez más selectiva, efectiva e inmediata, la atención de las necesidades de documentación de investigadores y estudiosos que las ven cubiertas de manera satisfactoria, en muy buena medida.

Con estas maneras de documentación se les ha garantizado el acceso a fuentes de información, de manera eficiente, a especialistas y estudiosos, cuyos temas de interés están relacionados con prácticamente todas las áreas del conocimiento. Estos repositorios se han convertido en un recurso cuyo uso es cada vez más común. Su frecuencia de consulta ha ido aumentando de manera paulatina llegando a ser considerados, por parte de investigadores, y de todo tipo de usuarios que hacen uso



de ellos, como sus principales medios de documentación que les permite acceder a fuentes de consulta –incluidas las que son generadas por instituciones académicas en otros países– y recuperar información especializada y actualizada, de manera inmediata, sobre cualquier tema.

Si tuviera que proyectarse –como una respuesta a un tipo de reto a la imaginación–, una idea en torno a la forma que tendrían los repositorios especializados para la documentación en los próximos lustros, tomando como límite un periodo de treinta años, podríamos quizá definir que los repositorios de esos tiempos serían lo suficientemente robustos y variados como para ofrecer, de manera ilimitada, todo tipo de documentos, en formatos digitales diversos, de tal manera que las for-

mas de documentación en su sentido más tradicional habrían sido dejadas, para entonces, completamente de lado. Asimismo, podríamos –asumiendo el mismo reto– proyectar un escenario en el que se tendría una producción mayor de contenidos digitales, destinados básicamente a nutrir y a alimentar los repositorios, contrastando con otro, en el cual se daría una menor producción de contenidos de valor académico en sus formatos más tradicionales, como lo son los libros y revistas que son soportados en papel.

En ese mismo orden de ideas, tendríamos que los acervos de las bibliotecas universitarias se habrían enriquecido, haciéndose completamente integrales, con materiales documentales en distintos formatos digitales de libre acceso (al menos para sus comunidades) a través de plataformas completamente amigables y adaptativas a todo tipo de dispositivos, incluyendo aquellos que estén por generarse.

Con relación a lo anterior, tenemos en nuestras manos una pequeña muestra del grado de impacto que las revoluciones tecnológicas han tenido dentro del sector de la comunicación y de otro más que, más bien, está relacionado, en términos generales, con la producción académica y la difusión del conocimiento y la cultura. El impacto del que se habla bien puede ser reconocido, en esta etapa de la era digital, a partir de analizar y establecer las dinámicas que se registran en dichos sectores y que están relacionadas, específicamente, con las formas en que se consume la información.

Asimismo, la importancia de la incidencia de cada nuevo recurso tecnológico, que acompaña a cada revolución, y sus niveles de impacto, también pueden ser reconocidos, a través de comparar –dentro de las distintas formas de comunicación humana que se han vivido en los distintos periodos,

tanto de la era digital como de la analógica–, la manera en que se ha ido facilitando el acceso a la información, pero, también, por medio de definir la naturaleza y las propiedades de los medios a través de los cuales se ha ido consiguiendo ese acceso.

De la misma manera, el nivel de incidencia puede reconocerse tras quedar definida la cantidad de materiales y el nivel de robustez que han alcanzado los espacios que concentran, almacenan, organizan y distribuyen la información en un momento específico, pero, también, después de identificar la constante de elevación relacionada con la frecuencia de uso y de consulta de los diversos medios en los distintos momentos de cada era tecnológica.

Cada una de las eras tecnológicas se corresponde con un nivel de producción y de competencia académica cuya intensidad se ha visto incrementada en la medida en que cada una de ellas se ha ido instaurando. En este sentido, con relación a la producción de conocimiento en la era digital –a través de la publicación de materiales documentales, en los que quedan registrados y asentados datos e información relacionada con las distintas etapas de las investigaciones o que están relacionados con ideas que son producto de reflexiones creativas, innovadoras o trascendentales, en las distintas áreas del conocimiento–, se tiene una constante a la alza que refleja que la productividad se ha disparado y diversificado en términos directamente proporcionales a las maneras en que se ha ido accediendo a él.

La transmisión y divulgación del conocimiento relacionada con esta era digital, y en muy poco tiempo, está en vías de ser socializada en sus formas más plurales y plenas. Asimismo, la generación de diversos formatos, cuyas determinantes están relacionadas con la potenciación y aumento de sus capacidades y alcances, y la

creación constante de nuevos dispositivos, cuyas capacidades de recepción y registro son cada vez mayores, se encuentran en correspondencia directa (y orientados en un sentido preciso) con garantizar la transmisión, el almacenamiento, la organización y la recuperación de todo tipo de recursos de información de forma más eficaz, inmediata y precisa.

Sin embargo –en atención a ese reto a la imaginación del que ya se ha hablado–, las formas de documentación vislumbradas a mediano plazo, partiendo desde lo que podría considerarse como la parte inicial de esta era, parecen no distinguirse de manera clara debido al número de variables implicadas. Con lo que sí se cuenta es con una constante definida, que se ha mantenido desde el momento en el que esta era dio inicio. Desde el comienzo de la era la constante de la que puede partirse se ha sujetado a ciertos mecanismos regulares que permiten identificar algunas conductas de consumo de contenidos digitales que pueden ser verificadas a través de consultar la frecuencia de uso de los diversos medios que nos los disponen.

Nótese que se está haciendo énfasis sobre las formas de consumo y no sobre sus modos de producción ni sobre la naturaleza de los contenidos o de sus valores documentales o sobre sus fines de consumo – los cuales podrían estar correspondiéndose con intereses académicos precisos. Desde esta perspectiva, dentro de esas formas de consumo, quedarían incluidas, además, las que están tipificadas como de entretenimiento o cuyos fines son de carácter recreativo. Tenemos pues una forma de consumo digital, de contenidos diversos, en formatos variados, que obliga a todo tipo de generadores de contenidos a producir bajo un ritmo constante de demanda a través de modos de producción que están siendo

mediados por intereses particulares que se sujetan a distintos órdenes, pero sobre todo a los que son de carácter económico.

El estadio de la era digital en el que actualmente nos encontramos de ninguna manera se corresponde con el estadio que estará definido en treinta años, aunque los intereses sí podrían ser los mismos. En este sentido, bajo los mismos intereses y considerando la constante establecida, podemos dilucidar una forma de consumo potenciada y un volumen extenso de creadores de contenidos digitales atendiendo todo tipo de necesidades e intereses. La intensificación acelerada de producción de contenidos digitales, como una consecuencia lógica, robustecería las bases, repositorios, sitios web y todo tipo de canales y plataformas digitales de distribución.

Parecería ocioso el hecho de sólo establecer esta obviedad sin ningún tipo de reflexión crítica, sin embargo, el que se tenga vislumbrado un escenario de tal naturaleza nos obliga a tomar en cuenta un aspecto que está relacionado con las formas comunes de consumo de contenidos digitales correspondientes a esta era y sobre las capacidades de recepción y aprovechamiento con las que el consumidor cuenta ante cada contenido que tiene frente a sus ojos.

De acuerdo con lo anterior, y tomando en consideración la forma en que se han visto modificadas nuestras maneras de consumo, en el momento en el que las revoluciones tecnológicas las han hecho más inmediatas o simples, disponiendo los recursos de los que nos valemos, para cubrir o atender alguna necesidad, sea de orden sustancial o vital, o para simplemente satisfacer algún tipo de deseo, la incidencia de las innovaciones que están ligadas a cada revolución, no necesariamente se ve reflejada en un sentido positivo que pueda reconocerse en una forma de bienestar, ya sea

en el terreno de lo social o en el plano de lo que puede reconocerse como saludable.

En este sentido, si consideramos, por ejemplo, la manera en que se han ido diversificando e intensificando las formas de producción o procesamiento de alimentos, a partir de la incidencia de criterios específicos en favor de un interés económico, cuyos procesos, mecanismos y directrices se encausan en un sentido distinto a los que estarían relacionados con valores sustanciales en beneficio de los consumidores –que ha acarreado problemas graves de salud generalizados en muchas sociedades, como la obesidad infantil u otros padecimientos relacionados con ciertos hábitos o conductas de consumo negativos.

El hecho de que tengamos ante nosotros una especie de nebulosa velando la apariencia de las formas de consumo de información que estarían dándose en un futuro inmediato se corresponde directamente con la incertidumbre que actualmente se tiene sobre el fenómeno, en tanto no existe claridad plena sobre de qué manera están operando los mecanismos de regulación que están detrás de la producción de los contenidos digitales, ni siquiera se tiene la certeza sobre si es que de verdad existen en sus formas más rigurosas, o sobre la naturaleza o las características de los criterios o motivaciones que definen los modos de producción digital cuyas restricciones parecen estar sujetas a consideraciones en el orden de lo común o que no son del todo claras. Más allá de ello, salvo en contados casos, parece no haber límites de restricción que definan lo que puede o no ser generado o publicado.

No obstante, para el caso de la producción de información especializada que se genera en el ámbito académico correspondiente a las instituciones públicas podemos tener claro que los intereses de pro-

ducción pueden estarse regulando a partir de la necesidad de difundir y de hacer públicos los avances de investigaciones y de establecer los puentes de intercomunicación disciplinar entre especialistas que están interesados en profundizar sobre aspectos específicos concernientes a los diferentes campos del conocimiento.

Asimismo, existen formas de producción que se sujetan a exigencias promovidas por sistemas del estado que incentivan la creación académica por medio de estímulos económicos que definen la calidad de sus trabajos a través de criterios formales de evaluación que califican su pertinencia, relevancia y trascendencia y a través de los cuales se cobra reconocimiento en ciertas áreas del conocimiento. Con relación a este quehacer, independientemente de los vicios que pudiesen encontrársele o asociársele, tenemos que este tipo de producción, dentro de treinta años, tendrá garantizado un espacio dentro de los repositorios académicos que serán administrados por instituciones públicas educativas y de investigación con lo que se tiene la certeza de que los contenidos dentro de los siguientes años seguirán siendo de libre acceso, cuando menos para quienes formen parte de las comunidades de instituciones públicas de educación e investigación.

Por otra parte, la manera de documentación de todo especialista, dentro de cada disciplina, puede distinguirse, en cierto sentido, por el tipo de fuentes de las que se vale para obtener, o sostener, sus datos y argumentos; o con las que conectan los planteamientos o el desarrollo de un trabajo; o las que le dan orden a un conjunto de datos obtenidos; o por medio de la cuales se formalizan o presentan los resultados de una investigación. Habrá, por ejemplo, disciplinas que consideran (en mayor medida), como de valor más primordial,

las fuentes primarias, a diferencia de la forma en que serían valoradas este tipo de fuentes para otras más, cuya documentación o formalización de sus datos, prefieran (en mayor proporción) las que se consideran como fuentes secundarias –independientemente de la controversia que pudiera desatarse a partir de contar con una fuente que podría ser reconocida de manera distinta por especialistas que se encuentran parados en dos terrenos disciplinares ya sea relacionados o distintos.

A este respecto, de qué forma podría considerarse una obra plástica en el momento en que se le presenta a un historiador del arte y a un escultor, si se sabe que las consideraciones que cada uno de ellos tenga sobre dicha obra, se sujeta, en su sentido y valor referencial, a intereses académicos distintos.

Habría que preguntarse ahora –a partir de lo antes planteado, pero sin descuidar la exigencia del reto– si las formas tradicionales de consulta de los materiales que forman parte de las bibliotecas en formatos de papel, dentro de treinta años, seguirán dándose, de alguna manera. En un plantel de educación profesional que se encuentra en una ciudad pequeña –lejos de las capitales donde existen expresiones culturales en sus formas más diversas e inmediatas y donde la presencia de las bibliotecas monumentales es muy poco común– contar con la posibilidad de obtener información, que sea dispuesta a través de repositorios digitales, parece ser algo necesariamente obligado, pero, cuando se trata de escuelas de formación universitaria, alejadas de las grandes ciudades, y cuyos temas de interés están relacionados con las artes visuales, surgen dudas sobre si las formas de documentación remota serían suficientes para cubrir ciertas necesidades o inquietudes específicas de los estudiosos de estas disciplinas.

Se tiene, pues –bajo ciertas reservas– que las imágenes digitales, contenidas en los repositorios, cubrirían de forma satisfactoria las necesidades de documentación para que los estudiantes de artes gráficas y visuales estén en las condiciones suficientes de desarrollar parte de las habilidades que le son requeridas (e intrínsecas a su formación profesional) en condiciones ideales, casi en la misma forma en que sucedería si las imágenes fuesen consultadas en un libro o contempladas en un museo, lo mismo sucedería para documentar cualquier tipo de trabajo académico.

Dentro de las artes visuales y algunas subdisciplinas del diseño, por ejemplo, se están perfilando modelos de formación académica que se concentran en proyectos cuya naturaleza, o características para identificarlos, se sostienen tanto en la investigación como en la producción. Estos proyectos de investigación-producción, concentran parte de su atención en todo tipo de aspectos relacionados con los pormenores básicos de formalización que son propuestos para distintas disciplinas, como los son los principios básicos de orden, forma, procedimiento y presentación de resultados, que se corresponden con los instrumentos y métodos de investigación que han sido diseñados tanto para las ciencias sociales como para las consideradas como ciencias duras.

Por otro lado, estos proyectos, además, concentran su atención en aspectos que están relacionados con todos los tipos de procesos de creación que están considerados para las artes. En este sentido, las formas de documentación, requeridas para este tipo de proyectos, empiezan a tornarse como de un tipo especial, en tanto, las fuentes pueden ser consideradas de dos formas distintas. En este sentido, se requiere de un tipo de formación académica para

acercarse de manera efectiva a las diversas fuentes de consulta, lo que nos llevaría de manera obligada a considerar un método.

Asimismo, quienes pretendan desarrollar un tipo de investigación-producción, deben considerar, además, instrumentos de registro de información y de datos que les permitan tener a la mano evidencia pormenorizada de sus procesos y contar con los elementos suficientes para reconstruir de manera ordenada cada uno de ellos. Este tipo de instrumentos permiten tener a la mano toda clase de resultados y registros relacionados con la producción para contar con ella en el momento en que deba dársele, desde una perspectiva académica, una estructura formal al trabajo. Algunos de estos materiales son los diarios de campo, las bitácoras, los cuadernos de apuntes o de bocetado y otros más.

Para ello tendría que empezarse, en este momento de la era digital, a contemplarse un modelo de repositorio que concentre este tipo de materiales para la documentación en artes y diseño, en tanto la facilidad de acceso y de recuperación de este tipo de información potencializa que la transmisión de las ideas, así como de todo avance técnico y científico, se vea garantizada, intensificando, así, las formas de intercomunicación disciplinar. No obstante, para establecer lo que podría vislumbrarse como un posible escenario en treinta años, tendrá que traerse nuevamente la constante sobre la que se ha venido reflexionando a lo largo del texto, pero ahora incluyendo otras consideraciones.

El Plantel Taxco de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México cuenta con un Centro de Documentación cuyas formas de consulta se mantienen en su sentido más tradicional en una forma regular, pero entre su comunidad puede verse registrado un aumento

en el consumo de contenidos en repositorios digitales de temas afines a las artes, lo que nos hace suponer que en treinta años éstos también serán lo suficientemente robustos para atender toda inquietud e intereses académicos de distinto orden, aunque no podemos estar seguros sobre cuáles sectores de la comunidad se verán mayormente favorecidos o sobre qué alcances tendrán.

Por ejemplo, un estudioso de las artes puede acceder a un repositorio que contiene imágenes para usarlas como referencias visuales tanto para producir obra como para documentar formalmente un trabajo. Lo que nos hace entender que, dentro de algunos años, los materiales contenidos en los repositorios de imágenes, como muchos otros, serán, igualmente copiosos.

Sin embargo, por un lado, parece no estársele brindando mucha atención a la formación de usuarios de este tipo de recursos para aprovecharlos de buena manera o en mayor medida. Situación que debería estarse atendiendo desde los ámbitos de la educación formal en los niveles medio y superior. El consumo de información digital con fines de documentación ha ido en aumento pese a que no parece estarse incluyendo, dentro de la formación universitaria, contenidos y temas relacionados con la documentación digital y sobre cómo hacer uso de los repositorios o de los medios que la facilitan, por lo que pondría ponerse en duda si realmente se esté haciendo un consumo provechoso ya de los materiales que contienen las bases.

Cada revolución tecnológica viene acompañada de nuevos instrumentos, pero también de un conjunto de conocimientos relacionados con el reconocimiento de nuevos mecanismos, procesos y dinámicas y con la instauración de nuevas maneras de formación técnica y de operación especializada que garanti-

zan su relevo de manera satisfactoria con respecto a un estadio anterior. Dentro de esta era digital resulta crucial sensibilizar, en términos técnicos, a quienes tienen la necesidad de hacer uso de los repositorios especializados, por medio de la alfabetización digital, dirigida a todos los sectores de consumidores de este tipo de contenidos documentales, promoviendo su uso, pero además haciendo notar sus utilidades, alcances y beneficios prácticos para garantizar que los fines de documentación para los que fueron diseñados se satisfagan en un nivel óptimo.

El reto para los siguientes años es garantizar el acceso a la información que se considera necesaria para la documentación remota especializada en las diferentes áreas del conocimiento y que es generada por instituciones académicas y de investigación públicas por medio de tareas que faciliten su accesibilidad y para que, de manera directa, se cumpla con los compromisos institucionales de cada una de ellas cuyos intereses están relacionados con los ejes que contemplan las acciones que se corresponde con la investigación y con la divulgación y difusión de la cultura. ¶

El medio de la imagen en movimiento. Parte II. Un megamedio que lo abarca todo

“Siempre ha sido un error filosófico tratar de sustentar el caso para el cine como arte, así como los estudios sobre cine, en la noción de que el cine es un medio único. La evolución del video, la televisión y el procesamiento por computadora solo ha servido para hacer este error más evidente.
Carroll, Noël. *Engaging the Moving Image*. p. 2

Por Ricardo Alejandro González Cruz

El estudio y la enseñanza de los medios audiovisuales está en un cambio constante, debido a las mejoras tecnológicas, los cambios en los medios de consumo y distribución, así como la aparición de nuevos medios. Igual que en cualquier disciplina relacionada con la tecnología, la necesidad de mantenerse actualizado es innegable. Pero en esta ocasión, para hablar sobre el futuro de la enseñanza de estos temas, más que revisar tecnologías en desarrollo o posibles avances técnicos, me interesa abordar la percepción que se tiene sobre los distintos medios que conforman este campo, apoyando una perspectiva más unificada que facilite la creación transmedia. Esta es la segunda y última parte de un artículo más amplio. En la primera parte ([que se puede encontrar aquí](#)) se analizan



las diferencias entre el cine y la televisión, argumentando que son menos definitivas de lo que parecerían a primera vista, aunque los sigue separando el hecho de que algunas obras son producidas originalmente para cine y otras para televisión. Pero con la llegada del *streaming* este argumento se complica, diluyendo aún más las diferencias entre ambos medios.

El *streaming* permite consumir obras de audio y video transmitidas por internet, usando una conexión de alta velocidad para evitar las pausas en la reproducción. De acuerdo con esta definición, el *streaming* incluye plataformas de video como Netflix¹ o Disney+², pero también otras de audio como Spotify³ y Apple Music⁴. Incluso estarían contempladas las plataformas con contenidos hechos por los usuarios, como YouTube (para video), Bandcamp⁵ (para música) o Ivoox⁶ (para podcasts). Pero a diferencia del cine, la televisión y el video, cuyos orígenes están ligados a sus respectivos dispositivos (el cinematógrafo, el televisor, la cinta magnética), el *streaming* usa como soporte dispositivos digitales ya existentes. Además, mientras aquellos medios tenían producciones hechas de acuerdo con sus características específicas, el *streaming* utiliza en gran medida catálogos de obras ya existentes: películas y series para cine y televisión, en el caso de las plataformas de video; álbumes musicales para las plataformas de audio.

Por estas razones, más que considerarlo un medio nuevo, el público tiende a verlo como una nueva forma de consumir los contenidos. Irónicamente, las obras que se producen directamente para estas tecnologías (como los videos de YouTube⁷ o los *podcasts*) rápidamente dejan de considerarse *streaming* en el habla popular, reservando el término para las grandes plataformas de contenidos comerciales, principalmente las que distribuyen video digital de compa-

ñías productoras profesionales⁸. Para simplificar el análisis, en el resto de este artículo, al hablar de *streaming* nos referiremos específicamente a este tipo de plataformas.

Por sus características de consumo, el *streaming* se relaciona con la televisión y el video más que con el cine: no está pensado para verse en pantalla grande en una sala oscura, sino en el televisor de la casa, el monitor de una computadora o incluso la diminuta pantalla de un celular. Los catálogos de los principales servicios de *streaming* apoyan esta percepción, al incluir tanto películas como series, de forma similar a la programación de los canales televisivos. En cuanto a las producciones hechas específicamente para *streaming*, las primeras que se hicieron fueron series, reforzando la percepción de que este medio viene a sustituir a la televisión tradicional⁹. Incluso al empezar a producir películas para *streaming*, estas se enfrentan a perspectivas elitistas que no les otorgan la categoría de cine por no haber sido hechas pensando en una distribución en salas¹⁰. Si se decide adoptar esta perspectiva, se podría retomar el argumento mencionado al inicio de este artículo: hay obras hechas originalmente para cine y otras hechas para televisión. En ese caso, las películas para *streaming* pertenecen a esta última categoría.

1 <https://www.netflix.com/mx/>

2 <https://www.disneyplus.com/es-mx>

3 <https://open.spotify.com/>

4 <https://www.apple.com/mx/apple-music/>

5 <https://bandcamp.com/>

6 <https://www.ivoox.com/>

7 <https://www.youtube.com/>

8 Esto podemos comprobarlo si hacemos una búsqueda de “servicios de *streaming*”: los resultados no mencionan a Ivoox o TikTok, sino a Netflix, Disney+, Amazon Prime y similares. Aquí hay un ejemplo: <https://expansion.mx/tecnologia/2021/12/29/servicios-streaming-mexico-2021>

9 2. En el caso de Netflix, su primera obra original fue la serie *House of Cards* (creada por Beau Willimon), en el 2013. La primera película original de Netflix, *Beasts of No Nation* (Dir. Cari Joji Fukunaga), se estrenó hasta 2015.

10 Para más información, ver Okja y la paradoja de Almodóvar, publicado en esta misma revista. <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2017/08/16/okja-y-la-paradoja-de-almodovar/>

Pero la cuestión se complica cuando nos encontramos con películas que son producidas para cine, pero en su búsqueda de distribuidores resultan ser adquiridas por empresas de *streaming*, que en vez de darles un estreno en salas las mandan directo a sus plataformas¹¹. Si queremos mantener la separación entre los medios ¿qué pasa con estas obras cinematográficas que no llegan a cines? Es exactamente la misma obra que, de haber sido adquirida por otra compañía distribuidora, hubiera llegado a salas cinematográficas. Su contenido no cambia, solo la forma de llevarla al público. ¿Qué es este cine que no llegó a las salas de cine? En un caso similar tenemos a las películas con producción cinematográfica que desde su origen son encargadas por plataformas de *streaming*. En muchos casos, sus presupuestos y esquemas de producción son idénticos a los que tienen los grandes estrenos de Hollywood, con la única diferencia de que nunca se considera la opción de darles un estreno en salas de cine. ¿Qué es este cine que nunca pretendió llegar a las salas de cine?

Las restricciones de la pandemia nos presentaron otra cuestión igual de confusa. Por los cierres totales y parciales en cines, plataformas como Disney+ y HBO Max estrenaron en *streaming* algunas películas que originalmente habían planeado para salas de cine, mientras que en otras hicieron estrenos simultáneos (esto es, tanto en cine como en *streaming* el mismo día)¹² en Estados Unidos. Entre

las cintas afectadas podemos mencionar *Soul*¹³, de Disney y Pixar¹⁴, o *Mujer Maravilla 1984*¹⁵, de Warner.¹⁶

Esta ruptura del esquema tradicional de las ventanas de distribución fue una medida temporal precipitada por las circunstancias sanitarias, pero plantea una pregunta: ¿Qué es este cine que por restricciones sanitarias se volvió *streaming*? Dado que el contenido de la obra es exactamente el mismo que si se hubiera hecho un estreno tradicional en salas, su categoría debería mantenerse igual, pero si se considera que el estreno en salas de cine es requisito para que la obra tenga esa categoría, estas películas no lo obtienen. Podríamos analizar el asunto a profundidad, pero cualquier respuesta que dependa de una clasificación rígida va a llevarnos a conclusiones forzadas. Lo mejor será aceptar que estas distinciones se vuelven cada vez más irrelevantes. Este proceso de unificación se aceleró y se evidenció por las restricciones de la pandemia, pero es algo que llevaba mucho tiempo desarrollándose.

En esta misma línea, así como cine y televisión se van uniendo, hay que considerar el caso del video. Aunque anteriormente se caracterizaba por usar cinta magnética como soporte principal, ahora es casi exclusivamente un medio digital. Esta tecnología se extendió al cine y la televisión hasta el punto de que las obras producidas actualmente para todos estos medios terminan siendo, a nivel técnico, video digital.

11 Por ejemplo, *Enola Holmes* (Dir. Harry Bradbeer, Reino Unido y Estados Unidos, 2020) fue producida por Warner Brothers para darle un estreno en salas de cine, pero finalmente fue adquirida por Netflix durante la pandemia y estrenada en esta plataforma.

12 <https://www.theverge.com/2020/12/3/22150605/hbo-max-warner-bros-movies-2021-simultaneous-release-matrix-godzilla-suicide-squad-space-jam>

13 *Soul*. Dir. Pete Docter y Kemp Powers, Estados Unidos, 2020.

14 <https://variety.com/2020/film/news/pixar-soul-disney-plus-1234773525/>

15 *Wonder Woman 1984*. Dir. Patty Jenkins, Estados Unidos, 2020

16 <https://www.theverge.com/2020/11/18/21504152/wonder-woman-1984-release-delay-new-date-warner-bros-disney-black-widow-dune-tenet>

Conforme la separación entre los medios audiovisuales se va diluyendo, podemos considerar la conveniencia de incluirlos en una misma categoría más amplia. ¿Pero cómo llamarla? Noël Carroll es uno de los principales proponentes del concepto “the moving image”¹⁷. En su libro *Engaging the Moving Image*¹⁸, nos dice:

“En realidad, sospecho que conforme el tiempo y la tecnología avancen, la televisión y el cine seguirán convergiendo. Tal vez se amalgamarán y se combinarán con computadoras a tal punto que no hablaremos más de TV o cine, sino más genéricamente de imágenes en movimiento. Desde ese punto en el futuro, voltearemos a ver la historia del cine y la historia de la televisión y pensaremos en ellas como partes o fases de la historia de la imagen en movimiento, una forma de expresión y comunicación transmedia (marcada por recursos perennes como la edición subjetiva y el montaje métrico) que ha sido implementada a veces por el cine, otras veces por la TV, a veces por computadoras, otras veces por una combinación de todas estas, e incluso a veces por aquello que todavía no podemos imaginar.”¹⁹

Esta “imagen en movimiento” agrupa todos los medios que hacen uso de la ilusión de movimiento, incluyendo cine, tele-

visión, video, e incluso otras como videojuegos, realidad virtual y aumentada, así como las que puedan aparecer posteriormente y tengan a las imágenes en movimiento como elemento principal. Aunque cada uno de estos medios tiene sus propias características técnicas y necesidades en sus respectivas producciones, considerarlas como variantes de un mismo medio global ofrece muchas ventajas.

La imagen en movimiento vista como un todo, facilita pensar en colaboraciones entre los medios que la conforman, potenciando el desarrollo de experiencias transmedia. Al eliminar las barreras mentales que separan estos medios, la movilidad de recursos en todas las direcciones enriquece las posibilidades. Esto ya ha estado pasando: vemos stickers y mensajes de texto como recursos gráficos en *La familia Mitchell vs. las máquinas*²⁰, elementos de videojuegos en *Scott Pilgrim*²¹ e incluso los elementos de cómic en *Spider-Man: un nuevo universo*²². En los videojuegos es muy común incluir *cinematics*: escenas en las que se abandona la interacción y el jugador solamente observa los acontecimientos, con una lógica similar a la de una serie televisiva o cinematográfica (de ahí el nombre de *cinematic*), incluyendo encuadres predeterminados y un montaje cuidadoso. En la dirección inversa, en las películas interactivas generalmente no se han incorporado interacciones más allá de la selección entre una variedad de rutas narrativas, pero, por otro lado, empresas

17 La traducción a español del concepto de “moving image” plantea algunas dificultades por la existencia de otro similar: “moving pictures”. Este último dio origen a la palabra “movie”, que es el inglés para “película” (en el sentido de una obra cinematográfica, no en el de la cinta de película fotográfica). En español, tanto “moving images” como “moving pictures” se traducirían como “imágenes en movimiento”.

18 Carroll, N. (2003) *Engaging the Moving Image*. Yale University Press, Estados Unidos.

19 Carroll, N. (2003) p.279, traducción del autor.

20 *The Mitchells vs the Machines*. Dir. Mike Rianda, Estados Unidos, 2021.

21 *Scott Pilgrim vs. the World*. Dir. Edgar Wright, Estados Unidos, 2010.

22 *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Dir. Peter Ramsey, Rodney Rothman y Bob Persichetti. Estados Unidos, 2018.

productoras como Netflix se han diversificado hacia la producción de videojuegos²³ y cómics²⁴.

Desde la perspectiva de la enseñanza, tradicionalmente se mantiene la separación entre medios. Sin embargo, una perspectiva más unificada contribuirá a acercar a los alumnos a conceptos que pueden parecerles ajenos, pero que sin embargo ya aplican actualmente de manera intuitiva. Si bien es importante presentarles obras clásicas para mostrar cómo se fue gestando el lenguaje propio de los medios audiovisuales, también es útil ofrecerles ejemplos que les resulten más familiares, como series actuales, videos virales o incluso videojuegos.

En un artículo acerca de la creación de los medios híbridos²⁵, Lev Manovich dice que: “Unidos por el entorno común del *software*, el cine, la animación, la animación por computadora, los efectos especiales, el diseño gráfico y las tipografías han llegado a formar un nuevo metamedio. Una obra producida en este nuevo metamedio puede usar todas las técnicas, o cualquier subconjunto de ellas, cuando antes, pertenecían exclusivamente a cada uno de esos medios”²⁶.

En un proceso similar, unir cine, televisión, video, *streaming*, películas interactivas, videojuegos, realidad virtual y aumentada, puede dar lugar a obras que difícilmente se gestarían si se insiste en una visión fragmentada de la imagen en movimiento.

No se está proponiendo derribar completamente las diferencias entre los medios, ya que es esencial saber las características técnicas y necesidades de cada uno. Si estamos revisando información técnica debemos indicar aspectos como qué tamaños y velocidades de fotograma se usan en cine, en televisión y en distintos tipos de video. Pero incluso estas características son cambiantes: los profesores de hace solo unas décadas habrían estado hablando de tamaños de negativos o tipos de cinta de video, así como ahora hablamos de formatos de archivos y tipos de compresión. La naturaleza cambiante de los medios nos obliga a actualizarnos constantemente. De esta misma forma podemos actualizar nuestra concepción general de los medios audiovisuales para incluir tecnologías nuevas conforme vayan apareciendo, incorporándolas a los canales de expresión a nuestro alcance.

Lo que se propone es identificar las similitudes y puntos en común entre los distintos medios, analizar sus recursos y concientizar que es posible trasladar muchas de sus posibilidades de un medio a otro. Obviamente no es lo mismo realizar una película que un videojuego, una experiencia de realidad virtual o un video para redes sociales. Pero así como las técnicas de montaje desarrolladas para cine pueden aplicarse también en los videos de TikTok, de la misma forma se pueden analizar los elementos inmersivos de la realidad virtual y adaptarlos a la experiencia televisiva. Si los realizadores audiovisuales del futuro son conscientes, desde su aprendizaje, de que las capacidades que están desarrollando no se limitan a un solo aspecto de la creación audiovisual, podrán transitar libremente a través de la gran oferta mediática que se les presente. ¶

23 <https://about.netflix.com/en/news/let-the-games-begin-a-new-way-to-experience-entertainment-on-mobile>

24 <https://www.sensacine.com/noticias/series/noticia-18558929/>

25 Manovich, L. (2006) After Effects, or Velvet Revolution (Part 2). Recuperado de <http://manovich.net/index.php/projects/after-effects-part-2> el 28 de septiembre de 2022.

26 Manovich, L. (2006) p. 1, traducción del autor.

Galería

RE_INICIAR

Taller de gráfica móvil

Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera

La llegada del SARS-CoV-2 sin duda ha impactado en la vida cotidiana a nivel mundial. Desde su llegada se ha generado una sensación que ahora recordamos, de manera general, como un presente detenido que, debido a la emergencia sanitaria, se prolongó por un periodo que rebasó (para algunos) los dos años de enclaustramiento y que implicó que se asumieran, como parte de la vida cotidiana, dos condiciones, la adecuación del hogar para el trabajo a distancia y la estadía prolongada en aislamiento domiciliario, condiciones que han marcado, en definitiva, un entendimiento nuevo y alternativo del mundo. El ordenador y los dispositivos móviles se convirtieron en el único espacio, y medio, a través de los cuales podíamos darle continuidad a nuestra interacción con el “otro”, pero siempre quedado demarcado en un plano (plataforma) virtual. Más de dos años transcurrieron para la humanidad en una misma locación, dentro del aislamiento domiciliario, con sus ventaj



jas y desventajas. El mundo entero ha sido trastocado y trastornado, una época en la que el duelo se hizo presente y que cobró protagonismo rompiendo con lo cotidiano. En ese contexto, se quedó también detenida (por dos años) la tradición que la FAD Taxco, como comunidad universitaria, ha festejado con gran entusiasmo, cuando de homenajear a nuestros fieles difuntos se trata a través de la realización de actividades multidisciplinarias realizadas en el espacio público, la Plazuela Hidalgo, con la colaboración del Museo Guillermo Spratling.

año 9 número 36 - noviembre 2022-enero 2023

.925
ARTES Y DISEÑO

- 45 -

No obstante, desde hace poco antes de la mitad del presente año, de manera gradual, se ha venido dando el regreso a la vida presencial; un nuevo enfrentamiento con la vida cotidiana. La plataforma virtual se ha convertido en una herramienta más, y no nuestra única ventana; el aislamiento queda como una alternativa y una medida preventiva más, y no como una necesidad. Estamos recuperándonos del impacto que nos ha cambiado. Hemos regresado a las calles. Las aulas vuelven a estar abiertas. Los talleres y sus maquinarias vuelven a ser utilizadas; la comunión con el “otro” regresa..., más allá de la pantalla... Estamos iniciando de nuevo. Hemos revivido. Por tal motivo, este año, la tradición del taller de gráfica móvil de la FAD Taxco le concede un espacio especial a la reflexión de la sensación pospandémica y al valor de la vida y a la naturaleza reconocidos en este “nuevo mundo”.

La galería muestra una producción colectiva de estudiantes del plantel que retoman la tradición de los talleres de gráfica móvil con motivo del día de muertos que, por más de una década, han sido una de las actividades distintivas de la comunidad universitaria. Las jóvenes visiones nos comparten melancolía, belleza, fealdad, humor, ironía, citas/homenajes y alegorías que, y si bien nos muestran, de manera inevitable, la costumbre popular y la im-

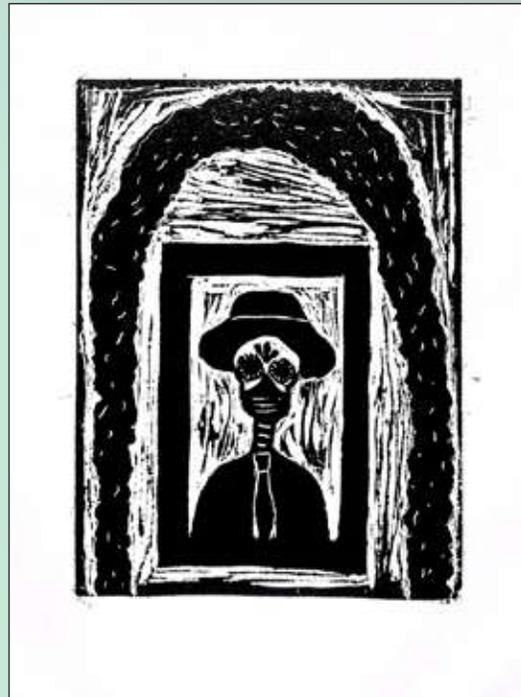
portancia que existe en el grabado –como el legado de las calaveras que forman parte importante de la identidad mexicana mediante los impresos que José Guadalupe Posada nos heredó–, dada la reflexión pospandémica, nos ofrecen además una lectura relacionada con otro valor, la resignificación de la vida en la muerte a través de calaveras que conviven nuevamente, después de estar en el aislamiento y que, de manera sabia, se adapta a los cambios; la calavera estudiante que regresa al aula; el ave fénix que resurge de entre las cenizas; las manos que simbolizan de nuevo el contacto físico; o bien, la ausencia de alguien a quien ya no podemos más ver ni tocar, son esas calaveras de los seres queridos de las que realmente se añora su regreso.

Es así como la comunidad estudiantil, impulsada por este regreso a lo presencial, ha realizado este homenaje a la vida y a la muerte. Dicho sea de paso, la producción gráfica fue utilizada para participar dentro de la propuesta colectiva de intervención que se dio en el plantel Taxco con motivo de día de muertos en el evento **REVIVIR**, el pasado 31 de octubre, así como para participar en el taller de gráfica móvil 2022, dentro del evento multidisciplinario **RE_INICIAR**, realizado en la Plazuela Hidalgo, ubicado a espaldas de Santa Prisca, el día 1 de noviembre de 2022. ¶

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Irán Michelle Moreno Arcos.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Frida Jhael Figueroa Ángeles.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



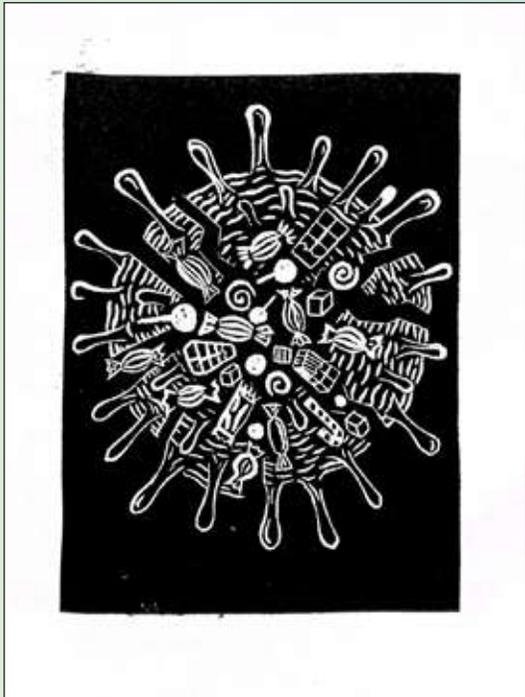
Rebeca Rodríguez Medellín.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Siara Alitzel Salas Valenzuela.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Nelly Ailen Valencia Rodríguez.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



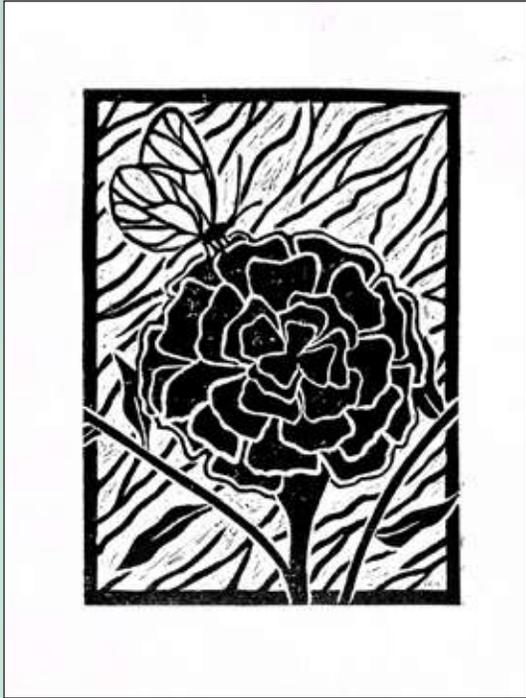
Josué Natanel Zavaleta Silva.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



David Alejandro Pérez Ariza.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Erandi Ángeles Santillán.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Saúl Alejandro García Paz.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Edgar Axayácatl López Ramírez.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.

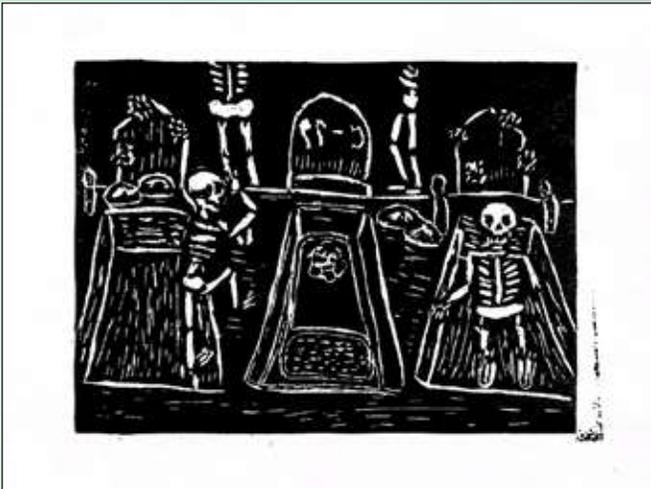
Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Dafne Sarai De La Rosa Salazar.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Mariana Fátima López H.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Arazil Pérez Cuevas.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Leylani Monserrat Sánchez González.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Diego Betancourt Flores.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Mariana Barroso Recillas.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Ernesto Muñiz Salgado
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022

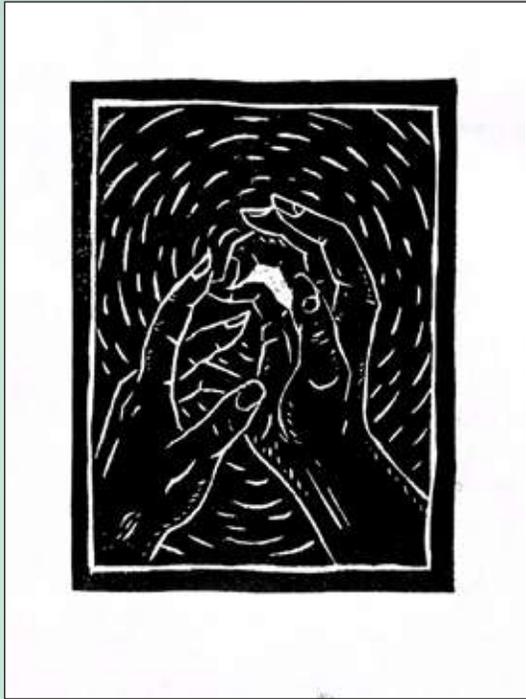


Diego Gutiérrez Juárez.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.

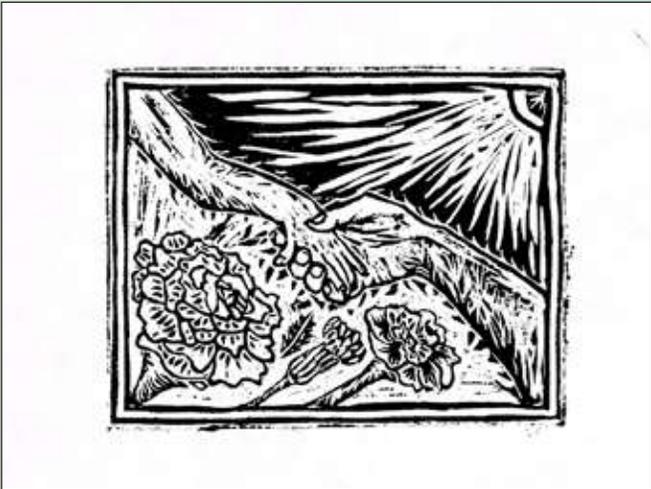


Mauricio I. Torres
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Lea Lezama Orozco
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022



Zyana Rhae Guadalupe Ariza Vargas
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022



Arely Raquel Miramontes Carsorio.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.

Galería
RE_INICIAR
Taller de gráfica móvil



Ángel Cruz Pérez.
Grabado en linóleo. 15 cm x 20 cm. 2022.



Luis Rodolfo Cortez Herrera.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.



Fanny Vergara Salas.
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2022.

925

ARTES Y DISEÑO

