

.925

ARTES Y DISEÑO

año 2 número 5 · feb - abr 2015

ISSN: 2395-9894 #5

<http://revista925taxco.fad.unam.mx>



It's a bird! [3]

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Ser digital en la era de las vanidades [6]

Por Fernando Varela Cisneros.

El desarrollo metalúrgico precolombino [9]

Por Francisco Javier Jiménez Velázquez.

Un juicio para el arte [12]

Por Carmen Tapia Martínez.

El coleccionismo empresarial [15]

Por Santiago Ortega Hernández.

El sonido y el espacio [17]

Por Saúl Sandoval Villanueva.



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dra. Elizabeth Fuentes Rojas
Mtro. Santiago Ortega Hernández
Mtra. Bertha Alicia Arizpe Pita
Mtra. Mayra N. Uribe Eguiluz
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Corrección y estilo:

Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Colaboran en esta edición:

Ricardo Alejandro González Cruz
Fernando Varela Cisneros
Francisco Javier Jiménez Velázquez
Carmen Tapia Martínez
Santiago Ortega Hernández
Saúl Sandoval Villanueva

.925 Artes y Diseño, Año 2, No. 5, febrero de 2015, 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.fad-taxco@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.

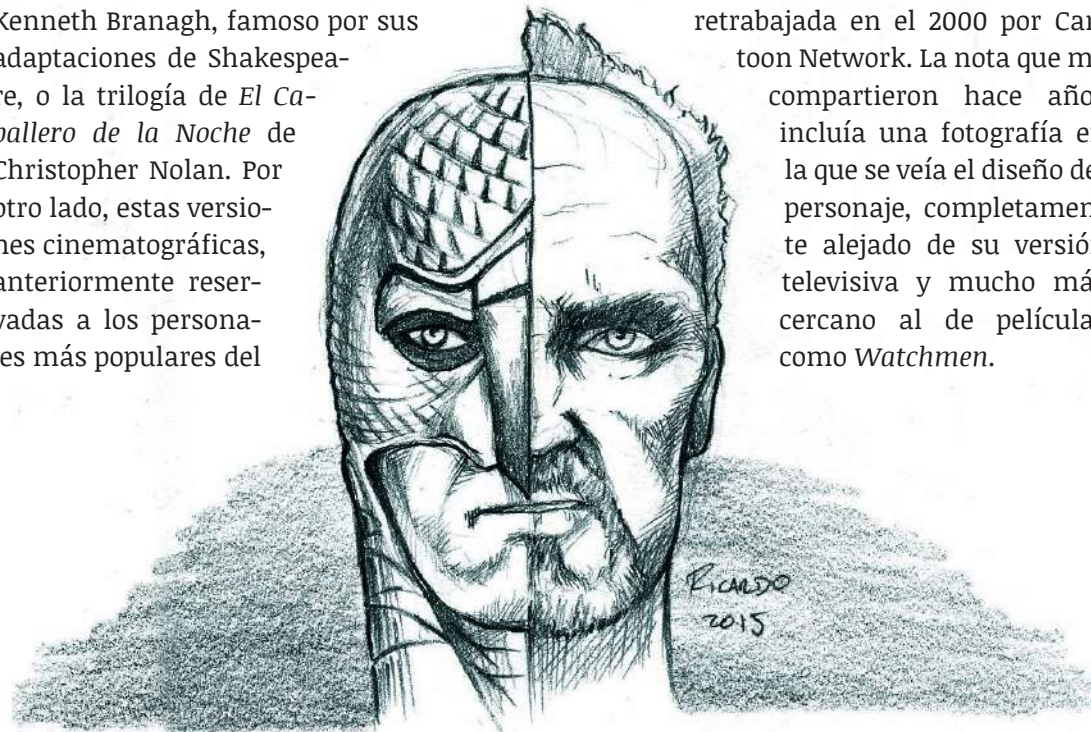
Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

It's a bird!

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Cuando un amigo me compartió, hace años, una nota según la cual Alejandro González Iñárritu estaba realizando la versión cinematográfica de *Birdman*, la noticia me pareció extraña pero no demasiado sorprendente. Actualmente las películas de superhéroes dominan el cine comercial y no es raro que directores considerados “serios” se acerquen al género de moda para tratar de darle su sello y legitimidad. Así, hemos visto *Thor* de Kenneth Branagh, famoso por sus adaptaciones de Shakespeare, o la trilogía de *El Caballero de la Noche* de Christopher Nolan. Por otro lado, estas versiones cinematográficas, anteriormente reservadas a los personajes más populares del

comic como *Superman* o los *X-Men*, han tenido que empezar a rascarle al fondo del barril en busca de más propiedades con potencial comercial. Si los mismísimos estudios Marvel, poseedores de un catálogo amplísimo de personajes, decidieron darle una oportunidad a los casi desconocidos *Guardianes de la Galaxia*, no resulta raro que Fox Searchlight quisiera entrarle a la moda superheróica con *Birdman*, protagonista de una serie animada en los 60s, realizada por Hanna-Barbera y retrabajada en el 2000 por Cartoon Network. La nota que me compartieron hace años incluía una fotografía en la que se veía el diseño del personaje, completamente alejado de su versión televisiva y mucho más cercano al de películas como *Watchmen*.



año 2 número 5 - febrero 2015

.925
ARTES Y DISEÑO

Pasó el tiempo y ya hace unos meses por fin se estrenó, y no podría ser más oportuna. Lo que pudo haber sido solo una entrada más a un género saturado y formuláico (y lo digo sin desprecio, personalmente me encantan los superhéroes en todas sus presentaciones) resultó ser más bien un comentario bastante eficaz sobre el género de moda, además de una divertida historia acerca del proceso de producción de un proyecto audiovisual.

No puedo evitar compararla con la ya mencionada *Watchmen*, que hace años intentó hacer lo mismo pero se quedó a medias. En primer lugar, ambas son películas que solo pudieron realizarse en un mercado ya encantado con el género; *Watchmen* estuvo desarrollándose durante décadas sin llegar a nada, hasta que el boom de películas de superhéroes la hizo comercialmente viable. En su versión original, en comic, *Watchmen* es una historia cautivante con personajes atractivos, que generan empatía con el lector, y de una crítica que analiza los estereotipos mediante el uso de situaciones novedosas. La versión fílmica, que tenía la oportunidad de hacer lo equivalente con una deconstrucción de las películas de superhéroes, se pierde en el estilo, nunca genera empatía y resulta tediosa. En cambio, *Birdman* se sale del género para observarlo desde afuera, concentrándose no solo en los estereotipos que existen dentro de estas películas sino también en la influencia que mantienen en toda la industria hollywoodense, en la saturación que provocan del mercado, en la percepción que generan en el público y en la búsqueda de sus protagonistas por lograr algo significativo, más allá de los intereses comerciales.

La película está llena de referencias: durante la búsqueda de un nuevo actor para reemplazar a la víctima de un accidente

en el set, se hace mención de varios candidatos solo para descubrir que todos han sido “absorbidos” por el género de moda. El protagonista de la película, Riggan Thomas (interpretado por Michael Keaton), se hizo famoso por una popular serie de películas en las que interpretaba a un superhéroe, hasta que decidió abandonarlo, igual que Keaton interpretó a Batman en dos películas inmensamente populares, hasta que decidió abandonar la serie (y los millones de dólares que le ofrecían) cuando Tim Burton fue sacado del proyecto. Poner a Keaton en una situación similar a la que vive en realidad, regresando para reclamar su lugar con un proyecto serio, recuerda a Mickey Rourke en *El Luchador*, retomando su carrera después de una época de decadencia.

Siguiendo con las referencias, se tiene que el actual “boom” del género de superhéroes no se entendería sin el antecedente de las películas de *Batman* de Burton, así que hay cierta verdad en las palabras de *Birdman* cuando, al ver a Robert Downey Jr. en la televisión, le dice a Riggan que ese debería ser él, que hizo eso mismo desde mucho antes. Estas referencias están incluso en pequeños detalles como la tipografía usada en el cartel de *Birdman* colgado en el camerino de Riggan, muy similar a la utilizada en los carteles de *Iron Man*, enfatizando que esta idea de combinación Riggan/Keaton está relacionada con el Robert Downey Jr. original. Tampoco hay que olvidar que el cast principal de *Birdman* ha participado en películas basadas en comics: Michael Keaton fue *Batman*, Edward Norton salió en *El Increíble Hulk*, Emma Stone en *El Sorprendente Hombre Araña* y Naomi Watts en *Tank Girl*.

Por otra parte, el film resulta ser un ejercicio cinematográfico impresionante. Se ha hablado mucho del plano secuencia

del que consiste casi toda la película, y no es para menos. Hacer un plano secuencia siempre es complicado, ya que conforme aumenta la duración del plano también aumentan las posibilidades de que algo salga mal y la toma deba repetirse. Cada escena debe estar planeada detalladamente y ensayarse hasta que quede perfecta, tanto en actuaciones como en iluminación, movimientos de cámara, utilería, escenografía y cualquier otro elemento que intervenga en ella, y solo entonces puede filmarse. Por eso, hacer un plano secuencia es una decisión difícil de tomar. Construir toda una película con planos secuencia es multiplicar esa complicación, pero cuando queda bien es impresionante. Esta no es la primera vez que se hace: otro ejemplo sería Irreversible, también hecha con planos secuencia unidos por transiciones que disimulan los cortes, pero aquí la ilusión de que todo transcurre continuamente es mayor. Es curioso que dos de las películas recientes con planos secuencia mejor logrados hayan sido dirigidas por

mexicanos (Iñárritu en Birdman y Cuarón en *Gravedad*) pero aún más impresionante es que en ambas películas el director de fotografía es Emmanuel Lubezki, que ha demostrado ser todo un genio para estos ejercicios. Más allá del plano secuencia, toda la realización es impecable. La iluminación es muy descriptiva y emocional, la música es diferente a la que se acostumbra incluir en estas películas, dominada por un baterista que incluso aparece a cuadro en algunos momentos además de que las actuaciones son intensas y el guión está perfectamente armado. La decisión de tomar al superhéroe como un simple pretexto para hacer una obra original acerca de la realización audiovisual es algo que molestó (y con razón) a los fans del personaje, pero el resultado lo justifica totalmente. Todo eso sin mencionar el sorprendente final... ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

Ser digital en la era de las vanidades

“La sociedad no es meramente un agregado de individuos; es la suma de las relaciones que los individuos sostienen entre sí”

Karl Marx, Die Grundrisse (1857)

Por Fernando Varela Cisneros.

Durante los últimos años la sociedad ha sufrido innumerables cambios culturales como una respuesta a la evolución y a la aparición de nuevas tecnologías que no son tan nuevas en tanto son una consecuencia directa de diversas acciones científicas y tecnológicas que durante años se han venido sucediendo y que como tal han resultado en las llamadas tecnologías digitales. Sin embargo, las repercusiones sociales que vinieron en los años siguientes no se habían notado, sino hasta la aparición de la red de redes llamada internet. Con ella vinieron los cambios, en algunos casos radicales. En lo que a la comunicación corresponde; la aparición del correo electrónico, y de las *web* personales, modificaron de manera sustancial, el flujo de la información y, sobretudo, la manera en que hasta entonces nos comunicábamos de tal forma que los cambios más importantes se empiezan a

gestar a partir de la aparición de la *web* 2.0. Una *web* más activa y, sobretudo, más participativa, en la que el usuario se vuelve creador de contenidos, es decir, se convierte en un *prosumer* (prosumidor) que encuentra en la red espacios para intercambiar información. De esta manera, las llamadas plataformas sociales se vuelven espacios para compartir, debatir, opinar y argumentar en donde cada mensaje cada foto o video son una invitación a participar de las emociones y motivaciones de los usuarios digitales del siglo XXI.

Pensando en lo anterior, es posible que durante los últimos años hayamos pasado de un estado de anonimato a un estado de transparencia, en donde nuestra vida privada pasa a un estado abierto, sin tiempo ni espacio, un estado en el que como individuos no controlamos ni participamos de las decisiones acerca de los actos que rigen nuestra vida pública en la red.

año 2 número 5 – febrero 2015

.925
ARTES Y DISEÑO

Aunque los procesos relacionados con nuestra actividad no sean del todo transparentes, si es posible que información con respecto a nuestra vida privada, ahora pública, sea parte de una estrategia para identificar patrones y conductas sociales y culturales que llevarían a los grandes grupos de poder a tomar un control total impulsando, con ello, la creación de intereses e identidades compartidas con normas y valores predefinidos, en tanto las acciones dentro de cada plataforma social están definidas o encaminadas a ofrecer las condiciones idóneas para generar un flujo de información personal de cierta índole.

Así cada foto, video, estado de ánimo, pensamiento, comentario, es filtrado, siendo parte de una estrategia que le permite a las redes sociales establecer patrones y perfiles, agrupando a personas a partir de sus gustos específicos y de sus conductas. Estrategia que, en las grandes esferas de poder comercial y gubernamental, nos presentan completamente transparentes ante los ojos del “gran hermano”. Sin embargo, nosotros sin saberlo somos parte fundamental de la estrategia y generamos cualquier cantidad de información personal que nos hace vulnerables ante el sistema a través de la superficialidad y ligereza con la que actuamos ante la presencia de diversos mecanismos que pretenden hacernos pensar en cuan fácil resulta ya la vida si hacemos uso de las innumerables aplicaciones para celular, tableta y ordenador o de la memoria que existe en la red para almacenar música, imágenes, textos, o cualquier otra cantidad de datos.

Otro aspecto que viene acompañado al desarrollo de las nuevas tecnologías y que ha modificado la forma de comunicarnos está relacionado con la incorporación a nuestro lenguaje de un sin número de tér-



minos nuevos con diversas connotaciones. En este sentido se han incorporado a nuestro lenguaje anglicismos, como *twitt* (mensaje de texto con un máximo de 140 caracteres de longitud), *twittear* (envío de twitts), *hashtag* (etiqueta formada por una cadena de caracteres creada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por un numeral, para que tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida), *trending topic* (tendencia o tema del momento), *bot* (programa informático, imitando el comportamiento de un humano), *blog* (proviene de las palabras web y log, en inglés es sinónimo de diario), *wiki* (nombre que recibe un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador por los usuarios), *whatsapp* (proviene de WhatsApp, una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, para enviar y recibir mensajes), por citar solo algunas.

Esto lleva a pensar en cuan banales y superficiales nos hemos vuelto dentro de las redes sociales, socialmente conscientes, pero solo de lejos, no cuando se trata de verdaderos problemas sociales, y a veces apoyando a héroes desconocidos de cinco minutos, dándoles *likes* o *twitteando*

Las imágenes
que ilustran
este artículo
son propiedad
del autor.

año 2 número 5 - febrero 2015

.925
ARTES Y DISEÑO



a diestra y siniestra, haciendo labor social sin compromiso o haciendo público todo lo que nos rodea, desde nuestros estados de ánimo hasta nuestras aspiraciones personales, y lo más increíble, la cantidad de seguidores que puede obtener una persona solo por el hecho de cambiar su foto de perfil. Actuamos con un terrible estado de banalidad publicando cualquier cantidad de información personal lo cual permite especular sobre el camino que seguirá nuestra vida en la red, transparente, vacía, rodeada de seguidores invisibles, ¿qué pasará con nuestras relaciones personales?, las reales, las físicas, ¿cómo actuaremos ante los verdaderos actos sociales? o ¿será que ya nos convertimos en verdaderos seres artificiales e insensibles?

Hemos construido un mundo en el cual nuestras comunicaciones y relaciones se han resumido a una serie de actos predefinidos por los patrones establecidos en las plataformas sociales, aunado a esto, la ineficacia con la que actuamos ante los nuevos medios de comunicación, sobretudo hablando de la red y de sus múltiples sistemas que la integran, nos lleva a padecer de una falta de contenidos serios y responsables en tanto un considerable porcentaje de la información que circula en la red no es del todo verídica, o es poco confiable, o no verificable. En muchos de

los casos es la misma información “dura”, por decirlo así, que circula en diversas aplicaciones que van desde blogs hasta informativos especializados, en ningún caso es analizada o desmenuzada y, sin embargo, mucha información es compartida por una gran cantidad de usuarios. Asimismo, son escasos los espacios dedicados a la generación de contenidos fidedignos y con información verídica para la red, son más los espacios dedicados a los contenidos de dudosa calidad, espacios, en la mayoría de los casos, con poca o nula cultura, lo paradójico a todo esto es que, buscando aparentemente mejorar la calidad de nuestras relaciones y sobretudo intentando mejorar nuestra propia educación y cultura, hemos creado espacios para el deleite de narcisistas con anemia cultural.

¿Cuál será entonces el futuro de nuestra sociedad? Si carecemos de contenidos de calidad y si la banalidad es el motor diario de nuestra vida en la red, es probable que nuestro sistema operativo sea más fundamental en la vida diaria que las relaciones personales, y que el intercambio de opiniones de posturas ideológicas o de una simple y llana conversación. ¶

**El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes
y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.**

El desarrollo metalúrgico precolombino

Por Francisco Javier Jiménez Velázquez.

El oficio de la metalurgia ha sido para el hombre a través de la historia, no solo un medio que le ha servido para fabricar objetos utilitarios que le han permitido resolver sus necesidades primarias, esta actividad es también una de las de mayor relevancia que se pudiera considerar para el desarrollo social de todas las culturas emergentes en la humanidad. Es por eso que vale la pena hacer una revisión a fondo sobre este oficio y reflexionar sobre la importancia que este mantiene hasta nuestros días.

Por una parte, debemos considerarnos afortunados de contar en nuestro continente con una gran riqueza mineral que permitió la emergencia y desarrollo de grandes culturas que nos heredaron un extenso legado cultural en toda América. De norte a sur surgieron diversas civilizaciones que a su modo y obedeciendo a diversos intereses, desarrollaron el quehacer metalúrgico que, por sus aportes técnicos y estéticos, las obras que han surgido de tal quehacer han llegado a ser consideradas entre las mejores del mundo.

Partiendo desde el origen, es necesario hablar a partir de la obtención del mineral en tanto a las primeras culturas no les fue difícil obtenerlo ya que se le podía encontrar de manera natural y abundante en el exterior, es decir “a flor de piel”, como



coloquialmente se dice. En los inicios de la metalurgia se trabajó con metales puros –oro, cobre y plata–, utilizando el cobre para la creación de herramientas de uso cotidiano y el oro y la plata, por su maleabilidad y aspecto estético, para la elaboración de adornos personales y objetos con cierto valor simbólico. Posteriormente, de manera accidental, se descubrieron algunas aleaciones¹ con lo que empezó a comprenderse sobre el comportamiento

1. Una aleación es la combinación entre dos o tres metales para fines prácticos. Torres Della Pina, José. Plata, transformación en el arte precolombino del Perú. Primera edición. Editorial Industrial Gráfica S. A., Lima, Perú, 2002.



de algunos de los metales para mejorar, así, su aprovechamiento en la elaboración de diversos objetos.

En cuanto a los aspectos técnicos, es de reconocerse la creatividad y el enorme esfuerzo que le imprimieron los primeros orfebres americanos al tratamiento y a la manipulación de los metales. De acuerdo con lo anterior, con pocos recursos, explotándolos al máximo, los antiguos orfebres consiguieron alcanzar grandes logros. De la misma manera, con gran creatividad e ingenio elaboraron sus primeras herramientas utilizando como materia prima principal la piedra, de las que escogieron aquellas que por su dureza les permitieran conseguir herramientas de percusión y corte, básicas para efectuar las principales labores del tratamiento técnico, de la misma manera, improvisaron espacios específicos para el trabajo manual, con lo

que surgieron los primeros talleres de producción.

El trabajo de la fundición, por otra parte, les permitió a los sudamericanos conocer las propiedades y cualidades de los metales. A este respecto, es digno de reconocer los alcances técnicos a los que llegaron los orfebres mochicas, cultura andina que prevaleció entre los siglos I-VII d.c. Si bien es cierto que todas las culturas andinas desarrollaron con maestría este oficio, la cultura moche sobresale de ellas en cuestiones técnicas de manufactura y sobre todo en aspectos ligados al perfeccionamiento que alcanzaron sobre los procesos de extracción de los minerales y al descubrimiento de ciertos tratamientos químicos metalúrgicos.

De acuerdo con lo anterior, los orfebres moches trabajaron con gran dominio el oro, la plata y el cobre, inspirados por

sus cualidades de maleabilidad, en tanto metales nobles. Con ellos elaboraron una gran diversidad de objetos utilitarios y de uso personal. De la misma manera, con el incremento de conocimientos en procesos y tratamientos adquirieron el control sobre el plomo y el mercurio en combinación con algunos elementos reactivos como la sal común, el nitrato de potasio, el alumbre de potasa, los sulfatos dobles de aluminio, el sulfato férrico, el cloruro de sodio, antioxidantes, el carbón vegetal y la greda creando, así, los “baños dorados y plateados”.

Asimismo, los moches tenían un gran conocimiento sobre las técnicas de soldaduras, repujado, laminados, filigrana y vaciado –a través de moldes para los cuales utilizaban un barro con características especiales que les permitía obtener un buen registro consiguiendo la maleabilidad deseada para con ello perfeccionar el proceso que comúnmente se conoce como “cera perdida”.

A partir de la obra que dejaron estos antiguos orfebres se puede apreciar cómo es que aprovechaban las cualidades del material y cómo es que conseguían efectos a partir de sus improvisadas herramientas teniendo como resultado acabados tanto bruñidos como lisos. Además, analizando las marcas hechas por estas rústicas herramientas, por medio de las cuales se

denota el trabajo manual en la obra con una fuerte carga expresiva agradable a la vista, se nos permite percibir el carácter del autor.

Con lo que hasta este momento se ha mencionado solo nos hemos enfocado en el comienzo del fascinante tema de la metalurgia y aunque actualmente se cuentan con altas tecnologías para la explotación metalúrgica, no puede dejar de reconocerse la herencia de los precursores de este oficio, cuyos conocimientos deben conservarse en tanto ellos han sido la base para el desarrollo de lo que algunos actualmente consideran como el arte de la metalurgia, ese arte del que se tendrá la oportunidad de profundizar aún más sobre sus técnicas y procesos en futuras entregas. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

Fuentes de consulta:

- Maiocchi, Danilo (2000). Inca, origins and mysteries of the civilization of gold. Marsilio, Venecia.
- Torres Della Pina, José (2002). Plata, transformación en el arte precolombino del Perú. Industrial Gráfica S.A., Lima.

Un juicio para el arte

Por Carmen Tapia Martínez.

Cotidianamente, y sin poner demasiada atención en ello, emitimos juicios sobre los objetos y fenómenos que nos rodean y al hacerlo establecemos una distinción cualitativa entre nosotros como sujetos capaces de juzgar y los objetos susceptibles de ser juzgados. Al constituirnos como sujetos, por medio de juicio establecemos una peculiar relación con los objetos del mundo permitiéndonos distinguir los objetos como tales en su diferencia con nosotros mismos. Pero el objetivo del juicio no es ese. Esta, solo es una primera distinción que realizamos en todo acto de juzgar, previa o simultánea al juicio y condición para que este se realice.

La diferencia provocada por el acto de enjuiciar nos sitúa en una relación especial con los objetos, que se resuelve siempre de forma valorativa y normativa. Valorativa porque se soluciona entre la aceptación o negación del objeto juzgado, por ejemplo, cuando juzgamos algo como bueno o malo, feo o bello, útil o inútil y normativa porque a partir de esta resolución se definen los comportamientos apropiados o inapropiados con respecto al objeto, es decir, los criterios que serán usados en lo posterior. Más aun, al emitir nuestros juicios apelamos a otros a aceptarlos, influyendo en su conducta futura. Es decir, los juicios también pueden formar opiniones que trascienden en las sociedades.

Como vemos, intentar responder a la pregunta ¿qué es juzgar? o ¿qué hacemos cuando juzgamos? no es un asunto menor, pues enjuiciar es una forma de determinarnos como sujetos, de relacionarnos con los objetos del mundo, de normar nuestros actos y de generar y regular sociedades. Esta descripción del acto de juzgar pareciera en primera instancia valer también para el campo del arte, campo en el que juzgar es inherente, prueba de ello es que existen especialistas en ese tipo de juicios; el crítico de arte o el curador contemporáneo, ellos son los expertos en hacer juicios sobre las obras artísticas. Sin embargo, cabe cuestionarnos si cuándo se enjuicia una obra de arte, se actúa de la misma manera que frente a cualquier otro objeto y si es posible generar criterios válidos por medio de los juicios que se hacen sobre ellos. Estas preguntas se nos imponen sobre todo porque los juicios en el campo del arte nunca son unánimes, cientos de discusiones se generan día a día alrededor de lo que podemos decir con certeza sobre la obra de arte y en todos los casos ninguna conclusión parece suficiente. Resulta tan problemático llegar a juicios válidos en el arte, que no es injustificado cuestionar la misma posibilidad de juzgar los objetos artísticos, pues pareciera que la obra de arte se resiste al juicio y al establecimiento de criterios permanentes que consigan abarcar los casos particulares.

año 2 número 5 - febrero 2015

.925
ARTES Y DISEÑO

Durante siglos, la estética y la teoría del arte han intentado definir al objeto artístico, pero cada definición expresa la esencia del arte desde el punto de vista de un problema particular o un grupo de problemas. Por ejemplo, resulta bastante claro que la definición del arte como imitación es la solución a un problema totalmente diferente de aquel al que se presenta como solución a la definición del arte como placer.

Actualmente, con demasiada frecuencia nos encontramos con preguntas como estas: ¿Qué es el arte?, ¿Cómo puedo distinguir un objeto cualquiera de una obra de arte? o ¿Por qué no puedo reconocer una obra de arte como tal cuando la veo? Responder estas preguntas es una tarea que no haremos aquí, solo nos servirán de indicadores del estado de las cosas en que se encuentra el campo del arte; lo que si haremos es mostrar la imposibilidad de juzgar “en sentido estricto” la obra de arte y al hacerlo demostraremos que esta imposibilidad nos da un atisbo de la diferencia radical de esta con cualquier otro objeto natural o producido por el hombre.

Para ello partiremos de una intuición que resulta de la definición de juicio. Como dijimos antes, el juicio es una relación entre un sujeto que juzga y un objeto a ser juzgado, es decir que para efectuar un juicio necesitamos un objeto determinado del que juzgar, pero si nunca sabemos con exactitud que es el arte, entonces esta indeterminación haría imposible el juicio, pues no podemos juzgar algo que no es. Esta intuición empata con la tesis que Hegel hace del arte en la Fenomenología del espíritu, donde lo define por una carencia, dirá que “el arte no contiene aún su propio concepto”.

Es decir, que el arte aún no es sí mismo, no se contiene ni abarca en su totalidad, no se conoce, lleva en su núcleo la indeter-



© Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

minación. Lo anterior en cuanto a la obra misma y en consecuencia el acto creador de arte es uno que no sabe todo lo que hace, ni conoce todos sus alcances. Un ejemplo de esto es la capacidad del arte de ser interpretado de múltiples formas por distintos espectadores, pero siempre coincidiendo en algún punto. A pesar de que el mismo autor tenga su versión de lo que hizo en la obra, esta, siempre estará abierta, porque nunca llega a ser idéntica a sí misma. Y como dirá Adorno, siguiendo muy de cerca lo planteado por Hegel, a propósito del acto de crear arte, que “consiste en hacer cosas que uno no sabe hacer o hacer cosas que uno no sabe cuáles ni cómo son”. Cabe

precisar en este momento, que con Hegel nos referimos al arte entendido estéticamente, mismo que autores como Arthur Danto, declaran, y no sin razones suficientes, como muerto. Sin embargo, conviene insistir en el arte estético porque en él se produce la radical diferencia que establece con los objetos cualquiera y en ello radica su importancia.

La cualidad de la definición negativa del arte es que, al aceptar su carencia y hacer de ella su definición, permite mantener la apertura conceptual que diferencia al objeto artístico de cualquier otro, sin violentarlo. Si aceptamos esta definición negativa del arte estético, seremos conducidos irremediabilmente a la imposibilidad de realizar el juicio, pues para que este se dé, como antes señalamos, es indispensable que existan dos elementos en la relación, elementos determinados uno como sujeto y otro como objeto, pero si el objeto no puede determinarse, tampoco puede realizarse el juicio. La relación que debería llevarse a cabo en el juicio estético estaría careciendo de uno de sus elementos: el objeto y, por lo tanto, fracasaría. Si forzamos la definición del objeto artístico, es decir, si lo obligamos a determinarse bajo cualquier criterio, eliminaremos con ello la característica que lo hace ser una obra de arte y entonces podríamos juzgarlo, pero si lo hacemos, si obligamos al objeto estético a definirse, estaríamos juzgando ya un objeto no estético. Esto significa que nunca podemos juzgar un objeto estético y que todo objeto que permite el juicio no es estético.

Lo anterior sucede cuando juzgamos un objeto artístico por medio de lo que conocemos como criterios estéticos, es decir, cuando le imponemos una definición de la que se deducen criterios normativos o viceversa (por ejemplo, cuando decimos que el criterio del arte es la belleza, la innovación, lo sublime, etcétera). Cuando imponemos algún criterio al arte estético determinamos su concepto y juzgamos mediante la adecuación de la obra particular a este concepto. En la medida en que la adecuación se cumpla, juzgaremos a la obra como válida o inválida. Pero, si sostuviéramos que el carácter de la obra de arte es su indeterminación, su apertura, el intento de juzgar, por medio de criterios, la violentaría y al juicio, lo falsificaría.

Concluyendo, la obra de arte estéticamente creada, escapa a nuestra capacidad de juzgar, entendiendo el juicio como facultad del pensamiento, por lo tanto escapa también al establecimiento de criterios para su posterior aplicación. Esta peculiaridad confirma también su incapacidad de ser definida de una vez por todas, al tiempo que nos deja ver que es una categoría de objetos creados por el hombre, que merece un tratamiento diferente para su comprensión. Queda entonces preguntarnos, si no podemos juzgarla ¿que si podemos hacer para comprender la obra de arte? y ¿qué tipo de relación podemos establecer con ella? ¶

La autora es Profesora adscrita a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM.

El autor de la imagen que ilustra este artículo está indicado.

El coleccionismo empresarial

Por Santiago Ortega Hernández.

Las empresas transnacionales han diseñado, desde hace décadas, múltiples estrategias para involucrarse en las actividades de la cultura y las artes de varios países; los intereses son varios, desde la necesidad de limpiar y fortalecer su imagen, conformar amplias colecciones de arte y participar en dicho mercado, hasta deducir impuestos. Sin embargo, es hasta 1980 que adquieren una presencia dominante en las naciones más desarrolladas. En este período conformaron equipos profesionales para tal actividad, desde comisionarios hasta departamentos de arte. Como resultado, estas empresas están involucradas en la producción, difusión y consumo de las artes visuales.

“Cuando los negocios empezaron a prosperar bajo las gravosas tasas impositivas de la década de 1970, parecía un poco tonto pagar altos salarios y donar hasta un 83% al gobierno o, peor aún, pagar dividendos y donar hasta un 98% para que se lo gastaran los políticos. La posibilidad de dejar en la compañía los beneficios después de impuestos ganados con esfuerzo me proporcionó la ocasión perfecta para convencer a los otros directores de que me dejaran comprar cuadros y esculturas...” (Hiscox, citado por Chin-Tao Wu; 2007: 263)¹

Los inicios

Ussem (1984) afirma que existen tres etapas del capitalismo desde un punto de vista de la organización y de la propiedad de la empresa comercial: inicia con el capitalismo familiar que surgió en la segunda mitad del siglo XIX, el cual desde inicios del siglo XX se ha visto gradualmente rebasado por lo que se conoce como “la revolución de los gerentes” que corresponde a esta segunda etapa y en donde la prioridad de la firma está por encima de las prioridades de la familia fundadora y la tercera etapa conocida como “capitalismo institucional” donde las redes transempresariales de propiedad y dirección son los ejes de cambio. Ussem (1984) insiste en que estas tres figuras constituyen simultáneamente la forma en que el mundo de los negocios intenta consolidar su entorno.²

“...estas elites empresariales, a través de la mediación de la prensa popular, voluntaria o involuntariamente, han cultivado la imagen de que son mecenas: los

- 1 Véase Hiscox, R. (1992). “Hiscox Holdings LTD”, en National Art Collections Fund (NACF). *The New patrons, Twentieth-Century Art from Corporate Collections*. Londres, p. 50
- 2 Véase Useem, M. (1984) *The Inner Circle. Large Corporations and the Rise of Business Political Activity in the United States and the United Kingdom*. NY, USA, Oxford University Press, pp. 3-29.



© Eduardo A. Alvarez del Castillo S.

El autor de la imagen que ilustra este artículo está indicado.

Médici de los tiempos modernos. Visitan galerías, recorren estudios de artistas y compran en las principales casas de subastas... Lo hacen como si fuera un estilo de vida específico a la vista de todos y por encima del poco honroso esgrima del mundo de los negocios". (Chin-Tao Wu; 2007: 22)

Todo inicia en 1917, en los Estados Unidos, cuando se permiten las donaciones benéficas y las donaciones de bienes a museos; las cuales estaban limitadas a un 15% del impuesto sobre la renta personal. A las empresas se les permite participar en este esquema hasta 1935 con una considerable reducción de sus obligaciones fiscales. Es hasta 1986 que se suprime la desgravación en lo que se refiere a la revalorización de las donaciones de obras de arte.

Desde la década de 1950 en América y Europa las empresas empiezan a patrocinar

bienales y eventos de artes visuales; los premios que vienen otorgando, en varias ocasiones, han sido calificados por gente profesional del medio como tendenciosos. A decir de Chin-Tao Wu (2007) al premiar el esfuerzo artístico, las empresas pretenden situarse en el centro de atención y arribar a la categoría de árbitros del buen gusto de la cultura contemporánea. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.

Fuentes de consulta

- Chin-tao Wu. (2007). Privatizar la cultura. Madrid: Akal.
- Useem, M. (1984) The Inner Circle. Large Corporations and the Rise of Business Political Activity in the United States and the United Kingdom. NY, USA, Oxford University Press.

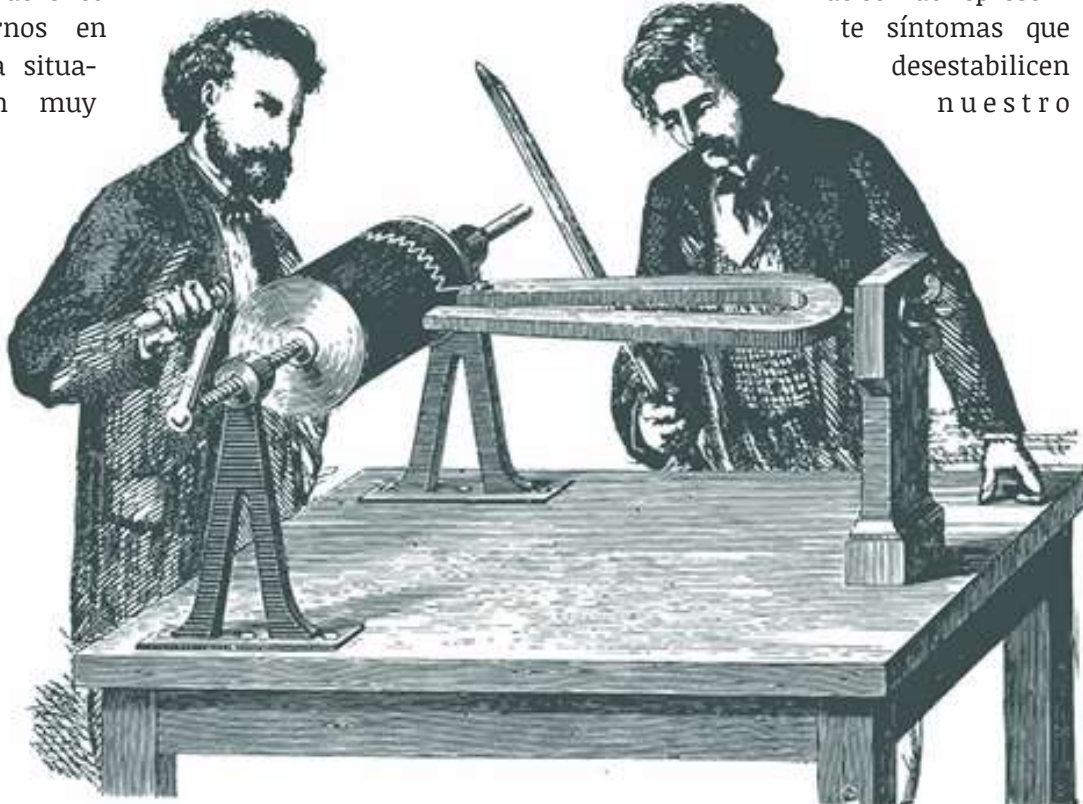
El sonido y el espacio

Por Saúl Sandoval Villanueva.

Imaginemos que entramos a nuestra habitación y que de forma súbita deja de existir cualquier ruido perceptible. Incluso al grado tal de que el ruido que generamos al caminar, o simplemente el hecho de dejar nuestras llaves sobre la mesa, pueda carecer del sonido de costumbre. Si vivimos en una ciudad, la ausencia de todo sonido puede llegar a ser relajante debido a la carga de estrés sonoro que la vida cotidiana ofrece. Sin embargo, pasados veinte minutos de encontrarnos en esta situación muy

probablemente escuchemos sonidos de nuestro propio cuerpo, como el de nuestra respiración o el de nuestros sistemas nervioso o circulatorio. Quizá, después de 40 minutos de experimentar la sensación ésta comience a ser inquietante o desquiciante.

La razón se debe a que el cerebro comienza a demandar fuentes de sonido que le den referencias de espacialidad dentro del lugar que habitamos. Es posible que la anulación de sonido represente síntomas que desestabilicen nuestro



año 2 número 5 - febrero 2015

.925
ARTES Y DISEÑO

- 17 -

equilibrio, provocándonos vértigo y hasta sometiéndonos a un estado de pánico. Por lo menos, esto es lo que dicen algunas personas que han experimentado la ausencia del sonido dentro de una Cámara Anecoica, un invento creado por un laboratorio de la NASA. En México, dicho sea de paso, existe una cámara así en el Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico de la UNAM.

El sonido puede definirse básicamente como un fenómeno de inmersión de frecuencia de ondas que se contraen y viajan a través de un medio atmosférico y/o acuático, a grandes rasgos, así lo plantea la física. Sin pretensión de metaforizar, el sonido existe en cada momento y situación determinados en la vida de este planeta y no necesariamente podemos definir la experiencia de sus cualidades y calidades auditivas. El hecho de que podamos escuchar el sonido, se debe a que contamos con un sentido auditivo, sentido que se desarrolló y que evolucionó debido a las necesidades de supervivencia en la historia del hombre.

Podemos captar estas vibraciones y traducirlas espacialmente gracias a un sofisticado sistema, compuesto por un conjunto de membranas y huesecillos que mandan señales eléctricas a nuestro cerebro, lo que nos da como resultado la conciencia de interpretación de distintas situaciones. Por otro lado, el encontrarnos en un lugar sin que podamos percibir sonido alguno, equivale al vacío. Es aquí en donde el sonido y el espacio generan una relación de coexistencia, por lo menos en la vida humana.

Ahora, imaginemos el siguiente panorama: salir de nuestra habitación (y poner atención en todos los sonidos posibles), estamos en una calle donde el tránsito, de todo tipo: vehículos, personas, animales, y

todo lo que pueda generar un sonido, nos permite relacionarnos con la noción del espacio en donde nos encontremos. Casi todo lo que se mueve genera sonido. Por lo tanto, es posible que escuchemos, casi imperceptiblemente, el ruido del motor de un vehículo que aumenta constantemente (luego, el sonido de dicho vehículo llegará a su nivel más alto para después descender gradualmente). Puede imaginarse el caso de un par de personas que charlan o el del sonido de un ave. En todos los casos no es necesario esforzarse para saber que algo venía hacia nosotros y que en algún momento compartimos con ese determinado evento el mismo campo espacial, justo antes de alejarse. Es decir, podemos calcular las distancias a partir del sonido. Aunque la visibilidad binocular nos ayuda a solventar potencialmente la necesidad de cálculo de distancias o aproximaciones espaciales, es relevante apuntar que existen culturas que utilizan el audio como un referente espacial, como los aivilik, una comunidad esquimal que se relacionan con su entorno natural y análogo a tal grado que puede diferenciar de hasta doce vientos diferentes. A esta comunidad los diversos crujidos del hielo los pueden proveer de referentes para orientarse espacialmente.

Ya sea por supervivencia, u obedeciendo a factores religiosos o de orden cultural, el sonido nos provee de un medio para la interacción social y para que ello ocurra es necesario contemplar lugares o espacios por descarte. El sonido se vincula directamente con el movimiento y esa capacidad de desplazamiento nos da la idea de espacio. Si acudimos a cualquier definición de sonido, en cualquier disciplina, nos daremos cuenta que implícitamente estará el espacio, en cualquiera de sus aristas. No es casual que en las prácticas esotéricas

o dogmáticas más antiguas, o en el mundo del arte actual, el sonido tenga cabida como una manera de expresión perceptual.

Algunos inventos sofisticados para la captación del sonido, como el hidrófono, tienen la capacidad de registrar las ondas sonoras que se suscitan en los mares y océanos, determinando también cómo es que cada uno de ellos pueda tener un sello particular (se trata de un sonido irrepetible respecto a cualquier otro del mar u océano). Estos sonidos generan en la mayoría de las personas que los escuchan una sensación de bienestar sensorial y placer perceptual. Incluso hay quienes afirman que el sonido del mar puede ser tranquilizador para los humanos por qué estamos familiarizados con el sonido acuoso desde que somos embriones de 14 semanas de gestación, puesto que en ese momento preciso se desarrolla nuestro sistema auditivo.

En el arte el sonido se vincula estrechamente con las artes escénicas y las artes plásticas, debido a su relación con el espacio. Por contar con cualidades plásticas, el sonido puede ser tan escultórico, como lo escultórico tan sonoro. En ambos casos el movimiento constata esa relación aunque ya existen muchas derivaciones artísticas desde mediados del siglo pasado con respecto al sonido y al vacío cómo antítesis de espacio.

La no composición y aleatoriedad de la que hablaba el compositor John Cage, eran

una contrapropuesta a la materialidad de la que él no era partidario. Con la ausencia acústica o el silencio, Cage profesaba lo inaudible como una propuesta más del vacío o del no espacio con su obra “4:33”¹. Algunos términos o derivaciones de estas disciplinas siguen dando pauta a la generación de propuestas actuales como el paisaje sonoro, arte sonoro, diseño sonoro y por lo menos una decena de sub-disciplinas que vinculan el arte, el sonido y el espacio. La arquitectura también ha jugado un papel esencial como el entorno en donde estas prácticas convergen. Cómo el caso del Espacio de Experimentación Sonora del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), de la UNAM. En este sentido, la posibilidad plástica del sonido en la historia del arte, es un tema que merece una revisión para una futura entrega. ¶

El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.

Fuentes de consulta

- Díaz, J. (2012). “Arte, diseño, moda. Confluencia en el sistema artístico.” Cuenca: UCLM.
- Eliasson, O. (2012). “Leer es respirar, es devenir.” Barcelona: GG.
- Hall, E. (1966). “La dimensión oculta.” Buenos Aires: Siglo XXI.

1. Esta es la más famosa composición musical de John Cage. Consiste en un pianista que no toca ninguna tecla durante cuatro minutos y treinta y tres segundos. En otras palabras, toda la pieza se compone de silencios, lo relevante es apreciar todos los sonidos incidentales que se presenten durante el acto. Puede ser interpretada con el grupo de instrumentos que se desee.

La imagen utilizada en este artículo sólo es de carácter ilustrativo.

925

ARTES Y DISEÑO