

# .925

## ARTES Y DISEÑO

año 3 número 11 · ago – oct 2016

ISSN: 2395-9894 #11

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



En las márgenes del libro: El libro de artista, el libro objeto y la memoria histórica [3]

*Por Mónica Euridice de la Cruz Hinojos.*

Las posibilidades de la hipertextualidad en los medios editoriales digitales [6]  
*Por Eduardo Álvarez del Castillo Sánchez.*

Lectura social y nuevos medios [9]  
*Por Jorge Alberto Hidalgo Toledo.*

La ciudad tipográfica [13]  
*Por Guillermo Jiménez Arredondo.*

Acciones testimoniales comunitarias de memoria urbana: proyecto 'Manifestar historia' [18]  
*Por María Paula Doberti y Virginia Corda.*

XIX Juegos Olímpicos de México 1968.  
Parte II [22]  
*Por José Luis Ortiz Téllez.*

El dibujo como deseo, como límite [28]  
*Por José Luis Vera Jiménez.*

Del lenguaje y especificidades [36]  
*Por Ricardo Alejandro González Cruz.*

Producción audiovisual en la obra 'Volando a Ciegas' [39]  
*Por Alan Gómez Monjaraz.*

Galería: La piel sin compromisos [42]  
*Con obra de Darío Meléndez*



**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**

*Mónica Euridice de la Cruz Hinojos*  
*Jorge Alberto Hidalgo Toledo*  
*Ana María Hernández Hernández*  
*Guillermo Jiménez Arredondo*  
*María Paula Doberti*  
*Virginia Corda*  
*José Luis Ortiz Téllez*  
*José Luis Vera Jiménez*  
*Ricardo Alejandro González Cruz*  
*Alan Gómez Monjaraz*  
*Daniel Valladares Méndez*  
*Darío Meléndez Manzano*  
*Juan (Iván) González de León*

---

**.925 Artes y Diseño**, Año 3, No. 11, agosto-octubre 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](mailto: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.

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

# En las márgenes del libro: El libro de artista, el libro objeto y la memoria histórica

Por Mónica Euridice de la Cruz Hinojos

**T**odo lenguaje visual y audiovisual tiene un desarrollo complejo y multifactorial, resulta complicado querer definirle a partir de unos cuantos hechos o prácticas artísticas. Esto ha ocurrido también en la búsqueda, en los últimos años, para fijar un sólo concepto o definición sobre el libro de artista a partir de una sola visión, postura o ideas que se repiten en los escasos textos sobre el tema, muchos de los cuales, a su vez, replican ideas más que agotadas.

Esto ha dado por resultado que en los últimos diez años se hayan erigido algunos historiadores de arte, pocos realmente, investigadores académicos, que en muchos casos no tiene experiencia en el área, y algunos supuestos teóricos que tienen poco que ver con la creación artística. La mayoría de estos esfuerzos, buscan el origen de los libros de artista en las vanguardias contemporáneas, sobre todo en las que surgieron en Estados Unidos desde mediados del siglo pasado. Si bien, hay estudios muy valiosos y que aportan a un posible recorrido histórico, la mayoría se limita a hacer un recuento muy superficial al respecto o a establecer tipologías a partir de los formatos, técnicas o recursos formales.

Muchos de ellos ofrecen una visión totalitaria en donde se definen características, aunque no logran establecer claramente factores más profundos que permitan comprender, por lo menos, el por qué del surgimiento de este tipo de manifestaciones que definitivamente son interdisciplinarias, usando palabras muy de moda, que nos refieren a prácticas de “campos expandidos” mucho antes de que este concepto fuera tan manoseado.

Así que podemos ahora tener tablas clasificatorias, libros de artista, libro objeto, libro ilustrado, libro parasitado, libro intervenido, libro alterado, libro virtual, libro mutante, libro transitable<sup>1</sup>, los otros libros<sup>2</sup>, no-libro, entre muchos otros. O una clasificación a partir de formatos, por lo que tenemos libros concertina, leporello o biombo, libros-bandera (*flag book*), libros túnel, libros “turkish map”, por mencionar algunos.

1 Término acuñado por el Dr. Daniel Manzano, artista y maestro investigador de la Facultad de Arte y Diseño-UNAM, para referirse dentro de lo que él define como “Libros alternativos”, a aquellos libros que pueden ser recorridos por su extensión física en el espacio.

2 Término extraído a partir del libro de Raúl Renán, *Los otros libros. Distintas opciones en el trabajo editorial*, UNAM, 1988



“Desaparecidas”, Mónica Euridice de la Cruz Hinojos, libro de artista, 2016.

Algunas definiciones tienen más que ver con los estilos de encuadernación: acolchada, alemana, de edición, holandesa, inglesa, en media tela, en silla, en espiral, japonesa, y un sinnúmero de posibilidades más. Ahora bien, si queremos pensar en medios, técnicas y lenguajes podríamos hablar de los libros hechos con gráfica, pintura, *collage*, *paper art*, tela, metal, cerámica, madera, digitales o técnicas mixtas; haciendo uso de papel creado a mano, papeles obtenidos de fibras naturales, papeles artesanales o industriales.

Sin embargo, nada de esto por sí solo resulta relevante o no debería ser lo único que se estudie, analice y se enseñe a los que pretenden hacer libros. Libros a los que prefiero definir a partir del modelo conceptual del Dr. Daniel Manzano<sup>3</sup>: Libros Alternativos. Si bien, dentro de

todos ellos, los que me resultan más inmediatos sean los libros de artista y los libros objeto.

Por desgracia la manera en la que nos podemos acercar a muchos de estos maravillosos libros es a través de exposiciones, donde se encuentran encerrados en vitrinas, en ferias, en donde llegado un punto nos encontramos saturados, o en la Internet, lo que hace que la naturaleza de los mismos se pierda, es decir, la posibilidad de tocar, observar, interactuar y “leer”.

Dicho proceso, que es el que nos ofrece una experiencia integral (a través de sensaciones, emociones e ideas), se ve limitado y en muchas ocasiones lo único que resalta son los elementos formales, los efectos o la simple sorpresa. Perdiendo la fuerza del discurso a través, claro está, de las formas, del tipo de “recorrido” que podemos establecer al manipular lúdicamente dicho libro.

Por lo que los sentidos profundos de significados, de lo que se “narra” a través de los textos, de las imágenes, de las imágenes transformadas en textos y los textos

3 El Dr. Manzano lleva más de 30 años investigando, a través de su Seminario del Libro Alternativo en la ahora FAD-UNAM, ha producido, enseñado y difundido los libros de artista, objeto, transitable, intervenido y todos aquellos libros que se generan en el ámbito del arte y del diseño.

transformados en imágenes, son poco a poco diluidos por una simple y rápida mirada, que lo que busca es un impacto visual para después olvidar y no pensar.

Los libros de artista y objeto se han transformado, en su mayoría en casi formas escultóricas, que así, inertes, subrayan su fuerza estética o nos llaman la curiosidad por el ingenio o la “originalidad” sin que trasciendan más allá.

Afortunadamente no son todos los casos, encontramos por otro lado, gracias a la proximidad y la intimidad que generan los libros alternativos, una extraordinaria posibilidad de encontrarnos inmersos en historias, en narraciones de hechos y vivencias que nos causan empatía, que nos ponen en el lugar de otros o que nos reflejan. Nos devuelven aquello que nos duele, nos alegran, nos hacen reflexionar. En ellos podemos contar nuestras propias interpretaciones, nuestras propias versiones de la historia. Son espacios de preservación de la memoria histórica, de las microhistorias que recuperan la dialéctica propia de la vida de una comunidad, de una ciudad, de un país.

Pueden ser depositarios de las versiones no oficiales, no académicas, no institucionales, permitiendo ejercer el derecho a contarnos nuestras propias realidades sin filtro alguno. Hacen del artista o diseñador un “historiador” a través de imágenes, de formas, de textos, respondiendo a las necesidades de preservar, recordar, aprender y analizar lo que hemos sido, lo que somos y lo que podríamos ser.

El libro de artista y el libro objeto no sólo pueden ser pensados como simples espacios de creación visual y/o audiovisual, son herramientas de empoderamiento de los que no tenemos voz, de las mujeres, de los niños, de los que están presos injustamente, de los indígenas, de los que están perdiendo su lengua, su identidad, su entidad, de los luchadores sociales, de las minorías reprimidas, de los que no son escritores ni historiadores pero que saben narrar de otras maneras.

El libro de artista, el libro objeto, son poderosos medios para crear una cultura de resistencia social, de resistencia histórica, de reconstrucción y creación de nuevas voces, para que no se pierdan, para que sobrevivan a pesar de todo. ¶



“Desaparecidas”, Mónica Euridice de la Cruz Hinojos, libro de artista, 2016.



# Las posibilidades de la hipertextualidad en los medios editoriales digitales

Por Eduardo Álvarez del Castillo S.

Como punto de partida, para comprender la forma en que el hábito de la lectura se ha visto modificado en periodos recientes, debe asentarse por principio que los lectores-usuarios ya han aprendido y dominan ahora conceptos heterogéneos, aquellos que no aparentaban pertenecer al ambiente editorial –situación que se aclarará líneas adelante. Como ejemplo, se señalarán a los hipertextos, aquellos elementos que dotan de capacidad al lector para ir y volver, para entrar y salir sobre su lectura en distintos sentidos y descubrir numerosas posibilidades y significados sobre cierta materia; en esencia, permiten el alejamiento de la lectura lineal.

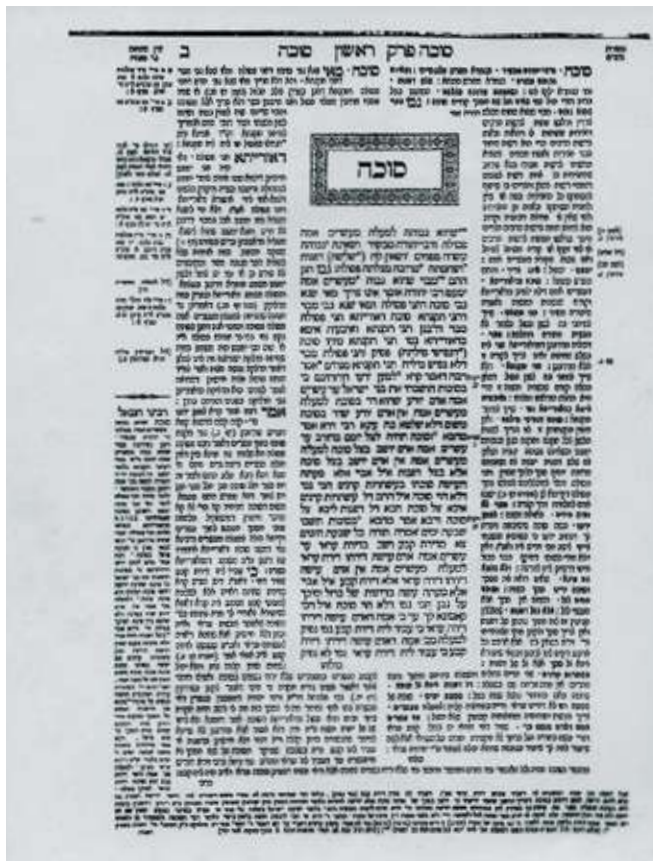
¿A qué consecuencia conduce? Primeramente, que el lector-usuario ya no permanece apresado por la dictadura de la narrativa unilateral. En otro sentido, significa además la amplitud propositiva de una dirección (o varias tal vez, si el lector así lo decide) de narrativas diferentes y, por lo tanto, la apertura del discurso y la capacidad de ser un agente activo del proceso

de lectura. Varias décadas atrás ya se anticipaba este específico concepto en ‘Rayuela’ (1963), la novela de Julio Cortázar que propone la lectura en atrevido vaivén, de acuerdo con Vivarelli<sup>1</sup>, si llevamos esto “al entorno digital, esa idea anticipa el acto de saltar entre contenidos mediante los hipervínculos”. De este modo entendamos que los hipertextos<sup>2</sup> –cabe la especulación de que tal vez se presentan por primera vez en los medios de comunicación en la versiones del Talmud impresas por Daniel Bomberg en Venecia, circa 1524– en la actualidad son la respuesta y capacidad de un cierto conjunto de *softwares* aptos para proporcionar formas no lineales de acceso a la información<sup>3</sup>, sino de la posibilidad de navegar dentro de “mares profundos” de inmensas cantidades de información.

1 Vivarelli, S. “La web de papel”. <http://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

2 De acuerdo con la Real Academia de la Lengua: Conjunto estructurado de textos, gráficos, etcétera., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas.

3 Julier, G. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona, España. Gustavo Gili.



Entre 1524 y 1525 el impresor alemán Daniel Bomberg, impresor cristiano avicinado en Venecia, imprimió diversas versiones del Viejo Testamento basadas en la Biblia hebrea.

De tal forma, las narrativas han evolucionado favorablemente para ofrecer a los lectores-usuarios nuevos escenarios, esta posibilidad abre así una apetecible perspectiva dicotómica: tan amplia y atractiva como desafiante para los creadores (en específico se señala al editor y al diseñador de las piezas editoriales) puesto que tendrán mayores posibilidades para insertar y asociar contenidos subordinados al cuerpo fundamental de la obra, el punto clave radica en el acierto para tomar las decisiones correctas para conferir coherencia, interés y expectación en torno a todos los contenidos –cabe hacer la aclaración de que buena parte de los contenidos

habrán de ser endógenos, pero un porcentaje incuantificable serán exógenos obtenidos a través de hipervínculos que te redireccionen hacia el exterior de la propia pieza. Por tanto, se afirma con Lorite: “hoy el texto adquiere, con la emergencia del *informacionalismo*, la cultura digital y la sociedad red, nuevos usos, retos y apariencias que conectan de nuevo con los primeros significados de la palabra latina que le dio origen: *texere*, tejer, trenzar, entrelazar”<sup>4</sup>.

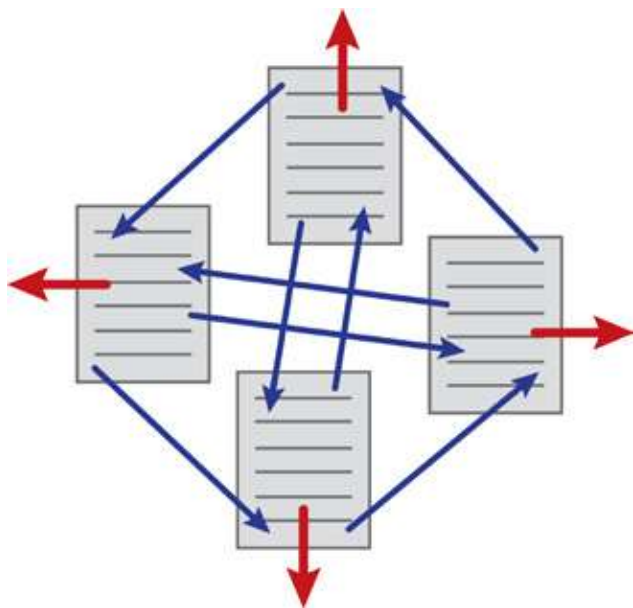
Las ya señaladas características de la infinita posibilidad de contenidos hacen referencia específica a que los lectores-usuarios poseen una particularidad muy marcada: pueden ser designados como: “los nativos de esta sociedad red [que] están demandando y creando un texto ubicuo, interactivo, social,

colaborativo, maleable, plegable, multimedia, simultáneo... o, dicho de otra manera, desarrollado mediante y para la articulación hipertextual”<sup>5</sup>. Esto indica que, como ya se ha manifestado, los “contenidos” (o textos, de acuerdo con lo señalado por Lorite) no han de ser considerados en lo futuro sólo como entidades finitas, sino como discursos abiertos, especie de insondables pasillos o laberintos donde el lector-usuario transitará o “navegará” a placer, tal vez sin rumbo fijo o con una intención clara, y tal vez, incluso, sin llegar a conocer la “geografía” –en extenso– que un medio editorial que contenga tales características podría proponer.

La estructura hipertextual genera, mediante las redes establecidas, un espacio

4 Lorite, J.M. “Texto red”. <http://foroalfa.org/articulos/texto-red>

5 Lorite, op. cit.



Se entiende a los hipertextos como el conjunto estructurado de textos, gráficos, etcétera, unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas, tanto al interior del documento, como hacia el exterior del mismo.

donde el lector es el encargado de explorar. Otra característica relevante que se da dentro de la estructura hipertextual es la ausencia de orden categórico en el hipertexto, esto es, se trata de una especie de colección de fragmentos de textos –o textos breves, tal vez obras completas en sí mismas– guardando una condición “semiorganizada”.

Dicha condición inherente al hipertexto, exige ineludiblemente participación y elección del lector; le involucra en el proceso de leer, analizar y comprender determinada obra. Es decir, no hablaremos de obras limitadas, por el contrario, nos referiremos a piezas editoriales con posibilidades –casi– infinitas.

No sólo los hipertextos significan una reconsideración en términos del entorno editorial, debemos tener en cuenta que, al presentarse nuevas formas de organizar contenidos –a lo que podría llamársele tentativamente ‘lectura discontinua’–, se

ponen en juicio diversos elementos heredados y contruidos en un larguísimo proceso que llevó siglos. Por ejemplo: la paginación o los folios podrían ahora resultar ser innecesarios, tanto como “reconsiderar si el concepto ‘página’ sigue siendo la unidad de organización textual”<sup>6</sup>, además de analizar la pertinencia de esa curiosa oscilación histórica surgida de la utilización y eliminación de espacios entre palabras con la reinvención de la *scriptura continua* y la supresión total de mayúsculas al utilizar solamente la caja baja para escribir, tal como podemos apreciarlo con claridad en direcciones y correos electrónicos<sup>7</sup>.

Para terminar anotemos algunos conceptos complementarios a los previamente expresados pues resultan inherentes a los hipertextos y les caracterizan: a) movilidad; b) repetición, c) ruptura de la linealidad; y d) experimentación narrativa. Todos ellos son incentivos atractivos para impulsar la experimentación visual de los medios editoriales digitales y establecer nuevos discursos para la distribución de la información. ¶

### Fuentes de consulta

- Covarrubias, J. (2010). De manuscritos y libros electrónicos, Semejanzas y diferencias en dos medios de comunicación en la historia. Cd de México, México. UAM Azcapotzalco
- Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona, España. Gustavo Gili.
- Lorite, J.M. “Texto red”. <http://foroalfa.org/articulos/texto-red>
- Vivarelli, S. “La web de papel”. <http://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

6 Covarrubias, J. (2010). De manuscritos y libros electrónicos, Semejanzas y diferencias en dos medios de comunicación en la historia.

7 Covarrubias, J. *op.cit.*



# Lectura social y nuevos medios

Por Jorge Alberto Hidalgo Toledo.

**E**n el principio el movimiento; la gesticulación como acto primario de significación social, de valor para el otro. Un guiño, una señal y todo cobra sentido. La comprensión del otro, de cada uno de mis actos; por la empatía de necesidad. Y vino el signo. La representación mental, fuera de la mente misma. Círculos, espirales, líneas punteadas que grabadas en la roca, la madera y las paredes de más de una caverna permitían guardar historias, recordar cada instante de la vida misma; lo que para la comunidad tenía sentido y debía permanecer para la posteridad. El habla: museografía efímera del devenir humano; virus que se extendió por las praderas del África septentrional modificando el rumbo mismo de la historia, del hombre y sus consecuencias: la civilización.

La antropogénesis es la génesis misma del acto comunicativo. La evolución del hombre es la evolución de sus formas expresivas, cognitivas y socializadoras. La invención de la escritura y el tatuar el mundo de expresiones, formas estructuradas del pensamiento, narraciones, pulsiones y lágrimas rodantes que desenrollan lo leído. Que dejan testimonio de lo que la letra puede hacer en cada alma que le cobije.

Y con la imprenta llegaron los profesionales; los instruidos. La escritura como

acto social, la lectura como acto solitario; como un acto de independencia e individualismo (Baran & Hidalgo, 2005). De esa cultura derivada nos llega el libro. El compañero de la soledad de muchos, el instructor de pueblos y naciones; el propagador de las libertades; el ansiolítico de los que sufren por las noches y no tienen idea de a quién hablarle.

La lectura madre de toda metáfora, es metáfora en sí misma del sacrificio, de la acción económica, de la iniciativa productiva, de la creatividad inspiradora, del comportamiento socialmente aceptado y narrado. La era de la lectura fue la era de la visión, del sustentar la propia vida en el personaje ajeno. El libro como plataforma moral ha sido el sustento de muchas vidas. La escritura, siempre como trabajo derivado, del ver, leer y repensar, intentó romper la visión de élite “democratizando” la posibilidad del contar historias. La escritura y la lectura conectaban al uno con el otro. Y de ese diálogo florecieron las culturas.

Nació así la cultura del *Read/Only* (RO), como le llama Lawrence Lessig (2009) al simple consumo, a la lectura básica de lo acontecido, de lo escuchado y representado; la experiencia pasiva. Leer en esa era, implicó una alfabetización visual, sonora, gráfica y táctil para decodificar la le-

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 9 -



© Ana María Hernández Hernández. 2016.

tra, la imagen, el sonido, la música y la experiencia artística. Así la letra impresa compitió con los sistemas electrónicos de transmisión.

La incursión del internet en nuestras vidas posibilitó el nacimiento de la cultura *Read/Write* (RW) (Lessig, 2009), una cultura basada en el crear y recrear, en la remezcla. Una experiencia más activa que permite la manipulación de aquello que se consume. Ante ese cambio de cultura, aplicaciones sociales como Blogger, Facebook, Twitter y Google+, posibilitan una ruptura:

el paso de la lectura como acto solitario a la lectura como un acto social. Leer en la red se vuelve un acto colectivo y adictivo. Pareciera que lo que importa, no es lo leído, sino la conversación que deriva de dicha lectura; quién lo lee y cómo lo lee; las amistades que se generan tras la lectura.

En la lectura social, el código es el otro. La interacción, la multiplicación de ideas, la apertura de nuevos canales, de nuevas agendas. Ante esta lógica de movilidad digital de ideas y convergencias múltiples (Jenkins, 2008) ¿cómo habrá de reconfigurarse el libro?, ¿qué variaciones tendrá? Hoy ya estamos viviendo algunas mutaciones: 1) La aparición de los sistemas de impresión bajo demanda ([www.lulu.com](http://www.lulu.com)) ante la figura del *prosumer* y la reducción de la brecha entre el escritor profesional y el amateur, así como la reducción de la cadena

de producción; 2) la distribución y venta electrónica para su lectura en tinta electrónica en reproductores *eReaders* como el Sony Reader y el Kindle de Amazon que permiten la descarga de más de 230 mil textos electrónicos en menos de un minuto y el tener cada mañana la sindicación en tiempo real de periódicos, revistas y blogs, así como una conexión directa a Wikipedia; 3) la multimedialidad que permite la inclusión de audio, video, infografía, podcasts, videocast y audio-lectura del texto; 4) el marcaje (*bookmarking*), notación y citación digital.

Sin lugar a dudas, el libro tal y como lo conocemos está cambiando y con ello nuestra experiencia colectiva y conectiva de lectura (Levy, 1997). ¿En qué medida cambiarán con ello nuestras experiencias cognitivas y nuestras formas de aprendizaje?, ¿se limitará el acceso libre al material de lectura o florecerán los agregadores gratuitos de *e-books* como hoy los hay de revistas ([www.issuu.com](http://www.issuu.com))?, ¿se motivará la lectura o sólo la compra de dispositivos e interfaces?, ¿el infinito material de lectura permitirá una nueva construcción personal?

Hoy ya vivimos la lectura bajo demanda; sin embargo, más allá del modelo de negocio de pago por descarga estamos por iniciar una era en que la conexión WIFI posibilitará que con la lectura digital se dé la lectura social y compartida y el surgimiento de lo que yo llamaría los *Clubs de Lectura de Fuente Abierta* (*Open Access Reading Clubs*); cafeterías virtuales (*Goodreads*) en las que los lectores compartan gustos, preferencias, intercambien citas, pasajes y momentos estelares que vivieron durante la lectura y no sólo eso; podrán chatear, con el autor, intercambiar impresiones y lecturas. Leer ya no será lo mismo.

### La lectura social

En el contexto de los avances tecnológicos y la evolución de las plataformas digitales móviles de lectura ¿qué principios habría que considerar para ampliar la experiencia de los lectores? A continuación, incluyo una serie de aspectos que considero son básicos y que han sido olvidados en el desarrollo de los actuales *eReaders*:

1. Portabilidad ampliada: la posibilidad de registrar todas las lecturas hechas y previamente adquiridas antes de la compra del dispositivo. A través de un lector de código de barras integrado en

el *eReader* habría la posibilidad de registrar todas las lecturas que el usuario tiene en su biblioteca personal.

2. Escaneo e integración, lectura física-digital: los lectores deberían incluir una pluma escáner para digitalizar las notas y *bookmarks* hechas en los libros físicos e incorporarlas en la biblioteca de textos digitales adquiridos.
3. Sociabilidad del conocimiento: integrar *Ednotes* o *Mendeley* de tal forma que el usuario no sólo haga notas y comentarios de lecturas, sino que también pueda exportarlas a cualquier procesador de textos considerando los formatos internacionales de citación.
4. Interoperabilidad de la Socialización de la experiencia de lectura: el lector debe tener la posibilidad de publicar en su “Estado” (dentro de cualquier red social) notas, citas y comentarios con otros lectores, afín de conformar comunidades virtuales o clubes de lectura con quienes se encuentran leyendo el mismo texto. Esta posibilidad de tener una experiencia social de lectura incrementaría, el número de lectores que se interesarían por un texto y enriquecer su propia experiencia.
5. Diálogo uno a uno, lector-lector, lector-autor: la experiencia social/digital de lectura, no sólo debe favorecer la interacción entre los usuarios de una plataforma o entre los lectores de una texto; sino que debe estimular el diálogo continuo con el autor, lo que favorecería a la fidelización de las audiencias generando mayor lealtad entre los lectores.
6. Personalizar invitación de lectura: los autores podrían personalizar la invitación a leer sus nuevos textos al tener perfectamente ubicados (base de datos e integración de un *Virtual Relations-*

*hip Managment* [VRM]) a cada uno de sus lectores. Fortaleciendo así la relación autor-lector.

7. *Following and Followers*: incorporar herramientas de *Twitter* para seguir los comentarios hechos por un autor y generar una comunidad de interés ante un autor.
8. Ruedas de prensa virtuales: las editoriales podrían desarrollar ruedas de prensa virtuales con *livestreaming* y video bajo demanda para presentar los nuevos títulos.
9. Lecturas en voz alta: integrar herramientas de *podcasting* para que tanto el autor ofrezca lecturas en voz alta de su propia obra (fragmentos o audio libros) y para que los lectores organicen festivales de lectura en voz alta cada uno enviando la lectura de un fragmento del texto en cuestión.
10. Préstamo de lectura: la experiencia de lectura no es un acto solitario; sino por el contrario una experiencia que cobra sentido en el momento que se socializa. Por ello, es importante para los lectores el intercambio de textos. El tema de la piratería podría evitarse si se incluyera un códec de temporalidad de préstamos. De esta manera se “engancha” al segundo lector y si desea continuar la lectura, puede adquirir el texto con un simple *click* que le permita retomar el texto en el punto en que se ha quedado.

Así se estimula la lectura compartida y la difusión viral de textos.

11. Contenido enriquecido: inclusión de material de valor agregado como artículos, reseñas, notas de diarios y *blogs* afines al libro de interés para ampliar los materiales de lectura relacionados con el libro de interés.

La Alejandría digital estará en la palma de la mano. Junto a nuestro perfil y nuestro patrón de navegación-lectura estarán nuestros contactos, nuestras recomendaciones, emociones y todo lo que deriva de la lectura. La diferencia entre el papel y la pantalla digital, es que ahora todos sabrán qué es lo que nos hace llorar. El habla como experiencia instantánea y satisfacción inmediata es el corazón de la socialización *web*. Leer, en esa modalidad, será la modalidad digital de las charlas de café. ¶

### Referencias

- Baran, S & Hidalgo, J. (2005). *Comunicación masiva en Hispanoamérica. Cultura y literatura mediática*. México: McGraw Hill
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Lessig, L. (2009). *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: Penguin Press.
- Lévy, P. (1997). *Collective intelligence: mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge, Mass: Perseus Books

# La ciudad tipográfica

“*La ciudad como laberinto barroco:  
La ciudad puede ser recorrida como un texto  
La ciudad puede ser recorrida de muchas maneras  
La ciudad puede recibir múltiples interpretaciones  
La ciudad tiene muchos caminos posibles  
La ciudad es un espacio para perderse  
y encontrarse con los otros  
La ciudad es un espacio donde hay conexiones  
subterráneas y parajes imaginarios  
Lauro Zavala. La ciudad como laberinto*

**Por Guillermo Jiménez Arredondo**

## La letra y la urbe

La letra, como componente fundamental y cotidiano en el desarrollo de todas las civilizaciones contemporáneas, ha evolucionado a la par de la historia haciéndose presente en la construcción de mensajes lingüísticos, simbólicos, tipográficos, editoriales, plásticos e, incluso, urbanos, alcanzando un valor icónico en el ámbito del diseño y de las artes visuales a través de metáforas que fortalecen su presencia y su desempeño público en los distintos escenarios de la ciudad y su vida cultural.

La comunicación, la personalidad, el estilo, el discurso, la plasticidad formal y cualquier atributo innato, que una letra guarda en sí misma, trasciende a su sencilla estructura enaltecida por la sensibilidad representada en su hermoso trazo y la evocación simbólica que ésta trae

consigo. El valor intrínseco que una letra puede brindar para lograr el reconocimiento de una ciudad a través del impacto de un cartel, de la pinta de una barda, en el grafiti que anuncia descontentos y enmarca territorios de poder en la urbe o, incluso, en la propia expresión que varios movimientos artísticos y sociales han encontrado en este recurso, anima a descubrir su potencial para las nuevas generaciones que ven en la letra una experiencia atractiva, cautivadora y profundamente gestual, apartándose de su carácter escriturario.



Explosiva y multicolor muestra de rotulación en el espacio urbano.



La planeación de su memorabilidad y trascendencia, radica indudablemente en el diseño de sus perfiles, de sus ritmos, de su carácter, de su lenguaje, de su expresividad y de su intencionalidad, así como de sus soportes y de las herramientas que le dan vida en la calles, y obliga a quienes trabajan con letras a cuidar su esencia, su naturaleza que refleja metáforas vivenciales percibidas por un auditorio que no necesita ser especialista para disfrutarlas, y mucho menos, cuando su presencia forma parte de la cotidianeidad.

Si bien es difícil comprender cuan relevante ha sido en la historia el trabajo de quienes han dedicado su vida a diseñar buenas letras, más aún lo es visualizar el impacto y la importancia que éstas han tenido en la conformación, desarrollo, transformación y consolidación de muchas ciudades que hoy se reconocen o se recuerdan justamente por su iconicidad tipográfica. Basta recordar una buena canti-

dad de logotipos que fueron diseñados bajo el concepto de “marca país” o que, por su morfología, se han convertido en símbolos culturales del lugar y detonadores de historias que permanecen en la memoria. “I love NY”, Hollywood, Molin Rouge, I Amsterdam, Perú, y hoy CDMX, son sólo algunos ejemplos de ciudades en el mundo donde el tratamiento tipográfico ha cobrado la relevancia necesaria para replantear la identidad de la urbe.

La ciudad desde una perspectiva multicultural donde se manifiestan a diario una cantidad de fenómenos y escenarios sociales, advierte también la presencia de diferentes disciplinas interactuando entre sí en un mismo espacio y momento, sin que esta relación, por ende, conlleve a la comprensión cabal del papel que cada una de ellas tiene en la dinámica que las urbes y sus ciudadanos experimentan a diario en el complejo laberinto de encuentros azarosos.

Los habitantes de las grandes ciudades son capaces de perderse gozosamente para encontrarse con los demás, construyendo su propio ritmo y sometiendo la lógica lineal a sus impulsos de convivencia y espontaneidad<sup>1</sup> (Zavala, 2005).

En medio de ese complejo tejido urbano, la arquitectura y la ingeniería civil como forjadores fundamentales de la fisonomía de una ciudad, han sido históricamente dos disciplinas cuya intervención ha cobrado particular relevancia al diseñar la visualidad de los espacios que le permiten a los ciudadanos-usuarios, disfrutar del hábitat al que pertenecen y que comparten en sociedad. Aunque en estas disciplinas descansa una gran responsabilidad en la



Detalle tipográfico de estilo barroco ricamente adornado, ubicado en la Iglesia del Carmen de la ciudad de Toluca. Constituye una manifestación tipográfica que algunos edificios emblemáticos guardan en sus interiores en ésta como en muchas ciudades.

1 Zavala, Lauro. “La ciudad como laberinto” en *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. UAEM: México, 2005.

conformación de la apariencia y organización de las urbes, existen aspectos relacionados con la letra de forma general, que dentro del planteamiento arquitectónico han pasado desapercibidos y, sin lugar a dudas, no han sido parte del interés ni del cuidado, no obstante hoy en día se han recuperado en muchas ciudades del mundo, que han sido favorecidas por el diseño – donde las manifestaciones tipográficas forma parte de éste–, contrario a otras que aún no han logrado fortalecer su propia identidad.



Tipografía finamente trabajada en grandes placas que enriquecen visualmente al centro de la ciudad de Madrid, aportando valor histórico y ornamental, por encima de lo meramente informativo.

En este contexto, se ubican diversas manifestaciones tipográficas que habitan en todas las ciudades del mundo, como expresiones silenciosas en el paisaje urbano, y no como un accesorio inútil que puede estar o no frente a nosotros. Esta presencia se hace visible en los viejos rótulos de los negocios, en las placas de las edificaciones históricas, en las nomenclaturas de las antiguas casonas, en las letras labradas en decoraciones de templos y edificios emblemáticos, en la tipografía empleada en la señalética de las calles de la ciudad, o en la obra monumental que hoy ha dedicado un espacio especial a la obra

tipográfica, en un diálogo simbólico y permanente entre el ciudadano y la urbe. En palabras de Felipe Covarrubias:

Aquí es donde un simple recurso tipográfico, utilizado con toda la frescura del ingenio popular, vuelve a un letrero cualquiera en una pieza de la colección de la invisible galería de la memoria. Aquí es donde se puede aprender que el diario deambular ofrece incontables motivos para la curiosidad y el asombro<sup>2</sup> (Covarrubias, 2010:18).

Desde esta perspectiva, la tipografía ha formado –sin que muchos lo hayan notado– parte de la vestidura arquitectónica en el paisaje urbano, particularmente, la que ha sido ícono de la identidad hoy casi desvanecida por el avasallante paso del tiempo y la tecnología, y que habita en edificios emblemáticos o en espacios públicos que se mantienen en pie como testigos de este discurso generacional anquilosado por los ciudadanos. Basta con detenerse en la emblemática Picadilly Circus, y observar las grandes pantallas electrónicas que ofrecen a los transeúntes, impactantes mensajes publicitarios, donde la tipografía se convierte en uno de esos símbolos que ha dado fama a esta famosa esquina de la ciudad de Londres.

La intervención que la letra en cualquiera de sus expresiones ha tenido en el desarrollo y configuración de las ciudades, no ha sido documentada ni revisada con particular énfasis, pues la atención se ha concentrado en los objetos que se han incorporado de forma gradual a la imagen de la ciudad, y conforman expresiones al-

2 Covarrubias, Felipe. *Sí, aquí es. Diseño. popular.* Consejo Estatal para la Cultura y las Artes Gobierno de Jalisco, primera edición: Jalisco, México, 2010.

ternas que toman a la urbe como su espacio de expresión. He ahí el caso de los carteles, las señales, los espectaculares, las marquesinas y todas las variantes escriturarias urbanas que se descubren a lo largo de las ciudades, que enriquecen su apariencia, fortalecen su voz y transforman su imagen como lo cita Margarita García Luna:

A lo largo de su desarrollo las ciudades cambian y se modifican. No sólo amplían su espacio ante la presencia de un mayor número de pobladores, sino que el acontecer diario y los requerimientos de sus habitantes van transformando su conformación, su configuración, la imagen urbana.<sup>3</sup> (García Luna, 2010:13)



La puerta Metepec, un proyecto que conjunta a la escultura, la tipografía y la artesanía, en una iniciativa que fusiona el arte popular y el contemporáneo sintetizada en una letra “M” que metaforiza al árbol de la vida.

3 García Luna Ortega, Margarita. *Las casas antiguas de mi ciudad*. Colección Mayor, Estado de México: Patrimonio de un Pueblo. Biblioteca Mexiquense del Bicentenario: Toluca, 2010.

En la relación existente entre la letra y la ciudad, se puede reconocer su importante intervención en el plano de la configuración de la urbe, haciendo patente el empleo de este recurso para ilustrar, informar, decorar, ambientar, identificar o nombrar los espacios y edificaciones. La tipografía, la rotulación, el *grafitti* o el *caligrafitti*, son sólo algunas de las dimensiones formales y simbólicas que la letra con diferentes “pieles y texturas”, ha retribuido en el paisaje cotidiano de la ciudad, construyendo escenarios que ya son parte de la atmósfera visual y referencial de la misma.

Aventurémonos pues a realizar un acercamiento a la experiencia de *La Ciudad Tipográfica*, llena de matices, de diálogos visuales, de invitaciones informales, de sorpresas ortotipográficas, de enunciamentos sin complejos, de escenarios escriturarios posando para ser discutidos, admirados o fotografiados y de emblemáticas manifestaciones que conforman el alma de las urbes en el mundo. ¶



Una de las bancas dedicadas a la historia de la imprenta y, en particular, a los tipos móviles, que forman parte del mobiliario urbano en el parque frente al Museo Gutenberg en Mainz, Alemania. Un ejemplo de la importancia que cobra a nivel histórico e identitario, la aplicación tipográfica en la atmósfera pública de las urbes.





*I Amsterdam*, parte de la exhibición de fotografía ideada por la agencia Kesselskramer en conjunto con Amsterdam partners, como parte de la promoción para la difusión de la ciudad en un proyecto de Re-Branding.

### Fuentes de consulta

- Attali, J. *The Labyrinth in Culture and Society. Pathways of Wisdom*. North Atlantic Books: Berkeley, 1998.
- Bringhurst, R. *Los elementos del diseño tipográfico*. Fondo de Cultura Económica: México, 2008.
- Burke, P. *Formas de hacer historia*. Traducido por José Luis Gil Aristu y Francisco Martín Arribas. Alianza editorial: Madrid, 2009.
- Calvino, I. *Las ciudades invisibles*.
- Covarrubias, F. *Sí, aquí es*. Diseño. popular. Primera edición, Consejo Estatal para la Cultura y las Artes Gobierno de Jalisco: Jalisco, 2010.
- Ellin, N. *Postmodern Urbanism*. Blackwell: Cambridge, 1996.
- García Luna Ortega, M. *Las casas antiguas de mi ciudad*. Colección Mayor, Estado de México: Patrimonio de un Pueblo. Biblioteca Mexiquense del Bicentenario: Toluca, 2010.
- Heller, A. *Teoría de la historia*. Fontamara, 2005.
- Johnson, A. F., *Type designs: their history and development*. 3a edición, Andre Deutsch: Londres, 1966.
- Lupton, E., *Design writing research. Writing on graphic design*. Prólogo de Jorge Frescara y Martin Solomon, Phaidon: Estados Unidos, 2008.
- Mauleón, R. "La tipografía art deco en edificios de la zona Centro Alameda" en *Investigación Universitaria Multidisciplinaria: Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, ISSN-e 1665-692X, N°. 1: México, 1999, disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3683868>
- Ortega, J. "Voces de acceso a la ciudad posmoderna" en *El principio radical de lo nuevo*. Fondo de Cultura Económica: México, 1998.
- Quirarte, V. *Enseres para sobrevivir en la ciudad*. CNCA: México, 1994.
- Palou, P. Á. *La ciudad crítica*. Universidad Pontificia Bolivariana: Medellín, Colombia, 1997.
- Paoli, C. *Mexican Blackletter*. Mark Batty Publisher: Estados Unidos, 2007.
- Spencer, H. *The visible Word*. Designers books: Estados Unidos, 1968.
- Treviño Treviño, T. "Leyendo la Ciudad: Sobre tipografía urbana e identidad" en *Memoria del Coloquio sobre tipografía y educación superior 2006*: México, 2006.
- Rosso, S. y Umberto E. "A Correspondence on Postmodernism" en Ingeborg Hoes-terey, ed.: *Zeitgeist in Babel. The Post-modern Controversy*. Indiana University Press: Bloomington, 1991.
- Unger, G. *While you are reading*. Mark Batty Publisher: Estados Unidos, 2007.
- Zavala, L. "La ciudad como laberinto" en *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. UAEM: México
- [www.unostiposduros.com](http://www.unostiposduros.com)
- [www.atypi.com](http://www.atypi.com)
- <http://www.catalanfilmsdb.cat/es/producciones/documental-cortometraje/la-ciudad-tipografica/3979/>

# Acciones testimoniales comunitarias de memoria urbana: proyecto 'Manifestar historia'

Por María Paula Doberti  
y Virginia Corda

**E**l proyecto *Manifestar historia* es una propuesta de amplitud territorial, encuadrándose en el rescate simbólico de edificios históricos de Buenos Aires a través de señalamientos inscriptos como *pensamiento situado* (atravesado por ejes espaciales geográficos y temporales-históricos).

Ponemos foco en la acción de caminar por las calles junto a los vecinos como partícipes y coautores del suceso artístico. Indagamos hasta visualizar la edificación a señalar. La obra concluye con las palabras de los habitantes. Proponemos un trabajo participativo de memoria compartida, que conecta recuerdos colectivos con la historia vecinal y política.

Partimos de construcciones urbanas emblemáticas olvidadas, demolidas o resignificadas. Investigamos sus avatares arquitectónicos, históricos, políticos y sociales; observamos los datos duros (años, cantidades, montos). Lo chequeamos con asociaciones vecinales, con trabajadores zonales. Imprimimos cuatro carteles distintos con esta información, utilizando la estética de afiches populares (tipografía y papel). Los pegamos generando un señala-



miento efímero. Les preguntamos a los vecinos qué se acuerdan sobre la edificación. Grabamos su relato y les proponemos que opten por uno: “te cambio un afiche por un recuerdo”. Ofrecemos uno sólo para que elijan qué parte de la Historia llevarse.

¿A qué nos referimos con memoria urbana? A las evocaciones comunicadas como palimpsesto spatiotemporal, como resonancia vecinal.

Solicitamos que nos cuenten alguna vivencia en relación al espacio señalado, admitiendo –como dice Cortés (2011)– que “el recuerdo no es la experiencia, lo que queda es la huella, la reapropiación e interpretación más o menos cercana de lo que ha ocurrido, es decir, la experiencia de la pérdida de la experiencia”.

Hablar públicamente de esos “signos de la ausencia” conmueve, alivia y fortalece.

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 18 -



“La noción de huella –escribe Ricoeur (2013)– puede considerarse como la raíz común al testimonio y al indicio”. Los relatos que escuchamos son indicios, testimonios no escritos, memorias sintomáticas. Cuando los grabamos los convertimos en documentos emocionales callejeros, y aún siguen siendo recuerdos sensibles. Es la memoria compartida en una acción urbana de recuperación simbólica territorial.

El transeúnte espectador es también testigo temporal, como declarante de un hecho pasado ocurrido allí y como quien certifica en primera persona algo inédito. Agamben (2002) parte de los testimonios de Primo Levi sobre su estadía forzada en el campo de exterminio de Auschwitz para pensar la declaración que define al testigo. Considera los efectos del discurso que trascienden a la experiencia. Quien da testimonio vincula la palabra con el acontecimiento vivido, afirmando ser fiel y exacto. La narración se torna imagen, adquiere corporeidad.



### **La memoria urbana se relaciona directamente con la Identidad y con la Historia.**

Proponemos interrogar a la historicidad compartida, a los recuerdos sociales, al discurso del tiempo. “La historia construye intrigas, la historia es una forma poética, incluso una retórica del tiempo



explorado”, escribe Didi Huberman (2006). Nos detenemos en cada recuerdo y armamos un gran archivo de memoria urbana. ¿Realizamos lo que Didi Huberman llama un montaje? No pretendemos construir un registro sociológico sino almacenar remembranzas vecinales, para rescatar una memoria colectiva ignorada.

Hacemos foco en construcciones barriales de fuerte carga simbólica por su peso histórico urbano. No nos referimos al patrimonio de la ciudad ni a los sitios de memoria<sup>1</sup>.

Trabajamos territorialmente desde el *site specific* e incluso desde lo que Kwon (2004) llama *discursive sites*, espacios de intervención crítica que diluyen límites estéticos: “arte comunitario”.

Como sostiene Fernández Lopez (2011) “podríamos caracterizar un tipo de *site-specific* político/social, presente en las prácticas colaborativas, conversacionales, dialógicas o activistas”. Allí nos ubicamos: en los márgenes entre el arte y la arqueología urbana, entre lo barrial y lo institucional, entre la investigación y la emocionalidad, entre la imagen y la palabra.

El proyecto *Manifestar Historia* hizo cuatro intervenciones urbanas, una exposición propia, tres participaciones en muestras colectivas y una deriva performática:

1 En Argentina fue promulgada en 2011 la Ley 26.691, que declara Sitios de Memoria del Terrorismo de Estado a lugares que funcionaron como centros clandestinos de detención, tortura y exterminio o donde sucedieron hechos aberrantes del accionar de la represión ilegal hasta el 10 de diciembre de 1983. <http://www.jus.gob.ar/derechoshumanos/red-federal-de-sitios-de-la-memoria.aspx>

1. El Albergue Warnes (2013): Proyectado durante el primer gobierno de Perón, se comenzó a construir en el barrio de La Paternal el Hospital de Niños y Epidemiología Infantil, imaginado como el más grande de Latinoamérica. En 1955 la Revolución Libertadora abandonó la obra. En 1957 fue ocupado por 77 familias. En 1991 fue demolido. Los recuerdos son dolorosos, en carne viva. Se presentó en la Cuarta Edición del Ciclo Paternal Arte y Política (PAPO), en La Paternal Espacio Proyecto.
  2. El Puente Avellaneda (2014), enclavado entre el barrio de La Boca y la Isla Maciel, en el río Matanza Riachuelo, une a la ciudad con la provincia de Buenos Aires. El río recibe el nombre de Matanza por las batallas entre Pedro de Mendoza y los querandíes, en 1536. El puente se comenzó a construir en 1914, fue inaugurado en 1940 y cerrado en 1960. Los vecinos lograron reabrirlo en 2010. Hay recuerdos lejanos, infantiles, y otros cercanos, de tránsito cotidiano. Memorias íntimas. Se presentó, la muestra: “Buen Viaje!”, Proyecto Expedición Vía Postal, “Pequeñas Colecciones”, que fue curado por Laura Romano.
  3. Ex Cárcel de Caseros (de modelo panóptico), ubicada en Parque Patricios, se construyó durante la presidencia de Sarmiento. La parte nueva fue ideada durante el gobierno de Frondizi y sus obras retomadas bajo la dictadura de Onganía. El genocida Videla la inauguró en 1979 y luego estuvo allí encarcelado. Fue cerrada en 2001. Los vecinos recuerdan las largas filas de los familiares los días de visita, los gritos a través de las ventanas y los motines. Memoria del infierno.
  4. Teatro San Martín (2015). Un complejo teatral municipal de alta carga histórica (proyectado en 1908 por Alfredo Palacios), simbólica (clásicos memorables estrenados con un elenco estable y prestigioso) y política (espacio de resistencia durante la dictadura, floreció con la democracia y es muy cuestionado actualmente) situado en pleno centro. Recuerdos cargados de tensión política y de emoción escénica.
  5. *Manifestar Historia. Relatos Situados* (2015). Centro Cultural de la Cooperación. Exposición donde presentamos afiches, videos con testimonios, una instalación textual y relatos escritos por participantes. Las curadoras, Laura Lina y Cecilia Iida (2015) consideran que “la propuesta desafía los límites del arte en tanto se define en un infinito y permanente proceso de producción y cuestiona la objetividad histórica, para recuperar desde los fragmentos de la existencia y los pequeños relatos otras formas invisibles de la trama de lazos sociales”.
  6. *Relato Situado. Acción de Memoria Urbana* (2015). Partimos del concepto de deriva situacionista<sup>2</sup> para transitar por la ciudad. Señalamos el ex Ministerio de Obras Públicas, construido en 1934, en permanente amenaza de demolición, utilizado por Evita para su discurso del Renunciamento Histórico.
- Recuerdos de participación política y paseos familiares con la ciudad como escenario.
- 
- 2 Una o varias personas que se entregan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a las motivaciones normales para desplazarse o actuar en sus relaciones, trabajos y entretenimientos para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden.” (Debord 1999 [1958])



Se realizaron siete funciones en La Postura-CEPA (Centro de Producción Artística)<sup>3</sup>.

Ofrecemos acciones performáticas participativas en el espacio público para generar un mapeo genético de la memoria vecinal, en una dinámica que *produce territorio*. “Los mapas son representaciones ideológicas”, escribe Iconoclasistas (2013).

*Manifiestar Historia* es un proyecto que crece, y se articula con otras propuestas, encuentra sus propios dispositivos. Como *work in progress* nos proponemos continuarlo hasta generar una cartografía emocional de la memoria de Buenos Aires. ¶

### Fuentes de consulta

- Agamben, Giorgio (2002). *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homo Sacer III*. Valencia: PreTextos.
- Cortés, José Miguel (2001) *Lugares de la memoria*. Valencia: L'Espai d'Art Contemporani de Castelló.
- Debord, Guy (1999 [1958]). *Teoría de la deriva. En Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*, Madrid: Literatura Gris.
- Didi Huberman, Georges (2006). *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Fernández López, Olga (2011). *Travesía site-specific: institucionalidad e imaginación en Once artistas en un frigorífico*. Madrid: Matadero.
- Iconoclasistas (2013). *Manual de mapeo colectivo*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Kwon, Miwon (2004). *One place After Another. Site-specific art and locational identity*. Massachussets, MIT Press.
- Lina, Laura y Iida, Cecilia Iida (2015). *Relatos situados: estrategias en y desde el arte para la conformación de nuevos territorios de memoria*. Inédito.
- Ricoeur, Paul (2013). *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

### Sitios Web

- Centro Cultural de la Cooperación: <http://www.centrocultural.coop/>
- La Paternal Espacio Proyecto: <http://lapaternalespacioproyecto.blogspot.com.ar/>
- La Postura: <http://www.lapostura.com.ar>
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos: <http://www.jus.gob.ar/derechoshumanos/red-federal-de-sitios-de-la-memoria.aspx>
- Proyecto Pequeñas Colecciones: <http://www.relatosycoleccion.blogspot.com.ar/>

3 Performers: María Paula Doberti, Laura Lina, María Lorea, Daniel Miranda, Felipe Rubio, Martín Seijo / Vestuario: Nora Iniasta / Asesoramiento histórico: Cecilia Iida.

# XIX Juegos Olímpicos de México 1968 parte II

Por José Luis Ortiz Téllez.

## Acerca de Lance Wyman

**E**s difícil contar mi experiencia como diseñador alrededor de Lance. En 1967 vi por primera vez su oficina en el Pedregal de San Ángel, las oficinas generales de los XIX Juegos Olímpicos –propiedad del Arq. Ramírez Vázquez–. Miré a través de las ventanillas de su cubículo, y vi papeles e imágenes, pegadas o sostenidas por *Push Pins* de metal, muy raros en ese tiempo, imágenes y bocetos iniciales de lo que sería la identidad de México'68, algunos bocetos *rough* y objetos de las olimpiadas. Era sólo el principio y no vi su rostro hasta dos semanas después.

Arthur Solin vino invitado en 1967 a organizar el formato de retículas y redes para las publicaciones olímpicas asociadas con el departamento que Beatrice Trueblood dirigía y de donde los carteles culturales, programas y publicaciones surgieron. El primer México 68 se había terminado y el cartel estaba en desarrollo. Uno de los empleados de la Imprenta Miguel Galas estaba recortando las líneas concéntricas del México 68 y los aros con un compás de doble extensión y sobre una capa plástica de *Rubylith Film* color ámbar a gran tamaño, que funcionaba como positivo o negativo para impresión y que sugería una fantasía geométrica.

A su regreso Wyman me conoció y admiré desde un principio su personalidad y su trabajo. Él no hablaba español, yo practicaba con palabras y oraciones aprendidas con Miss Wylson, mi profesora de inglés, y de mis clases de la secundaria y preparatoria. Nuestro trabajo era visual y bastaba muchas veces con el que él me mostrara pequeños bocetos *rough* para que yo los interpretara. Sus explicaciones eran cortas y lentas, pero bastaban para dejar entendido el objetivo del proyecto. Las revisiones se concretaban a: “good..., very good...” o “repeat”. Así que repetía y refinaba una y otra vez hasta terminarlo. El primer proyecto me hizo repetirlo muchas veces hasta que, en mi inglés, discutí que el proyecto estaba terminado, que no veía porque lo tenía que repetir una vez más. Sonríe y me dijo: “tienes que repetirlo porque no tengo otra cosa que darte por el momento”.

Los primeros símbolos que entintamos fueron los de deportes, una vez que habían pasado por varias manos y opiniones. Aquí es donde empieza una historia y controversia que se discute en las conferencias y pláticas de universidad, y que en mi opinión nadie ha tenido la claridad suficiente para discutirlo acertadamente.

Cuando Lance Wyman llegó al despacho había ideas abstractas, en forma de bocetos *rough*, y se experimentaba con





los principios de color *Key* y serigrafía que se hacían en el despacho a través de diferentes diseñadores y en un salón laboratorio de estudiantes de la Universidad Iberoamericana encabezados por Manuel Villazón y Virchez.

Lance, neoyorquino, un *master* del diseño, con una visión diferente, talentoso, y con una dinámica consistente, estudiaba, preguntaba, indagaba, descubría y transformaba lo que veía, incluyendo las ideas con las que todos contribuíamos en imágenes tangentes y reales, en una uniformidad visual.

Wyman había trabajado en la oficina de George Nelson<sup>1</sup> quien a solicitud de Eduardo Terrazas vino a México para proponer el programa gráfico ante el Comité Organizador de las XIX Olimpiadas junto con su socio

diseñador inglés Peter Murdoch. Había conexiones, entre Pedro Ramírez Vázquez, un distinguido arquitecto y maestro organizador de los XIX Juegos Olímpicos, y otro joven arquitecto: Eduardo Terrazas, que trabajaron con Nelson durante su estancia en Nueva York, y casualidades como la que, mientras Ramírez Vázquez diseñara el pabellón Mexicano en la Feria Mundial de Nueva York en 1964, el joven Wyman habría diseñado el pabellón de la Corporación Chrysler.

Wyman sabía cómo controlar los sistemas visuales que en ese momento se necesitaban, a través de principios que van desde la selección de una paleta de colores, el uso de la tipografía correcta, el manejo de la proporción y la consistencia en el uso de todos los elementos gráficos para que pareciesen primos y hermanos, que reflejaran a México y no a Nueva York o a Londres. En todos los trabajos la imagen y la cultura de México jugaron un papel importante.

Así, todos quedaron impresionados ante la metralla neoyorquina, joven de treinta años, de quien me tocó una rebanada de su pastel. Esto nunca lo entendí hasta que viví en Nueva York. Lance Wyman usó su experiencia como diseñador profesional, egresado de una sobresaliente universidad de diseño en su tiempo; Pratt Institute (donde, por cierto, di clases durante 11 años). Con su experiencia y su hambre de cultura, encontró que en México se le ofrecía lo que él nunca vio, excepto en libros. Descubrió a México y a los mexicanos que le entregaron la llave. Adaptó todo lo que encontró a su paso, incluyendo ideas de todos los que ahí trabajamos, dando uniformidad al programa que no existía en ese momento, transformándolo en uno de

1 George Nelson fue un diseñador industrial estadounidense y uno de los fundadores del Modernismo Americano. Arquitecto, escritor, diseñador industrial y maestro. Desde los años 40 diseñó muebles para Herman Miller, así como catálogos y stands en ferias y exposiciones. Abrió su compañía: George Nelson Asociados, en 1955 en New York, por donde circularon renombrados diseñadores, arquitectos, artistas, entre ellos: George Tscherny, Lance Wyman, Robert Brownjohn, Bill Cannan, John Pile, Robert Webster, Jerry Sarapechiolo y Eduardo Terrazas.

los mejores sistemas gráficos y de señalética que se puede encontrar en los libros de la historia del diseño.

Como diseñador, ahora entiendo: veo lo que sé, y si no sé, no puedo ver. Entonces Wyman vio lo que otros no vieron. Le creyeron y lo aceptaron. Desde un principio él y Murdoch, junto con Julia Johnson –esposa de Murdoch– participaron en el desarrollo del programa gráfico. Uno de los retos para diseñar el símbolo olímpico fue el de utilizar los cinco aros olímpicos representando a los cinco continentes.

La identidad visual de México 68 fue basada en formas tradicionales de la cultura mexicana y también bajo la influencia de los años 60 del *Op Art* con ilusiones ópticas y con aspectos del *Kinetic Art* (Arte cinético), corrientes artísticas basadas en la estética del movimiento. Además de los aros había que integrar el número 68 creando un paralelismo entre la tipografía, el arte



precolombino y el folklore mexicano. El logotipo, finalmente ubicaba y sugería con matices culturales que el lugar de la sede sería México.

En la primera versión, Lance Wyman dijo que jugando con los aros olímpicos descubrió que no podía separar el primer aro de la letra “O”, y por consecuencia tenía que dejarlo, produciendo como resultado el México 68 con aros; el estilo y forma mexicanos le vinieron de la información obtenida por sus visitas a la provincia, museos y del medio ambiente Mexicano. Al parecer esos bocetos fueron a parar a manos de Soto Soria<sup>2</sup>, otro artista escenógrafo.

Wyman me encomendó el desarrollo de todo el alfabeto al estilo del México 68, así como el de los titulares de las instalaciones, yo tenía la edad de 21 años. Enseguida se continuó con el juego visual, con transiciones direccionales de líneas paralelas a las formas, objetos, letras, números, palabras y locaciones, sugiriendo movimientos interrumpidos o desplazamiento a su alrededor.

A partir de ahí, Lance Wyman tomó el control y siguió adelante con el programa gráfico; la olimpiada cultural, los símbolos de servicio, boletos, publicaciones, carteles, estampillas, y una gran variedad de aplicaciones.

Todos tenemos cierto ego (por vanidad) o a veces inseguridad, ahora lo sé en carne propia. Wyman fue un individuo controvertido que se dio el lujo de rechazar y discutir porque sabía que tenía el control.

2 Esos primeros bocetos debieron haber quedado en manos de Alfonso Soto Soria, quien fuera director del Museo Universitario de Ciencia y Artes de Ciudad Universitaria, quien le solicitó los bocetos porque coleccionaba dibujos e ideas. En 2006 junto con Ramírez Vázquez reclaman en una entrevista de la revista Eye, que el uso de las líneas en el logo fue idea de Soto Soria, probablemente porque poseía los bocetos *rough* que Wyman le había obsequiado.

Lance Wyman viajó a Nueva York y aceptó una entrevista en la *Print Magazine*<sup>3</sup> hecha por Arthur Solin donde se hizo mención sobre lo que hasta ese momento se había diseñado, con fotos y descripciones. Se le atribuye la mayoría a Lance y a Peter Murdoch pero a los demás los menciona brevemente; Pedro Ramírez Vázquez, cabeza del Comité Organizador de las XIX Olimpiadas, Eduardo Terrazas, David Palladini (ilustrador), Michael Gross (ilustrador), Bob Pellegrini y Beatrice Colle, con quien yo trabajé en pareja para finalizar y refinar la mayoría de los símbolos, (cabe decir que en la publicación también me mencionan sin poner mi nombre, solamente se refieren a mí como un mexicano en entrenamiento.)

Murdoch diseñó los sistemas de señalética para las instalaciones con señales móviles y fijas que asemejan tótems, hechos con cartón corrugado impreso y fácil de armar. Julia Johnson diseñó los uniformes con aplicaciones a diferentes objetos haciendo uso de las ondas olímpicas. Después de los símbolos deportivos, se dise-

ñaron los correspondientes a la Olimpiada Cultural, aquí sólo intervenimos tres personas; Wyman, Beatrice Colle y yo, hasta su fase final.

Mi primer diseño de los símbolos culturales fue el del “árbol de la vida”, pues como mexicano me tocaba la parte más arraigada de la cultura. Antes de terminar las olimpiadas Wyman tuvo algunas diferencias con Ramírez Vázquez, Beatrice Trueblood y con Eduardo Terrazas terminando con éste último su contrato. A partir de ahí, se me carga el trabajo para hacer lo que a él le tocaba, las aplicaciones de los símbolos culturales para las portadas y contraportadas de las publicaciones, con fotos e ilustraciones de alguno de nosotros, publicaciones deportivas y culturales, programas, resultados de los juegos, cuidado de la identidad. Poco a poco me dieron créditos pero no los suficientes considerando los que en su momento le fueron dados a Lance Wyman.

3 La identificación de un evento como las Olimpiadas no es cosa de juego pero sí de juego visual con tonos históricos y políticos. Una identidad que justifique la aptitud del lugar de origen; sus costumbres sobrevivientes de la mezcla de sus culturas, su comida; sus contornos; su música; su arte; ¿Qué profesión en México estaba calificada para organizar sistemáticamente un programa de esa magnitud? El diseño gráfico, como era conocido en Europa y en los Estados Unidos, esta profesión que estaba prácticamente en desarrollo en México, según Arthur Solin, quien reconocía que en los últimos diez años, debido a su economía, México estaba preparado para dar el gran paso y utilizar el diseño gráfico como parte de un sistema más amplio de comunicación, como ya lo hacían otras sociedades que se enfrentaban con problemas relacionados con la identidad, problemas donde el diseño gráfico tiene una gran influencia para satisfacer tales necesidades por medio de la elaboración de productos.



SPECIMEN SHEET / HOJA DE MUESTRA  
©JOSE LUIS ORTIZ TELLEZ JOSLU2ORTIZ@GMAIL.COM  
DISPLAY FONT WITH A NEW LOOK / UNA NUEVA FUENTE CON PRESENCIA  
JUST CAPS / SOLAMENTE ALTAS  
SPECIMEN SHEET / HOJA DE MUESTRA  
©JOSE LUIS ORTIZ TELLEZ JOSLU2ORTIZ@GMAIL.COM  
OLIMPIADA CULTURAL FONT DEVELOPED AFTER THE MEXICO 68 BY LANCE WYMAN

### **¿Se puede atribuir todo el programa de diseño a Wyman?**

¡Absolutamente no! Él configuró las bases para la identidad visual con símbolos, tipografías y colores para continuar con el desplazamiento del juego visual a través de todo el programa gráfico, pero hubo muchos que participamos en este desarrollo, empezando por las cabezas que eran Trueblood y Terrazas. Así como los ilustradores, diseñadores, escritores, fotógrafos, traductores e impresores quienes dependían del departamento de Publicaciones y los arquitectos y los diseñadores de ambiente quienes dependían del departamento de Ornato Urbano. Cuando comencé con esta profesión, entendí que en otros países se le daba crédito a la mayoría de los que intervenían en un proyecto, no fue así en el caso de las Olimpiadas donde mis superiores se acreditaron todo.

La historia de que los arquitectos Ramírez Vázquez y Terrazas diseñaron totalmente el programa gráfico México 68 es contradictoria, ya que el primero era el jefe y a la manera antigua política mexicana, ellos fueron, o creyeron ser los dueños y autores de todo lo que se produjo en México durante los Juegos Olímpicos. Cabe decir que ellos también fueron escogidos y contratados por el Comité Organizador que comenzó con el gobierno de López Mateos. Hubo muchos más que participamos en mediana o a gran escala con nuestro talento y gracia. Jóvenes arquitectos, diseñadores talentosos y preparados que habíamos estudiado en México, en los Estados Unidos y Europa, nunca conocí a tantos diseñadores reunidos por una causa, todos venían de diversas extracciones.

A continuación ofrezco una lista parcial de participantes y de los diferentes departamentos que hicieron posible la imagen visual en 1968, entre diseñadores

gráficos, ilustradores, arquitectos, diseñadores industriales y escenógrafos, que incluye a mexicanos y extranjeros que estudiaron en varios países: Juan Manuel Aceves, John Adams, Luis Beristain, Jane Blumestock, Sergio Chiapa, Beatrice Colle, Luis Corral, Jerete de Jorno, Juan José de Dios, Irma Dubost, Juan José Durán, Nancy Earle, Elliot Ellentock, Manuel Escutia, Héctor Girón, Michael Gross, Alejandro Herrera, Ignacio Hernández, Julia Johnson, Gloria Lagunes, Jesús López, Raúl Montoya, Peter Murdoch, David Palladini, Luis Paredes, Robert Pellegrini, José Antonio Pérez Esteva, Dolores Sierra Campuzano, Susan Smith, Jan Stornifelt, Humberto Texcocano, Manuel Villazón, Jesús Virchez, José Luis Ortiz y Xavier Xiron, entre otros, así como fotógrafos extranjeros que cubrían los eventos entre ellos Michael Putman y Abbas.

Durante 46 años se han publicado artículos en revistas y periódicos con versiones diferentes, en 2005 la revista Eye publicó una entrevista con Pedro Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas y Soto Soria dirigiendo la atención de que Ramírez Vázquez por sugerencia de Soto Soria desarrolló el logotipo de las olimpiadas con la influencia del arte Huichol que Soto Soria venía estudiando durante años; que para ello fue traído un nativo del estado de Colima a quien conocimos. Sí, efectivamente ese nativo Huichol circulaba por los pasillos de Comité, pero para mí fue parte del mobiliario en el cual me críe.

Por supuesto se elaboraron diseños con estambre al estilo Huichol después de que el diseño fue terminado y no antes, solamente como otra aplicación. Para diseñar tipografía se tiene que tener dominio de las leyes que rigen el espacio, ligadura, volumen, carácter, estilo y forma que sólo un diseñador con entrenamiento en normas



tipográficas puede diferenciar y apreciar. Se partió de un Logotipo donde predominaba la geometría como juego visual. Wyman lo sabía, yo lo sabía.

Lance Wyman sobresale con este evento y recibe múltiples comisiones de trabajo de la industria privada y de algunos arquitectos mexicanos fascinados por el nuevo diseño. Wyman fue asistido en sus proyectos en diferentes tiempos y grupos para diseños de hoteles, bares, compañías y centros comerciales por Francisco Gallardo, y Ernesto Lehfeld. En particular, a mí me tocó la señalización del Hotel Camino Real, y la Copa del Mundo.

En 1969 surgió el programa gráfico para el Campeonato Mundial de Fútbol 1970 y Lance Wyman me llamó para organizar el grupo encargado de producir el Programa

Gráfico de la Copa. Ahí brotó otra batalla política que hizo que los participantes extranjeros como él, junto con el ilustrador inglés Robín Bath, salieran por problemas surgidos cuando el dirigente del fútbol mexicano Guillermo Cañedo hizo uso de la maquinaria política –bajo el gobierno del presidente Díaz Ordaz– y eliminó a esta compañía que fue levantada con iniciativa privada por discrepancias con la ley de registro de marca, desde luego razones políticas. Sin embargo, desarrollamos carteles, publicaciones y personajes representativos a cada país participante, con el personaje característico de la Copa del Mundo, quien Lance diseño, yo lo bautice con el nombre de “Pico”, y Robin Bath ilustró las diferentes vestimentas, pero esta será otra historia a contar. ¶

# El dibujo como deseo, como límite

Por José Luis Vera Jiménez

**D**esde la experiencia del dibujante, se describe la práctica del dibujo estableciendo tres niveles de sentido a partir de la su formalización: forma, figura, e imagen, los cuales se entrelazan con las tres categorías del concepto de límite propuesto por el filósofo español Eugenio Trías y las tres categorías de la semiótica de Pierce, para hacer una aproximación sobre las funciones principales del dibujo, desde el sujeto. Se propone al dibujo como un instrumento del deseo, que, en su desarrollo, reflexiona sobre su origen, sobre lo que ha motivado su necesidad de existir, entendiendo finalmente al dibujo como la herramienta para explicarse el pasado y el futuro desde este presente infinito, es decir, desde el cerco el fronterizo que plantea Trías.

## I. Dibujar

En el dibujo artístico se reconoce a la experiencia personal como la materia prima que sirve para diferenciar al sujeto y al mundo, es decir, la delimitación de sus distancias formalizada, que conlleva la comprensión de los fenómenos que ocurren en ese mundo. Esta comprensión es siempre provisional, hipotética, sujeta a su reformulación continua, por lo que el dibujo se plantea como un enunciado provisional removible y actualizable en función de nuevas experiencias.



El dibujo actúa como un intermediario entre el sujeto-cuerpo que dibuja y el mundo, tiene una expresión formal y conlleva una intencionalidad, una idea, de ahí que, como acto de representación, el propio dibujo formula sus estrategias para hacer comprensibles todos los fenómenos que rodean al dibujante, considerando que estas estrategias crean su propia identidad como dibujo, su propio cuerpo significativo. Y de este cuerpo significativo surge precisamente la noción de lo dibujable, es decir, los límites a establecer en los que una idea, una sensación, una explicación del mundo, pueden manifestarse, formalizarse y darse a su contemplación.

Buscar los límites del dibujo es, en primera instancia, reconocer las distintas maquinarias en que opera, las cuales van

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 28 -



desde la reivindicación del dibujo como el acto más primitivo de comunicación hasta concebir al dibujo como registro de su desarrollo, de su construcción, es decir, verlo como el medio principal de configuración de una idea (pensar, construir, proyectar).

En medio de estos dos extremos, las distintas presencias del dibujo proponen escenarios y condiciones para que ocurra algo, como espejo de lo que sucede en el mundo.

Los límites del dibujo hay que buscarlos entre la impronta de una materia, entre los códigos y las estrategias en que ésta se desenvuelve en un soporte, en indagar cómo trasciende el papel amorfo que tiene como intencionalidad primaria para devenir en forma, figura o imagen. Para que se presente como herramienta para indagar el mundo vivido, el presente y el deseado.

Y ese pensarse y hacerse del dibujo que representa el devenir y la experiencia del dibujante frente al mundo, se nos muestra como límite, precisamente, es decir, como acontecimiento, como muestra de los propios límites del sujeto.

Límite entendido bajo la reflexión del filósofo Catalán Eugenio Trías, que refiere un espacio simbólico: “El límite tiene un carácter afirmativo y positivo por el poder que ofrece en cuanto conexión o enlace tanto de la comunicación como de diferen-

ciación entre el ámbito sensible o mundo donde se despliega el logos (pensar-decir)” (Remero, 2007: 209).

Así, es necesario pensar al dibujo como límite, dibujar con el pensamiento del límite y reflexionar sobre su desarrollo como límite.

## II. Filosofía del límite

¿Es posible o necesario todavía preguntarse por los orígenes?, preguntarse ¿El por qué se dibuja? ¿Por qué se hace arte? Pareciera que, desde la misma práctica del arte, las posibles respuestas a estas preguntas giraran en torno a otras preguntas, como si la práctica del arte estuviera en función de hacerse preguntas sobre el mundo y en esquivar las respuestas, asumiendo que este acto, se encuentra inscrito en lo más profundo de uno mismo, enfrentado, paradójicamente, con la realidad inmediata.

Por lo tanto, no hay respuestas precisas a los cuestionamientos, sino que el dibujante actúa entonces como interrogante y como interrogado: sólo indagando en mí mismo. Preguntándome yo mismo el porqué de mis acciones, el origen de ellas, puedo ir encontrando los rastros de esta necesidad vital de dibujar, de evidenciar cómo se va constituyendo ese universo artificial y extraño, paralelo a mi existencia que en un principio era invisible y que ahora asumo que sale de mí y me interroga.

Pero ese a quien se interroga es la voz del ser inconsciente, el otro que pertenece a mí mismo. Eugenio Trías plantea que es de este inconsciente, es decir, lo que trasciende y desborda al ser, de donde procede el fundamento y la ley que rige la producción del artista: “A través de su luz habla una voz de detrás de la frontera, a través de la obra artística lo indecible puede ser obrado, ejecutado, y puede también ser nombrado, verbalizado” (Trías, 2000: 102).

Esta voz interior, según Trías, procede de una orden moral imperativa que determina a la acción del ser mismo, es decir, la orden me manda a elegir, me obliga a decidirme que sea quien sea yo, actúe, me proyecte y resuelva; que sea. Me dice que trascienda el ser físico, que me separe del animal, planta o piedra, al mismo tiempo que establece mis propios límites mundanos: sólo es posible atisbar el espacio oscuro, la muerte; no es posible su comprensión, su registro.

La orden moral interna me dice: yo te ordeno que llegues a ser lo que eres, yo te ordeno que seas límite: frontera y medida del mundo. Y, por lo tanto, el ser se encuentra en medio de dos fuerzas opuestas: lo mundano, lo físico, la determinación del ser por su propia experiencia material dependiente de la añoranza materna y, por el otro lado, el espacio de lo indeterminado, de lo oscuro.

El estar en medio de estos dos polos, da al ser su condición de límite, de ser él mismo límite, y como ser del límite el acceso al espacio oscuro, a lo incognoscible, sólo puede darse a través de la representación simbólica, es decir, a través del arte, del dibujo. Por medio del dibujo, entonces, el ser del límite busca develar su voz profunda, darle forma como dibujo, para establecer su condición de límite.

El dibujo, como límite, es esa bisagra que puede formalizar la experiencia de lo vivido y lo deseado, lo imaginado, lo pensado como posible, asumiéndolo en su origen misterioso, imposible de definir si no es por su carácter simbólico. Esta bisagra, de acuerdo con Trías, opera en tres ámbitos, definidos como cercos:

1. **Cerco del aparecer:** ámbito de lo presente, de lo patente y lo perceptible, que tiene presencia en un espacio tiempo reconocible. Es lo que podemos

intuir sensiblemente y está ligado al espacio fenoménico.

2. **Cerco hermético:** es el ámbito de lo que está más allá de lo cognoscible, fuera del marco de la experiencia; es el cerco oscuro, siniestro e impenetrable, el ámbito que no puede ser habitado, sólo intuido.
3. **Cerco fronterizo:** es el espacio del propio ser, el ser fronterizo anclado en su eterno presente, es el límite entre lo que se sabe y lo que se intuye.

El cerco fronterizo es el origen de todo acto simbólico, como el arte y el dibujo en particular, donde se comprende el origen de la creación artística desde su propio hacer. La creación artística es entonces la acción misma del ser fronterizo que representa la tensión, la lucha entre dos fuerzas que lo configuran y lo dominan, de ahí que la acción de dibujar implica un reconocimiento del tiempo vivido, el voltear a ver eso que fuimos, al mismo tiempo que es la herramienta para pensar eso que nos está prohibido, ese espacio oscuro ligado a la muerte.

Podemos entonces referirnos al arte, al dibujo en particular, como la materialización de nuestra indagación en ese espacio prohibido, de manera simbólica, a partir de nuestras propias vivencias, de nuestro propio cuerpo. El dibujo es versión particular de la construcción de nosotros mismos a través de la memoria, en conflicto con nuestro deseo.

La obra artística, es un fragmento de un relato personal indeterminado y provisional y sólo es posible como forma, y a quien le asignamos todas las experiencias vividas, todos los significados, lo visto, lo intuido, lo imaginado y lo deseado.

En este sentido, el dibujo se nos presenta como la descripción estructural del mundo vivido, como la estructura invisi-



| CERCOS DEL LÍMITE                   | CERCO DEL APARECER                   | CERCO FRONTERIZO               | CERCO HERMÉTICO                               |
|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------|
| Niveles de significación del dibujo | Necesidad                            | Hecho dibujístico              | Objeto simbólico                              |
|                                     | FORMA                                | FIGURA                         | IMAGEN                                        |
|                                     | 1. Posibilidad de existencia de algo | 2. Identidad-relación con algo | 3. Representación simbólica de lo desconocido |

Cuadro 1. Tres estados de representación del dibujo: 3 formas del límite.

ble de las cosas, de las acciones del cuerpo y su desplazamiento en el mundo.

El dibujante entonces, como ser del límite, asume su condición fronteriza en el mismo acto de dibujar, de construir formas como un acto reflexivo que lo conduce significativa y emotivamente de la materia a la imagen.

El dibujo establece, en primera instancia, una analogía estructural con el mundo fenoménico, estructura una simulación de ese mundo experimentado a través del cuerpo y lo recompone en el papel, a través de códigos y estrategias y busca parecerse a la idea que se tiene de ese mundo.

### III. Formalizar

El dibujo como gesto que anticipa un sentido, es indisoluble de la concepción de Forma. Es decir, cualquier acción gráfica es ya un indicio de forma porque identificamos cualidades en la configuración de la materia que se despliega en un soporte o en la intención del gesto estructurante de sentido.

En segundo lugar, el dibujo se propone como una relación profunda con cualquier cosa vista o pensada al que le asignamos el concepto de Figura y ésta deviene en Imagen al representar de manera simbólica, la invocación de lo oculto, de lo terrible, de lo prohibido.

Se proponen entonces tres niveles de representación, tres niveles de formalizar el dibujo, que son también tres niveles de significación y temporalidad; tres ámbitos del límite:

- FORMA: Posibilidad de la existencia de algo (el pasado), un origen, algo ocurrido.

- FIGURA: como presente, como existencia, el dibujo que se construye mientras se piensa, la presencia que se refiere a lo vivido, que lo actualiza.
- IMAGEN: es un objeto simbólico en busca de intérpretes, su valor significativo se basa en prever, en intuir el futuro, en presagiar, a través de relacionar las funciones significativas de la forma y la figura.
- En mi trabajo, lo que pretendo hacer es relacionar estas tres maneras de materializar del dibujo con las tres dimensiones del concepto de límite de Trías, buscando asimismo construir un relato sobre el dibujo, es decir, darle sentido a los valores o cualidades matéricas para formalizar una intencionalidad que intente delimitar los límites expresivos del dibujo.

Donde forma, figura e imagen, funcionan como tres niveles de significación del dibujo, y buscan representar la conceptualización del límite que Trías establece en los tres cercos:

El primer cerco, establece el límite físico y mundano del ser, su equivalencia formalizada en dibujo estaría dentro de los márgenes de la forma, es decir, dentro de la primera evidencia visual de ese mundo al que se pertenece. Es la posibilidad de existencia como forma, su relación de parecido con la realidad bajo un apariencia mimética-estructural. La forma es la primera instancia de verificación de ese primer cerco, el del mundo terrenal; la forma como posibilidad dibujística del mundo existente; como posibilidad de dibujo.

|                          | <b>FORMA<br/>(CERCO DEL APARECER)</b> | <b>FIGURA<br/>(CERCO FRONTERIZO)</b> | <b>IMAGEN<br/>(CERCO HERMÉTICO)</b>    |
|--------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|
| Relación de temporalidad | Pasado                                | Presente                             | Futuro                                 |
| Nivel de significación   | Ícono                                 | Índice                               | Símbolo                                |
| Nivel referencial        | Mundo visible                         | Mundo adoptado como dibujo           | Mundo que intenta comunicar otro mundo |
| Carácter emotivo         | Mimético                              | Expresivo                            | Convencional                           |
| Carácter perceptivo      | Unidad                                | Tensión                              | Heterogeneidad                         |
| Carácter cognitivo       | Lo sentido                            | Lo comprendido                       | Lo deseado                             |
| Nivel de origen          | Lo que se ve                          | Lo que se recuerda                   | Lo que se imagina                      |

**Cuadro 2. Implicaciones de las etapas del dibujo**

Por otro lado, la figura es la forma que establece un sentido de ese primer mundo, que relaciona formas y las ubica en un determinado espacio, que intenta referir el límite donde se encuentra el propio ser: en medio del cerco del aparecer y del cerco hermético, donde la figura que se presenta ya como dibujo, ampara el hacer del dibujante, donde esa figuración lo remite a él.

Si la forma entonces evoca al mundo y establece sus posibilidades de manera mimética, la figura evoca al sujeto-dibujante, determinado por ese mundo y por lo que está más allá de él, que se ubica en el cerco hermético.

El cerco hermético, es el espacio reservado a lo incognoscible, a lo que está fuera del sujeto, que le es prohibido, pero que busca manifestarse determinando ese espacio vacío buscado por este sujeto. La manifestación dibujística de este cerco, estaría representada por la imagen, por esa forma visual que intentaría evocar de manera simbólica ese mundo desconocido, el futuro, es decir, la nada.

Derivado de este acercamiento entre cercos y niveles de sentido en la representación del dibujo, se propone la siguiente clasificación, donde se involucran los siguientes aspectos: su relación con el tiempo; la relación con las tres instancias semióticas de niveles de sentido (ícono, índice y símbolo); su relación con la realidad (lo que puede ser, lo que es –de acuerdo al sujeto– y lo que sólo puedo evocar).

Así mismo se proponen tres tipos de características asociadas a conceptos que considero se pueden formalizar a través del dibujo: lo determinado por el dibujo en la relación sujeto-mundo (carácter emotivo); la evocación de la continuidad de los perceptos del mundo en el sujeto (carácter perceptivo); y las maneras de registro en el sujeto de ese dibujo (carácter cognitivo).

Finalmente, se propone la relación con el origen del dibujo, de dónde viene lo dibujado (nivel de origen).

La imagen, es entonces una relación de figuras que se complementan, que interrelacionan su comprensión denotativa, que se comprometen entre ellas para intentar develar el misterio de lo que, como forma, se muestra en un principio. La imagen tiene un carácter que rebasa lo semántico y lo físico y se extiende en lo simbólico. Su temporalidad es incierta, pero está dirigida hacia el futuro, como imagen destinada a interpretarse, que contiene en sí la posibilidad de indagar en la oscuridad del mundo. Este indagar en lo desconocido se encuentra entonces en el mundo de la Imaginación.

Al respecto, Georges Didi-Huberman, propone que la imagen es resultado de una madurez, es decir, se convierte en símbolo, a partir de su origen, primero como forma y después como figura.

Al madurar, la figura se convierte en Imago (Imago en su definición principal representa cualquier imagen). Este autor hace

una analogía entre el paso de una crisálida a un insecto adulto a través de la metamorfosis –que, en zoología, también se llama Imago– y la imagen considerada como madura (es decir, cuando se observa en distintas etapas, con sentidos distintos por un observador), deviniendo también ésta en Imago, en “la imagen”. (Hubermam, 2012: 14).

El mundo de la imaginación, del Imago, es un mundo de referencias cuya función, o cuyo destino, es intentar comunicar otros mundos.

Por eso la imagen tiene, principalmente un estatuto de deseo: se desea lo que no se tiene, se busca lo no permitido, lo que está prohibido a la mirada y al contacto físico, y solamente a través de los códigos, de las convenciones, es posible establecer teorías, modos de comprender las cosas de manera provisional e hipotéticamente, porque no las tenemos presentes; este modo de conocimiento sólo nos lo puede dar el arte, el dibujo.

Al no poder comprender la totalidad de la vida, como parece decir Didi-Hubermam, uno compensa esta desolación coleccionando, creando imágenes: “Las imágenes forman parte de eso que los pobres mortales se inventan para registrar sus estremecimientos (de deseo o de temor) y la manera como ellos también se consumen”. (Huberman, 2012:17).

El dibujo, como imagen, “imagina”, inventa situaciones, hechos gráficos que en su proceso de generación reflexionan sobre su origen, sobre lo que ha motivado su necesidad de existir, y el resultado –el dibujo mismo– debe entenderse como el vestigio de esa angustia por explicarse el pasado y el futuro, en este presente infinito y angustiante.

La imagen es la coincidencia espacial, morfológica y técnica de figuras integradas para una finalidad susceptible de actualizarse de acuerdo con cada mirada, y

con las estrategias de aplicación de los códigos que les tocó la suerte de compartir.

Es en este sentido, del devenir de la forma en imagen cuando Didi-Hubermam, se refiere a que “No hay forma sin formación, no hay imagen sin imaginación... La imagen arde en su contacto con lo real” (Hubermam, 2012.2: 1).

Es decir, que los límites de mi dibujo se establecen desde un inicio de acuerdo con la intensidad de mi relación física (visual y corporal) con el mundo, y luego de cómo nombro las cosas que lo constituyen, a través de recordar sus cualidades, haciéndolas presentes a través de reconstituirlas formalmente, pareciéndose a ellas pero no siendo ellas, para, finalmente, constituirse como imágenes plenas, es decir, como el tiempo futuro del dibujo: el espacio abierto, múltiple, para adjudicar sentidos, siempre dirigidos a lo intangible del mundo: “los límites de mi dibujo son los límites de mi imaginación, de mi aprehensión de él” (Hubermam, 2012.2: 1).

La relación del deseo con respecto a la imagen proviene de la relación que establezco con el mundo físico y la necesidad de representarlo como medio para evocar mi propia existencia, lo extraño que me parece ésta.

Con el dibujo de la imagen defino mi capacidad de sentir al confrontar mis sentidos, al manipular las cosas, ya sea con la vista o con las manos: “Cuando toco un árbol, ¿toco el árbol o me toco en el árbol?”, diría el poeta Roger Munier (Munier, 1995:18).

El mundo es iluminado con la luz del dibujo, con las imágenes que surgen de las entrañas del dibujante, las cuales están hechas a imagen y semejanza de nuestros deseos, a imagen y semejanza de nuestro terror al vacío, a imagen de nuestra angustia por saber de la infinitud del universo y los límites en que se desenvuelve el individuo.

Defino la medida de mi cuerpo al compararlo con las figuras: sus proporciones son la medida de mi alcance motriz, la extensión del espacio marcado por la geografía de lo que me rodea, el límite del soporte que plantea mi deseo de ir más allá del papel mundano que me ha reservado el cerco del aparecer.

He ahí entonces que, en la imagen, en el máximo documento simbólico al que se puede aspirar por nuestra condición fronteriza, reconozco una verdad, una narrativa en las figuras que yo mismo, como dibujante, determino.

Una narrativa que es, bajo el influjo de ese cerco hermético –es decir, desde el inconsciente– mi propia historia. Su origen también es el origen de mis ensoñaciones, mi preocupación de todo cuanto existe, del porqué de mis necesidades y la manera en que propongo su satisfacción a través de darle forma a la materia misma, a través de crear imágenes.

El artista busca crear imágenes sublimas como respuestas a ese espacio infranqueable, sea el inconsciente o el más allá.

Lo sublime también como analogía de los límites de esa necesidad de expresión a través del dibujo: sublimar como una manera de conducir lo más mundano de mí –atrapado en el inconsciente– para llevarlo a un objetivo más elevado, el arte, el cual es concebido “como un reino intermedio atrapado entre la realidad que prohíbe el deseo y el mundo imaginario que realiza el deseo” (Hubermam, 2012: 51). Sublimar, entonces, en el sentido en que lo plantea Didi-Hubermam, va más allá o más abajo del limes: sub/limar (Hubermam, 2012: 51).

¿Qué es lo dibujable, entonces? ¿Hasta dónde llega el dibujo en su posibilidad de confrontarse con el espacio oscuro de la vida, con lo indeterminado de la existencia que nos conforma? ¿Hasta dónde sus estra-



© José Luis Vera Jiménez / 2016

tegias y códigos permiten evocar la representación de lo que nos rebasa físicamente?

El dibujo establece un mundo que rebasa su aspecto material para devenir en figuras e imágenes, es decir, el mundo que propone es análogo al mundo en que hemos vivido y a la manera en cómo lo pensamos y lo deseamos; ese mundo dibujado nos retrata como seres fronterizos.

De ahí la necesidad de indagar, intentando echar un vistazo a lo que nos desborda, a lo que nos sobrepasa, inventando artefactos significativos, expresivos y simbólicos. Así, los dibujos también se hacen para ser vistos, para crear redes de complicidad, para husmear en la superficie y en las entrañas de las cosas fabricadas, vistas, sentidas y olidas y ver qué se siente.

Producimos dibujos para dar fe de ese mundo objetual a través de las imágenes; Las formas e imágenes dibujadas establecen indicios que invitan al que mira a intentar revelar su *telos* particular, deteniendo, también, la articulación discursiva que provee la mirada: en el principio fue la cosa vista, luego la cosa dibujada y enseguida su eclosión significativa, en forma de imagen. De ahí que dibujar es establecer límites de nuestra propia existencia.

Esos límites, en forma de dibujo, también establecen los límites del recorrido que hacemos para representar lo que hemos sido, desde la continua reconfiguración física hasta el devenir del pensamiento: cambia continua e inevitablemente lo mismo que hemos visto una y otra vez durante años. ¶



### Referencias

- Hubermam, Didier, “Arde la imagen”, México, Ediciones Ve, 2012.
- Hubermam, Didier, “Cuando las imágenes tocan lo real”, en: [www.es.scribd.com](http://www.es.scribd.com), (consultado el 20/04/2012).
- Munier, Roger, “Antología”, México, UNAM, 1995.
- Romero, Adriana, “La noción de límite en el pensamiento de Eugenio Trías”, Dans Contreras, Jorge, “El saber filosófico antiguo y moderno”, México, Ed. S. XXI, 2007.
- Trías, Eugenio, “Los límites del mundo”, Barcelona, Ediciones Destino, 2000

# Del lenguaje y especificidades

Por Ricardo González Cruz.

## I. Creando el lenguaje

**U**no de los temas que más me gusta tratar en clase es el lenguaje cinematográfico. Además de hablar sobre planos, movimientos de cámara, iluminación, ritmo y demás asuntos formales, me gusta revisar la evolución tan acelerada que este lenguaje ha tenido a lo largo de poco más de un siglo. Cuando lo comparamos con otras artes que lo aventajan por siglos o milenios nos damos cuenta de que, para ser un medio tan joven, el cine ha logrado desarrollar una buena cantidad de recursos en un tiempo increíblemente corto. Además, esta evolución se puede seguir paso a paso, descubriendo un proceso muy completo que en otras artes sólo podemos imaginar: no podemos estar seguros de quién, y cuándo, decidió aplicar pigmento sobre una superficie para crear formas y dar origen a la pintura, ni qué antecedentes tuvo, pero podemos saber en qué momento se empezaron a filmar fotografías en movimiento y cuáles fueron las invenciones previas que dieron origen a esta joven tecnología.

No es mi intención aquí hacer un recuento detallado de este proceso: no es el momento ni el espacio, además de que ya muchos lo han hecho de una forma mucho mejor de lo que yo podría. Más bien,

lo que quiero hacer es un breve resumen para ayudar al lector a comprender cómo es que este medio, concebido como una atracción de feria, ha logrado convertirse en uno de los entretenimientos más populares durante ya varias décadas y ha conseguido su merecido reconocimiento como una manifestación artística.

Los grandes inventos no aparecen de la nada, siempre tienen antecedentes. En el caso del cinematógrafo estos fueron inventos como la linterna mágica y el kinetoscopio, objetos que permitían proyectar una imagen y verla en movimiento, respectivamente. Cuando los Lumiere y Edison crearon, por separado, sus primeras cámaras, sólo estaban siguiendo la evolución de estos inventos, pasando secuencias de dibujos con duración muy breve a secuencias de fotografías con duraciones considerablemente mayores.

Para los alumnos actuales, acostumbrados a películas de dos horas con despliegues técnicos impresionantes, las cintas de los Lumiere resultan simples y aburridas. La verdad no los culpo: aunque ellos no lo sepan, son expertos potenciales en el uso del lenguaje audiovisual, sólo por haber visto una gran cantidad de películas y programas de televisión durante toda su vida. Tal vez no lo han analizado, pero ellos ya conocen, casi instintivamente,

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

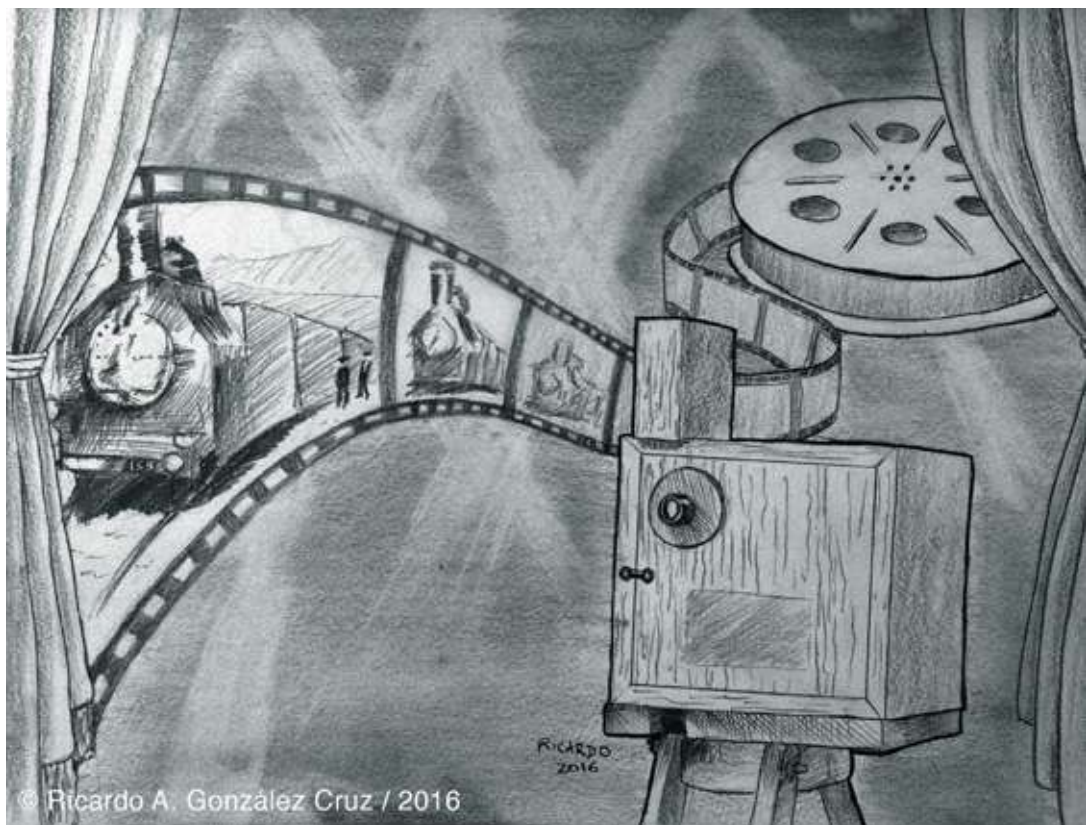
.925  
ARTES Y DISEÑO

- 36 -

los encuadres y movimientos de cámara, y con eso le llevan mucha ventaja a los pioneros del cine. Si el lector no ha visto estas primeras filmaciones, como *La salida de los obreros de la fábrica*, *El regador regado* o la famosa *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* le invito a que lo haga, se encuentran fácilmente en Youtube; yo aquí lo espero, que no le tomará más de diez minutos verlos. Seguramente notó que la cámara no se mueve, no hay cortes y sólo en uno hay una intención narrativa clara. Al ser un medio nuevo no existía un lenguaje que se pudiera utilizar para dar un mensaje claro, y lo más importante, tampoco estaba la intención de hacerlo.

El cine nació como un medio de registro (originalmente había escrito *documental*, pero sustituyo la palabra para evitar confusión con el género del mismo nombre). Al crear su invento, los Lumiere no pensaban en contar historias, lo que ellos querían era registrar hechos y reproducirlos a partir de imágenes en movimiento, para asombro del público que gustosamente pagaba por verlo: una simple atracción de feria. Los asistentes a este espectáculo no buscaban una narración bien estructurada, la novedad de las figuras que se movían en la pantalla era más que suficiente para desquitar el precio del boleto, la ausencia de un lenguaje propio no era ninguna molestia para este público original.

Sin embargo, cuando nosotros vemos estas creaciones antiguas salta a la vista



© Ricardo A. González Cruz. 2016.

la economía de medios y nos puede resultar aburrido. Al analizar las razones de esta economía e identificarla como una consecuencia obvia de la novedad del medio, es posible revalorarlo; es justamente este proceso el que me gusta realizar con los alumnos. Se puede ver el cambio en su actitud cuando pasan de verlos como “esos videos viejos y aburridos” y los aceptan como los orígenes de un medio que aún no sabe cómo expresarse.

Con lo anterior no quiero decir que estas cintas carezcan de un lenguaje, más bien digo que no habían desarrollado sus recursos propios. Claro que hay lenguaje, pero tomado de otras artes. El cine nació de la fotografía y, cuando su mamá se descuidó, empezó a juntarse con el teatro. De la primera heredó la tecnología, del segundo aprendió a representar his-

torias y a utilizar el espacio en *off*. Estas primeras filmaciones son fotografías con movimiento: la cámara está bien colocada y se queda fija mientras la acción se desarrolla dentro del encuadre. Poco después, cuando aparece la narración, todo ocurre en un plano fijo y los actores entran y salen de cuadro (como del escenario) conforme la acción lo requiere, convirtiendo a estas cintas en registros de obras teatrales.

El uso de maquillaje y vestuario también se adapta del teatro, así como el estilo de actuación, con una limitación importante: mientras el actor teatral tiene su voz como herramienta principal, el de cine mudo sólo tiene el lenguaje corporal y, en menor medida, las expresiones faciales, que se distinguen sólo a medias con la cámara colocada lejos de él. Por esta razón al ver estas películas nos pueden parecer exagerados los movimientos y las gesticulaciones, más cercanas a la pantomima que a la actuación dramática. Incluso podríamos considerar que, más que actuar, los intérpretes están danzando por el escenario, guiados por una música que sólo ellos escuchan.

Y es que no sólo el teatro contribuye a este nuevo lenguaje: de la danza, el cine aprende a coreografiar los movimientos de los actores para armar la escena, de forma que la cámara pueda registrar las acciones que guían la historia. La arquitectura y la escultura contribuyen con el armado de escenarios y utilería, la literatura ayuda a crear los guiones, la pintura enseña a componer el encuadre y la música acompaña las proyecciones. Y a partir de estas contribuciones el cine va creando su lenguaje. Sin embargo, durante décadas, el cine sirvió principalmente como un teatro portátil, en el que bastaba con transportar un proyector y unos ca-

rretes de película en vez de llevar a toda la compañía, pero en el que las palabras no podían ser escuchadas.

Esta limitación fue precisamente uno de los rasgos que le dieron su propia identidad, forzándolo a utilizar un recurso propio: los letreros para los diálogos, que actualmente siguen siendo un referente del cine mudo.

Conforme los realizadores se fueron dando cuenta de las posibilidades únicas del medio, la aparición de un lenguaje único fue inevitable, surgido de la necesidad y del ingenio. Con cada uno de estos recursos el cine fue diferenciándose de otras artes, marcando su territorio y creando su identidad. El elemento esencial para este proceso fue el mismo que le dio origen al medio: la cámara. Ésta empezó a moverse, colocándose en distintas partes del escenario, dando al público la posibilidad de observar la escena desde una variedad de distancias, ya sea un plano abierto para mostrar el espacio, uno cerrado que se enfoca en la expresión del personaje, o uno que se mueva entre estos dos.

Si además de mover la cámara también la giramos, es posible modificar la percepción que tenemos de los personajes y las acciones. Así la cámara deja de ser sólo un recurso técnico y obtiene posibilidades narrativas y emotivas. Pero sería otro elemento, totalmente propio del cine, el que terminaría por otorgarle un lenguaje único: el montaje o edición. Al darse cuenta de la importancia que tiene el orden en el que se presentan los distintos planos, no sólo para controlar la narrativa sino para generar nuevos significados y provocar emociones, los cineastas obtienen una herramienta única e indispensable a partir de ese punto. La importancia que se le da a esta parte del proceso definiría la teoría y crítica cinematográfica durante las siguientes décadas. ¶



# Producción audiovisual en la obra ‘Volando a Ciegas’

**Por Alan Gómez Monjaraz.**

**E**l montaje y producción de una obra de teatro o danza, requiere del empleo de mucho tiempo y creatividad en cada uno de sus procesos, que van desde la elaboración del guión, pasando por la escenografía, la edición de textos, la producción audiovisual, hasta llegar al resultado final, que resulta ser –afortunadamente– la puesta en escena ante el público. Para lo cual las producciones en los grandes teatros y circos, cuentan con un equipo numeroso tanto de herramientas como de personal, o en algunos casos contratan gente especializada para cada área de la producción.

Durante los meses de abril y mayo de 2016, como parte de los procesos de práctica y aprendizaje de la asignatura denominada Proyección Audiovisual IV, los alumnos inscritos en el octavo semestre de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco: Paulina Flores Corona, Diana Patrón Vela, Ana Laura González Méndez, Emiliano Mendoza Pliego, Héctor Hernández Medina y Roberto González Mora, coordinados por el profesor Ricardo González Cruz, realizaron la producción gráfica y edición musical que se proyectó durante las pre-



sentaciones de la obra “Volando a Ciegas”, en colaboración con el grupo Aferrarte danza y acrobacia aérea.

Este proyecto fue considerado como parte fundamental de su evaluación durante el semestre. Los alumnos se vieron en la necesidad de seleccionar entre diferentes opciones de espectáculos y decidieron elegir éste, por la cercanía del espacio donde se montaría el espectáculo con su plantel de estudios, ya que otras opciones en su mayoría se localizaban en la Ciudad de México, o bien en la Ciudad de Cuernavaca, de igual modo porque en “Volando a Ciegas”, la danza se acoplaba más a su producción gráfica.

Para lograr la producción del material audiovisual proyectado se realizaron diversas grabaciones en video de las rutinas

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

ejecutadas por los miembros del grupo Aferrarte. Los gráficos fueron elaborados partiendo de la música seleccionada para la obra, un estilo de música considerado dentro del género *electro crash* (una especie de sonido pop sintetizado, inspirado en el *new wave*). El proceso de producción de los gráficos y edición audiovisual duró aproximadamente un mes, demoraron más tiempo en los primeros videos ya que fueron descubriendo, mejorando y aprendiendo en el proceso. Gráficos en su mayoría, llenos de color, que utilizan fundamentalmente figuras geométricas, y en otros casos, blanco y negro y figuras tridimensionales.

Durante el proceso se realizaron además registros fotográficos y de video para coordinar los tiempos de toda la obra. Los alumnos comentaron que se encontraron con dificultades para la producción, a causa de contar con poco equipo. Por otro lado, se debe señalar que uno de los estudiantes del equipo de trabajo diseñó el cartel para la difusión, así como un banner para difusión en las redes sociales, destaca la alta calidad de la producción este material. De igual modo comentaron que tuvieron que



hacer diferentes adecuaciones en el escenario, como cubrir un espacio en el fondo del mismo, utilizaron madera y pintaron de tal modo que se notara lo menos posible en el muro, es decir, trabajo de escenografía, de igual modo fueron diseñados cinco antifaces especiales para el montaje y pruebas de maquillaje, todo esto parte del proyecto de producción.

Los estudiantes consideraron que más allá de lo que realizan en su asignatura, dentro del espectáculo pudieron ejecutar producción de arte, otro contenido de la licenciatura. El profesor Ricardo González puntualizó: *“No tenemos equipo, no hay presupuesto, no hay tampoco un equipo de trabajo muy grande, somos muy pocas personas, cuando estás cosas se hacen allá en Xochimilco (refiriéndose a la FAD plantel Xochimilco) se hacen cosas enormes, porque son varios grupos con un montón de personas en cada uno, mucho apoyo de la escuela que pues tiene los recursos, los recursos de Xochimilco no llegan hasta Taxco, entonces no tenemos realmente mucho con que trabajar, además de que ellos (refiriéndose a los alumnos), siendo tan pocos nos está limitando, pero también ayuda a que sea mucho más manejable, entonces, teníamos que adecuarnos a lo que teníamos, lo que estaba presente y sacarlo lo mejor posible con ello.”*<sup>1</sup>

1 Entrevista realizada el día 24 de mayo del 2016 al profesor Ricardo González Cruz.

El espacio para la realización de los ensayos fue el Foro Revolución del CEPE UNAM Taxco, ubicado en la Ex Hacienda del Chorrillo en donde también se encuentra la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco. La obra formó parte de los eventos de la XXIX edición de las Jornadas Alarconianas con gran éxito, se presentó el lunes 30 de junio dentro de la Muestra de Trabajos Finales de las licenciaturas impartidas en la Facultad de Artes y Diseño plantel Taxco.

Este grupo de alumnos realizó la mayor parte de la producción e incluso colaboraron con el *riging* (subida y bajada de los aparatos aéreos, en el escenario). Durante las dos presentaciones el público se mostró atento a todo lo que sucedía en escena y en efecto los gráficos resultaron ser un atractivo fundamental para el éxito de las dos presentaciones, a las que asistieron un gran número de personas del municipio de Taxco de Alarcón e incluso visitantes de diferentes estados de la República. ¶





Galería

# La piel sin compromisos

**Por Juan (Iván) González de León.**

## Entre los poros, los vellos y el velo del alma

**L**a piel es una membrana de la mente-sentidos, una zona de intercambio, no sólo de un orden lingüístico-analítico, también extrasensorial-intuitivo. Un territorio de la voluntad, el género, una epidermis de la mente, cruce y tránsito entre poros, vellos, el último reducto y velo del alma.

Es ahí, en la *exodermis*, donde ahonda la obra de Darío Meléndez. Concebida desde la idea de la impronta y el registro de rostros pintados como mujer pero que provienen de ambos sexos, nos encontramos con la máscara, la piel desollada prehispánica hasta la huella de la mano en Lascaux. Toda máscara es una transacción temporal con la muerte. Si el bastidor es su esqueleto, la piel es su tela, donde deposita su último aliento de vanidad.

La pieza de Meléndez se evidencia como un gesto de recuperación de la identidad heroica, un performance posgénero de un rito cotidiano, de engañar a la muerte. Como espectador me expongo a mi ambigüedad sensual y veo la elaboración de las improntas expuestas como aquellas pieles. Un acto conceptual: un ritual colectivo. Esta experiencia es cinestésica y también implícitamente sexual y táctil. Una limpieza colectiva y cosmética que devela los instintos al vivir lo híbrido. Una pieza que cura y un gesto vernáculo. Darío es maquillista, madre, compañero, artista brujo callejero, impostor, intermediario ritual.

Esta obra evidencia una voluntad de desarmar la ambigüedad de instinto y la imposición de la identidad sexual, de desanudar y reanudar, el cordón umbilical. En ella se observa que todo acto religioso consiste en una intención de comunión con lo divino. Una reafirmación de la feminidad en el sentido telúrico. ¶

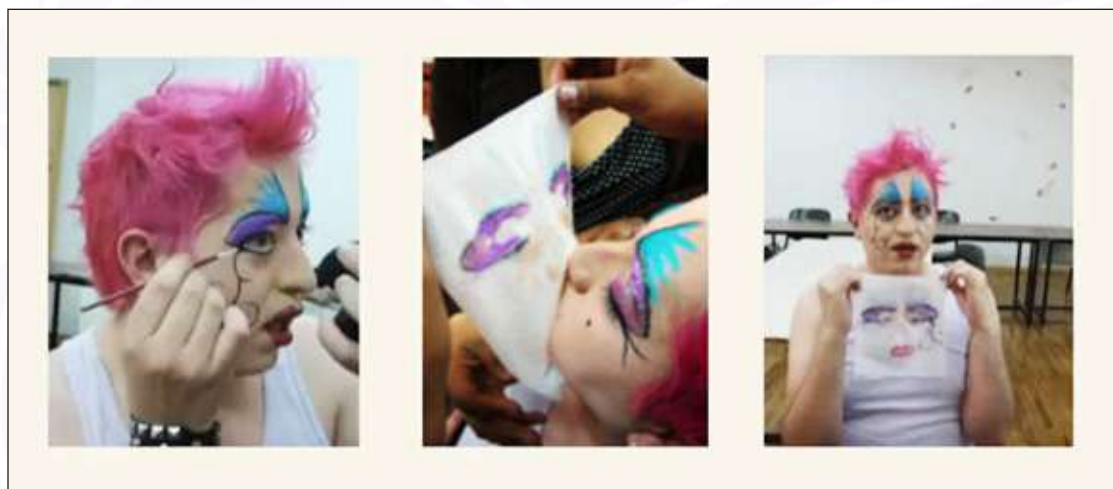
año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

- 42 -



Galería  
La piel sin compromisos



Divino rostro. "stills". 2'5".  
2011.



Divino Rostro. "reliquia". Impresión de rostro maquillado  
sobre toalla facial. 20 x 20 cm.  
2011.



Divino Rostro. "instalación". 20 impresiones de rostros  
maquillados sobre toallas faciales. 140 x 110 cm.  
2011.

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 43 -

Galería  
La piel sin compromisos



Sin título. 17.9 x 15.9 cm. Tinta sobre papel.  
2012.



Sin título. 17.9 x 15.9 cm. Tinta sobre papel.  
2012.



Osvaldo Calderón. 55 x 45 cm. Oleo sobre tabla.  
2011.

año 3 número 11 – agosto-octubre 2016

.925  
ARTES Y DISEÑO

- ++ -

The background is a solid blue color. It features a large, faint, light-blue graphic element in the center. This element consists of several concentric circles that form a circular base, with a star-like or floral shape emerging from the center of these circles. The text is white and positioned in the upper half of the image.

925

ARTES Y DISEÑO