

925

ARTES Y DISEÑO

año 2 número 8 · nov 2015 – ene 2016

ISSN: 2395-9894 #8

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



Acerca de la creación del sistema de diseño de los XIX Juegos Olímpicos de México 1968 [3]

Por José Luis Ortiz Téllez.

Laboratorio de imagen digital: color pigmento y color luz en las artes visuales [10]

Por Miguel Ledezma Campos.

Segundo Festival de Animación Pixelatl [14]

Por Cristabel Esquivel García.

En las márgenes del libro: El paisaje como territorio de la memoria [16]

Por Mónica Eurídice de la Cruz Hinojos.

De monos y monolitos [19]

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

La importancia del idioma inglés en las artes [22]

Por Yamili K. Conde Juárez.

Re-pensar la re-presentación de la vejez femenina. Ejercicio de reflexión [24]

Por Paola G. Ortega Garay.

Recorrido fotográfico de la Zona Patrimonio Mundial, Natural y Cultural de la Humanidad en Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta [28]

Por Alicia Arizpe Pita.

Banksy, el anonimato perfecto [32]

Por Francisco Mendoza Pérez.



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 Nallely Uribe Eguiluz
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Lic. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Editor

Lic. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Corrección y estilo

Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Diseño y formación

Miguel Ángel Padriñán Alba

Colaboran en esta edición

José Luis Ortiz Téllez
Miguel Ledezma Campos
Cristabel Esquivel García
Mónica Eurídice de la Cruz Hinojos
Ricardo Alejandro González Cruz
Yamili K. Conde Juárez
Paola G. Ortega Garay
Bertha Alicia Arizpe Pita
Francisco Mendoza Pérez

.925 Artes y Diseño, Año 3, No. 08, noviembre 2015 - enero 2016, 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.

Acercas de la creaci3n del sistema de dise1o de los XIX Juegos Ol3mpicos de M3xico 1968

Por. Jos3 Luis Ortiz T3llez

Cada cabeza es un mundo, y cada persona tiene su versi3n. Esta es la m3a, desde una perspectiva diferente, desde el centro de acci3n. Ninguna persona puede producir individualmente tanta cantidad de proyectos, se necesita de talentos, manos, y energ3a para concluir con un dise1o vertical como lo fue el de las Olimpiadas de M3xico'68 hace 46 a1os.

I

A finales de 1966 y principios 1967, siendo un estudiante de mercadotecnia y publicidad, estaba rodeado por la cabeza de los medios mexicanos: la nieta del due1o de una cadena de radio, la hija del representante del Mickey Mouse, el hijo del editor de la revista Caballero, el sobrino de uno de los famosos productores de cine, en fin todos ellos pose3an altas credenciales. Nuestro padrino de generaci3n fue Miguel Alem3n Velasco, hijo del ex presidente mexicano, nuestros profesores proven3an de prestigiadas agencias publicitarias, canales de televisi3n o eran productores de cine o impresores, la gran familia de la comunicaci3n mexicana. Fue una 3poca en donde los mensajes en comunicaci3n

eran inteligentes, creativos, con sentido, utilizando conceptos, ideas impresionantes, desde luego para persuadir al consumidor, para llevarlo al mercado, para ofrecerle positivamente un producto, a1os despu3s rechac3 todo este concepto porque degener3 en vulgaridades, en barbarie, en conceptos baratos, sin escr3pulos. Aprend3 a escribir guiones, textos, cabezas titulares atractivas, *slogans*, formatos para anuncios, testimoniales, a utilizar el verbo popular en las campa1as, para mover al p3blico para que tomara ciertas decisiones.

Yo ven3a de la industria privada –trabaj3 en el despacho de dise1o con Raymundo 3lvarez, reconocido artista gr3fico del momento, y en dos agencias de publicidad,¹ una factor3a americana de productos el3ctricos y otra mexicana de comestibles en donde aprend3 a programar tableros en el departamento de IBM– y de San Carlos, La Escuela Nacional de Artes

1 Cabe incluir en estas rememoraciones a Carlos Arouesty, quien fue un personaje en la comunicaci3n mexicana, mi padrino de graduaci3n, mi jefe en la Agencia de Publicidad que llevaba su nombre, as3 como socio en ABYSA (Arouesty–Bauwer–Y31nez), otra agencia de publicidad donde yo fui cabeza de un grupo creativo as3 como director de arte entre 1972 y 1973.



Plásticas, donde años más tarde tendría batallas campales durante el proceso de cambio y desarrollo de los programas de diseño en la comunicación gráfica que fueron aceptados en 1975. En ella aprendí técnicas de dibujo, escultura, pintura, diseño y lo más importante a pensar en imágenes, a desarrollar mi percepción, y mi cultura visual. Tuve además la fortuna de participar en dos publicaciones², una diseñada en la secundaria, “El Clarín”, y la otra en la preparatoria, “El Quijote”.

Los profesores en la Escuela Técnica de Publicidad (ETP 1966-1968) me consideraban prometedor, me toleraban y me apoyaban. Recuerdo a quien me ayudó a organizar mis ideas con conceptos claros y eficientes, me refiero al filósofo y lingüista Arrigo Coen Anitua –padre de los artistas Arístides y Arnaldo– quien, dicho sea de

2 Mi primera experiencia de comunicación fueron “El Clarín” (nuestro lema fue: “Toca poco pero cuando toca suena”), una publicación de la secundaria (1958-1960), impresa en Mimeógrafo donde primero se tenía que teclear en una máquina de escribir (picar) a una hoja de seda especial para la impresora Gestner y luego enrollarla en el cilindro que al ser manipulado rodaba despidiendo la tinta e imprimía en hojas predisuestas; y “El Quijote” un vocero de la preparatoria No. 7 (1964), impresa en prensa plana, junto con otros compañeros de la secundaria.

paso, me defendió años más tarde –cuando fui atacado en una nefasta revista de diseño editada en Monterrey– diciendo en un artículo suyo, en la revista “El Consumidor”: “José Luis es el mejor diseñador y mi hijo Arnaldo el mejor pintor mexicano”.

Estando en clase, salió el tema, por parte de uno de mis maestros, de que estaban siendo organizadas las olimpiadas y que uno de sus contactos en la organización buscaba dibujantes publicitarios, no se les llamaba diseñadores gráficos en esos momentos.



Nunca me imaginé trabajar en una olimpiada, las había visto en el cine, en los libros, o a través de las noticias de la televisión. Ante el planteamiento sobre si me interesaba participar, contesté amablemente que no. Yo no quería pasarme el resto de mi vida sentado frente a una mesa de dibujo. Tres compañeros de clase fueron igualmente invitados. Al día siguiente me dijeron que necesitaban otro más, que yo era el mejor porque habían visto mis presentaciones visuales, mis diseños tipográficos, mis anuncios para revistas, mis *storyboards* (secuencia visual para cine y video), mis carteles y, sobre todo, el diseño de la

revista “Comunicación”, que la Escuela Técnica de Publicidad y la Asociación Nacional de la Publicidad patrocinaban –y de la que fui fundador y director artístico, en compañía de Ricardo Ampudia quien fungió como editor– y de la revista “Visión Publicitaria”, de la que fui director de arte y reportero.

Me llevó varios días tomar una decisión, finalmente me presenté y me pusieron a trabajar inmediatamente. Fui recibido por el profesor Willebaldo Solís quien fue el asesor deportivo y, más tarde, por Beatrice Trueblood, jefa del departamento de publicaciones, que se encontraba por encima de Lance y de todos nosotros.

Beatrice, diseñadora de publicaciones, tenía un ojo exquisito –me refiero a la manera en que veía los elementos de imagen y formato editorial– con una personalidad y profesionalidad impresionante, y, sobre todo, con una voz de mando. Al inicio fui dirigido por un estadounidense simpático que no hablaba español, Arthur Solin³, que

3 La identificación de un evento como son las olimpiadas no es cosa de juego pero sí del juego visual con tonos históricos y políticos. La identidad debería justificar la aptitud del lugar de origen; sus costumbres sobrevivientes de la mezcla de culturas, sus comidas; sus contornos; su música; su arte; ¿Quién en México estaba equipado para organizar sistemáticamente un programa de esa magnitud? El Diseño Gráfico, como era conocido en Europa y los Estados Unidos, estaba prácticamente en desarrollo en México, según Arthur Solin, y, en los últimos diez años debido a su economía, estaba preparado para dar el gran paso para que fuese utilizado como parte de un sistema más amplio de comunicación –como ya lo hacía en otras sociedades que se enfrentaban con problemas de identidad, problemas, donde el diseño gráfico, tuvo una gran influencia en la atención a las necesidades y en la elaboración de productos, diferenciando entre la gran competencia de productos y servicios. Es por ello que se necesitaba a un diseñador de marca que diseñará un programa congruente y logístico. America's Graphic Design Magazine, mayo/junio 1968, XVII:III. Traducido y editado por José Luis Ortiz Tellez.



wtrabajaba en Nueva York como consultor de diseño, vino a México a principios del 67 y estuvo hasta el otoño del mismo. Fue contratado específicamente para desarrollar las retículas y sistemas de formato de las múltiples publicaciones a diseñar con sus formas y procedimientos. Después de dos o tres semanas nos reunió y asignó a diferentes departamentos. Resultó que Arthur, ahora lo sé, tenía un gran ojo para encontrar la capacidad de cada uno de nosotros. Puedo ver en mí, después de tantos años, esa capacidad de dirección con la que él contaba para identificar los talentos de cada individuo. Recuerdo que me dijo “los símbolos e imágenes deberán ejecutarse con la misma mano y tú la tienes, hemos decidido que tú seas el asistente de Lance Wyman”.

Ese fue el principio de mi calvario. Trabajé como nunca, con entusiasmo, profesionalismo y responsabilidad haciendo

uso de mis conocimientos de arte, diseño, y publicidad. Ahí conocí a otros personajes que vendrían a ser un ejemplo de lo que yo quería ser. Entre chicos y chicas se fue armando un grupo de diseño que fue asignado a diferentes departamentos; el mío, Publicaciones, me satisfizo y cumplió con lo que pensé siempre acerca del diseño. En mi sección fueron contratados varios jóvenes diseñadores extranjeros, recién egresados de escuelas en Nueva York; el Pratt Institute y la School of Visual Arts, instituciones de arte y diseño en las que, por azares del destino, llegué a dar clases dos décadas después. Entre ellos surgieron artistas que hasta la fecha se encuentran activos; Michael Gross, David Palladini, Susan Breck Smith, Jane Blumenstock, Nancy Earle, y Bob Pellegrini del Pratt Institute; Jan Stornifelt de la SVA, y Beatrice Colle, Francesa-Mexicana que venía de la escuela de diseño de Basilea Suiza, quien era dirigida por Armin Hofmann (autor del libro *Graphic Design Manual* publicado en 1966.)

Fue tanta mi devoción que al final, y frente a los requerimientos de horarios que demandaba el trabajo, tenía que dormir debajo de las mesas de trabajo, todo era rápido pero bien hecho. De *sketches* (bocetos burdos) se pasaba a los originales para su reproducción, aquí no existieron los compso bocetos terminados, existían pruebas impresas que eran mostradas a la cabeza del Comité Organizador, Pedro Ramírez Vázquez, y a los directores alternos Beatrice Trublood y Eduardo Terrazas para recibir sus opiniones y su venia.

Al ser aceptados (la mayoría fueron aceptados en la primera presentación, algunos otros tuvieron que ser editados en el camino) se proseguía con la impresión final de miles de ejemplares. Los textos, las pruebas de galera (así se le llamaba a

las hojas que contenían la tipografía antes de ser terminadas) eran corregidos, editados, y autorizados por Beatrice y su grupo de editores y escritores, las fotos eran seleccionadas también de los cientos que los fotógrafos tomaban. Todo se redactaba en tres lenguas; español, inglés y francés.



Las ilustraciones eran en su mayoría elaboradas por alguno de nosotros, dependiendo del caso –incluso yo tomé algunas de las fotografías que fueron utilizadas en varios de los programas culturales. Era tanto el movimiento y muchas las necesidades que uno terminaba haciendo un poco de todo, incluso labores de supervisión de la impresión, todo siempre con la premisa de garantizar una buena calidad y consistencia en el diseño.

Ramírez Vázquez gustaba de caminar por las instalaciones (eran las oficinas de su propiedad, su casa se encontraba al cruzar el jardín en el Pedregal de San Ángel). Unas de esas noches preguntó: “¿de quién es este cubículo?” intrigado tal vez por los muros donde acostumbraba colgar, con Push Pins, bocetos, diseños, negativos, y pruebas de impresión, a lo que Beatrice Trublood contestó: “de José Luis Ortiz”.

Ramírez Vázquez era una figura impresionante –en alguna ocasión le escuché decir, en respuesta a un comentario relacionado con que aprendimos mucho de los estadounidenses, a lo que él planteó. “¡Ellos también aprendieron de nosotros!”

En las instalaciones de la Olimpiada teníamos acceso a todos los medios necesarios para producir nuestros proyectos, lo equivalente a lo que ahora se corresponde con los procesos digitales; se contaba con poder de decisión, dirección y se obtenían resultados profesionales; teníamos laboratorios de fotocomposición y fotográfico, se contaba con tipografía en linotipo, copiadoras, escritores, diseñadores, ilustradores, fotógrafos. Había que diseñar un programa completo sistemático para toda la olimpiada; el departamento de Publicaciones necesitaba formatos; el programa Cultural y Deportivo requería de símbolos; los lugares de competencia requerían de identificación y de mecanismos de resultados; los diferentes programas culturales requerían carteles; el departamento de Ornato Urbano requería de un sistema de señalización; y los boletos para los eventos debían de ser diseñados.

Así me la pasé hasta después de terminadas las olimpiadas. Trabajaba hasta muy tarde y por las noches salía y me quedaba con Nancy, una estadounidense de NY que fue diseñadora en el *Times Magazine*, y que vivía cerca de la zona de Coyoacán. Mi vida era el trabajo y mis compromisos con la olimpiada.

Tenía muy poco tiempo para socializar porque siempre estaba en *stand by*, excepto a la hora del almuerzo, tenía que esperar hasta el fin de semana para salir con mis amigos de la preparatoria y de San Carlos. En ocasiones se organizaban fiestas y reuniones con los compañeros de publicaciones, salidas al festival cine-



matográfico en el desaparecido cine Roble en la avenida Paseo de la Reforma, a veces salíamos a tomar una copa en algún bar cercano de San Ángel o Coyoacán con Carlos Beltrán, Luz María Linares y Miguel Cervantes, de la misma manera, eran contadas las visitas de Scarlett, mi amiga y enamorada de infancia.

En la casa de Lance conocí a Antonio Peláez, así como a su compañero, que fueron los caseros y vecinos en la calle Nebraska, quien organizaba reuniones donde aparecía gente reconocida y celebre. Lance dio una recepción en ese mismo edificio para los artistas que participaban en la “Ruta de la Amistad,” organizada por Mathias Goeritz⁴, ahí descubrí y conocí al artista Alexander Calder, autor de los móviles y de grandes esculturas que se pueden observar en el Hotel Camino Real de la Ciudad de México.

Pocas veces circulaba por el piso de abajo donde estaban Manuel Villazón y Jesús Virchez con su grupo de estudiantes de la

4 Mathias Goeritz, escultor, profesor de arte y pintor de origen Alemán, radicado en México desde 1949. Entre otras actividades influyó en algunos artistas jóvenes mexicanos y apadrinó a Wyman desde el principio. Fue coordinador de la Ruta de la Amistad durante los Juegos Olímpicos. Recuerdo que decía, cuando alguien copiaba a nuestros antepasados, “A los muertos hay que dejarlos en paz”.

Universidad Iberoamericana, que colaboraban con nuestro departamento, Virchez, Villazón y Sergio Chapa habían sido los iniciadores de la evolución de los 20 símbolos deportivos que fueron desarrollados y refinados por Wyman y nuestro equipo de trabajo. Otro de los departamentos era el de Eduardo Terrazas⁵ que fungía como Asesor Artístico de las Olimpiadas y estaba al frente del departamento de Ornato Urbano y, desde luego, el de Publicaciones dirigido por Beatrice Trueblood donde también se veían caras familiares de escritores o traductores de español, inglés y francés. Incluyendo a José de la Colina, José Revueltas⁶, Juan Vicente Melo, y Juan

-
- 5 Entre sus proyectos se pueden observar el diseño de ornato en todos los estadios y pistas deportivas, utilizando ondulaciones que producía el linaje ofrecido por el logotipo México'68 y que sugería un efecto de eco. Los efectos fueron una geometría fantástica; aplicaciones a muros, esculturas, uniformes, señalizaciones y todo accesorio visual utilizado como identificación o de ambiente en las instalaciones deportivas.
- 6 Nuestros compromisos fueron con la olimpiada, pero los acontecimientos que sucedían fuera de nuestros terrenos eran alarmadores. Se acusaba a José Revueltas, uno de nuestros escritores, quien circulaba por los pasillos de las oficinas del Pedregal y con quien llegué a tener simpatía, y a quien le brindé respeto después de compartir algunos momentos entre conversaciones y tequila, de ser uno de los participantes en la Asamblea de Intelectuales y Artistas ante el Consejo Nacional de Huelga en 1968, y autor intelectual del movimiento. Días más tarde, el 2 de octubre el ejército invade la Ciudad Universitaria, continuando con la matanza de los estudiantes y manifestantes reunidos en la Plaza de las tres culturas en Tlatelolco y él desaparece del mapa. En esa época no tenía ninguno de sus libros, sabía que José Agustín había editado su obra literaria en 1967, y escuche que el *establishment* cultural no lo aceptaba, lo vetaba. Su afiliación comunista y su pasado de rebeldía ante el *status quo* lo llevo a prisión varias veces. ¿Quién es este hombre?, ¿qué estaba haciendo aquí? Se ganaba la vida escribiendo para la cultura, en este caso para una olimpiada que era la antítesis de lo que él representaba. Tengo otro cuento sobre él.

García Ponce entre otros, y chicos y chicas de diferentes países y colores. En mi opinión destacaba el editor de publicaciones Huberto Batís.

Durante los juegos y cumpliendo con los horarios, mi trabajo se extendió por las noches y por la madrugada, había que entregar los originales a la "Imprenta Miguel Galas", sobrino de Santiago el fundador de la imprenta, donde el ilustrador-pintor Jesús Helguera había trabajado en sus populares calendarios en décadas pasadas, eran los impresores más completos en esos tiempos con grandes prensas de múltiples colores. Había otros fabricantes de parafernalia olímpica a los que se les entregaban los originales para su reproducción.

La consigna de los impresores fue darnos todas las facilidades que nuestro trabajo requiriera. En las selecciones de color se retocaban los errores o modificaciones, nuestros originales estaban montados en cartulinas blancas o recortados en acetatos de película ámbar o roja llamada Rubylith que reproducían al negro, como las que se usan para serigrafía, y eran montados por mí y Beatrice Colle. Armábamos las capas del original con película negativa o película transparente. Era una forma rápida y eficiente, si se conocía la fotomecánica, los sistemas de impresión siguiendo los pasos nos llevarían a un resultado positivo. Si lo hacíamos en negativo sabíamos que saldría en positivo y viceversa.

El trabajo de espejo era divertido y se lograban resultados increíbles con los colores seleccionados. Era una juego entre papeles, maquinaria y olor a tinta, los trabajadores de Galas también ayudaban con sus especialidades; el seleccionador de color, el que armaba los originales para reproducción múltiple aprovechando los tamaños del papel sin desperdiciarlo, el

paste-up ó *maquetero* que finalizaba los originales, los de fotocomposición que igualaban los colores que caprichosamente seleccionamos de los muestrarios de Pantone, con tramas y pantallas de diferentes puntos, el impresor que distribuía el color equitativamente en los rodillos, las pruebas a color, las pruebas de máquina, el encontrar errores ortográficos en las placas terminadas, el parar la producción porque los horarios cambiaron y había que repetirlos, el parar la producción porque los colores o el concepto no era el adecuado y había que desecharlo.

Era una serie de trabajos manuales, artesanales que culminaban con grandes resultados; atractivos carteles, folletos con una calidad extraordinaria para esos tiempos, reproducciones fieles a la fotografía y registros fieles a los del diseño.

Fue una gran experiencia, una lección de posgrado, una muestra de lo que se puede hacer con talento y poder. Así fue como me malacostumbre, es decir, pensé que todos mis trabajos serían como este, que había empezado con una gran línea de trabajo. No fue así, nadie tuvo los medios suficientes para producir en un solo lugar hasta finales de los setentas que ya se contaba con cámaras fotomecánicas para producir copias y negativos, copiadoras, tipografía, utilizadas en la producción de originales listos para ser multiplicados. Se utilizaban fotografías impresas en b/n y color directos de negativos y transparencias de treinta y cinco milímetros para la posición de fotos.

Ahora con la Web y los sistemas digitales, *scanners*, fotografías de archivo, y con las impresoras se pueden obtener pruebas a color así como negativos antes de ser enviados al impresor, sin el goce que se tiene cuando se dibuja, se hacen bocetos, se fotografía, se colorea, se escoge la mejor tipografía, logrando una interacción entre diseñador -fotógrafo -ilustrador, en esos tiempos se desarrollaban varias alternativas y se tomaba una decisión de cuál era el mejor concepto.

Había reuniones y cenas. México estaba en una algarabía contagiable. Por una parte se tomaba vino y tequila, por la otra los universitarios perdían su autonomía. Todos nosotros nos encontrábamos en medio de una disyuntiva: ¿para quién estamos trabajando?, ¿éramos parte de la elite justiciera?, ¿éramos cómplices? Muchas preguntas, pocas respuestas. Para mí todo era trabajo, disfrutaba tanto que no media el tiempo y esfuerzo, era mi pasión y me abría una gran ventana al mundo.

En mis intercambios culturales con nuestros compañeros extranjeros, se sembró la semilla para mi salida de México, todos me decían que lo que yo hacía lo podría desarrollar mejor en Nueva York. Pasaron varios años antes de mi partida. Incluso al final de las olimpiadas un personaje de la comunicación Carlos Arouesty propuso en una comida que el grupo de diseño de las olimpiadas trabajara para su agencia al final del evento, a lo que todos coincidieron en que yo fuera el Director de Arte, así fue por algún tiempo. ¶

Laboratorio de imagen digital: color pigmento y color luz en las artes visuales

Por Miguel Ledezma Campos

A la pintura, por tradición, se le atribuye el color como un elemento esencial. Una pintura convencional es la suma de un pigmento y un medio aglutinante sobre un soporte rígido o flexible. Por lo general cuando asistimos a una exposición de pintura esperamos encontrar la combinación de estos tres elementos en una imagen fija e inmutable: pigmento, aceite y tela. Por otra parte, gracias a la invención de la cámara cinematográfica, existe una noción moderna de la imagen como una forma móvil y narrativa. Hay quienes consideran que la segunda es una mejora de la primera ya que, si uno de los objetivos de la modernidad es el progreso, la imagen en movimiento sería el resultado del progreso de la imagen fija.

Aunque al principio el cine era monocromático, con los avances tecnológicos llegó a ser policromático, al igual que la pintura. Sabemos que en los inicios de la fotografía, durante la segunda mitad del siglo XIX, los pictorialistas emulaban estrategias de composición pictórica tradicional a través de complejas técnicas fotográficas (González Flores, 2005, pp. 180-184). Con la invención de la imagen

fotográfica en color, el cine y la televisión accedieron a la esencia de la pintura, es decir, a la policromía.

Si diferenciamos el color material del inmaterial o el color pigmento del color luz, de manera general afirmaremos que a la pintura le corresponde el color pigmento y a la imagen cinematográfica el color luz. El color pigmento una vez que ha secado es inamovible, se fusiona con su soporte, en cambio, el color luz no requiere de un soporte único ya que sólo necesita una superficie material en la cual reflejar ondas luminosas. Cada tipo de imagen requiere de un dispositivo de visibilidad específico, a las imágenes hechas con color pigmento les corresponde la luminosa galería y a las imágenes hechas con color luz les corresponde el cine o la oscura sala de proyecciones. Históricamente ambas prácticas de la imagen se bifurcan, toman caminos y públicos distintos.

II

A partir de que las cámaras para grabar video se volvieron económicamente accesibles en la segunda mitad del siglo XX, artistas como Nam Yum Paik, Bruce Nauman o Vito Acconci empezaron a trabajar con la imagen-movimiento, generando obras de

arte que no se relacionaban con la tradición cinematográfica. Por lo general, estas primeras piezas de video arte son registros de acciones, las cuales fueron llamadas *body art* o arte del cuerpo (Guasch, 2000, pp. 81-115). Así como el *performance art* o arte-acción difiere de la representación teatral, generalmente, el videoarte pretende no ser encasillado en las estrategias espectaculares y narrativas cinematográficas. En este sentido, el video arte es presentado al público en galerías y no en cines, lo cual, al principio, fue una variante atípica de la presentación convencional cinematográfica.

La integración de la imagen-movimiento en las artes visuales transformó los modos de presentar y consumir arte en las galerías de arte, las cuales aceptaron la presentación de obras que no cumplían con los cánones de la tradición artística, permitiendo el uso de dispositivos de proyección entre otros diversos objetos y situaciones. En sentido inverso, el cine se volvió más purista, desechando cualquier intervención espontánea en tiempo real, a diferencia de sus orígenes, cuando la música era ejecutada por intérpretes en cuerpo presente cada función.

El video arte ocupa un lugar muy importante en exposiciones y bienales de arte en todo el mundo. Actualmente, cuando visitamos un museo de arte contemporáneo es común encontrar montajes especiales para la presentación de videos en salas oscuras con uno o varios videoproyectores en su interior y algunas butacas para que el espectador, al igual que en el cine, tome asiento y contemple las obras.

III

Analizando el trabajo de Dan Flavin, Dan Graham comenta que: "...dentro del escenario arquitectónico de la galería de arte, normalmente se hacía caso omiso de la ilu-

minación -incluso de su instalación- o se la consideraba una decoración interior meramente funcional o carente de importancia. Puesto que se suponía que el espacio de iluminación era neutro." (Graham, 2009, p. 7). En la segunda mitad del siglo XX las obras minimalistas de Dan Flavin fueron piezas precursoras del arte lumínico. Sus instalaciones hechas con lámparas de neón y tubos de colores, generalmente dispuestas sobre los muros de la galería, transforman el ambiente y la supuesta neutralidad del espacio expositivo. La utilización del color luz genera piezas tridimensionales e inmersivas, es decir, envolventes. Las obras lumínicas no sólo afectan el color de los objetos que están a su alrededor, también influyen los cuerpos de los espectadores alterando su percepción.

El artista danés Olafur Eliasson ha elaborado varias obras con luces de colores, produciendo espacios monocromáticos que generan formas de percepción no habituales. En 1997 presentó la obra Espacio para un color, en donde, a través de lámparas amarillas, provocaba que sólo se viese un color dominante. "Como una imagen en blanco y negro con sombras grises intercaladas, este espacio amarillo torna un jersey verde y unos zapatos morados en un campo de infinitas sombras que van del amarillo al negro" (Eliasson, 2012, p. 52). En esta obra, Eliasson provoca en el espectador una especie de hipervisión, en donde se tiene la sensación de percibir más detalles de lo habitual debido a que nuestro cerebro recibe menos información por la ausencia de los demás colores).

IV

Las obras citadas anteriormente y las posibilidades que ofrecen para las artes visuales han despertado nuestro interés en el Instituto de Artes de la Universidad Au-



Figura 1. Registro de Formas a la deriva, Rubén Gil, 2013.

tónoma del Estado de Hidalgo. El juego entre color pigmento y color luz, entre estático y dinámico, entre obra abierta y obra cerrada, funcionan como una herramienta para repensar, desde una perspectiva compleja y actual, la noción de imagen en general, y las nociones de pintura y de fotografía en particular. ¿Qué posibilidades nos ofrecen las nuevas tecnologías en el arte? ¿Qué tipo de pintura se puede hacer con una computadora y una impresora de gran formato? ¿Cuáles son las cualidades artísticas de las nuevas fotografías editadas en un *software* y posteriormente proyectadas en el monitor de una computadora dentro de un museo o galería?

En cuanto a la reflexión e investigación sistemática de las relaciones entre pintura y tecnología destaca el trabajo de Rubén Gil, artista y académico del Instituto de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. En la obra que lleva por título Registro de formas a la deriva (2013), el autor pintó con acrílico una forma abstracta directamente sobre el muro de la galería, posteriormente digitalizó esa imagen para ser animada y proyec-

tada sobre el mismo muro. Este proceso dio como resultado la combinación del color pigmento y el color luz en una misma obra. La primera imagen estática y la segunda dinámica, ambas superpuestas y en movimiento continuo. El trayecto del cuerpo del espectador frente a la obra generaba una interferencia entre ambos tipos de representación. (Ver figura 1)

Otra pieza de Ruben Gil, pero de mayor complejidad técnica es Registro de ai/wkks/002 (ambiente indeterminado Wassily Kandinsky Karlheins Stockhausen var. 002). Una obra intermedia entre pintura, *net art* e intervención sonora, la cual fue presentada en el Centro de Arte y Filosofía, Pachuca, en 2012 (<https://youtube/kmYcTLhp4eg>). En esta pieza envolvente, el cuerpo del espectador era rodeado por un conjunto de imágenes que tenían su origen en el dibujo y en la pintura análogos, sin embargo, todo era el resultado de la utilización de proyectores de cuerpos opacos y video proyectores. Las obras de Gil son el resultado de la improvisación sonora, de la cinestesia y de la articulación entre imagen y sonido, los cuales generalmente toman forma en el momento mismo del evento (<http://www.indetermedia.com/>). (Ver figura 2)

Por otra parte, en lo que se refiere a la presentación simultánea de las imágenes digitales, en 2014 elaboramos la videoinstalación Ubicuidad como parte del proyecto Laboratorio de imagen digital, gracias a la



Figura 2. Registro de AI/WKKS/002 (ambiente indeterminado Wassily Kandinsky Karlheins Stockhausen var. 002), Rubén Gil, 2012.

iniciativa del Grupo de Investigación Arte y Contexto de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo a través de la coordinación de Julia Caporal y un servidor, y del Cuerpo Académico Estudio y Producción en Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato con la coordinación de Salvador Salas y Miguel Ángel Castro. También contamos con la colaboración de la Margarita de Haenne, coordinadora del Proyecto Laboratorio de Imagen de la Universidad Autónoma del Estado de Querétaro.

Para esta pieza, estudiantes e investigadores de las tres universidades elaboramos imágenes digitales fijas cuya temática fue el concepto de ubicuidad, es decir, la posibilidad de estar en varias partes a la vez. Posteriormente elaboramos una presentación para proyectar todas las imágenes, una después de la otra. Con cinco videoproyectores y el mismo número de computadoras intervenimos todos los muros del espacio, en donde aleatoriamente se repetían las imágenes hechas para la muestra. El texto o cédula de presentación de la exposición también estaba proyectado.



Figura 3. Ubicuidad, Laboratorio de Imagen digital, proyecto de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, de la Universidad de Guanajuato y de la Universidad Autónoma del Estado de Querétaro, 2014.

Toda la muestra presentaba imágenes fijas pero ninguna estaba impresa, fue una exposición sin papel. La pieza funcionaba como una tautología, ya que el tema de las obras era el concepto de ubicuidad y su presentación era al mismo tiempo ubicua, es decir, las imágenes se veían simultáneamente en varios muros y monitores. Aparecían y desaparecían en un muro para, inmediatamente, reaparecer en otro. (Ver figura 3)

De lo expuesto hasta aquí, concluiremos que la interacción entre medios tradicionales y nuevas herramientas tecnológicas puede generar una brecha en donde se vislumbran posibilidades estéticas y artísticas muy interesantes. Esto quiere decir que un pintor puede hacer pinturas con la luz del monitor de una computadora o que un fotógrafo puede hacer una exposición en diversos espectaculares luminosos sin haber hecho ninguna impresión sobre papel. Las nuevas herramientas tecnológicas influyen en las formas del arte y viceversa, los medios y formas de arte tradicionales afectan y condicionan la utilización de las herramientas tecnológicas. ¶

Referencias

- Eliasson, O. (2012). *Leer es devenir. Escritos de Olafur Eliasson*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alinza Forma.
- González Flores, L. (2005). *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Graham, D. (2009). *El arte con relación a la arquitectura. La arquitectura con relación al arte*. Barcelona: Gustavo Gili.
- <http://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101676/room-for-one-colour>

Segundo Festival de Animación Pixelatl

Por Cristabel Esquivel García.

Con la intención de incentivar a los estudiantes en el área de la animación y promover el intercambio cultural entre animadores, productores, guionistas, directores, diseñadores, artistas, alumnos y maestros; los estudiantes, de la Facultad de Artes y Diseño estuvieron presentes por segundo año consecutivo en el Festival de Animación, Cómic y Videojuegos en Cuernavaca promovido por la empresa Pixelatl.

Este año asistieron más de 60 invitados nacionales e internacionales que impartieron talleres, coloquios, clases maestras, *keynotes* y proyecciones con temas relevantes dentro de la animación –muchos de estos temas forman parte de los programas de la mayoría de las asignaturas relacionadas con la animación y el mundo audiovisual. Los tópicos estuvieron relacionados de manera concreta con técnicas de animación, de diseño de personajes y de *props*; con la estructura del guion; con realidad virtual; con cómo comenzar una productora independiente y con cómo vender un proyecto de animación; con la importancia de estar presentes en las redes sociales, con música para videojuegos, dirección de arte, creación de *layout*, diseño de vestuario, ilustración vectorial, entre otros.



Dentro de las ponencias más esperadas e inspiradoras para los alumnos se destaca la titulada “*Cómo encontrar tu propia voz en la industria*” dictada por Noelle Stevenson, una chica de Estados Unidos de 23 años autora de *Nimona*, un proyecto que comenzó como *webcómic* y que en junio pasado se anunció que han sido adquiridos sus derechos por 20th Century Fox para realizar una adaptación cinematográfica de dicho proyecto. Noelle Stevenson desde 2015 trabaja como escritora para Marvel Comics en los proyectos de *Thor Annual* y *Runaways*.

Otra ponencia de suma relevancia fue la que estuvo relacionada con el recorrido histórico sobre los efectos especiales en el cine dictada por Phil Tippett, quien se enfocó en tal terma desde King Kong, de Harryhausen, hasta el actual hiperrealis-

año 2 número 8 - noviembre 2015-enero 2016

.925
ARTES Y DISEÑO

- 14 -

mo 3D digital. Phil Tippett cuenta con más de 30 años de carrera y ha trabajado para George Lucas, en tres filmes de la saga de *Star Wars*, y con Steven Spielberg en *Jurassic Park* por lo que fue galardonado en la clausura del Festival.

También Mark Osborne nos deleitó con un *trailer* y un detrás de cámaras de su nueva película *El principito*. De la misma manera, Annie Atkins nos sensibilizó sobre la importancia del diseño gráfico, mostrando el arduo trabajo que implica, a veces poco observado, para la realización de una película, lo cual vino a traerles a los chicos nuevos horizontes dentro del quehacer del diseñador.

Fueron tantas las ponencias y talleres y de tan alta calidad que este espacio no sería suficiente para entrar en detalle en cada uno de ellos, sin embargo no quiero

abandonarlo, sin decir que esta práctica ha dado como resultado que el próximo año los chicos quieran asistir participando con un proyecto de animación como parte del concurso *Ideatoon* que convoca Pixelatl. Esta convocatoria tiene como objetivo otorgar apoyo al emprendedor ofreciéndole un curso para preparar todos los documentos que se requieren, e incluso, si se resulta finalista por medio de esta convocatoria cabe la posibilidad de que el proyecto sea presentado frente a inversionistas y canales internacionales de televisión. De la misma manera por medio de tal convocatoria se tiene derecho a obtener un pase Foro, para los cinco días del festival, o, si se logra obtener el primer lugar, se puede conseguir un financiamiento para realizar un capítulo piloto del proyecto presentado. ¶



En las márgenes del libro: El paisaje como territorio de la memoria

Por Mónica Eurídice de la Cruz Hinojos

Nadie puede poner en duda que nuestro transcurrir en el mundo está sujeto a una realidad que nos fija y nos define. El espacio que habitamos, en donde somos y en donde transitamos, es ante todo un límite y a la vez una extensión. Lo sabemos de manera intuitiva, de hecho, casi no nos detenemos a pensar en ello. Nos movemos, nos trasladamos, interactuamos, abrimos espacios pequeños dentro de uno mayor al que normalmente llamamos territorio, país, ciudad, campo, o simplemente tierra. Incluso negamos nuestros espacios y nos llenamos de cercas, de fronteras, de bardas y de paredes, a veces a éstos les llamamos límites territoriales, colonias, casas, propiedad privada. Parcializamos nuestra realidad entre bordes físicos, lindes mentales e incluso divisiones emocionales.

Sin embargo la noción primaria sobre la vastedad del espacio percibido y experiencialmente vivido continúa siendo el último y verdadero margen entre lo externo y nuestros cuerpos, lugar donde se encuentra el territorio de lo interno. Ahí, entretejido en esta mínima y frágil realidad liminal, surge el paisaje.



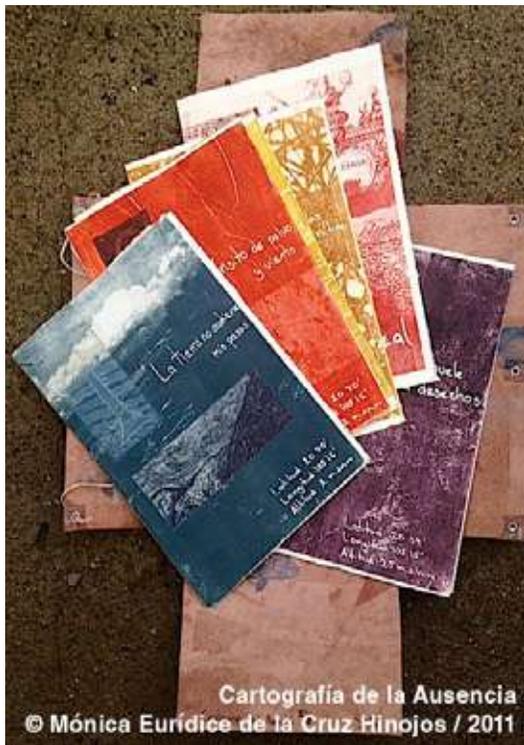
La conceptualización del paisaje, natural o urbano, surge de una estructuración del espacio y de la realidad a partir de una percepción histórica y cultural. El sentido de nuestro entorno, la manera en que nos relacionamos con él, es parte no solo de un largo proceso de cómo vamos estructurando la realidad en nuestro cerebro, ni a través exclusivamente de una adaptación biosocial. El paisaje es consecuencia también de una percepción "simbólica" en donde vamos significando nuestro es-

año 2 número 8 - noviembre 2015-enero 2016

.925
ARTES Y DISEÑO

- 16 -

pacio vacío y ocupado, natural o creado, propio o ajeno, en un tejido resignificado constantemente, a partir de nuestra vivencia individual y colectiva, propia o narrada por alguien más.



Más allá de la simple acumulación de accidentes orográficos o hidrográficos, el paisaje descubre la historia del mundo y su transformación constante por la acción humana. En el paisaje están presentes las huellas de nuestra trascendencia y de nuestra intrascendencia. Desde las experiencias más antiguas el paisaje es parte de una lectura del mundo en donde nos ubicamos física, emocional y espiritualmente.

En ese sentido el paisaje es un ordenamiento de lo externo, es una manera de interpretar lo que está más allá de nosotros. Mirar es hacer paisaje. No hay paisaje por lo tanto sin la mirada que lo define, lo estructura y lo transforma.



Antes de la mirada solo hay montañas, árboles, edificios, nubes, pero no hay paisaje. La reconstrucción del espacio percibido en una realidad interiorizada hace que éste aflore, en la reconstrucción del recuerdo y de su apropiación a través del propio ser.

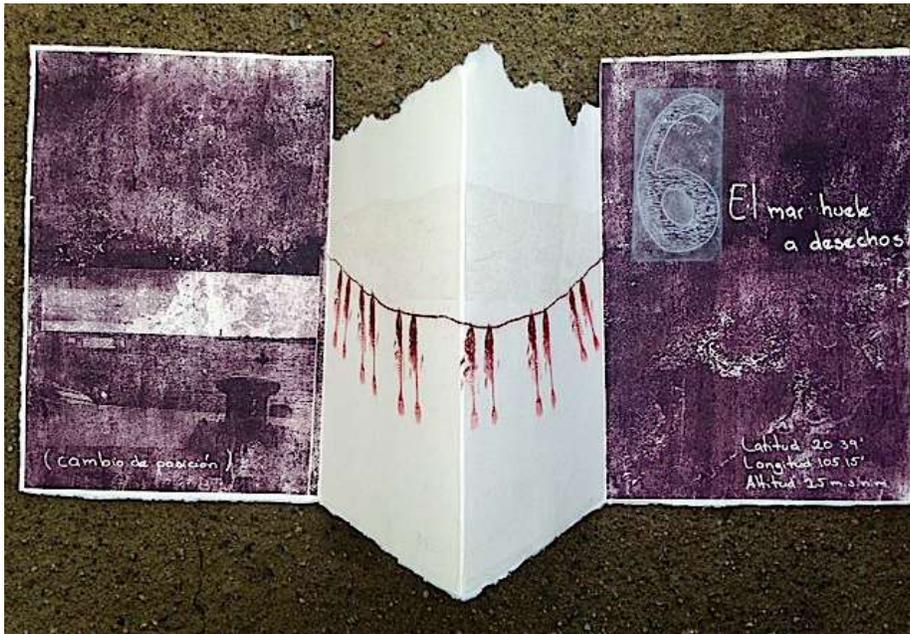
El artista no trabaja solo con la materia para generar materia, es decir no usa materiales y técnicas para representar "cosas". Su búsqueda va más allá, el paisaje con el que nos devuelve su mirada es el paisaje asimilado. Es el reflejo del reflejo, es la "reflexión" del paisaje, que es movimiento y transformación constante.



año 2 número 8 - noviembre 2015-enero 2016

.925
ARTES Y DISEÑO

- 17 -



Imágenes: Mónica Euridice de la Cruz
Hinojos fragmentos del libro de Artista
"Cartografía de la Ausencia", 2011

El libro de artista (sea como sea que lo definamos) también explora el paisaje, un paisaje que se extiende o se contrae de modos diversos. La particular secuencialidad que le caracteriza, da cabida al uso amplio de técnicas y de lenguajes visuales, permite la construcción de capas de "paisaje", de espacios propicios a la "impureza" y a la metamorfosis, en donde pueden mezclarse y superponerse texto, fotografía, dibujo, grabado, textil, materiales orgánicos, entre otros. Una estructura conceptual don-

de conviven la observación científica y la poética literaria y visual.

El paisaje dentro de estos libros se pliega, se desenrolla, cuelga, se llena de texturas, se dobla, se toca, se puede mirar de principio a fin, del final al principio, nos podemos quedar solo con un fragmento, con una pequeña parte, con una sola imagen. Es un paisaje que transitamos con todos los sentidos y que podemos transportar cuando lo cerramos.

Nada es igual. Las estaciones se suceden. El tiempo transcurre. El entorno cambia. Lo cambiamos. Nos cambia. El paisaje representado es ante todo el transcurrir de todos los paisajes percibidos. Esto lo sabe bien quien explora y revisita en el papel, en el metal, el barro, la tela, en las páginas de un libro de artista, en donde uno se sabe peregrino, habitante de diversos paisajes, no solo por las historias de vida que llevan a trasladarse constantemente, a repartir el tiempo entre diversos lugares, sino por las búsquedas conceptuales, por el constante e inevitable estar entre los márgenes de la mirada. ¶



De monos y monolitos

Por Ricardo González Cruz.

Hace unos meses decidí asistir a una sesión de análisis en la Cineteca Nacional. La película analizada fue *2001: Odisea del espacio*¹, de mi adorado Stanley Kubrick, y dado que es la que considero la mejor obra de quien me parece el más talentoso director de cine de todos los tiempos, no pude perderme la oportunidad. Era interesante porque, después de haberla visto en repetidas ocasiones, sigo sin entenderla completamente (o tanto como es posible “entender” una obra artística). El análisis de una película puede abordarse desde distintos ángulos, todos ellos relevantes por muy variadas razones.

En el caso específico de *2001*, un análisis técnico puede ayudarnos a comprender los aspectos de realización que hicieron legendario el perfeccionismo de Kubrick: la construcción de los escenarios, la dirección de fotografía, el manejo de la música... Sin embargo, la mayoría de los análisis se centran en aspectos más abstractos, lo cual es de esperarse con una obra tan llena de significado como esta.

La sesión de análisis tuvo una duración de aproximadamente dos horas, y en ese tiempo solo fue posible revisar los primeros veinte minutos de la película. Probablemente suena excesivo, pero quienes la han visto sabrán que incluso es poco tiempo. Esta secuencia inicial, titulada “El amanecer del hombre” (*The dawn of man*), muestra la vida cotidiana de un grupo de homínidos en un ambiente desértico, enfrentándose a depredadores y a una tribu enemiga. Culmina con la aparición del famoso monolito, un elemento externo que de alguna manera provoca en los homínidos la capacidad de crear herramientas, que inmediatamente utilizan para cazar alimentos y derrotar a la tribu enemiga.

La secuencia termina con una escena icónica y frecuentemente parodiada y referenciada: en su momento triunfal, un homínido lanza hacia arriba el hueso con el que rompió la cabeza de su enemigo, y mientras esta arma improvisada gira en el aire, un corte abrupto la convierte en una nave² que flota en el espacio, avanzando cuatro millones de años en un instante.

1. Reino Unido/Estados Unidos, 1968. Dir. Stanley Kubrick, guión de Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke.

2. Al parecer el guión indica que es una bomba, aunque eso nunca se aclara durante la película.

Esta secuencia inicial plantea los temas que explorará el resto de la película, incluyendo el papel de la violencia en la supervivencia humana y su desarrollo tecnológico³.

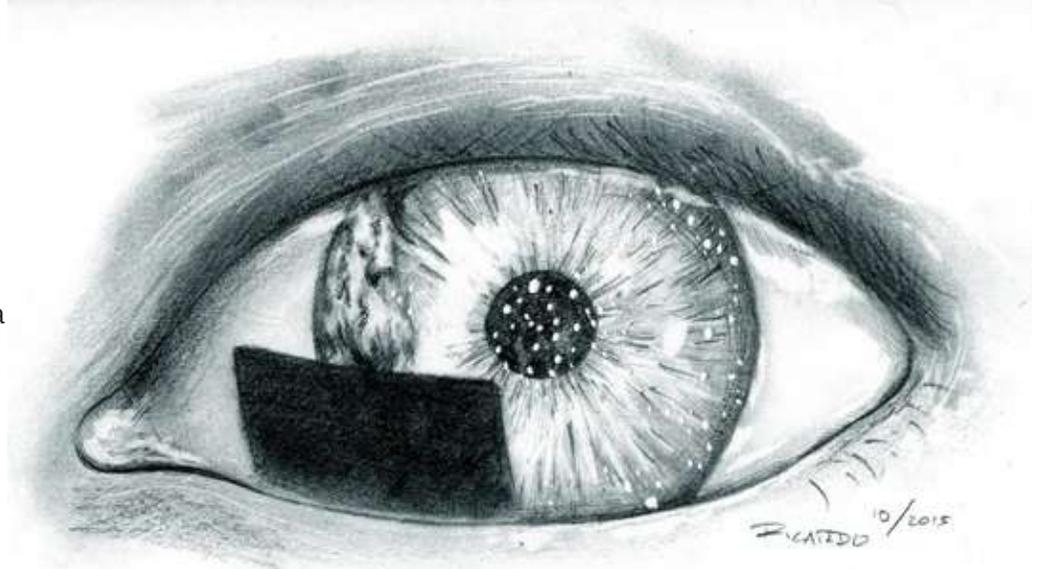
Sin embargo, lo que me pareció más interesante de la sesión, y que me impulsó a escribir acerca de esta experiencia, fue darme cuenta de que incluso una obra tan esencial y analizada como *2001* puede seguir teniendo interpretaciones no tan conocidas, y quiero agregar una que me parece interesante y que no he visto formulada en su totalidad.

Voy a hablar específicamente de la escena inicial. No me refiero a la famosa composición en la que se alinean el sol, la luna y la Tierra, mientras suena “Así habló Zaratustra”⁴. Hablo de la primerísima escena. Tampoco es la de los créditos, con el logo de MGM sobre un fondo azul. Me refiero a la que va antes de eso, cuando suena una pieza de Ligeti⁵ durante unos tres minutos mientras la pantalla se queda completamente en negro y el público se pregunta qué está pasando y por qué no se ve nada. Esa es la verdadera escena inicial que muchas veces se olvida, pensando que fue solo una extravagancia sin sentido, una locura antes de empezar la película. Al empezar la proyección durante la sesión de análisis, intencionalmente omitieron esa escena, lo cual me decepcionó un poco pero no me sorprendió. Recuerdo que la primera vez

3 Algo que hubiera resultado más evidente si se dieran indicios de que el hueso se vuelve una bomba y no solo una nave espacial.

4 “Also sprach Zarathustra”, poema sinfónico compuesto por Richard Strauss en 1896, inspirado en la obra homónima del filósofo Friedrich Nietzsche. También conocida por algunas personas como “la musiquita esa de 2001”.

5 György Sándor Ligeti (1923 - 2006), compositor húngaro.



© Ricardo A. González Cruz. 2015.

que vi la película (sin contar la ocasión en que, de niño, por accidente capté algunos fragmentos cuando la pasaron en canal 5) también omití esa escena, no sé si porque el arcaico VHS que conseguí no la incluía o porque no entendí nada y se me olvidó. Pero recordaba haberla visto varias veces en el *Blu-ray* porque incluso le encontré un significado (que mencionaré más adelante). Al detener la proyección, el moderador nos preguntó si habíamos notado algo raro en esas escenas iniciales, y varios mencionamos la ausencia de la pantalla en negro. Él aclaró que su omisión intencional era parte de la experiencia que quería que tuviéramos y entonces volvió a ponerla, ahora sí desde el principio. Habló de cómo esa escena servía para provocar incomodidad en el espectador, una sensación de no saber dónde está ni qué va a pasar. Creo que alguien más mencionó cómo ese significado puede cambiar cuando la película se vuelve a ver, habiendo experimentado el viaje a Júpiter, y pensé que le había asignado el mismo significado que yo, pero conforme fue elaborando su teoría vi que no tenía nada que ver. Después compartí mi versión, que explico ahora también en este espacio.

Primero, recordemos algunas escenas importantes a lo largo de la película. El tema principal es la evolución humana, desde el primate con su hueso hasta el “niño de las estrellas”. Los cambios entre estos estados de la humanidad siempre

están marcados por dos elementos, uno visual y otro auditivo (pero nunca verbal): la aparición del monolito en toda su majestuosa y negra rectangularidad, y el tema musical “Así habló Zaratustra”. Así, los primates encuentran el monolito y poco después comienzan a usar herramientas mientras suena la música.

Más adelante el astronauta David Bowman, en su camino hacia Júpiter, se encuentra con un enorme monolito que lo lleva en un colorido viaje, para luego depositarlo en una habitación, y ahí vuelve a presentarse al final de su vida para convertirlo en el “niño de las estrellas” a ritmo de Strauss (considero toda esta secuencia como una misma aparición del monolito). Estos son los elementos claros para significar los saltos evolutivos, tomados del Zaratustra de Nietzsche (porque con Kubrick nada es casualidad, ni la elección del tema musical). Pero hay otro elemento auditivo relacionado con el monolito: cada vez que se revela⁶ suena de fondo música de Ligeti.

Pasemos ahora a la escena inicial, viéndola en una sala de cine y no en una televisión, un monitor de computadora o un teléfono. Las luces se apagan, sabemos que va a empezar la película y nos preparamos para ver las imágenes proyectadas sobre la pantalla, seguramente una secuencia de créditos con un fondo musical bastante tradicional. En vez de eso empieza a sonar música de Ligeti. Sobre la pantalla todavía no aparecen imágenes, solo se nos presenta vacía en toda su majestuosa y negra rectangularidad, y nuestra primera reacción es de desconcierto.

Alejémonos un poco y pensemos cómo se ve la situación desde afuera: mientras

de fondo suena música un tanto tenebrosa, un grupo de seres parecidos a monos está concentrado frente a un objeto negro y rectangular, observándolo curiosamente sin sospechar que están a punto de recibir una experiencia que puede cambiar su forma de ver el mundo, si son suficientemente receptivos. E incluso inmediatamente después suena “Así habló Zaratustra” (que como mencioné, es un auditivo que acompaña los momentos de “iluminación”). De esta forma Kubrick recrea la famosa escena de su película en cada sala que la proyecta, con la pantalla como monolito y el público como sus homínidos.

Mientras otros aspectos de la película han sido analizados una y otra vez, no he podido encontrar referencias que apoyen mi interpretación de esta escena frecuentemente ignorada. Al compartirlo en la sesión de análisis, otro de los asistentes mencionó que él también lo había interpretado de manera similar, y eso me alegró porque quiero tomarlo como una indicación de que tiene cierto sentido y no es locura mía. Me gusta imaginar que esa fue la intención de Kubrick al incluir esa enigmática escena inicial. No puedo saberlo, pero en realidad es lo de menos.

El análisis y la interpretación son dominio del público y no tienen mucho que ver con el creador de la obra. Si lo vemos objetivamente, en realidad solo estoy escribiendo acerca de una pantalla vacía, y si creo que tiene mucho significado supongo que eso revela más de mí que del realizador. Cuando la obra se “suelta” para que el mundo la vea deja de pertenecer a su creador y cualquiera puede darle el significado que le parezca más apropiado, y yo he decidido pensar que soy un homínido al que le gusta plantarse frente a un monolito muy versátil y dejarse llevar para pensar, aprender, entretenerse y, principalmente, sentir. ¶

6 Además de los dos ya mencionados, hay uno tercero enterrado en la luna. Este no provoca un salto evolutivo pero sirve para dirigir a la humanidad hacia Júpiter, donde encontrarán el último.

La importancia del idioma inglés en las artes

Por Yamili K. Conde Juárez

En el transcurso del año 2013 el Consejo Académico de las Humanidades y de las Artes de la UNAM aprobó los planes de estudio vigentes para las tres carreras que ofrece la FAD: Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, y Artes y Diseño. Dentro de los cambios en estos planes de estudios está la incorporación del idioma inglés como asignatura obligatoria.

Aun cuando tiene ese carácter, la mayoría de los estudiantes la valora como de poca importancia en el estudio de las artes, su aprendizaje es considerado como una asignatura más, un requisito para ser promovido de grado u obtener el título profesional. De manera general, y aplicado a cualquier área de estudio el inglés es una herramienta de comunicación y acceso a la información que optimiza las relaciones sociales, enriquece nuestra cultura, además de que aumenta las posibilidades de encontrar trabajo, o bien, uno mejor remunerado.

Las artes son inherentes a cualquier cultura, y en ellas, el inglés habilita la comprensión de nuevos y diversos estilos de vida y pensamiento. La finalidad de las artes no sólo es estética, sino además comunicativa, el aprendizaje del inglés también permite de forma abstracta o literal, la transmisión de ideas y valores en un lenguaje considerado hoy en día como universal.



I used to be in a city where you can find all kind of things that you want, but now, I'm a town where anywhere is too near to you.
I used to be a dog, I ran and play all day, but now I'm a lazy chinchilla who likes sleep all day and do things at night.
I used to wear glasses because I couldn't see very well, but now I'm eyes and I can see everything.
I used to be blue like the sky and water, but now I'm green like the grass and trees.
I used to be a dress because I wore it all the time, but now I'm a comfortable pair of jeans.
I used to be a long and pretty hair, but now I'm a different head.
I used to be like an ogre because I felt ugly, but now I'm a harmonic gnome.
I used to be shoes a little bit uncomfortable, but now I'm a great and comfortable snicker.

Saide Gissel Vara Ayala

año 2 número 8 - noviembre 2015-enero 2016

.925
ARTES Y DISEÑO

- 22 -



I used to be music because my life had rhythm and my steps had sense,
but now I am a clock because my life runs ghastly and the sense does not seem to arrive.

Jennifer Ojeda Mandujano



I used to be a song but now I'm the silence
I looked like a tree but now I'm the seed
I used to be an echo but now I'm the quiet
I used to be a mouse but now I'm the same mouse
I used to be a cure but now I'm the brainchild
I used to be demureness but now I'm the wind
I used to be dust but now I'm drizzle

Montserrat Córdova Martínez



I USED TO BE...

I used to be a teddy bear, but now I'm a thick
I used to eat pork stoles and now I'm an egg that brokes
I used to get money, but now I'm a student
I used to be the eyes of my mom, but now I have my own eyes.
I used to be grass, but now I'm a green milk shake
I used to make notes, but now I make strokes
I used to had a friend, but now I have a head
I used to live in paradise, but now I live in a silver ass.

Carlos Eduardo Luna Ramirez

I used to be a spinning top but now I'm a plow

but now I'm a duck

I used to be **EXPANSIVE** but now I'm whole

I used to be a box but now I'm transparent

I used to be smog but now I'm blue sky

I used to be a beautiful bag of garbage but now I'm a green song

I was a pen without ink

but now I'm a free brush.



by OSLO

Una de las finalidades de la asignatura de inglés en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, es concientizar al alumnado sobre su utilidad, no sólo como un área de conocimiento general, sino también enfatizando la relación y particularidad que éste mantiene con las artes y sus diversas expresiones.

A continuación se presentan cinco poemas elaborados por alumnos de cuarto nivel de inglés, pertenecientes a la Licenciatura de Artes y Diseño, de la FAD, Plantel Taxco. El ejercicio consistió en aprender a

expresar actitudes, situaciones y actividades que se realizaban en el pasado y que actualmente ya no se llevan a cabo utilizando como eje gramatical el uso de "used to". Por último se exhortó a los estudiantes a utilizar una obra o recurso visual de su autoría el cual tuviera relación con su composición poética, para complementar este ejercicio lingüístico.

Los alumnos participantes fueron: Jennifer A. Ojeda Mandujano, Montserrat Córdova Martínez, Gissel S. Vara Ayala, Oscar M. López Alvarado y Carlos E. Luna Ramírez ¶

Re-pensar la re-presentación de la vejez femenina. Ejercicio de reflexión

Por Paola G. Ortega Garay.

Ignorar la vejez, que pase inadvertida, que no nos ocurra, que mi cuerpo no envejezca porque envejecer es equiparable a *salir de cuadro*. Cuando hablamos de vejez, ancianidad, senectud y recientemente con un dejo de disimulada falsedad, tercera edad, adultos mayores o adultos en plenitud, procuramos hacerlo en un tono distante, como si estuviéramos lejos de envejecer, como evitando relacionar nuestro propio cuerpo con el ineludible (y en mi opinión mal llamado) último pasaje: el de la vejez.

La reacción inmediata es mantenerse lo más distante posible de imágenes acústicas que aluden a adjetivos como *obsoleto*, *antiguo*, *añejo*, por mencionar los menos negativos, hasta llegar a sinónimos despiadados como *decrépito*, *achacoso*, *rancio*, *fósil*, *gastado*, *estropeado*, *deslucido*, *ajado*, *usado*, *vetusto*... Es así como (generalmente) las adjetivaciones negativas, en la sociedad contemporánea occidental, tienen que ver con la vejez, en tanto que las positivas se asocian a la juventud: *belleza*, *vitalidad*, *frescura*, *reproductibilidad*, *lozanía*, *espontaneidad*, *arrojo*...

Georges Minois en *Historia de la vejez. De la Antigüedad al Renacimiento* (1989) argumenta que la vejez se ha asociado al concepto de edad cronológica, que a su vez se relaciona con el proceso de *biologización del tiempo*; la vejez se convierte entonces en un proceso *crono-biológico* en su más básica definición. Es decir, se relaciona con el paso del tiempo tanto en su medida arbitraria —calendarizando e imponiendo un límite de edad— como en el sujeto y los cambios biológicos que se manifiestan en el cuerpo.

Para complejizar esta definición cronobiológica, Minois ofrece un amplio panorama del papel de la gente anciana en las sociedades de la Antigüedad al Renacimiento, aunque, dicho sea de paso, su reflexión aplica sin reparos para nuestra época. El historiador considera que definir la vejez y el momento en que se llega a ella no es tan simple y se cuestiona: “¿Cuándo se llega a viejo, [a vieja]? [...] ¿Tiene uno la edad de sus arterias o de su corazón, de su cerebro, de su moral o de su estado civil? ¿O es quizá la mirada de los demás la que nos define un día como viejos?” Concluye con la reflexión de que no hay “nada



© Ana María Hernández Hernández. 2015.



visibles que frente al espejo afirman que se ha entrado ya en la “tercera edad”.

En Occidente, la figura femenina se ha vinculado, a lo largo de la historia, con representaciones sociales que privilegian cánones de belleza asociados a la juventud; por consiguiente, desde la mirada patriarcal,¹ los

signos de envejecimiento podrían significar la pérdida de las “cualidades” que “justificarían” su representación por un lado, o bien que se le represente con una carga simbólica que responda a la fantasía de lo que, para la mirada masculina, significa o ha significado la vejez en la mujer.

Las distintas representaciones que se han hecho de la anciana son constructos creados a partir de estereotipos que asociamos sin mayor reflexión a la vejez femenina; “al ser una concatenación de estereotipos, las imágenes reproducen lo que es ya reproducción” (Vidal, 2003:49) ¿Justificar su representación? ¿Qué o quiénes autorizan lo que es sujeto de visibilización y lo que debe permanecer en tinieblas o en el mejor de los casos ajustarse forzosamente a figuras o metáforas pre-establecidas? [En el caso de la vejez femenina, figuras como brujas, alcahuetas, e incluso la muerte, por mencionar sólo algunas] Recordemos que el término representación como tantos otros con-

más vacilante que los contornos de la vejez”, para terminar definiéndola como un “*complejo fisiológico-psicológico-social*”. Este *complejo* al que se refiere Minois se evidencia en un espacio palpable, visible y contundente —el cuerpo— que está cubierto por una pantalla —la piel— en donde se proyecta el paso del tiempo.

Con sus múltiples funciones, la piel delimita al sujeto y le brinda protección a su mundo interno, a través de la piel somos reconocidos por el mundo externo y también por nosotros mismos, a través de la piel tocamos y somos tocados. Mediante distintas tonalidades, temperaturas o texturas los diversos estados de ánimo se delatan: la vergüenza ruboriza, la ansiedad provoca sudoración, el miedo hace palidecer, la excitación nos pone “la piel chinita”.

Las arrugas son signo de envejecimiento. La vejez se materializa en el cuerpo, por lo tanto se hace visible. La piel arrugada es sólo uno de los signos que denota senectud. Los pechos caídos, el cabello cano, las manchas en la piel son otros de los rasgos

1 El término “patriarcal” se utiliza para describir la estructura social y religiosa de Occidente de los últimos cinco mil años. Para abundar en el concepto, acudir a Broude y Garrard, *Reclaiming Female Agency: Feminist Art History After Postmodernism*, Univ of California, 1982. p. 3.

ceptos utilizados en la teoría, responde también a relaciones de poder, esto no implica que sean maquiavélicamente diseñados para negar, denostar o invisibilizar. No, los fenómenos de representación son mucho más complejos y están estrechamente vinculados a la repetición y reiteración de prácticas.

Después de esta larga pero necesaria introducción pasaré a la vejez enmarcada por el tema “arte y erotismo”. En este punto, intentaré relacionar y problematizar las categorías: representación, obscenidad y erotismo con la condición de vejez femenina.

En su acepción más elemental, el concepto de erotismo alude al amor sensual que puede devenir o no, en lo sexual. En la historia del arte tradicional, el erotismo está vinculado al ideal de belleza heredado de una tradición visual clásica, iconográfica, que abreva de fuentes de la tradición grecolatina, por tanto, el de la belleza, es un ideal hegemónico, un canon. Este canon es asociado a su vez con la categoría de juventud que se concibe como una cualidad o atributo, más que como una condición o etapa de vida. No es casualidad que siendo la apariencia física un valor supremo de la cultura posmoderna hipermediatizada, hayan proliferado las industrias de la cirugía estética, la cosmética, los gimnasios, y todo aquello que prometa detener, aunque sea de manera aparente o sugestiva, el paso del tiempo. Además, como estrategia mercadológica, estos discursos utilizan la condición de vejez como una consecuencia que proviene del descuido o “irresponsabilidad” de quien no echa mano de dichas tecnologías.

Sin embargo, no se trata sólo de belleza, ser joven en el imaginario social implica éxito, productividad, autosuficiencia, sa-

lud, vitalidad. Nuevamente las generalizaciones y relativismos. Por consiguiente, desde la mirada patriarcal, los signos de envejecimiento podrían significar la pérdida de las “cualidades” que “justificarían” su representación por un lado, o bien, que se le represente con una carga significativa desfavorable o que responde a la fantasía de lo que, para la mirada masculina y no sólo para la masculina, significa o ha significado la vejez en la mujer.

Entonces, si dentro del canon tradicional de belleza el cuerpo viejo no tiene cabida y por consiguiente se representa mediante estereotipos, es decir, valoraciones fijas, entonces aquellas formas de vejez que no se ajustan a este tipo de representaciones podríamos considerarlas obscenas. Aquí recurro a la categoría de obsceno proveniente del teatro griego y retomada por la escritora Susan Sontag (1933-2004) en su libro *La enfermedad y sus metáforas* (1978) como “fuera de escena”, es decir, lo que no se representa. Pero ojo, no por pasar como “ausente” debe entenderse como una ausencia de significado, por el contrario, para el caso de la vejez y para este escrito en específico, propongo una re-significación de lo obsceno como aquello que por no estar, significa. Llegando a este punto no se puede hablar más de vejez como si sólo existiera una sola, única, absoluta y universal. Si bien no se puede hablar de “vejeces” en plural, sí es posible considerar distintas formas de ser vieja y viejo, formas que hasta hace poco quedaban fuera de escena, fuera de cuadro pero que han sido visibilizadas, en tiempos más recientes, mediante otros lugares, otras miradas y otras reflexiones libres de estándares. Ahora bien ¿es posible relacionar el erotismo con la obscenidad?

Constitutivamente en lo erótico habita la tensión entre deseo y muerte. La muerte entendida como la finitud, como lo completo, lo terminado. De ahí que aquello que se considere erótico no pueda ser explícito sino sugerente. Entonces, lo que no se ve, lo que queda fuera de cuadro, lo obscuro es lo que permite a lo erótico constituirse como tal. Lo oculto, lo prohibido, lo invisible, lo reprimido representan para el espectador transgredir ese discurso y hacerlo hablar. Hablemos pues de estas otras formas de ser vieja y viejo, demos sentido y significado a lo que siempre ha estado ahí sin ser visto. ¶

Fuentes de consulta:

- Broude y Garrard, *Reclaiming Female Agency: Feminist Art History After Post-modernism*, University of California, 1982.
- Minois, G., *Historia de la vejez. De la Antigüedad al Renacimiento*, Nerea, Madrid, 1989.
- Sontag, Susan, *La enfermedad y sus metáforas y; El SIDA y sus metáforas*, Taurus, Madrid, 1996.
- Vidal Claramonte, A. *La magia de lo efímero: representaciones de la mujer en el arte y literatura actuales*, Castelló de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I, España, 2003.

Recorrido fotográfico de la Zona Patrimonio Mundial, Natural y Cultural de la Humanidad en Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta

Por Alicia Arizpe Pita

A finales del año 2014 la Facultad de Artes y Diseño estableció un proyecto de colaboración con la Zona Patrimonio Mundial, Natural y Cultural de la Humanidad en Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta, coordinado por los profesores Santiago Ortega y Jorge Arzate. Para llevarlo a cabo se organizaron varios equipos de trabajo. La invitación a participar como parte del equipo de fotografía coordinado por María Fernanda Rojas Suárez, fue una oportunidad invaluable para conocer la región de chinampas, lacustre y de monumentos históricos, declarada patrimonio por la UNESCO el 11 de diciembre de 1987¹. A través de recorridos físicos y de las enseñanzas de los biólogos que integran la Autoridad de la Zona Patrimonio –órgano de apoyo a las actividades de la Jefatura del Gobierno del Distrito Federal–, el equipo de seis fotó-

grafos pudo sorprenderse ante el vasto territorio que integra el polígono y registrar la riqueza de su biodiversidad, así como la relación de sus habitantes con el ambiente. Al mismo tiempo, se tomó conciencia de la necesidad de difundir este patrimonio en el entorno local y a nivel nacional, preservando y ampliando así, el reconocimiento internacional que ya lo distingue.

Cabe señalar que hay asuntos ambientales de suma importancia sobre los que es preciso tomar acciones correctivas, como la contaminación que impera en zonas intermedias entre lo rural y lo urbano, como la que nos ocupa, y que por su gran valor ecológico y cultural, necesitan del impacto positivo que el equipo de la Autoridad Zona Patrimonio, pretende en sus habitantes. Refieren que se han logrado avances al platicar con los ejidatarios para orientarlos y exhortarlos a mantener su compromiso de recuperar la producción chinampera tradicional efectuada con herramientas ancestrales como la coa y el guingaro. Esta labor es realizada desde hace dos años con el objetivo

1 Autoridad de la Zona Patrimonio Mundial, Natural y cultural de la humanidad en Xochimilco, Tláhuac y Milpa alta. CDMX. Ciudad de México, <http://www.azp.df.gob.mx/> 2015.

Fecha de consulta: 12 de octubre de 2015.



de proteger y conservar la biodiversidad, así como para evitar el abuso de agroquímicos prohibidos, que en los modelos de agricultura sustentable, son inadmisibles, si se desea preservar la aptitud del suelo de la región.

Dentro del proyecto se realizaron varios recorridos por diferentes sectores, por ejemplo, se visitó la extensa laguna de conservación de flora y fauna, la cual, cuando cubre su máxima extensión mide cerca de 280 hectáreas. Entre las plantas más presentes en el área, están el lirio y el tule, el primero conocido por desplazar las plantas nativas. Los biólogos ayudaron a identificar especies endémicas de México que se pueden ver por doquier, como por ejemplo, la dalia, cuya presencia hace evidente la lucha de naturaleza por restablecer su equilibrio. En la laguna de conservación se encuentra el tular más importante de América, con diferentes especies de dicha planta, el pasto alto es tule tipo espadaña, un pariente cercano de los pastos; el más corto es tule cuadrado, con él se hacen muebles y los famosos petates.

Otro tema de interés es la historia de la intervención humana en la alteración de las condiciones ambientales de la región, por ejemplo, hay vestigios que datan de periodos antiguos como los montículos con depósitos de arcilla negra, que pueden tener restos prehispánicos. El análisis del

polen acumulado podría permitir determinar qué había y de qué se alimentaban los pueblos primigenios de cazadores y recolectores: al parecer pueden reconocerse el maíz, el chile, los frijoles y las calabacitas. Cabe agregar que se calcula que estas acumulaciones tienen ocho mil quinientos años de antigüedad.

Recorrer el polígono induce a imaginar cómo pudo ser la vista de la cuenca en donde un día confluyeron cinco grandes lagos: Xaltocan, Zumpango, Texcoco, Chalco y Xochimilco. El panorama actual revela la huella de un cúmulo de sucesos históricos, por ejemplo, en 1985 tras el temblor que sacudió la Ciudad de México, derribando muchas construcciones y generando grandes cantidades de cascajo, lo que ocasionó tristemente que se tomara la decisión de tirar parte de los escombros en la laguna y en el ejido. Con esos residuos se llenó una ciénaga de cuatro metros de profundidad, cuando esos terrenos aún eran ejido, tiempo después, vino su expropiación en 1989 por parte del Gobierno del Distrito Federal.

En cuanto a la información de interés sobre los habitantes de la zona, sobresalen los cronistas que recuperan la historia, como Genovevo Pérez y Rodolfo Cordero, quienes rescatan la tradición oral de sus antecesores. Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta, tienen una rica historia y



mucho material de estudio que aportar a disciplinas como la antropología, la arqueología y la sociología.

Entre los recorridos notables se encuentra la visita a Mixquic por el camino arbolado de la que fue la hacienda de Íñigo Noriega, amigo cercano de Don Porfirio Díaz, ahí pudimos observar además ejemplares de la Garza Garrapatera, el ave llamada 'perro de agua', así como los diversos sistemas de siembra y riego tradicional que aún se practican. Los agrónomos explicaron que el uso de tractores es una técnica española que presenta el problema de compactar la tierra, lo cual provoca que el suelo pierda capilaridad, mientras que el sistema de siembra tradicional es más afortunado, se denomina espeque y el riego puede ser de tipo *rodado* o con regadera.

También se visitó la zona arqueológica conformada por un polígono de 600 hectáreas que se pretende integrar a la Zona Patrimonio y que incluye Cuailama y Piedra Negra. Cuailama significa *anciana del bosque* y su existencia data del periodo Posclásico. Los arqueólogos responsables del área, explicaron que actualmente se lleva a cabo un proyecto de prospección, recorrido y registro pormenorizado, y que el próximo año, que será el segundo, se harán excavaciones. Cabe agregar que existen asentamientos irregulares dentro del espacio de la zona arqueológica, principal-

mente casas; así, coexisten las construcciones modernas con las prehispánicas, lo que trae consigo la falta de control, el saqueo y la alteración de los vestigios, y en consecuencia, la imposibilidad de fecharlos con mayor precisión.

En la zona de Cuailama hay varios petrograbados: un ocelotl o jaguar, un cipacli o lagarto, también un xoloitzcuintle que mira al Norte, hacia el Mictlan, y una mariposa o papalotl, que simboliza a los muertos en batalla que regresan a alegrar la vida de los hombres, finalmente, la representación de Nahui Ollin o cuatro movimiento, cuya punta hacia abajo representa el final del tiempo.

Las fotografías captadas durante los recorridos constituyen un registro del estado de la zona, aquí se muestra una mínima selección de esa rica experiencia, en el resultado global se observan diferentes paisajes que transmiten la experiencia del transcurrir de las horas del día, la salida del sol atravesando las ramas de los árboles en líneas doradas, los alucinantes espejos de agua, caleidoscopios de un lejano pasado prehispánico, una memoria de imágenes del periodo colonial y un México moderno. El candor del movimiento de las trajineras sobre el agua y los brillantes colores de la decoración típica del folclore popular, armonizan con los vibrantes colores de las flores, los relieves y texturas de



los tulares. El silencio del paisaje completa la experiencia conmovedora de mirar la atmósfera y respirar el aire de nuestra ciudad en un lugar donde aun es posible apreciar el horizonte sin interrupciones.

Para terminar, es preciso manifestar gratitud y reconocimiento a los biólogos Rubén Rojas Villaseñor y Sergio López Mejía, quienes forman parte del equipo que integra la Autoridad Zona Patrimonio y que nos guiaron generosos e incansables a través de los recorridos por este vasto territorio. ¶

Fuentes de consulta

- Autoridad de la Zona Patrimonio Mundial, Natural y cultural de la humanidad en Xochimilco, Tláhuac y Milpa alta. CDMX. Ciudad de México, <http://www.azp.df.gob.mx/> 2015. Fecha de consulta: 12 de octubre de 2015.
- Prado Segundo, Oscar, et. al. *Bienes y valores Culturales y Naturales. Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta.* México. Impresión: Abel Martínez Mendoza. s/f.



Banksy, el anonimato perfecto

Por Francisco Mendoza Pérez

Pretendiéndolo o no, Banksy se ha convertido sin lugar a dudas, en uno de los más connotados y visibles representantes de las manifestaciones artísticas contemporáneas, concretamente del denominado *street art*.

Provocador por excelencia, y entregado a la manifestación contracultural y a la conducta transgresora, desarrolla una importante producción en tanto rinde culto al anonimato. Tanto o más que el que comparte con Martín Margiela, el también afamado diseñador Belga.

Y lo hace en buena medida por cuestiones operativas, de oficio, y de discreción, ésta última, obligada más que necesaria para entrar y salir de los museos con lo que de otro modo parecería arrogancia: colocar las suyas al lado de las demás obras, de un modo ingenioso y que en realidad –si lo vemos– es una de las formas más rápidas de participar en la exhibición. De golpe, por asalto, de buenas a primeras, antes de ser aceptado o incluso invitado, anticipándose y sin esperar, es decir, mucho antes de recibir el reconocimiento y la aclamación oficiales. Y es que el sentido del acto, dentro de otras cosas, consiste en cuestionar justamente, los protocolos de aceptación, los tiempos y las razones de la espera.

Podría además decir, justificándose, que aprovecha, en términos de urbanismo

y legislación, el “uso de suelo” ya acreditado para hacer de paso no sólo al museo o a la galería sino a la historia del arte misma, objeto de su crítica mordaz. Formato que le ha permitido no sólo ensayar sus múltiples acciones y creaciones, sino hasta alcanzar el éxito y la visibilidad que muchos desean con ansia.

Hacerlo de acuerdo con su compromiso político, sin desatender sus evidentes cualidades artísticas y empresariales, con gran éxito, en el centro mundial del capitalismo: Los Estados Unidos, es todo un logro.

Paradójico porque lo realiza con lo que significa justamente lo opuesto al culto emblemático de la personalidad, método habitual para alcanzarlo, y es que hacerlo además, sin perder rasgos característicos de individualidad, o estilo, como se le dice, pese a la animadversión de sus detractores, lo hace parecer una auténtica proeza.

¿Será acaso que estamos presenciando el nacimiento de un nuevo paradigma? seguramente no, es altamente improbable que a cualquiera que así lo intente le funcione. Debemos recordar también que hasta no hace mucho tiempo la práctica del *graffiti* estaba considerada un acto subversivo. En buena medida vandálico, aun cuando en la actualidad la actividad ha ido ganando terreno y aceptación, esto debido a que los gobiernos no sabiendo

que hacer con los ejecutantes terminarán optando por abrirles espacios, bajo vigilancia y regulación.

Su modo de ir contra las reglas le funciona tan bien que la sociedad le mira incluso con simpatía, pese a sus destrozos físicos e iconoclastas. Con excepción propiamente dicha de las autoridades claro está. Sin embargo debido al éxito alcanzado se han visto en la necesidad de transigir, sin considerar que sea un buen ejemplo a seguir, lo cual genera una interesante controversia.

Contar con un sentido del humor probado, y con los muros de una ciudad a su disposición en lugar de lienzos, le han permitido –si cabe la expresión– que el objetivo de su denuncia sea múltiple, jugando con los valores de una sociedad como todas, en crisis, burlándose hasta el cansancio del capitalismo y acortando aquellas distancias e inquietudes que existen siempre entre el espectador y la denuncia, con las ganas que tiene de manifestarse la ciudadanía y no encontrando una forma efectiva, Banksy se anticipa y se encarga de ello, de manera desinteresada. Está en consecuencia, no tiene que tomarse más molestia que la de identificarse y si es el caso asentir.

Estar en el anonimato por definición significa ser invisible, apartado y desconocido, condiciones que le son totalmente ajenas, todo mundo ve lo que hace y por ello en cierto modo lo conoce, si alguien falta, las cadenas de televisión se encargan de hacerle llegar el mensaje al tiempo que proporcionar propaganda gratuita.

Tradicionalmente el artista se ve en la necesidad de buscar el reconocimiento y la visibilidad, pensemos en el caso de Dalí, luego, para alcanzar el éxito se requiere por supuesto, contar de preferencia con obra de buena calidad y propuesta que le respalde, para que salga el numerito... porque sin ella no hay visibilidad.



© Héctor Daniel Hernández Medina. 2015.

Polémico discurso y situación hartamente comprometida, en tanto asunto delicado, en principio por lo ilícito. Y no es por justificar sino por acreditar que la rebeldía con sentido, con inteligencia y sobre todo con talento puede bien, impactar en el ánimo y en la conciencia de los, en este caso, obligados espectadores, que deben rebasar, por cierto, en números a los de los sistemas tradicionales de acarreo y de turismo cultural.

Lo que ven es arte, se deben de preguntar con insistencia los ciudadanos londinenses, y prudentemente pudiéramos decir que no hay como estar preparados para las redefiniciones. Hay que agregar que su creatividad obedece a facultades de origen, no es un artista por haberse matriculado en una escuela, ni deja de serlo por provenir de la calle, y en todo caso es evidente que cuenta con formación artística, formal o informal. Formación que buscan últimamente más jóvenes que abandonaron el *graffiti*, o que siguen en activo, y que resultan cada vez mejor acogidos en las escuelas de arte. ¶

1925

ARTES Y DISEÑO