

.925

ARTES Y DISEÑO

año 5 número 19 · ago-oct 2018

ISSN: 2395-9894 #19

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



Creatividad basada en redefinir
funciones y desafiar mitos [3]
Por Blanca Alicia Carrasco Lozano

Tú Nomás Ahí Andas, pesquisas
de Aportación Artística [6]
Por Saúl Sandoval Villanueva

En las márgenes del libro:
Construir espacios para sentir [9]
Por Mónica Euridice de la Cruz Hinojos

Santa María del Confeti [11]
Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas

Trazo aéreo exploraciones
de dibujo con dron [15]
*Por Darío Alberto Meléndez Manzano
y Uriel Haile Hernández Belmonte*

Cultura material fotográfica
y su contextualización [20]
Por Mauricio García Arévalo

El espacio arquitectónico, el espacio
de acción del hombre [24]
Por Asdrúbal Letechipía García

Video educativo: antropología
de una era digital [31]
Por Mariana Cornejo Granados

Los límites del espacio fuera
de cuadro [39]
Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería: 'La Durmiente' [42]
Con obra de Lili Sun Gao



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

Blanca Alicia Carrasco Lozano
Saúl Sandoval Villanueva
Mónica Euridice de la Cruz Hinojos
Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Fátima Hernández, Elián López,
Cristo Banda y Helena Blanco
Darío Alberto Meléndez Manzano
Uriel Haile Hernández Belmonte
Mauricio García Arévalo
Asdrúbal Letechipía García
Mariana Cornejo Granados
Ricardo Alejandro González Cruz
Diego Llanos Mendoza

.925 Artes y Diseño, Año 5, No. 19, agosto–octubre 2018, es una publicación trimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C. P. 04510, México, Distrito Federal, a través de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, C. P. 40220. Guerrero, México. Teléfono (762) 6223690 y 6227869, <http://revista925taxco.fad.unam.mx/>, correo electrónico: revista925.fadtaxco@comunidad.unam.mx. Editor Responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

Ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización, Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez, Editor en Jefe, Ex Hacienda del Chorrillo s/n, Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

La responsabilidad de los textos publicados en la revista electrónica **.925 Artes y Diseño** recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la Institución.

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

año 5 número 19 – agosto–octubre 2018

.925
ARTES Y DISEÑO

Creatividad basada en redefinir funciones y desafiar mitos

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano.

Resulta muy interesante observar lo que sucede alrededor de la creatividad en un entorno relacionado con el diseño y las artes visuales. Nos encontramos en un momento histórico en el cual la información es la que genera riqueza. Por primera vez en la historia del ser humano, la economía global ha transitado de una economía basada en los bienes materiales a una economía con base en el conocimiento, y sí aún hay quien no lo tenga claro, puede acercarse a leer, *Sapiens de animales a dioses* de Yuval Noah Harari¹ que lo explica de maravilla. Hoy en día, la principal fuente de riqueza es el conocimiento ¿qué tanto puedes hacer con lo que sabes? Las industrias culturales están al alza y la tendencia del arte del siglo XXI es el diseño y por lo tanto resulta necesario estar preparado y consciente del crecimiento de esta economía creativa, que busca el éxito integral de la sociedad. “¿Quién iba a decir que, en las manos de los creativos, diseñadores, artistas y emprendedores podía estar parte de la respuesta a los desafíos de desarrollo de América Latina y el Caribe?”² Al menos mi padre no, ni varios de

los adultos relacionados con mi formación escolar, que no dejaban de ver *ese lado creativo como un pasatiempo* alejado de las áreas productivas de la comunidad.

Hoy, formamos parte de una sociedad donde “La creatividad como motor de innovación puede contribuir a la diversificación como herramienta necesaria para contar con una economía competitiva a nivel mundial basada en el conocimiento. Una de estas áreas de desarrollo es la denominada economía naranja, es decir, el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual, según la definición del Banco Interamericano de Desarrollo (BID)”³

Ante esta perspectiva, considero vital preguntarse si somos profesionistas que generan rentabilidad creativa y si nuestras actividades diarias en nuestro quehacer profesional buscan conscientemente estrechar el rezago entre el conocimiento de individuos y sociedades al mantener, resguardar y compartir los valores que nos identifican dentro del ámbito del diseño, la comunicación, las artes gráficas y los medios audiovisuales para poder estar a la altura de este momento histórico.

1 Harari, Y. N. (2011) De animales a dioses: Breve historia de la humanidad. Barcelona. Debate.

2 Luzardo, A., De Jesús, D., Pérez, M. (2017) Economía naranja: Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe.

3 Ibid

Hace apenas 40 años el educador John Gowan escribía que la creatividad sólo se había cosechado silvestremente. “No hemos tenido más personas creativas que las que han seguido siéndolo testarudamente a pesar de todos los esfuerzos de la familia, de la religión, de la educación y de la política por quitárselo de la cabeza...”⁴ aunque sabemos, que todos los humanos nacimos creativos, disfrutábamos de saltos imaginativos, gustábamos de la contemplación, explorábamos con curiosidad y espontaneidad nuestros pequeños universos, la mayoría pasamos por la educación formal que vino a interrumpir nuestra contemplación, obligándonos a funcionar con otro tipo, mucho más ansioso de atención, rompiendo en pedazos el estado de conciencia necesario para hacer arte o ciencia de modo conveniente a esta época, diversos especialistas se han dado cuenta que no existe una sola definición para esta palabra “como señala David Throsby, la creatividad es una cualidad de largo alcance cuyos misterios apenas son comprendidos por los psicólogos, los que incluso se preguntan si es una característica de los seres humanos, como la inteligencia, o es un proceso mediante el cual los nuevos problemas se resuelven de modo novedoso”⁵.

Es por eso que no creo que nos resulte ajeno, ni lejano darnos cuenta de que está obsoleto, el paradigma educativo, que daba por sentado, que las únicas preguntas que merecían la pena realizar eran aquellas cuya respuesta ya tenía el maestro, y que para jugar un papel preponderante en estas nuevas economías necesitamos



Sin duda hay que evolucionar, es el momento oportuno para redefinir funciones, desafiar mitos alrededor de la creatividad.

Fotografía Tyler Hendy/Pexels.

educar y educarnos con una libertad que nos permita la capacidad de cambiar de perspectiva, que fomente la flexibilidad y la adaptabilidad, que nos ayude a ser personas más abiertas a nuevas formas de mirar en diversas áreas, de cierto modo sabemos que estamos en peligro de extinción, al negarnos a cambiar en medio de un mundo cambiante, en donde el miedo a cometer errores puede impedirnos toda innovación, todo riesgo y en consecuencia toda creación.

Ahora que el Foro Económico Mundial. (2016) El Futuro del Trabajo⁶, dice que la creatividad pasará del décimo lugar en el 2015 al tercero para el no muy lejano 2020 en el *top* de las 10 habilidades necesarias para el trabajo, implica que la creatividad, esa habilidad inherente al diseño y el arte será requisito para todos los seres humanos productivos, ¿podremos afirmar que tenemos una ventaja competitiva al habernos profesionalizado dentro de un *pensamiento de diseño*?

4 Marilyn Ferguson, *La Conspiración de Acuario*, Biblioteca

Fundamental Año Cero, 1994, p 349

5 D. Throsby. (2013). *The Economics of Cultural Policy*. Nueva York: Cambridge University Press

6 World Economic Forum. Executive Summary. (2016) *The Future of Jobs. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*.

Sin duda hay que evolucionar, es el momento oportuno para redefinir funciones, desafiar mitos alrededor de la creatividad, aprender a adaptarse y transformarse para poder construir equipos multidimensionales y multidisciplinarios que conjuguen habilidades atípicas que nos permitan innovar: ser agentes disruptores. Bajo esta perspectiva, busquemos integrarnos, dentro de las industrias culturales y creativas de la economía, colaborativa y circular, como seres humanos integrales que combinen la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos tangibles y de naturaleza cultural. La invitación es a convertirnos, en piedra angular de la formación y capacitación integral, sostenible, multigestiva y metacognitiva de la comunidad que forman los profesionales del diseño y la comunicación visual, a potenciar la interacción de las personas con diferentes habilidades y posibilitar una mayor integración de la creatividad, la tecnología, la comercialización dentro de un modelo de consumo compartido, generando empatía ante las carencias y las necesidades de nuestras comunidades para apoyar a resolverlas.

El llamado es a tomar la iniciativa, a dar el paso siguiente hacia la originalidad que comienza con la creatividad, a tomar ese *concepto o idea novedosa* y hacerla útil para el bien común. Necesitamos crear santuarios para la imaginación social, en lugar de aceptar lo predeterminado o seguir por caminos convencionales, dejar de concentrarnos únicamente en consumir sólo conocimientos ya existentes, y empezar a producir nuevos y por supuesto recuperar los conocimientos poco convencionales por ejemplo: el error, necesitamos reivindicarlo en nuestras vidas, equivocarse es parte del aprendizaje y es importan-

te no tenerle miedo, recordemos que los genios creativos no son cualitativamente mejores que sus pares, sólo producen un mayor número de ideas, aumentemos nuestra capacidad para hacer, desarrollemos el poder de crear con efectividad, coherencia y utilidad para todos, para el bien común.

Seamos parte de la formación de perfiles integrales de profesionales de las ideas, como diseñadores, creativos, artistas, comunicadores, entre otros, con el propósito de que sumen un valor agregado a su ámbito laboral y del emprendimiento. Además de promover el sentido de pertenencia al gremio con el apoyo de propuestas disruptivas y creativas, mediante la promoción de una sensibilidad responsable, metacognitiva, autorreguladora y protectora de la vida, para generar consciencia del impacto social de nuestras acciones. ¶

Referencias

- Harari, Y. N. (2011) De animales a dioses: Breve historia de la humanidad. Debate. Barcelona
- Throsby, D. (2013). The Economics of Cultural Policy. Cambridge University Press. Nueva York.
- Ferguson, M. (1994). La Conspiración de Acuario. Biblioteca Fundamental Año Cero. Madrid.

Recursos digitales

- Luzardo, A., De Jesús, D., Pérez, M. (2017) Economía naranja: Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe. <http://dx.doi.org/10.18235/0000723>
- World Economic Forum. Executive Summary. (2016) The Future of Jobs. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. Geneva. www.weforum.org

Tú Nomás Ahí Andas, pesquisas de Aportación Artística

Por Saúl Sandoval Villanueva.

En octubre de 2015 realizamos un ejercicio de investigación sobre Aportación Artística con el título: “Tú Nomás Ahí Andas” (TNAA), en Taxco de Alarcón, Guerrero.

De entrada, quisiéramos mostrar el interés por presentar la reflexión que origina esta investigación, a modo de premisa: La “Aportación Artística” emplea agentes que componen un sistema de comunicación intercultural para configurar una modificación crítica a su mensaje, en su conformación de producción orgánica implica una amplia participación colectiva activa y permanente.

En principio el sentido primordial del ejercicio era enfatizar la experimentación artística fuera de los recintos ceremoniales cerrados, a los que estas prácticas artísticas están normalmente destinadas, utilizando el entorno público como una estrategia de visibilidad para hacer partícipe a una población común o incidental no necesariamente dispuesta a presenciar y/u obtener experiencias estéticas.

Bajo esas premisas, en esta investigación planteamos tres ejes primordiales a desarrollar: el primero es ampliar la distinción conceptual que proponemos sobre Aportación Artística; el segundo, aborda la educación fuera de los recintos cerrados por medio de asociaciones conductuales; el último atiende la inercia en la que tran-



“Tú nomás ahí andas”, realizado en octubre de 2015 en
Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

sitan los dos ejes anteriores, dentro de espacios específicos empleando estrategias de conocimiento y/o saberes a partir de la pedagogía crítica y la educación/comunicación intercultural.

Con estos ejes previos, nos dirigimos a una comunidad que involuntariamente experimenta (pasiva accidental y/o participativa coercible) prácticas comunicativas con intereses muy particulares por parte de sectores diversos (eclesiásticos, mercantiles, electorales, etc.).

Entonces ya con una perspectiva artística de diversas aristas, propusimos un planteamiento clave para el desarrollo de la investigación que en sus inicios carecía de una identidad clara. La propuesta de Aportación Artística aborda los cruces entre los campos de la pedagogía, la tec-

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925
ARTES Y DISEÑO



“Tú nomás ahí andas”, realizado en octubre de 2015 en Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

nología, la geografía, la mercadotecnia, la antropología, la comunicación y la tecnología, con una carga crítica y didáctica en la que figura la praxis.

El planteamiento activo de TNAA consistió en utilizar medios de información o situaciones comunicativas de interacción a nuestro alcance (propaganda urbana que incluían perifoneo, pega de carteles, pinta de muros, entrega de volantes, redes sociales), para tener capacidad de modificar el sentido central de los emisores pertinentes y compartir mensajes basados en una comunicación intercultural, prácticas pedagógicas y de reflexión a un público que se encuentra alejado de la participación cognitiva y de discursos especializados.

En este ejercicio modificamos el mensaje publicitario sonoro y visual de un automóvil de propaganda local que promueve jaripeos. Por un lado, el audio con locución habitual (con la misma dicción que se utiliza para sus eventos) fue cambiado por una parte de la introducción del texto “La pedagogía del oprimido”¹ de Paulo Freire. Por otro lado, los logotipos y tipografía de la propaganda, pintados sobre el auto, fueron cambiados por el nombre de tres pensadores que motivaron este trabajo: Paulo Freire, Erich Fromm y Gilles Deleuze.

1 Freire, P. (1970). “Pedagogía del oprimido”. Nueva York: Herder y Herder, 1970.

“Tú Nomás Ahí Andas” se presentó de una manera cotidiana, sin actos protocolarios ceremoniales, ni la pretensión de otorgarle al público toda la responsabilidad de descifrar los códigos referenciales. La combinación de elementos visuales, sonoros

y mediáticos proponen una participación interdisciplinaria que incluyen la pedagogía, el arte, la antropología y la tecnología. A su vez este ejercicio discursivo desde su tratamiento sonoro comparte problemáticas educativas desde el posicionamiento de la des-educación de la cual Paulo Freire es propulsor.

El ejercicio se fundamenta desde la discusión de problemáticas sociales utilizando algunas estrategias de visibilización cotidianas. “Tú nomás ahí andas” en su composición más primaria emplea críticas artísticas, políticas y sociales como andamiaje. Sin bien, aplica desde la disciplina artística formatos reconocibles para ámbitos mercantiles, electorales, salubres, etc., la aportación opta por comenzar desde dos formulaciones simples y sencillas: lo popular y la acción.

El título se basa en una expresión que alude directamente a la cultura popular mexicana; combina en su sentido imperativo y de aseveración abierta la improbabilidad del lugar, con la implícita irregularidad del “nomás” que lo compone. Al asociar la proclamación de propuesta de des-educación de Freire con argumentos sobre la sonoridad de Deleuze, se evidencian los usos de información de los saberes filosóficos casi exclusivos para las esferas intelectuales, en relación con los conocimientos de la cultura popular.

“Tú nomás ahí andas” promueve la crítica hacia una problemática sustancial. Es un dispositivo artístico creado con toda la

intención de reflexionar hacia dónde está siendo dirigido el conocimiento y la oferta de los planteamientos educativos actuales.

Por su duración y premura, la retroalimentación por parte del público fue limitada e hipotéticamente creemos que hubiesen enriquecido la propuesta para hacer una plataforma donde existiera un foro de información, diálogo y discusión. Sin embargo, no es muy diferente ésta a la situación que sucede en muchos museos. Desde un punto de vista autocrítico esta pieza de Aportación Artística es una exploración que plantea muchas más preguntas y reflexiones que aseveraciones cerradas; a su vez da pauta en el aprendizaje para plantear futuras piezas que propongan la fuerza del discurso artístico como premisa fundamental. Al final se obtuvo una edición del video registro del ejercicio.

La intención de TNAA reside en recoger el cruce fenomenológico entre el espacio público, la urbanidad, la pedagogía, la comunicación y la antropología. Nos apoya a vislumbrar el empleo de medios sonoros, gráficos, visuales, etc. de manera que nos permita explorar y experimentar las relaciones y asociaciones interculturales por medio de la iteración sonora, la repetición gráfica-visual y/o la creación de enunciados orales y tipográficos para crear acciones que aporten la reflexión sobre las conexiones entre los problemas individuales y la experiencia social en contextos específicos. Con esta propuesta de investigación queremos sustentar la “Aportación Artística” como campo de estudio dentro de las prácticas artísticas actuales. ¶

NOTA: El registro audiovisual, que se encuentra en la siguiente liga, fue presentado en diferentes ciudades nacionales e internacionales entre los años 2016-2018: <https://vimeo.com/164494584>



“Tú nomás ahí andas”, realizado en octubre de 2015 en Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

Referencias

- Camnitzer, L. (2014). “Guía para maestros”. Nueva York: Solomon R. Guggenheim Museum.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1998). “El anti-Editor: capitalismo y esquizofrenia”. Barcelona: Paidós.
- Freire, P. (1970). “Pedagogía del oprimido”. Nueva York: Herder y Herder. (Manuscrito en portugués, 1968, publicado con el prefacio de Ernani Maria Fiori. Río de Janeiro: Continuum).
- Freire, P. (1993). “Política y educación: ensayos”. Sao Paulo: Cortez.
- Harvey, D. (2003). “Espacios de esperanza”. Madrid: Akal.

En las márgenes del libro: Construir espacios para sentir

Por Mónica Euridice de la Cruz Hinojos.

El verbo sentir resulta de una riqueza extraordinaria, desde sus orígenes, del latín *sentire*, ya contaba con una fuerte polisemia. Fue también un verbo relacionado desde un principio a la percepción, a una afectación física, un estímulo que aprehendemos a través de los sentidos. En algunos momentos se usó exclusivamente para el sentido de la vista, que ahora no se usa en el español actual. Básicamente se le consideró un verbo que describe al ámbito “corporal”.

Genérico para cualquier tipo de sensación que llegara por cualquiera de nuestros sentidos, ya sea la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto. En algunas épocas y lugares el verbo sentir estuvo o está relacionado sobre todo al sentido del oído. Y está claramente empleado en el caso del tacto, el gusto y el olfato. Incluso está manifiesto en el no-sentido, a lo que llamamos intuición.

Sea como sea sentir está asociado a la percepción, a la experiencia de recibir a través de nuestros sentidos físicos sensaciones, imágenes, impresiones, que vienen del exterior, no se queda en el ámbito de lo efímero. Se extiende a sensaciones mentales e incluso emocionales, cuando decimos sentirnos tristes o alegres, por ejemplo. De tal suerte que de ser un verbo que se refiere a la percepción pasamos a un verbo que no sólo se refiere a experimentar involunta-



Mónica Euridice de la Cruz Hinojos. Título: “Las Lupitas”.
Técnica: Transferencia, cera de abeja, lápiz pastel, textos de la autora, sobre pergamino. Libro concertina.

riamente algo, sino que también alude al acto de intuir y a la cognición.

De manera que sentir también está relacionado al conocimiento de algo, y por lo tanto a los procesos complejos de la mente, a la subjetivización. Está incluso relacionado al hecho de experimentar un sentimiento, lamentar, vivir algo con mucha intensidad o incluso de tener un presentimiento.

Si bien el lenguaje mismo es donde de manera más física y más abstracta se experimenta el “sentir”. Es en el texto, en el *textus* o tejido, donde se fija para poder transmitirlo a través de casi todos nuestros sentidos. Por lo que el *textus*, (como he definido yo al libro de artista, objeto, híbrido, transitable, entre otros) es la construcción de un espacio o de espacios para sentir.

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925
ARTES Y DISEÑO



Mónica Euridice de la Cruz Hinojos. Título: "Las Lupitas".
Técnica: Transferencia, cera de abeja, lápiz pastel, textos de la autora, sobre pergamino. Libro concertina.

El libro tradicional occidental, concentra su fuerza perceptiva y experiencial en lo que está escrito, a través de un orden y acomodo, es decir de un diseño que permita hacerlo legible, agradable, funcional y estético. En donde todos los elementos que lo constituyen están para visibilizar a través del lenguaje escrito ideas, pensamientos, sentimientos.

El libro que construye un artista o un diseñador como un todo, es una estructura espacial que permite al que lo manipula, recrearlo, sentirlo, no sólo es la reconstrucción mental de un relato o la descripción precisa de algo, sino que "narra" a través de todo lo que lo constituye y contiene.

El "relato" está dado desde su forma, sus múltiples posibilidades de lectura sensorial, de tal suerte que todos o casi todos los sentidos están involucrados, así como las estructuras lingüísticas o visuales convencionales o no, que lo pueden acompañar.

Son libros de los que no podemos hacer un resumen, una sinopsis o una reseña. En donde interviene y enriquece con sus propias percepciones y emociones quien lo explora. De tal suerte que confluyen las sensaciones, la memoria y la construcción de nuevas experiencias.

No todos los libros creados de este modo transmiten lo mismo, sin embargo, en todos se encuentra, aunque sea de manera embrionaria el sentido profundo de "seducir", es decir, como lo señala la etimología de dicho concepto, de conducir, de guiar, de dirigir. De llevar a alguien de su cami-



Mónica Euridice de la Cruz Hinojos. Título: "Las Lupitas".
Técnica: Transferencia, cera de abeja, lápiz pastel, textos de la autora, sobre pergamino. Libro concertina.

no habitual atrayéndolo fuera del mismo para conducirlo hacia donde uno quiere que vaya.

Sin embargo dicha re-dirección no es una ruta rígidamente planeada, no se trata de seguir una línea de palabras que conforman oraciones, párrafos, capítulos, sino la creación y recreación continua de espacios a los que se puede entrar, salir, detenerse, recomenzar en sentido contrario, los cuales se reconstruyen y se transforman a través de los recorridos y los nuevos espacios creados en la mente, de tal forma que todo lo que está ahí, físicamente, permite extenderse hacia la memoria y la intuición de quien decida sentir, con sus propios sentidos, pero también con sus propios sentimientos, de tal suerte que el relato nunca será el mismo, ni significará lo mismo y, sin embargo, permite compartir sensaciones que nos ligan, nos vinculan y nos hacen estar con otros.

Construir espacios, no escritos, no sólo palabras, donde poder libremente transitar entre lo que se puede decir y lo que no se puede decir, lo que se puede ver, tocar, oler, sentir, con todo el cuerpo, con la mente y con el corazón, es lo que hace un "hacedor" de libros, comprometiendo su propia subjetivización, enredándose en imágenes, impresiones y sensaciones, dibujando, pintando, grabando, bordando, reproduciendo, reinterpretando. Construyendo sin cesar espacios donde habite nuestro ser, aunque sea por un momento, un sólo momento al menos. ¶

Santa María del Confeti

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas.

Referentes

El 2 de febrero visitamos Pueblo Nuevo, Guanajuato, donde en esa fecha, desde hace 234 años, se celebra la fiesta de la Candelaria. El registro más antiguo que se tiene en el que se documenta que la escultura que representa a la Virgen de la Candelaria ya se encontraba en la parroquia de Pueblo Nuevo es un inventario realizado el 2 de febrero de 1773¹.

Cada año, la celebración empieza nueve días antes del 2 de febrero con las serenatas, que consisten en que las mujeres solteras caminan en el sentido contrario de las manecillas del reloj alrededor del jardín principal de Pueblo Nuevo. Mientras, los hombres solteros se distribuyen en dos anillos, uno por dentro y otro por fuera de la circunferencia que forman las mujeres. En puntos donde no estorban a la circulación de las mujeres, cerca de los hombres, se ubican vendedores de confeti, de flores y de cerveza; y también músicos. Mientras las mujeres transitan, los hombres las observan y lanzan confeti sobre la cabeza y los hombros de aquellas que les resultan atractivas. El confeti que se vende puede ser de colores o de un solo color, pero siempre sirve para que una persona (un hombre) comunique que

su apreciación personal sobre la belleza de otra (una mujer) es positiva, teniendo como testigo a una parte importante de la comunidad. Hecho que, por supuesto, es todo un tema de análisis desde varias perspectivas al originar preguntas como ¿por qué sólo se señala la belleza femenina? o ¿a quiénes se les permite señalar la belleza?

En ese contexto, y corriendo el riesgo de que este texto resulte anecdótico en exceso, mientras se asiste a esta fiesta, las opciones para visitar los sanitarios son bastante alternativas. Nuestro grupo visitó una paletería² que, al fondo, ofrecía este servicio, quizá como negocio complementario durante la fiesta del pueblo. Mientras estábamos en la fila en el interior de este local alargado y pintado de color verde *aqua*, notamos que sobre uno de los muros largos había un espejo grande de forma trapezoidal. Mientras estuvimos en ese lugar, no pocas mujeres se acercaron a ver su reflejo. Algunas de ellas, con confeti en la cabeza o en los hombros, se retocaban el maquillaje o retiraban el cabello que les cubría la cara, pero ninguna tocó el confeti que estaba sobre ellas. Esta breve observación nos permitió descubrir la visión de quien es objeto de la valoración hecha durante las serenatas. Las mujeres que participan en la fiesta, además de conse-

1 Rioda, Arreguín, Isauro (2010). Colección monografías municipales de Guanajuato. Guanajuato: Gobierno del estado de Guanajuato, pp. 30 – 31.

2 En México, paletería es tienda en donde se venden paletas heladas.



Fotografía: Fátima Hernández.

guir novio, desean ser marcadas, que sea reconocida la belleza en ellas. También esperan mostrar a la comunidad que alguien ha visto en ellas este valor y por eso, quien tenía confeti sobre sí no lo removía y quien no había sido señalada ponía confeti sobre sí misma.

Por otra parte, en Pueblo Nuevo no pocos(as) niños(as) son bautizados(as) con el nombre de Candelaria(o), tal como muchos otros(as), a nivel nacional, reciben el nombre de Guadalupe³. La acción de verter una sustancia como el agua sobre la cabeza de una persona para nombrarla puede vincularse con la acción de vaciar un material como el papel triturado sobre la cabeza de una persona para otorgarle una calificación o distinción.

Finalmente, en un entorno menos social y más artístico, nos cuestionamos ¿quién decide qué es bello? ¿quién decide qué tiene valor artístico? deseamos destacar al cubo blanco, la estética de galería que surgió a principios del siglo XX entre los artistas adscritos a los movimientos Bauhaus y De Stijl, y que consistió en acentuar sus piezas, mostrándolas frente

3 *Ibidem*, p. 28



Fotografía: Fátima Hernández.

a muros blancos. Desde entonces, los espacios expositivos con esta característica, entre otras, han vuelto sagrado lo que se expone dentro de ellos⁴.

Descripción

Santa María del Confeti es el nombre del performance llevado a cabo por algunos de los estudiantes que prestan su servicio social en el grupo Exploración Espacial, dedicado a la concepción y ejecución de acciones. La pieza se realizó en dos sedes y en dos fechas. Primero se presentó en la plazuela Hidalgo, el andador Revolución y el jardín principal de Salamanca, Gto. el 25 de febrero de 2018 entre las 17 y las 19 hrs.; y después en la plaza del Baratillo, el ágora del Baratillo, el jardín de la Unión y la calle Sopeña en Guanajuato, Gto. el 9 de marzo de 2018 entre las 13 y las 14 hrs. En Salamanca la acción fue hecha y registrada por Fátima Hernández, Elián López, Cristo Banda, Itzel Ramírez, Leonardo Serrano y Gonzalo Bernal, mientras que en Guanajuato fue desarrollada por Jorge Villaseñor y registrada por Helena Blanco Álvarez y Santiago Cuen Hernández.

4 <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/w/white-cube>

Todos los participantes se presentaron vestidos de blanco tomando como referente la estética del cubo blanco presentada en las líneas anteriores con la intención de invertir la posición en la que un objeto, o sujeto, es sacralizado. Esta vez, el ente sacralizador no es el espacio, sino el cuerpo; no es la institución, sino el artista; no es dentro, sino fuera. Es el (la) artista quien decide qué tiene valor y qué no. Al mismo tiempo, el color blanco deja de contener, de enmarcar, para ahora acompañar. Cada miembro de Exploración espacial, además, portó uno o dos espejos, fijados a su pecho o a su frente. Teniendo como referente la observación hecha del comportamiento que adoptaron las mujeres que participaron en las serenatas de Pueblo Nuevo frente al espejo, se pretendía que los espectadores se vieran a sí mismos con confeti sobre la cabeza y los hombros, para que, además de formar parte de la acción ejecutada en la primera parte del performance que se describirá enseguida, al ver su imagen marcada por alguien más como valiosa, se asegurara el favorecimiento de una reflexión centrada fundamentalmente en la pregunta ¿quién decide qué es valioso?



Fotografía: Elián López.



Performancero: Gonzalo Bernal. Fotografía: Cristo Banda.

La acción tuvo dos partes. Ambas tuvieron como referente el uso del confeti para señalar lo valioso, tomándolo prestado de la fiesta de la Candelaria de Pueblo Nuevo y el ritual del bautizo para calificar. La primera parte consistió en aproximarse a las personas en el espacio público y pedirles permiso de ponerles confeti en la cabeza para marcarlas como alguien valioso. No siempre se puso confeti sobre personas, también se hizo sobre objetos, lugares o animales. La decisión fue exclusivamente del (o de la) *performancero(a)*. Las figuras 4 y 5 describen visualmente esta primera parte de *Santa María del confeti*, y en la colección de imágenes en miniatura pueden apreciarse fotografías en las que se colocó confeti sobre un instrumento musical y sobre un perro.

La segunda parte de *Santa María del Confeti* consistió en entregarle a los es-

pectadores una bolsa de papel celofán de 10x10cm en el que se había colocado previamente confeti y las instrucciones “Vacía el contenido de esta bolsa sobre alguien o algo que consideres valioso”. En esta sección de la acción los espectadores tomaron el control y decidieron qué o quién era valioso para ellos(as). Las imágenes 1 a 3, y otras incluidas en la colección de imágenes, muestran las acciones de algunos(as) de los espectadores(as).

La reacción de los espectadores fue tan variada como puede apreciarse en estos testimonios de los miembros de exploración espacial:

“Esta fue una experiencia nueva para mí, nunca había realizado una actividad cómo está. Me gustó observar la conducta de las personas y cómo reaccionaban con la temática propuesta.” Elian López

“Para mí fue una experiencia divertida, la mejor parte de hacer estas actividades es que vemos la reacción de las personas ante cosas espontáneas.” Cristo Banda

“Para mí fue una experiencia muy divertida y me gustaría volver a repetirla. Algo que resalto mucho en ella es que encuentras personas con diferentes situaciones y carácter. Algunas parejas y familias se mostraron muy amables y flexibles con nosotros, mientras que otras simplemente nos dijeron que no. Cuando le pregunté a una señora si podía hacer una acción con ella, me dijo que no traía cambio.” Fátima Hernández

“No importa si con el paso del tiempo se olvidan de nosotros, lo importante es que la gente a quien vertimos el confeti no olvide nunca su valor como personas.” Itzel Ramírez ♡



Performancero: Jorge Villaseñor. Fotografía: Helena Blanco.

Trazo aéreo exploraciones de dibujo con dron

Por Darío Alberto Meléndez Manzano
y Uriel Haile Hernández Belmonte.¹

Antecedentes

Las primeras ideas en torno a este proyecto surgen de la colaboración entre los artistas Omar SM, Darío Meléndez y Diana Bravo quienes realizaron la muestra *Símbolo Descarnado* a inicios de 2013 en ATEA, Ciudad de México. Esta exposición estuvo conformada por un mural efímero, una escultura orgánica y una espacialización sonora a cargo de SM, Meléndez y Bravo respectivamente. A través de estos medios se exploró la plasticidad de los símbolos del escudo nacional, el águila y la serpiente, en soportes no convencionales con la intención de abrir la lectura oficialista mediante trazos fugaces con ácido carmínico, los cadáveres de un águila y una serpiente en descomposición y el sonido amplificado de insectos carroñeros, derméstidos, que inundaban la sala. Para fines de este documento lo que interesa, más que discutir la zona iconoclasta de esta experimentación matérica y sonora, es rescatar tanto el interés por expandir las exploraciones plásticas hacia otros medios, como la presencia de lo aéreo, tema central de las investigaciones de SM y cuya influencia detonó este proyecto.

En un segundo momento de colaboración, Meléndez y SM comenzaron a explorar la idea de trazar con un dron a partir de un Taller de dibujo impartido en 2015 en el que SM construyó una herramienta que permitía generar un trazo colectivo a partir de las tensiones y negociaciones de los participantes. Construido con un aro de tejer, cuerdas y un pincel, esta herramienta permitía hacer una línea a distancia que implicaba, también, la suspensión aérea de este instrumento con lo que se aproximaba a la idea de un dron análogo.

Tras las experiencias narradas y, con el ánimo de continuarlas en otros medios y contextos, Meléndez y SM aceptaron la invitación a participar en la exposición *Dibujo, lenguaje abierto* organizada por la FAD en la Antigua Academia de San Carlos. De inicio se planteó desarrollar la idea del dibujo colectivo que hizo SM en la modalidad de taller, es decir, se propuso un *Taller de Dibujo Monumental con Drones* que tenía como objetivo realizar una serie de dibujos de gran formato utilizando un dron al que previamente se le habría implementado una herramienta de dibujo. El punto de arranque fue una imagen que visualizaba un posible escenario de dicha actividad en el patio central de la Academia de San Carlos, donde lo antiguo y lo tecnológico convivirán [Véase fig. 1].

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925
ARTES Y DISEÑO

- 15 -

1. Profesor de la Universidad de Guanajuato, Arte y Empresa.



Fig. 1. Taller de Dibujo Monumental con Drones, maquetación, Academia de San Carlos, 2017.

Una vez planteada esta propuesta, se procedió a realizar experimentaciones para trazar con un dron sencillo con la finalidad de saber qué tan factible era hacerlo a un bajo costo pues, tras una investigación documental, se vio que llevar a cabo esta actividad sí era posible al usar drones bastante potentes o, en todo caso, haciendo uso de un sofisticado lenguaje de programación. La diferencia con el tipo de investigaciones que ya se han hecho era que éstas tenían como resultado o dibujos abstractos o figuras muy esquemáticas donde la interacción entre máquina y robot era simplemente azarosa o bastante lineal.

Estábamos buscando un punto intermedio en el que intervinieran tanto el azar como el control del dibujante. En esta primera prueba lo que resultó fue que un dron sencillo no posee ni la suficiente potencia para levantar una herramienta ligera para trazar (probamos con instrumentos de distintos pesos y calibres), ni la estabilidad necesaria para poder controlarlo, obteniendo en una serie de trazos erráticos que recordaban, por momentos y en pequeña escala, a los rastros de las máquinas enloquecidas de Tinguely.

Frente a estas dificultades técnicas, y con la intención de tejer puentes hacia otras áreas de conocimiento, tuvimos la

fortuna de poder contactar al Dr. Uriel Hernández quien ha colaborado significativamente en el desarrollo de esta propuesta. Para continuar con el desarrollo de este texto se hace necesario introducir de manera clara y precisa aquella herramienta a explorar.

¿Qué es un dron?

Un dron es el nombre común con el cual se le conoce a los vehículos aéreos no tripulados, éstos tienen la particularidad de ser operados de forma remota o también pueden ser autónomos. Estas aeronaves son capaces de volar grandes distancias sin la necesidad de intervención humana, por lo cual deben de contar con una cierta independencia. Existen diversos tipos y tamaños de drones, siendo los principales el tipo avión y el cuadricóptero.

Los drones fueron diseñados para poder inspeccionar, vigilar y monitorear grandes regiones. Debido a que no necesariamente tienen que ser controlados por humanos, los drones pueden realizar estas tareas de forma autónoma. En aspectos de vigilancia, los drones y en particular los cuadricópteros han demostrado ser una herramienta rentable y bastante útil.

Los vehículos autónomos cuentan con sensores que le permiten medir distintas variables que son de utilidad para volar. Para medir la altitud a la que se encuentra, el dron cuenta con sensores de presión y humedad. La distancia a la cual se encuentran los objetos se puede medir usando sensores ultrasónicos y sensores de rango. Para inspeccionar el entorno, los drones cuentan con cámaras que le facilitan la recuperación de información y el reconocimiento de objetos. Para que el

dron pueda reconocer en donde se encuentra, puede contar con GPS que le permite ubicar su posición global con respecto al marco de referencia del mundo.

Sin embargo, a pesar de todos los sensores y las ventajas de usar drones, aún existen ciertas limitaciones. Una limitación importante es el tiempo de vuelo. Debido a que el dron puede cargar poco peso, la capacidad de vuelo se ve reducida. Un dron comercial puede alcanzar una autonomía de vuelo de 10 a 30 minutos, dependiendo de la tarea que esté realizando. Esto hace que la zona que pueda cubrir el dron, sea limitada. Un segundo problema es la capacidad de procesamiento. El dron cuenta con una computadora a bordo, la cual se encarga de realizar el control de vuelo mediante el procesamiento de las señales de los sensores y el control de los motores. Debido a que cualquier cálculo en la computadora implica un gasto energético, comúnmente la computadora con la que está equipada el dron tiene poca capacidad. Dependiendo del costo del dron, el poder de procesamiento y la autonomía de vuelo aumentan de forma lineal. No siendo el mismo caso para el costo, que aumenta de forma exponencial con respecto al aumento de las capacidades del dron.

Dibujo aéreo

Por su versatilidad, el dron se puede utilizar como herramienta de dibujo. Esta idea ha sido explotada en diversos trabajos. Algunos drones son capaces de cargar herramientas que le permiten dibujar. El tipo de trazo que pueden realizar con estas herramientas de dibujo es variado.

Las ventajas de tener un robot con capacidades de vuelo para realizar un dibujo, recaen en su capacidad para llegar a lugares de difícil acceso, cubrir grandes áreas en poco tiempo y la posibilidad de automatizar el dibujo mediante algoritmos de computa-

dora. La capacidad de vuelo, la precisión del trazo y la repetibilidad del dibujo varían según las capacidades de dron. Sin embargo, existen retos básicos en la robótica móvil que se tienen que afrontar sin importar el costo del vehículo. Entre estos retos fundamentales está la localización, la navegación y el control. La comunidad científica ha trabajado durante varios años en dar solución a estos problemas que son clásicos de la robótica móvil. A continuación se explicará en qué consiste cada uno de estos temas:

- **Localización.** Es un problema de encontrar la posición del robot con respecto a un marco de referencia. En la vida cotidiana, lo seres humanos no necesitamos saber con precisión cuál es nuestra posición en el mundo para llegar a nuestro destino. Por ejemplo, al entrar a un cuarto y recorrerlo a pie, es fácil para nosotros saber que tan cerca o lejos estamos de la puerta, no necesitamos saber nuestra coordenada precisa. Sin embargo, para que un robot pueda moverse en un entorno, tiene que saber cual es su posición exacta.
- **Navegación.** Supongamos que llegas a un lugar desconocido y lo quieres conocer. Este lugar puede ser un museo, una casa, una escuela o un entorno abierto. Lo primero que harías para poder conocerlo es desplazarte en el entorno e ir construyendo una representación mental de él. Una vez que ya conoces el nuevo lugar, si alguien te pide una indicación de cómo llegar a cierto lugar, es sencillo dar una explicación. En esto consiste la navegación, el robot tiene que explorar un entorno desconocido de la mejor forma posible, para ahorrar recursos como la batería.
- **Control.** Significa que podemos realizar tareas de forma precisa. Por ejem-

plo, mover las manos, caminar, saltar y correr son tareas que involucran control. En estas tareas el ser humano tiene que controlar sus músculos para realizar los movimientos. Los robots tienen que realizar la misma tarea para poder moverse, por ejemplo, el dron tiene que controlar la velocidad de los motores de las hélices para poder desplazarse en el entorno. Y el control tiene que ser preciso para poder desplazarse sólo la distancia deseada.

El dibujo físico consiste en utilizar el dron como la herramienta para realizar trazos. El dron puede ser teleoperado o programado para realizar esta tarea. El dron debe de ser capaz de manipular la herramienta, lo que implica como mínimo que puede cargar la herramienta sin que éste pierda la estabilidad al momento de elevarse y desplazarse en el entorno. La herramienta de dibujo puede ser un emisor de luz y, con movimientos rápidos del dron, crear un fisiograma.

En esta primera exploración utilizamos el dron *Parrot AR 2.0*, [Véase Figura 2] con el que pudimos identificar ciertas restricciones. Este dron es de tipo comercial, por ello, está diseñado para funcionar bajo ciertas condiciones de operación.

El problema principal de este dron es la capacidad de carga y la controlabilidad. La capacidad de carga del dron es de 100 gramos, limitando así el tipo de herramienta de dibujo. Un problema asociado con la capacidad de carga, es la controlabilidad. Montando en el dron herramientas de dibujo con peso menor a 100 gramos, el dron se vuelve muy inestable y complicado de controlar. Las herramientas de dibujo que se utilizaron en las primeras pruebas fueron herramientas donde se necesita realizar presión sobre la superficie que se quiere dibujar.



Fig. 2. Prueba de vuelo con el dron *Parrot AR 2.0*, Academia de San Carlos, 2017.

El problema fundamental de estas herramientas, es que se tiene que presionar sobre el lienzo, para poder dibujar. Esta clase de movimiento es complicado de realizar con el dron, porque se tiene que ejercer una presión continua y movimiento por un tiempo prolongado. El siguiente experimento, para utilizar al dron como herramienta de dibujo fue cubrir la estructura de protección del dron con una tintura para, después, con esta misma tintura y realizando cierta presión hacer un dibujo sobre un lienzo.

Los resultados que se obtuvieron al intentar dibujar con el dron y una herramienta de dibujo no fueron exitosos. Esto nos llevó a replantear la forma de realizar el dibujo aéreo. La dificultad y complejidad de realizar el dibujo de forma física motivó a buscar alternativas para las herramientas de dibujo. Este cambio tuvo como resultado la sustitución del trazo físico, por un trazo virtual. Para trazar virtualmente, se requiere recuperar la posición del dron se utiliza un método visual de localización y mapeo simultáneo, SLAM (por sus siglas en inglés) [Véase Figura 3].

Notas finales

Más allá de pensar a la robótica como herramienta, lo que tenemos aquí es la posibilidad de generar zonas poéticas a partir de los cruces disciplinares. En este senti-

do considero que los puentes y el diálogo e intercambio profundo, no sólo de aspectos pragmáticos, sino de modelos de pensamiento son lo que posibilita estas aproximaciones. Compartir territorios de sensibilidad es uno de los núcleos centrales de la transdisciplina y no únicamente la visión instrumental que domina la producción cultural cada vez más influida por el mundo corporativo. Al respecto quiero recuperar una de las preguntas que hizo el Dr. Hernández Belmonte durante una sesión de trabajo ¿con qué sueñas Darío? Este cuestionamiento, además de situarnos de manera directa en el área creativa, territorio común del arte y la tecnología, nos hizo pensar en que lo que buscamos hacer con este proyecto es poder visualizar, de algún modo, las líneas de vuelo de Ícaro, aquellas trayectorias invisibles que, para ser trazadas, necesitaron de la conjunción de todas las potencias y el arrojo del ser humano. ¶

Fuentes

- Guía del Centro Histórico, <http://www.guiadelcentrohistorico.mx/sitios-de-interes/centro-cultural/regi-n-5-la-merced-y-sus-alrededores/2162>, 27/7/2014.
- Kachaturian, Benjamin, *Drone Art-Drone Drawing by Benjamin Khachaturian*. [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=C1veQfJyD54>
- McGill University, *Dot-drawing with drones*. [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=CP-fBvcUALs>
- Stedelijk Museum Amsterdam, Jean Tinguely - Machine Spectacle. [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=WaSGVAO-Ki8>
- Meléndez, Darío, *Símbolo descarnado*, (Ediciones Manivela, 2015), E-pub.
- Galea, Brendan; Kia, Ehsan; Aird, Nicholas; Kry, Paul G. *Stippling with Aerial Robots* Eurographics Association May 2016 Expressive symposium. DOI: 10.2312/exp.20161071

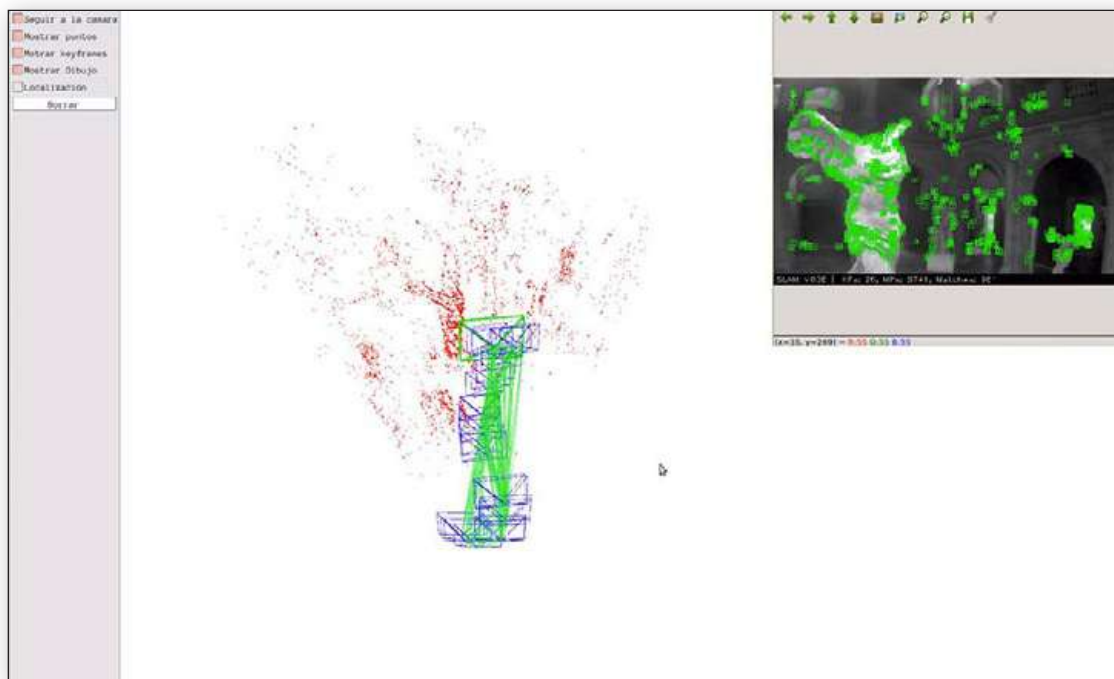


Figura 3. Resultado final el dron hace un trazo utilizando la cámara y mapeando a la Victoria de Samotracia.

<https://youtu.be/85dsO6jDMAo>

Cultura material fotográfica y su contextualización

Por Mauricio García Arévalo

Las investigaciones relacionadas a una cultura material moderna sobre bases arqueológicas, conllevan a elaborar un sustento teórico y metodológico para inferir distintas características relacionadas con objetos y artefactos, abarcando lo ligado a su procedencia, usos, significaciones sociales y otras funciones como flujos mercantiles¹ así como con su práctica en determinadas situaciones, complementándose con el cruce de información de distinta índole como son las fuentes documentales escritas, orales, entre otras.

Se considera, que cada rama concerniente a la materialidad en cualquier ámbito de actividad de los seres humanos, existe una cultura material determinada por el tipo de rubro a la que se está dirigida, es decir, si se estudia la materialidad en el terreno de lo digital, es probable que pueda llamársele como cultura material digital y así sucesivamente.

Pero lo más importante, no es sólo el nombrar a determinada cultura material por su rubro o guiándose por obviedades, sino que deberá ser sustentada y explicada

para lograr que dicha cultura tenga una debida contextualización y con ello puedan resolverse problemas que afecten a nuestro entorno social y natural² pero, sobre todo, que puedan atenderse los problemas referentes a la formación de contextos arqueológicos futuros.

Respecto a la cultura material fotográfica³ se propone contextualizarla, en primera instancia, en los entornos físicos o de situación en los cuales suceden o sucedieron de manera general, distintos hechos relacionados con múltiples actividades correspondientes a la actividad fotográfica, como los lugares en donde se llevó a cabo alguna toma foto-

1. García Arévalo, M. Acercamiento al estudio de la fotografía en gran formato a través de su cultura material. Revista .925 Artes y Diseño. <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2018/02/06/acercamiento-al-estudio-de-la-fotografia-en-gran-formato-a-traves-de-su-cultura-material/>. 2018.

2. Respecto a esta problemática, los estudios de cultura material moderna, han sido de importancia para resolver problemáticas en el ámbito del desarrollo sustentable relacionado a sus tres esferas que la componen: ambiental, económica y social, tanto en el ámbito urbano como en el municipal, ya que, derivado de los estudios sobre la basura, el agua y de paisaje bajo parámetros arqueológicos, se han tomado en cuenta para la toma de decisiones gubernamentales. Véase: http://repositorioub.sisbi.uba.ar/gsd/collect/encruci/index/assoc/HWA_274.dir/274.PDF; http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-373X2004000100002.

3. Mauricio García Arévalo. Fotografía de Gran Formato en el ámbito del Foto Estudio: acercamiento a su desarrollo y práctica actual a través de su cultura material. Tesis de doctorado en arqueología. Escuela Nacional de Antropología e Historia, México. 2018.

gráfica bajo algún objetivo o circunstancia específica de manera profesional o amateur⁴:

1. Contextos en función de algún mito

Pueden ser aquellos contextos en donde por medio de la actividad fotográfica, se pudo haber generado una leyenda o mito. Un ejemplo de ello, es el conocido mito de que la cámara fotográfica, roba o captura el alma. Al respecto, está el caso del italiano Guido Boggiani (1861-1901) quien viajaba de manera constante a Paraguay para estudiar a determinados oriundos “con los cuales convivía y a los que registraba con su cámara continuamente”, y que además comenzaron a sospechar “que los males y enfermedades que padecían se debían a la actividad del nuevo ‘brujo’ y a su extraño elemento demoníaco, con el cual solía robarles su alma”⁵. Al no tener noticias de Boggiani durante algún tiempo, hubo una búsqueda, la cual, terminó con el encuentro de su cadáver que estaba enterrado separado de su cabeza y en compañía de su cámara y otros objetos⁶.

Así mismo, Lola Álvarez Bravo cuando vivía en Oaxaca con Don Manuel Álvarez Bravo recordaba: “Un español, dueño de una de esas tiendas divinas, les hizo creer a los inditos que en la cámara (fotográfica) se veían al revés y que se les bajaba la ropa. Muchos nos insultaban por eso, huían de la cámara y aún ahora descon-

fían”⁷. De Igual manera en Oaxaca, el santo patrono “San Pablo” de Huitzo, “no se deja fotografiar por cualquiera, ya que se rompen las cámaras de quienes lo intentan”⁸.

2. Contextos no profesionales o de vida cotidiana

Pueden considerarse la acción de fotografiar por parte de alguien aficionado, al emplear principalmente artefactos fotográficos no profesionales o semi profesionales. Se menciona el siguiente ejemplo: Según Justin Frenz⁹ en el año 2010 un bombero de Columbia Británica, Canadá, por accidente dejó caer su nueva cámara digital reflex en algún lugar del Océano Pacífico, sin esperanza de que la recuperase. Sin embargo, un buzo que hacía trabajos de investigación, encontró dicha cámara en las inmediaciones del muelle de Deep Bay, perteneciente a Isla Vancouver, Canadá, aproximadamente un año después.

Al encontrarla, retiró la tarjeta de memoria que contenía la cámara, la limpió y la puso en su computadora y las 50 fotografías que contenía se desplegaron sin ningún problema. Posteriormente, a través de su comunidad de Google+, inició las pesquisas necesarias para dar con el dueño, quien estuvo muy agradecido por devolvérsela.

4 Dichos contextos no son absolutos, pueden variar o combinarse entre sí, y fueron propuestos gracias a la experiencia propia como fotógrafo y la observación participante con distintos colegas de la lente, de forma directa o indirecta.

5 Pueblos originarios de América. Biografías s/f., <https://pueblosoriginarios.com/biografias/boggiani.html>

6 Alejandra Reyero. Imagen, objeto y arte: la fotografía de Guido Boggiani. Revista Íconos 42 págs. 33-49, 2011.

7 Cristina Pacheco. La luz de México. Entrevistas con pintores y fotógrafos. Colección popular, Fondo de Cultura Económica, México. 1995.

8 Alejandra Mora Velasco. Vendedor de ilusiones. Eligio Zárate: fotografía y modernidad en San Pablo Huitzo, Etla, Oaxaca. 1940-1960. Testimonios de archivo no.5, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Sistema Nacional de Fototecas, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México. 2010.

9 Justine Frenz. Diving for connection on Google+. Documento electrónico, <http://www.dailydot.com/news/diver-sunken-camera-google-plus-reunited/>. 2011.



Cámara fotográfica de época encontrada en el lugar de la batalla, asociada con otros objetos bélicos.

3. Contextos por conflictos sociales

El operario de la cámara, se encuentra inmerso en un proceso de tensión relacionado con una problemática social, referente a conflictos de intereses públicos o privados. Puede intervenir la fuerza del Estado. Dicho proceso puede ser antes, durante o después de determinados eventos. Como ejemplo, puede hablarse sobre el caso de una cámara fotográfica (asociado con artefactos de guerra) que estaba enterrada en un campo de batalla de la Segunda Guerra Mundial, utilizada por un soldado aliado¹⁰. En dicha cámara, se encontró la película que ya había estado expuesta por su operador y se pudo evidenciar su contenido.

4. Contextos provocados por fenómenos naturales

Los contextos en alusión, son incitados por diferentes desastres naturales, como terremotos, huracanes, etc., y en donde están involucrados materiales fotográficos utilizados por profesionales o aficionados. Para

10 Husmeando por la red.com. Encuentran una cámara de fotos de la II Guerra Mundial enterrada y revelan su contenido, www.husmeandoporlared.com/2014/07/encuentran-camara-segunda-guerra-mundial-revelan-fotos.html. 2014.



Imagen obtenida del negativo que se conservó en el interior de la cámara encontrada. Fotografías correspondientes a la compañía c, del primer batallón del 317 regimiento de infantería, tomadas por el soldado louis j. Archambeau.

ejemplificar lo anterior, en Nueva Zelanda, un terremoto, causó que una cámara fotográfica compacta, estuviera bajo los escombros por más de 18 meses; esto ocurrió en Christchurch durante el año de 2010. Posteriormente, cuando sus propietarios la pudieron rescatar, colocaron la tarjeta de memoria de dicha cámara en su computadora pudiendo recuperar todas sus fotografías entre ellas, fotografías de su boda¹¹.

5. Contextos profesionales

Al referirnos al contexto fotográfico en la experiencia profesional, hay una larga lista de evidencias en donde se puede demostrar la parte material, sin embargo, tomando en cuenta las ordenaciones fotográficas propuestas por Joan Costa¹²

11 Michael Zhang. Buried camera found 18 months after earthquake, wedding photos intact. <http://petapixel.com/2012/10/19/buried-camera-found-18-months-after-earthquake-wedding-photos-intact/>. 2012.

12 Joan Costa. La fotografía: entre sumisión y subversión. Trillas, México. 1991.

pueden subdividirse según la producción de imágenes que se haya elegido para desarrollar un proyecto en específico, con lo cual se considera que pueden ser de mucha ayuda para identificar una cultura material:

- *Sumisión visual*: (actitud que suele practicarse por la mayoría de los fotógrafos y se refiere a la reproductividad) puede ser el caso de diferentes fotógrafos dedicados a distintas ramas de la fotografía, como el fotorreportaje, fotografía de naturaleza, deportes, entre otros.
- *Subversión visual*: Es una actitud que suele practicarse a menor escala y representa a la vitalidad creativa del o la fotógrafo.

6. Contextos de la era digital

Estos contextos que abarcan tanto al amateur y al profesional de la fotografía, pueden delimitarse desde la llegada de la era digital a la actividad fotográfica. Se aboga por este tipo de contextos, en donde a las imágenes digitales se aplica una manipulación utilizando programas que modifique determinados elementos que el ope-

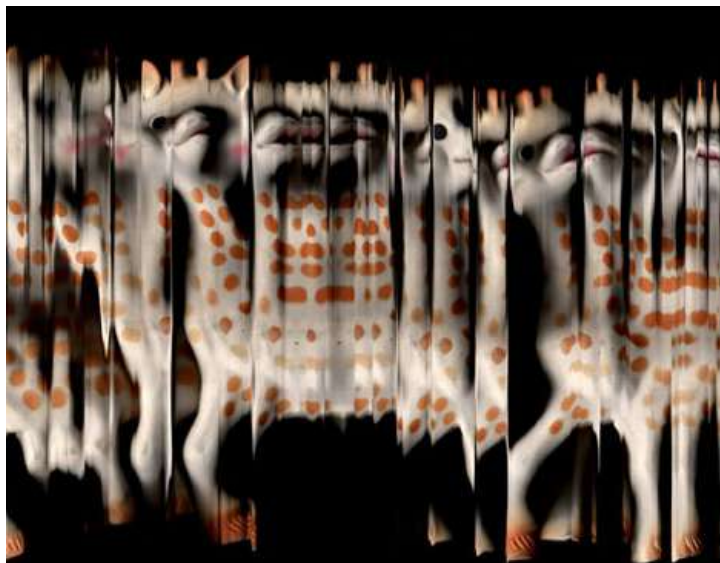


Imagen obtenida a través de un escáner digital.

rador requiera y a través de la obtención de imágenes por medio del llamado “escáner”, entre otros dispositivos¹³.

Los anteriores argumentos, se consideran como parteaguas para la observación actual de actividades fotográficas que nos puedan ir dando pistas de la probable formación a futuro de contextos arqueológicos, mismos que servirán para dar inicio a una explicación sobre el cómo participa la materialidad fotográfica y la sociedad en distintos ámbitos de su desarrollo. ¶

13 Scanner abuse, <https://www.flickr.com/groups/scannerabuse/>.

El espacio arquitectónico, el espacio de acción del hombre

Por Asdrúbal Letechipía García.

Nuestro entorno físico, el espacio que habitamos. Se encuentra ocupado por los objetos que nos rodean, principalmente por las construcciones características de las grandes ciudades, que ocasionalmente aparenta estar vacío, pero está lleno de fuerzas perceptivas.

Tal explicación y entendimiento del espacio físico nos es dado gracias al conocimiento de las *leyes de agrupación, la relación de figura-fondo, la complementación amodal, las constancias de forma y tamaño*, así como las *claves que nos proporciona la experiencia visual*. Elementos que encontramos tanto en el espacio físico, como en el espacio bidimensional del plano. Los espacios tienen un modo formal de ser observados y representados, como lo muestra el arte en general, especialmente en el Renacimiento, dónde se hace patente el desarrollo y uso del punto de vista unificado en la perspectiva geométrica lineal, concebida por Leon Battista Alberti¹ y por sus colegas Filippo Brunelleschi² y Donato Braman-

te³. Su teoría se basaba en que el ojo capta los rayos de luz procedentes de los objetos en el vértice de un cono o pirámide visual (Newhall, 2002: 9), este hecho fue, es y será una constante en el mundo del arte como parte de las representaciones humanas.

Desde la antigua Grecia los pitagóricos hablaban del espacio, definiéndolo como el límite entre diferentes cuerpos. Para Aristóteles el espacio es una cantidad continua la cual se reconoce en sus propias limitaciones⁴. Por su parte Arquitas nos dice que el espacio no es una simple extensión, un vacío sin cualidades, es una atmósfera, una substancia que se caracteriza por poseer una cierta presión y tensión. Para las ciencias duras como la física y las matemáticas, el espacio es la extensión que contiene y rodea todo lo que existe.

1 Leon Battista Alberti (Génova, 1404 – Roma, 1472). Arquitecto, secretario personal de tres papas, humanista, tratadista, matemático y poeta italiano; también fue criptógrafo, lingüista, filósofo, músico y arqueólogo.

2 Filippo di Ser Brunellesco Lapi, conocido como Filippo Brunelleschi (1377 – 1446). Arquitecto, escultor y orfebre renacentista italiano. Conocido por su trabajo en la cúpula de la Catedral de Florencia Il Duomo.

3 Donato di Pascuccio d'Antonio o Donato di Angelo di Antonio, conocido como Bramante (c. 1443/1444 – Roma, 1514).

Pintor y arquitecto italiano, cuya obra más famosa fue la planeación de la Basílica de San Pedro.

4 En su libro Física, Aristóteles nos dice que todas las partes de un sólido ocupan un espacio, estas partes junto con el espacio poseen un borde en común. Es decir, las partes del espacio que son ocupadas por las partes del sólido comparten el mismo borde, tienen el mismo borde en común, igual al del sólido que lo ocupa. Esto da paso a la concepción del espacio como un continuo, debido a que cada una de sus partes tienen un borde en común. Así se concibe el espacio como la suma de los volúmenes ocupados por los cuerpos, y el lugar será toda parte del espacio cuyos límites coinciden con los límites del cuerpo.



Sin título. 2011. Asdrúbal Letechipia García.
Plata sobre gelatina.

De estas concepciones, consideraremos al espacio como aquello en el que todas las cosas encuentran u ocupan su lugar, por consecuencia, todo lo que encontramos a nuestro alrededor es una serie de objetos con una distribución continua en un espacio determinado.

La percepción espontánea nos presenta al espacio como un recipiente, independientemente de que contenga o no objetos dentro de él, así vemos al espacio como un vacío entre los objetos. Por otra parte, podemos ver el espacio como una serie de relaciones recíprocas entre los objetos que lo habitan. La percepción nos hace pensar que estamos rodeados por un ambiente común, donde todos tenemos las mismas experiencias perceptivas, pero esto no es así, debido a que todos somos diferentes, si bien es cierto que la percepción se basa en generalidades acerca del ambiente que nos rodea, nuestros mundos y ambientes tienen particularidades muy marcadas que varían de individuo a individuo, esto se debe gracias a nuestras motivaciones, nuestra formación cultural y experiencias previas. Por ejemplo, un peatón maneja sus propias generalidades, motivaciones y experiencias anteriores como tal, a diferencia de una persona que conduce un automóvil.

Rudolf Arnheim en su libro, *La forma Visual de la Arquitectura*⁵, señala que el espacio puede ser visto, metafóricamente hablando, como las energías que se encuentran en éste, en otras palabras, son influencias mutuas de las cosas entre sí las que determinan el espacio entre ellas, menciona varios ejemplos al respecto: como la cantidad de energía luminosa que llega a un objeto desde su fuente, la cual puede describir la distancia que hay entre éstos; las fuerzas de atracción y repulsión que generan los cuerpos entre sí, y el tiempo que tarda un objeto en llegar a otro. Por esta razón el espacio se experimenta únicamente gracias a la interacción de los objetos que podemos percibir, y sus fuerzas, que se encuentran en él. Objetos que en nuestro mundo encontramos distribuidos y organizados en constelaciones de objetos creados por la naturaleza y otros creados por el hombre.

Los espacios poseen dichas fuerzas, como presencias meramente perceptivas, y son una consecuencia de los objetos que se encuentran en ellos. Un ejemplo de lo anterior serían dos edificios, los cuáles al alejarlos o separarlos entre ellos podemos ver que el espacio que hay parece más holgado y ligero a medida en que la distancia aumenta. Por otra parte, este mismo espacio se tornará más denso a medida en que la distancia disminuye (Arnheim, 2001).

Christian Norberg-Schulz habla del concepto *espacio existencial*, como un sistema relativamente estable de esquemas perceptivos o imágenes de nuestro ambiente, en otras palabras, la existencia del hombre depende del establecimiento de una imagen mental significativa y co-

5 Arnheim, R. (2001). *La forma visual de la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

herente. Esto quiere decir que, el interés del hombre sobre el espacio se debe a la necesidad de relacionarse más allá con el ambiente, en otras palabras, hombre y ambiente interactúan como un todo, dando orden y sentido a todo lo que lo rodea. El hombre se orienta y se adapta gracias al entorno y a los objetos que se encuentran en él, llevando a cabo una acción recíproca de influencias, cognoscitiva o afectivamente, pero siempre tratando de establecer un equilibrio entre él y el ambiente que lo rodea. Todo lo anterior indica que el hombre para saber actuar en cada una de las situaciones en las que se encuentra a lo largo de la vida necesita comprender el espacio, como menciona C. Norberg-Schulz: “Para poder llevar a cabo sus intenciones, el hombre debe comprender las relaciones espaciales y unificarlas en un concepto espacial” (Norberg-Schulz, 1975)⁶.

Esto da pie a la creación de esquemas⁷ formados durante el desarrollo mental, gracias a la influencia e interacción que tiene el individuo con el ambiente que lo rodea y viceversa. Gracias a la formación de esquemas, las acciones que lleva a cabo el ser humano tienen una base coherente. Es necesario que el ser humano adquiera estructuras a lo largo de su desarrollo e interacción con y en el ambiente que lo rodea, de acuerdo con Piaget (1965)⁸: nuestra conciencia del espacio esta basada sobre esquemas operativos, en otras palabras, en nuestra experiencia con las cosas que nos rodean. Nuestro

entorno, pero sobre todo la cultura establece dichas estructuras, como propiedades cualitativas derivadas de la necesidad que tiene el hombre de orientarse, relacionarse e identificarse afectivamente con su entorno.

El *centro* y el *lugar* forman parte de dichos esquemas. El espacio de desarrollo del hombre se encuentra centrado subjetivamente, esto es debido al sistema antropocéntrico donde el ser humano se ve como el centro de todo, pero esto no es totalmente cierto ya que el ser humano sabe que afuera de él y por lo tanto de su espacio existen otros centros, que se ubican afuera de su espacio como puntos de referencia del ambiente que lo rodea. Simbólicamente situarse en el *centro* o llegar a él presupone la consagración o iniciación, llegar al centro en muchas culturas es difícil, ya que es una meta que solamente alcanzan pocos después de un arduo viaje.

Desde otro punto de vista –como ya se ha mencionado–, todo ser humano tiene su propio *centro*, y éste de una u otra manera, es el hogar como parte del mundo personal. El hogar como *centro* es una idea



Sin título. 2011. Asdrúbal Letechipia García.
Plata sobre gelatina.

6 Norberg-Schulz, C. (1975) Existencia, espacio y arquitectura, Blume, Barcelona.

7 Un esquema puede ser definido como una reacción típica de una situación.

8 Piaget, J., (1965) La construcción de lo real en el niño. Proteo. Buenos Aires.

que nos alimenta desde que somos niños ya que nuestros primeros puntos de referencia se encuentran en éste. Partiendo de esta idea del hogar como centro, es evidente que para el hombre el centro es lo conocido, donde toma posesión del espacio. Entonces tomar posesión de otro espacio a lo largo de la vida de un individuo representa nuevos centros para él, además del hogar.

Por otra parte, tenemos el *lugar*, que es todo sitio en el que se llevan a cabo actividades particulares, sobretodo de interacción social. Puede definirse como un límite perfectamente establecido y es experimentado como un interior. El *lugar* creado por el hombre obedece a una determinada función, ya que las acciones que éste lleva a cabo sólo tienen sentido y significado en relación con lugares específicos, los lugares se encuentran en los centros como metas o sitios específicos donde ocurren los eventos de mayor importancia de nuestra existencia, ade-

más de ser puntos de partida desde los que nos orientamos y hacemos nuestro el ambiente. Los *lugares* los experimentamos como concentraciones centralizadas y cerradas, esto tiene que ver mucho con la ley de proximidad y la ley de cierre de la Gestalt, las cuales nos dicen respectivamente que, los objetos cercanos o próximos entre sí son agrupados juntos, y tienden a ser vistos como unidad antes que como elementos aislados; se refiere a los elementos que originan una figura cerrada, en vez de una figura abierta, los que son vistos como una unidad. Es decir, de todas las organizaciones perceptivas de los elementos veremos la que origina figuras cerradas, debido a que éstas prevalecen sobre las abiertas.

El *lugar* guarda mucha relación con el concepto de territorialidad, pues señala que los organismos actúan reclamando una superficie y la defienden contra individuos de su misma especie, haciendo claros los límites que marcan las distancias entre individuos, definiendo así el espacio que corresponde al *lugar*.

En otros esquemas encontramos la *horizontalidad* y la *verticalidad*. Desde que el ser humano se ha desplazado sobre la superficie de la tierra en busca de un ambiente para establecerse y vivir, siempre lo ha hecho en el plano *horizontal*, con excepción de montañas o acantilados, sobre los que asciende o desciende, pero aún en estos casos manteniendo un desplazamiento *horizontal*. Por otra parte, la *vertical* le sirvió como referencia del lugar en el que se encontraba, y del lugar al que quería ir, ya que, sin la referencia de la *verticalidad*, como podían ser los árboles o grandes monolitos de piedra e incluso las lejanas montañas, todo lugar parecería ser el mismo. Así, el ser humano dota de significado al ambiente que lo rodea, asimilándolo a



Sin título. 2011. Asdrúbal Letechipia García.
Plata sobre gelatina.

sus propósitos, metas y necesidades, a la par de una adaptación satisfactoria. De esta manera, el espacio de acción del ser humano, el espacio arquitectónico, tiene que adaptarse a sus necesidades de acción facilitando su orientación gracias a la percepción. Cuando estos espacios no lo satisfacen, en otras palabras, cuando la imagen del espacio arquitectónico, que el ser humano recibe de éste, es confusa o inestable, la cambiará por otra que satisfaga sus necesidades.

“Geométricamente, las dos coordenadas del sistema cartesiano del espacio son iguales en carácter e importancia. Nuestro espacio terrestre, sin embargo, esta invadido por la acción de la gravedad que distingue la vertical como la dirección estándar. Cualquier otra relación espacial se percibe de acuerdo con su relación respecto a la vertical.” (Arnheim, Rudolf, 2001)

De lo anterior se desprende la idea de que la *vertical* funciona como eje y sistema de referencia para todas las demás direcciones, dotando al plano *horizontal* de simetría, además de funcionar como medida de las distancias verticales, las que percibimos como altura y profundidad, teniendo como referencia el nivel del suelo. Simbólicamente la *vertical* representa la altura, el ascenso, la libertad de estar en la cima, pero también el vértigo de un ascenso apresurado y de una posible caída⁹. La contraparte del ascenso es el descenso, encontrarse dentro de las profundidades de la tierra y hacer comunión con ella, en otras palabras, internarse en la materia en lugar de abandonarla, la connotación negativa de

9 Estas connotaciones negativas de la altura o ascenso hacen referencia a la fobia específica llamada acrofobia.



Sin título. 2011. Asdrúbal Letechipia García.

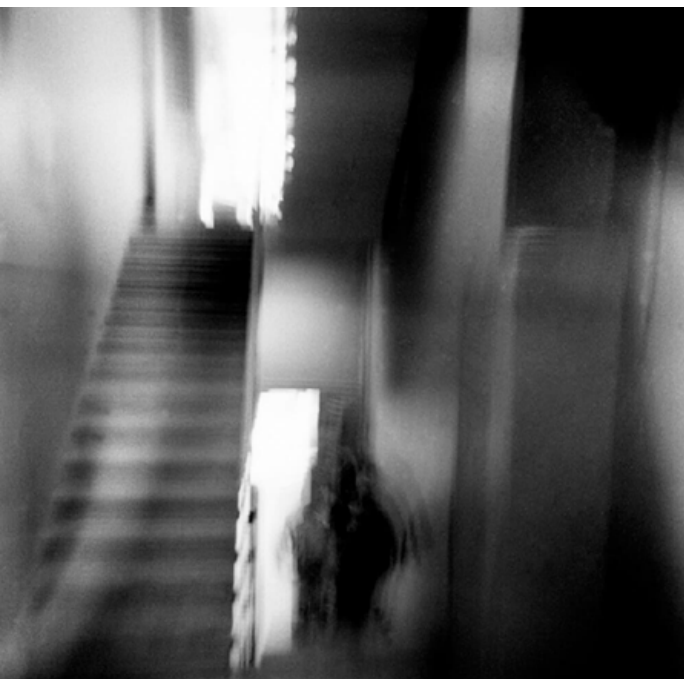
Plata sobre gelatina.

esta idea de descenso es el no saber si uno emergerá nuevamente de la tierra, como los muertos¹⁰. Estos conceptos de *verticalidad* y *horizontalidad* en la vida diaria, específicamente en los entornos que nos desenvolvemos, como nuestro hogar, nuestro lugar de trabajo, así como de esparcimiento, entre otros, se ve reflejado en un énfasis de la jerarquía, el aislamiento, la soledad, la ambición y competición, cualidades que son vistas como negativas en la mayoría de los casos; por otra parte, encontramos la libertad de movimiento de un lugar a otro, derivando en la interacción, accesibilidad, y en un avance constante y progresivo.

La *vertical* es tan importante en nuestras referencia y percepciones, ya que la experiencia visual de todos los días nos

10 La connotación negativa del descenso, el internarse en la tierra, remite a la claustrofobia, fobia específica caracterizada por el miedo a los espacios cerrados.

muestra todo lo que nos rodea, como elevándose del suelo gracias a un eje vertical, ejemplo de ello son las personas, los postes de luz, los edificios, así como una gran infinidad de objetos cotidianos. Estos objetos se encuentran conformados por partes, que los cuerpos muestran en su *verticalidad*, organizándolos y ordenándolos simétricamente alrededor de ésta, debido a que la materia se agrupa de manera simétrica alrededor del eje vertical (Arnheim, Rudolf, 2001).



Sin título. 2011. Asdrúbal Letechipia García.
Plata sobre gelatina.

Pero también en un cuerpo predominantemente *vertical* encontramos relaciones de horizontalidad como la fachada de un edificio, o en el caso de los seres vivos la línea que forman los ojos, la boca y las cejas. Aunque, en un grupo de objetos *verticales* como un conjunto de edificios difícilmente encontramos estas relaciones *horizontales* a menos que dicho conjunto sea visto como unidad y no

como elementos separados luchando por resaltar el uno sobre el otro. Esto se da frecuentemente ya que nosotros vemos estas relaciones entre los edificios como paralelas y no hacemos relaciones horizontales o cruzadas entre ellos, pues los distinguimos como unidades separadas y no como un todo unificado.

Por otra parte, la *vertical* es tan ambigua, en el sentido de una simple línea la cual continúa perceptivamente hasta que se le detenga, es decir, una construcción enfáticamente vertical parecerá continuar por debajo del suelo. Este efecto de penetración por parte del cuerpo de la construcción o edificio se da generalmente en situaciones donde éste parece incompleto, dónde su forma se presenta interrumpida por la horizontalidad de la superficie y aparentemente continua debajo de ella. Con lo anterior se puede decir que la verticalidad encarna un problema, su aparente continuación más allá de los límites físicos.

La *horizontalidad* plantea otro tipo de interacción sobre el área en la que se establece una construcción, en la cuál predomina dicho eje, en esta dimensión ser parte del terreno es ser paralelo a él y no penetrarlo. Este paralelismo crea una armonía entre el paisaje y la construcción gracias a su fácil adaptación o mimesis con el espacio que lo rodea, pero al igual que la *verticalidad* tiene su lado negativo, caracterizado por el leve contacto y la poca presión que la construcción aparenta ejercer en la superficie que se encuentra asentada. El efecto producido por tales consecuencias es una aparente falta de sujeción a la superficie, lo que origina un ilusorio deslizamiento o flotación sobre la misma.

Así, tenemos que el espacio arquitectónico es una concretización del espacio

existencial, donde las estructuras que éste representa deben de ofrecer al ser humano una gran cantidad de posibilidades para su identificación en el entorno, así como la coherencia de sus actos definidos por las características del mismo, permitiendo diferentes interpretaciones e interacciones, pero siempre sin perder su identidad y características propias ya que, si lo hiciera, obligaría al ser humano a cambiar de ambiente y por lo tanto de espacio arquitectónico, debido a que no existiría correspondencia entre su cognición, cultura y afectos, respecto al espacio arquitectónico.

Muchas veces, las implicaciones preceptuales derivadas de los espacios arquitectónicos representan imposturas para los que se encuentran en éstos. Dichas implicaciones se asocian, por el espectador, con formas de representación y construcción de imaginarios colectivos y, en otras ocasiones, generan ciertas incomodidades, llegando incluso a generar percepciones ligadas a patologías relacionadas con padecimientos temporales de la mente que modifican la percepción, la comprensión de lo que se ve o, en definitiva, con algunos estados alterados causados por trastornos mentales.

El espacio físico arquitectónico es un poderoso portador de significados y el grueso de los seres humanos que los habitan, que los recorren o simplemente que los contemplan, no se preguntan el porqué y el cómo dicho espacio arquitectónico, su entorno, se articula con los distintos esquemas como: el *centro* y el *lugar*, la *horizontalidad* y la *verticalidad*, esquemas conformadores de su estructura. Podemos visualizar al ser humano como el receptáculo del gran cúmulo de sensaciones y percepciones generadas por estos, ponernos en su lugar y sentirnos cómo-

dos o incómodos en los casos más simples, llegando al extremo del alivio o el agobio, generado por el espacio arquitectónico. Cuando esto sucede, generalmente el hombre no sabe a que se debe simple y sencillamente acepta las imágenes de su entorno proporcionadas por el espacio arquitectónico en el que se encuentra, y no se cuestiona a cerca de los efectos que su entorno produce en él, es decir, del porqué se siente cómodo o incómodo en determinados entornos, entornos que producen imágenes o estímulos visuales, y a qué le remiten, qué le quieren decir a sus sentidos, en este caso en particular el sentido de la vista siendo víctima de ilusiones, o construcciones poco comunes, ya sea porque pertenece a una cultura distinta, o porque no posee los lazos afectivos pertinentes con dicho espacio e incluso porque sus experiencias pasadas le han enseñado que la configuración de los esquemas que en tal o cual espacio arquitectónico se le presentan son nocivas para él de alguna manera. Ocasionando que la percepción del espacio arquitectónico no sea la adecuada, haciendo que el color, la forma, la estabilidad de los espacios y los objetos que se encuentran en éstos sufran deformaciones. ¶

Referencias

- Arnheim, R. (1995) *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza Forma.
- Arnheim, R. (2001) *La forma visual de la arquitectura*, Madrid, Gustavo Gili.
- Jammer, M. (1970) *Conceptos de espacio* 1954, Grijalbo S.A., México.
- Newhall, B. (2002) *Historia de la Fotografía*, Gustavo Gili, Barcelona.
- Norberg-Schulz, C. (1975) *Existencia, espacio y arquitectura*, Blume, Barcelona.
- Piaget, J., (1965) *La construcción de lo real en el niño*. Proteo. Buenos Aires.

Video educativo: antropología de una era digital

Por Mariana Cornejo Granados.

Introducción

Vivimos en una era digital¹, rodeados de tecnología que cada día avanza más; nuevos medios, nuevos descubrimientos en la rama de las ciencias y las humanidades. Tal parece que podríamos, en breve, convivir con robots que nos auxilien en prácticamente todas las actividades cotidianas como bañarnos y conducir, incluso que tomen decisiones o piensen por nosotros. La realidad es que ya estamos viviendo estos cambios, tal vez no de manera tan radical, sin embargo, por ejemplo, los teléfonos inteligentes nos facilitan la vida, nos dicen qué rutas tomar, a qué hora planear un viaje, quiénes están a nuestro alrededor, qué restaurante elegir y cómo socializar. Pero ¿realmente tanta tecnología será capaz de cambiar de manera disruptiva algunos procesos del ser humano?, estas máquinas y objetos de la tecnología, ¿realmente podrán, por ejemplo, aprender y adquirir conocimiento por nosotros?

En este documento se hará una revisión antropológica a cerca de los procesos que el ser humano ha experimentado gracias

a las innovaciones tecnológicas en el ámbito de la educación, y particularmente en los medios audiovisuales para la educación. Es decir, qué cambios ha experimentado el ser humano para aprender de forma distinta a la tradicional.

Cuando Juan Acha (2009) en su libro *Introducción a la Teoría de los Diseños*² describe momentos históricos determinantes en el surgimiento de nuevas formas expresivas como lo son las artesanías, las artes y los diseños, nos advierte que por mera funcionalidad apuntará inicios y finales históricos, pero que la realidad es que la historia no necesariamente contempla estos procesos conclusivos, aunque la historia viva en el tiempo y el tiempo sea una sucesión lineal, continua e imparable, los acontecimientos suceden de forma paralela, ramificada y constante.

Los diversos procesos y métodos de enseñanza-aprendizaje se han nutrido de nuevas estrategias que ponen de manifiesto una evolución continua. Si bien a lo largo de la historia encontramos cambios disruptivos en el ámbito educativo, no se han erradicado los modelos tradicionales de la educación, entendiéndolos como proceso humanos y culturales que conllevan al aprendizaje.

1 También llamada era de la información o era informática, hace referencia al período en el que el ser humano y sus actividades están ligadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación, también conocidas como TIC.

2 Acha, J. (2009). *Introducción a la teoría de los diseños*. Trillas. México.



Producción de Mooc (Massive Open Online Course) para Coursera (2015). Foto: Archivo personal, Mariana Cornejo.

De este modo, se planteará cómo es que el hombre vive y ha vivido los cambios en los procesos de adquisición de aprendizaje a través de la tecnología y los medios audiovisuales. Se revisarán las características de los nuevos medios así como de la producción de contenidos audiovisuales y en específico del formato de video que se alojan en entornos virtuales de aprendizaje.

Revisión antropológica: alfabetización audiovisual

La narración audiovisual de historias es un forma de construir conocimiento. Por ello, debemos ser conscientes de los procesos y cambios que este lenguaje a demandando a lo largo de la historia en el ámbito de la educación, no se remitirá a toda la historia del ser humano, pero sí a algunos cambios que se han observado sobre todo en los últimos treinta años cuando nace la llamada generación conocida como *Millennials* (Howe & Strauss, 2000³) término que se abordará más adelante.

Habrán entonces que comenzar definiendo cuáles serían los objetivos de estudio de la antropología audiovisual y su relación con el aprendizaje. Bautista y Velasco (2011)⁴ mencionan que es importante esta revi-

sión y estudio de la imagen para identificar y orientar la recepción y/o consumo de los discursos de este medio en ciertos contextos, y con ello lograr generar productos audiovisuales educativos que cumplan con sus funciones de enseñanza y aprendizaje. Bautista y Velasco (2011) hacen mención del término alfabetización audiovisual definido como:

Los saberes teóricos y prácticos que ha de tener la ciudadanía sobre los soportes y sistemas de representación audiovisual para que se pueda utilizar la imagen y el sonido tanto para analizar e investigar la realidad como para producir discursos sobre ella empleando las narraciones fotográficas y cinematográficas. (p.10)

No cabe duda de que hoy se aprende y adquiere conocimiento de forma distinta, hace aproximadamente treinta años, si no es que un poco menos, el saber se vertía en documentos impresos, el texto y lo verbal era la forma predominante de transmitir el conocimiento a diferencia de lo que se experimenta hoy en día: hipertexto, archivos digitales, audiovisuales y en “la nube” caracterizan la nueva forma de vivir el aprendizaje.

José C. Lisón Arcal, doctor en Antropología Social y académico de la Universidad Complutense de Madrid, dice:

La clave de la era digital es la posibilidad de integrar imágenes y sonido en casi cualquier proceso de información o presentación de información, alterando así una forma de recoger, guardar y representar datos y conocimientos que hasta ahora había estado centrada de manera muy mayoritaria en el texto escrito sobre papel u otro tipo de soporte material donde quedaba fijado de forma definitiva, sin posibilidades de cambio una vez impreso. (Bautista y Velasco, 2011, p.49)

3 Howe, N. & Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next greatest generation*. Vintage Books. New York.

4 Bautista G, A., Velasco M., H. (2011). *Antropología audiovisual: medios e investigación en educación*. Editorial Trotta. Madrid.

Tabla 1 Las nuevas alfabetizaciones

Alfabetización audiovisual	Se desarrolla con la finalidad de fomentar al alumnado como sujeto con capacidad para analizar y producir textos audiovisuales, así como para prepararlo para el consumo crítico de los productos de los medios de masas como el cine, televisión o publicidad. Se considera la imagen y sus distintas formas expresivas como un “lenguaje” con sus propios elementos y sintaxis. Se implementó parcialmente en el sistema escolar en los años 80 y 90.
Alfabetización tecnológica o digital	El propósito de esta alfabetización es desarrollar en los sujetos las habilidades para el uso de la informática en sus distintas variantes tecnológicas: computadoras personales, navegación por Internet, uso de software de diversa naturaleza. Se centra en enseñar a manejar el hardware y el software. Tuvo un desarrollo limitado en el sistema escolar en la década de los 90, aunque continúa en la actualidad.
Alfabetización informacional	El origen de esta propuesta procede de los ambientes bibliotecarios. Surge como respuesta a la complejidad del acceso a las nuevas fuentes bibliográficas distribuidas en bases de datos digitales. Se pretende desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla, y reconstruirla.
Multi-alfabetización	El concepto procede del ámbito anglosajón formulado por el <i>New London Group</i> a mediados de la década de los 90. Defiende que en una sociedad multimodal debe prepararse y cualificarse al alumnado ante los múltiples medios y lenguajes de la cultura del tiempo actual con un planteamiento integrado de los distintos alfabetismos.

Haciendo una reflexión al respecto de la cita anterior, surge la pregunta: ¿podrá todo tipo de conocimiento traducirse y plasmarse en la mencionada era digital? Materia que no se responde fácilmente pues sería cuestionar el conocimiento desde sus orígenes, sin embargo, es indudable que bajo fundamentos sólidos de la alfabetización digital y sus estrategias, sin duda, la migración a los nuevos medios y formas de enseñar y aprender, será posible.

José Miguel Correa Gorospe, indica que “la alfabetización digital es una competencia fundamental que facilita no sólo la codificación o decodificación de los nuevos lenguajes digitales y el saber manejarse en estos contextos virtuales, sino también una de las claves de la participación en inclusión social” (Bautista y Velasco, 2011, p.54). Esto quiere decir, que la era digital no sólo permitirá a la sociedad el uso y manejo de las tecnologías y el conocimiento transmitido a través de ellas, si no que es un proceso además social e incluyente. Probablemente llegará un momento en la historia de la humanidad, en la que la transmisión del conocimiento y el aprendizaje será mediado únicamente por la tecnología, misma que nos facilita la comunicación y por ello debemos estar atentos a la alfabetización digital pues ella

es quien nos permitirá la participación de este trayecto.

Por tanto, la alfabetización audiovisual implica a aquellos procesos que permiten codificar y decodificar los mensajes que se transmiten a través del medio audiovisual en cualquiera de las plataformas posibles y en cualquier contexto, lo que interesa aquí es ver cómo estos procesos se adaptan a los procesos de enseñanza-aprendizaje, para cerrar el tema de la concepción de la alfabetización audiovisual, es importante revisar la propuesta del catedrático de la Universidad de La Laguna en España, Manuel Area Moreira, especialista en Tecnología y Educación, quien propone una clasificación de los diversos tipos de alfabetización en la era digital a la cual llama Las nuevas alfabetizaciones (véase Tabla 1), por un lado la ya mencionada Alfabetización audiovisual, la Alfabetización tecnológica o digital, la Alfabetización informacional y finalmente la Multi-alfabetización (Bautista y Velasco, 2011). En todos los casos el objetivo se centra en “la adquisición de las competencias de producción y análisis del lenguaje audiovisual, en el dominio de los usos de los recursos y lenguajes informáticos, con el desarrollo de las habilidades de búsqueda, selección y reconstrucción de la información” (Bautista y Velasco, 2011, p.179).

Características de la era digital

Las características, habilidades y bondades de esta era digital son muchas, sin embargo, es importante destacar las más importantes, no sin antes mencionar que un factor fundamental para su desarrollo y aplicación fue la aparición del internet y su uso.

Por un lado, se puede hablar de la inmediatez, anteriormente si alguien necesitaba conocer el código postal de una colonia tendría que consultar la casi extinta Guía Roji impresa, acudir directamente al lugar o hacer una llamada a algún conocido para preguntar, hoy en día prácticamente todo se encuentra a un *click* o dos de distancia, a través de un sinnúmero de dispositivos que, conectados a la Internet, nos permiten acceder a la información de manera inmediata, consultar el código postal de cualquier colonia nos tomará entre dos y tres minutos y sin salir de casa.

Otra característica es la disponibilidad, basta con tener conexión a la red y un dispositivo que acceda a ella. Cabe mencionar que, según el Estudio de Consumo de Medios y Dispositivos entre Internautas Mexicanos, el 74% de la población mexicana cuenta con un teléfono inteligente con internet, lo que quiere decir que la mayor parte de la población en México tiene acceso a estos dispositivos. Además, el mismo estudio indica que 4 de cada 10 usuarios no pueden salir de casa sin sus dispositivos móviles (IAB México, 2016). Estos datos manifiestan lo relativamente sencillo que es tener acceso a la información, y en este caso e interés particular, al aprendizaje y al conocimiento. Asimismo, reflejan la inconsciente o tal vez consciente dependencia que tenemos hoy en día por estar en contacto constante con los *gadgets* u objetos de la tecnología y el acceso a los medios. Esto último remite a Fernando Martín Juez quien menciona que “un obje-

to, cualquiera, es siempre un vehículo, un medio que, más allá de sus funciones precisas, permite buscar creencias, historias singulares e imágenes colectivas.” (Martín, 2002, p.21)⁵, convirtiéndose en prótesis de nuestro cuerpo, dice Martín (2002):

Al dormir, comer, trabajar, al jugar, utilizamos objetos; hacemos el amor y expresamos nuestro odio utilizando objetos. Nos ponemos el diseño lo usamos como prótesis de nuestro cuerpo (los lentes, por ejemplo) o de la naturaleza (las presas). Nacemos y crecemos entre objetos; y muchas veces, también, nos mata un diseño. A través de los objetos adquirimos una posición y representamos un papel frente a los otros: con ello expresamos el afecto y ejercemos una ideología. (p.27)

A partir de ello, está claro que otra característica de la era digital es la dependencia que genera la tecnología, es por ello que se mencionaron a las *bondades*, –en itálicas– pues no siempre se traducen en un beneficio y en este caso la dependencia a los objetos de la tecnología y a los medios de información pueden tener graves consecuencias, por ejemplo: muchos jóvenes estudiantes de secundaria, bachillerato y licenciatura para hacer tareas y buscar información, lo hacen sólo a través de Internet sin consultar libros u fuentes ciertas, se quedan con los primeros sitios que aparecen en los buscadores y confían en información sin fuentes sólidas. “Creo que aquí radicará, en un futuro próximo, las diferencias y desigualdades sociales ante la tecnología: no en el acceso y disponibilidad de las mismas sino en la calidad de uso.” (Bautista y Velasco, 2011, p.187).

5 Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Gedisa Editorial. Barcelona.

Otra característica de la era digital aplicada a la educación es la posibilidad de almacenamiento, pues a través de estos medios es mucho más sencillo conservar libros electrónicos completos que ocupan algunos *megabytes* de disco duro en vez de tener repisas llenas con libros impresos.

La libertad de elección que nos permite la era digital, navegar a través de documentos de hipertexto, la movilidad y e interactividad, “otorgar significado a los múltiples datos e informaciones encontradas, acceder al correo electrónico [...], ser crítico ante la avalancha de múltiples imágenes, sonidos y secuencias audiovisuales, son [...] nuevas habilidades que debe dominar cualquier sujeto para poder desenvolverse de modo autónomo en la era digital o sociedad de la información.” (Bautista y Velasco, 2011, p.177).

Nativos digitales, *millenials* y más

¿Quiénes son los habitantes de esta era digital? En 2001, Marc Prensky, profesor, orador, escritor y creativo en las áreas de la educación y el aprendizaje, acuñó los términos nativos digitales e inmigrantes digitales en un documento donde hace una revisión de las diferencias entre la generación actual que ha crecido con la tecnología y las generaciones anteriores a ella. Prensky (2001) dice:

¿Cómo denominar a estos “nuevos” estudiantes del momento? Algunos los han llamado N-GEN, por Generación en Red (net, en inglés), y también D-GEN, por Generación Digital. Por mi parte, la designación que me ha parecido más fiel es la de “Nativos Digitales”, puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet. (p.5)



Producción de Mooc (Massive Open Online Course) para Coursera (2013). Foto: Archivo personal, Mariana Cornejo.

En contraparte a los nativos digitales, se encuentran los inmigrantes digitales, aquellos que no crecieron con la tecnología pero que deben adaptarse a ella (Prensky, 2001). En esa clasificación se encuentra un gran número de profesores de todos los niveles educativos, reto está en abandonar el “paso a paso” por el “ir más rápido”; implica profundizar más, pero siempre en paralelo, implica acceder desde y bajo el azar (Prensky, 2001, p.8). La planta docente nacida antes de la década de los 80, deberá ser flexible y adaptar sus métodos de enseñanza a los usuarios y aprendices de esta era.

Otros autores usan otra terminología para definir a los habitantes de esta nueva era: *Millenials*, término acuñado por los académicos estadounidenses Neil Howe y William Strauss, este término designa a quienes nacieron entre 1980 y hasta el año 2000, y en efecto son personas que han crecido con la tecnología (Cabra y Marciales, 2008). Otros autores definen a esta generación con (como se cita en Cabra y Marciales, 2008, p. 234) “...competencias digitales, aprendizaje experiencial y activo; interactividad y colaboración; inmediatez y conectividad, las cuales demandan un nuevo paradigma educativo, en la educación superior. (Skiba y Barton 2006)”.

Un reto: videos educativos en la era digital

Romper los paradigmas educativos, sin duda es un reto. Hacerlo a través de la tecnología y los medios audiovisuales como el video, lo es aún más. Como ya se mencionó antes, los nuevos aprendientes se caracterizan por consumir información y conocimiento de manera veloz, puntual y a través de la tecnología y los nuevos medios, particularmente Internet. La apuesta por generar contenidos audiovisuales como recursos de un proceso de enseñanza-aprendizaje es arriesgado, sin embargo, se ha puesto en marcha desde hace años.

Los recursos audiovisuales para el aprendizaje tienen sus ventajas, Correa Gorospe resalta las cualidades de estos formatos, "...los recursos audiovisuales permiten recoger imágenes y contenidos diferentes. Tanto los recursos sonoros como los visuales informan de manera significativamente distinta a como lo hacen los textos escritos. No podemos olvidar en las producciones audiovisuales el color y también el silencio como herramientas de comunicación de valor inigualable." (Bautista y Velasco, 2011, p.66).

La mayor parte de los recursos de video enfocados el aprendizaje que hoy en día se producen y consumen, se albergan en entornos virtuales de aprendizaje, entornos en Internet que son alternativos a los reales, alternativos a las aulas. Desde plataformas como YouTube, hasta gestores de contenido creados *ex profeso* para la educación como Moodle o Blackboard, el factor en común es que viven en la red y a través de ella se consultan.

La creciente demanda de contenidos educativos en línea de los nativos digitales ha exigido la producción de materiales comprensibles y que cubran contenidos temáticos determinados pero que, además,

resulten atractivos, dinámicos y mantengan el interés y la atención de quienes los consultan, lo que se traduce a que sean productos de calidad. Aquí es donde nos topamos con el reto que plantea Prensky (2001) con los inmigrantes digitales quienes pondrán irremediablemente barreras para adaptarse tanto a los nuevos medios como a las nuevas demandas.

En los últimos ocho años, y a partir de la aparición del término MOOC (Massive Open Online Course), es decir, cursos en línea masivos y abiertos, en 2008 (Vázquez, 2013) la industria de la producción audiovisual ha elevado su demanda, pues el recurso más utilizado en este tipo de cursos que se alojan dentro de un entorno virtual de aprendizaje es el video.

Los videos para este tipo de cursos tienen características y objetivos particulares y habrá que diferenciarlos con producciones educativas para otros medios como la televisión abierta o la telesecundaria. Pang Wei Koh, líder de operaciones de los cursos en Coursera.org, plataforma de cursos MOOC fundada por la Universidad de Standford, dice: "Video is very important to a Coursera course, being the primary vehicle for teaching class content for virtually all of our classes. Videos allow us to establish a visual connection between the professor and her students." (Streaming Media, Riismandel, 2013, p. 64).⁶

Esto evidencia que la producción de los videos para estas plataformas debe ser muy cuidadosa, tanto en contenidos como en aspectos técnicos. Entre muchas características, una que destaca es la duración

6 "El video es muy importante en un curso de Coursera, es el vehículo primordial para la enseñanza de los contenidos para la totalidad de nuestras clases. Los videos nos permiten establecer conexión visual entre el profesor y los alumnos".
Traducción del Editor.

de los videos: no rebasar 10 minutos, en respuesta a las demandas de los nativos digitales, quienes buscan la información de manera puntual y deben y quieren digerirla con velocidad. Habrá que tener cuidado de no sacrificar contenido por respetar duración.

Para ello, habrá que ser conscientes de que la producción de los videos para estos entornos de aprendizaje no se limita a una o dos personas, en realidad hay todo un equipo que participa desde diversas áreas, el trabajo se vuelve disciplinario y cada quien desde su área de experiencia sugerirá las mejores estrategias para la óptima producción de los contenidos. Collen Cook, coordinador de medios digitales de la Universidad de Illinois menciona:

The number one thing you have to understand is that these courses are made by a team. The instructor is the content expert, but... we have somebody clearing copyright, we have librarians looking for alternative images or video, we have a copyeditor and an instructional designer so we can show faculty some different ways to teach, (Streaming Media, Riismandel, 2013, p. 68)⁷

Conclusiones

La producción de contenidos en video, contenidos audiovisuales dirigidos a nativos digitales en una era digital es una tarea que debe considerarse. En la actualidad existen distintas plataformas que alo-

jan este tipo de recursos educativos (véase Tabla 2), la pregunta es ¿qué tan efectivos y funcionales son estos recursos en video?, ¿cumplen con los objetivos de enseñanza-aprendizaje? Esos cuestionamientos no pueden ser resueltos aquí, sin embargo, se ha planteado el momento histórico vivimos, las necesidades tenemos quienes habitamos en esta era y hacia dónde vamos.

Tabla 2 – Sitios web con videos educativos

Academic Earth: academicearth.org
Big Think: bigthink.com
BrainPOP: brainpop.com
Brightstorm: brightstorm.com
CosmoLearning: cosmolearning.com
Cosmeo: www.cosmeo.com
Coursera: coursera.org
EdX: edx.org
Futures Channel: thefutureschannel.com
Howcast: www.howcast.com
Internet Archive: archive.org
iTunes U: Apple iTunes
Khan Academy: khanacademy.org
Learner.org: learner.org
Math TV: mathtv.com
MIT Open CourseWare: ocw.mit.edu
MIT Video: video.mit.edu/
MiriadaX: miriadax.net
NeoK12: www.neok12.com
ReserchChannel: youtube.com/user/ResearchChannel
PBS: video.pbs.org
SchoolTube: www.schooltube.com
SchoolWorld: www.schoolsworld.tv
SnagFilms: www.snagfilms.com
TeacherTube: www.teachertube.com
TED: www.ted.org
Videojug: www.videojug.com
WatchKnowLearn: www.watchknowlearn.org
WonderHowTo: www.wonderhowto.com
OpenYaleCourses: oyc.yale.edu
YouTubeEDU: www.youtube.com/edu

⁷ "La primer cosa que tienes que entender es que esos cursos han sido elaborados por un equipo. El instructor es el experto de contenidos, pero... tenemos gente encargada del copyright, tenemos bibliotecarios buscando imágenes alternativas o video, tenemos un corrector de estilo y un diseñador de instrucción, de modo que podemos demostrar capacidad en algunas formas diferentes de enseñar". Traducción del Editor.

Parafraseando a Prensky (2001), es muy común encontrar negativas por parte del profesorado a cambiar y/o modificar sus metodologías de enseñanza, pues en algunos casos se sienten obligados a hablar un idioma que no es el suyo y por otro lado ha quienes simplemente no logran hacerlo pues señalan dificultades para ello.

Como profesores tenemos un grado de responsabilidad muy alto en la enseñanza de los estudiantes y aprendientes, habrá que encontrar el mejor camino para llegar a ellos adaptándonos a las demandas de los nuevos lenguajes y de las nuevas formas de consumir conocimiento, una forma es a través de videos educativos y entornos virtuales de aprendizaje, habrá que producir recursos “bien hechos”, pues además y en respuesta al medio, diría Cook: “A journal article isn’t likely to go viral, but video could. We’re treating it [video] like a published work, and we’re giving it as much care.”⁸ (Streaming Media, Riisman-
del, 2013, p. 68). ¶

Referencias

- Acha, J. (2009). Introducción a la teoría de los diseños. Trillas. México.
- Ardévol, E. y Muntañola, N. (2008). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. UOC. Barcelona.
- Bautista G, A., Velasco M., H. (2011). Antropología audiovisual: medios e investigación en educación. Editorial Trotta. Madrid.
- Cabrero, J. (1989). Tecnología educativa: utilización didáctica del video. PPU. Barcelona.
- Howe, N. & Strauss, W. (2000). Millennials rising: The next greatest generation. Vintage Books. New York.

- Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Gedisa Editorial. Barcelona.
- Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Ediciones B. Barcelona.
- Prensky, M. (2013). Enseñar a nativos digitales. SM Ediciones. México.
- Riisman-
del, R. (2013). Video makes the MOOC. Streaming Media p. 61-68. [PDF file].

Recursos digitales

- 25 Best Sites for Free Educational Videos. (2016). Refseek.com. Recuperado de: http://www.refseek.com/directory/educational_videos.html
- Cabra, F. y Marciales, G. (2009). Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los ‘nativos digitales’: una revisión. Revista Universitas Psychologica. Volumen 8, No. 2, p. 323-338. [archivo PDF]. Recuperado de: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/476>
- IAB México (2016) Estudio de Consumo de Medios y Dispositivos entre Internautas Mexicanos. [archivo PDF]. Recuperado de: <http://www.iabmexico.com/estudios/consumo-medios-2016>
- Lisón, J. (1999). Una propuesta para iniciarse en la Antropología visual. Revista de Antropología social. Volumen 8, p. 15-35. [archivo PDF]. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/RASO/article/viewFile/RASO9999110015A/10033>
- Prensky, M. (2001). Nativos e Inmigrantes Digitales. [archivo PDF]. Recuperado de: [http://cmappublic2.ihmc.us/rid=1417883264286_1406133957_69319/NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(Prensky\).pdf](http://cmappublic2.ihmc.us/rid=1417883264286_1406133957_69319/NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(Prensky).pdf)
- Real Academia Española. (2016). Rae.es
- Vázquez Cano. E. (2013). Guía Didáctica sobre los MOOC. Sevilla: AFOE. [PDF file]. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/273752733_Guia_Didactica_sobre_MOOC

8 “Un artículo de prensa no se volverá viral, pero un video si puede. Estamos tratando al video como un pieza publicable, y le ponemos mucha atención”. Traducción del Editor.

Los límites del espacio fuera de cuadro

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Al crear una escena cinematográfica es importante recordar que se están configurando espacios y tiempos. Da lo mismo si estos son reales o no, mientras estén bien contruidos. Esto significa que debe crearse en la mente del espectador un sentido de ubicación tanto en el espacio como en el tiempo, de forma que pueda situar las escenas y entender la relación entre ellas. Por ejemplo, si se le muestra un plano exterior en el que se ve una casa de noche, y luego con un corte directo se pasa a un plano interior con el personaje en una habitación, el espectador deduce que este cuarto está situado en el interior de la casa que se le mostró previamente. Además, aunque en el cuarto no se vea el cielo nocturno, entiende que la escena está ocurriendo de noche porque el corte directo indica inmediatez.

Estas relaciones espaciales y temporales las podemos encontrar en cualquier obra audiovisual, o incluso con imágenes fijas. En el caso del lenguaje cinematográfico una de las principales herramientas, aunque no la única, para la configuración tanto del tiempo como del espacio narrativo es el montaje. Pero incluso considerando los planos por separado, cada uno tiene un lugar y un momento definido.

En el caso específico de la configuración del espacio es esencial elegir lo que va a

quedar a cuadro, pero igual de importante es entender y aprovechar el espacio fuera de cuadro, o *espacio en off*. En su excelente libro *Theory of Film Practice*¹ el teórico de cine Noël Burch dedica a este tema el segundo capítulo, titulado *Nana, or the Two Kinds of Space*. De acuerdo con él, mientras el espacio dentro del cuadro comprende todo lo que es visible en la pantalla, el espacio *en off* es más complejo y puede dividirse en seis segmentos. Los primeros cuatro son los que se encuentran más allá de cada orilla de la pantalla: arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda. Un quinto segmento se encuentra en el espacio detrás de cámara. El sexto y último espacio *en off* incluye lo que está detrás del *set*, así como los elementos que quedan fuera de la vista al estar ocultos por algún otro objeto.

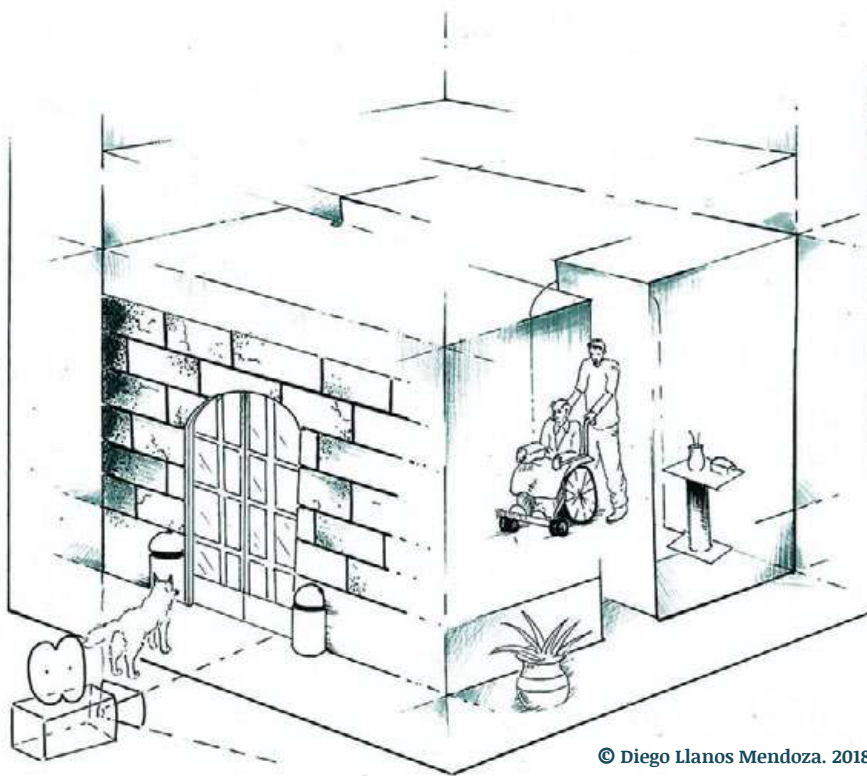
La utilización de estos espacios ayuda a dar la sensación de que el mundo interno de la escena es mucho más amplio de lo que se ve en pantalla. Hay varias formas de configurarlos, como pueden ser las entradas y salidas de los personajes, la dirección de sus miradas o los encuadres que dejan fuera partes de los objetos. Quien esté interesado en estas configuraciones puede encontrar en el libro de Burch todo un catálogo de estos ejemplos, que él toma de la pe-

1 Burch, Noël. *Theory of Film Practice*. Princeton University Press, New Jersey, 1981, 172pp.

lícula *Nana*², de Jean Renoir. Pero me parece interesante lo que pasa cuando se difuminan los límites entre lo que está dentro y fuera del cuadro como pasa en algunas escenas de *Un final feliz*³, la más reciente película del director Michael Haneke.

En una escena vemos la llegada del anciano Georges Laurent a su casa después de salir del hospital. La puerta se abre y entra él en silla de ruedas, acompañado por su hija; recorren el pasillo y salen de la vista. La escena parece simple y no tendría mayor interés, excepto porque la cámara está colocada en el exterior, en la parte trasera de la casa, y la llegada de los personajes la vemos a través del vidrio de una puerta. No alcanzamos a escuchar lo que dicen ni podemos verlos a detalle porque nos tapa la vista un perro que se para frente a la puerta. Podemos ver lo que pasa pero desde afuera, y aunque la acción ocurre dentro del cuadro se siente como si estuviera oculta detrás de la puerta, en el último de los espacios fuera de cuadro que propone Burch.

En otra escena, el papel de la puerta transparente y el perro entrometido son sustituidos por el recurso de la distancia. Pierre, el problemático heredero de la empresa familiar, está buscando a alguien con quien tiene una cuenta pendiente y va a su departamento a buscarlo. Estamos en la calle, Pierre llega en su auto, entra a cuadro desde el espacio en *off* de la izquierda y durante unos segundos queda seccionado por la cámara que está muy cerca de



© Diego Llanos Mendoza. 2018.

él y hace un *paneo*. Sigue caminando hasta aparecer de cuerpo completo en el fotograma y la cámara se detiene mientras él continúa su camino dirigiéndose hacia el fondo, haciéndose más pequeña su figura conforme se aleja, hasta volverse diminuta. Llega a su destino, toca la puerta y alguien le abre, discuten pero no podemos escucharlos porque estamos muy lejos. Vemos que pelean y Pierre es derribado. Luego se levanta y regresa por donde llegó, acercándose de nuevo a la cámara.

Notamos que está lastimado y sangrante. La acción principal en este plano secuencia sería la pelea, pero en vez de mostrarla claramente y desde cerca, Haneke opta por mostrarla a la distancia. Bien pudo haber hecho que ocurriera dentro del departamento, u oculta por una pared, colocándola firmemente en el espacio detrás del set, pero cualquiera de estas dos alternativas (ponerla muy visible en primer plano u ocultarla definitivamente) habría dado un resultado distinto. La solución que elige la deja a medio camino entre el espacio dentro del cuadro y el espacio en *off*.

Una solución similar pero con recursos distintos la encontramos cuando George platica con unos jóvenes en la calle. Sigue

2 *Nana*, Dir. Jean Renoir, Francia, 1926

3 *Happy End*, Dir. Michael Haneke, Francia, Alemania y Austria, 2017

utilizando la silla de ruedas, de la que ya no se libra desde su salida del hospital. Va por la calle y la cámara lo sigue en un *travelling* desde la acera de enfrente. Después de un rato ve pasar en dirección opuesta a un grupo de jóvenes y se acerca a ellos que, sorprendidos, se detienen a hablar con él. Como espectadores tenemos la sensación de que el intercambio entre estos personajes es importante, pero desde el lugar en el que estamos no alcanzamos a escucharlos, además de que los vehículos que pasan obstaculizan nuestra vista. La escena termina y nos quedamos sin saber qué fue exactamente lo que pasó. La acción se desarrolló frente a nuestros ojos, en el espacio dentro del cuadro, pero oculta intermitentemente por el tráfico que la llevaba al espacio detrás del set, además de que otra vez la distancia nos alejaba de su desarrollo.

En su libro, Noël Burch dice que: “es posible ver el espacio fuera de cuadro sin ser conscientes de que está fuera de cuadro (como cuando la cámara está dirigida a un espejo cuyos límites no son visibles), notándolo solo después de que la cámara se gira o alguien en el cuadro se ha movido”⁴. Este uso de espejos está presente en dos escenas de *Un final feliz*, aunque no de la manera descrita por Burch, sino de forma más deliberada y sin ningún intento de ocultarlo. En una de ellas vemos a un sirviente salir de la cocina para llevar algo a George. Esta salida la hace hacia el fondo, para dirigirse al espacio detrás del set, pero al hacerlo deja abierta la puerta, en cuyo vidrio reflejante podemos verlo mientras recorre el camino hasta desaparecer detrás de otra puerta. La trayectoria tiene lugar en un espacio que técnicamente está fuera del escenario, pero el reflejo lo hace visible dentro del fotograma.

El otro ejemplo en el que se usa un espejo para hacer presente este espacio en *off* es la escena del karaoke, donde vemos a Pierre cantar y hacer todo un espectáculo mientras la cámara se coloca firmemente entre el público, frente a él. Detrás de Pierre hay un enorme espejo en el que podemos ver el espacio detrás de la cámara. La presencia de este espacio dentro del fotograma amplifica nuestra sensación de inmersión, haciendo visible a cuadro el lugar en el que estamos colocados como espectadores, efectivamente metiéndonos en la escena de forma sutil. Este recurso evita la artificialidad que tienen las películas pensadas para verse en 3D, espectáculos en donde el espacio detrás de la cámara es constantemente referenciado. Esto lo podemos ver, por ejemplo, en *Mini Espías 3-D*⁵ cuando los personajes disparan o golpean hacia la cámara, o cuando las flechas en *Avatar*⁶ parecen pasar al lado del espectador gracias al efecto de los lentes 3D. En el caso de *Haneke* el efecto es menos escandaloso, pero sus implicaciones teóricas son mucho más interesantes y vale la pena notarlas.

Así como estos hay muchos otros ejemplos en cine y televisión que aprovechan el uso del espacio en *off* para darle mayor riqueza a las escenas. Los creadores audiovisuales deben estar atentos a ellos porque, como escribe Burch refiriéndose a los casos en que los espacios dentro y fuera de cuadro se mezclan: “es importante notar que las inversiones de este tipo son posibles (aunque tal vez ocurran de otra forma) porque esto ayuda a establecer los límites en los que este parámetro puede evolucionar”⁷ ¶

4 Burch, op. cit, p. 23

5 Burch, op. cit, p. 23

6 *Avatar*, Dir. James Cameron, Estados Unidos y Reino Unido, 2009

7 Burch, op. cit, p. 23

Galería

La Durmiente

Por Lili Sun Gao.

En la búsqueda de la identidad como inmigrante china en México, la artista encontró su relación con su origen a través de representar la relación con su familia, sobre todo la de madre e hija. La ausencia de Sun durante acontecimientos tan importantes como la muerte de su abuela y el envejecimiento de su madre le hizo reflexionar sobre la tierra, el origen, la muerte y la resurrección como ciclo vital. La artista exploró este tema corporalmente a través de enterrarse en la postura de dormir de su madre con la finalidad de recuperar su ausencia en su familia, conectar el presente con el pasado y revivir la muerte penetrando la pérdida. Se observa una resonancia de

la obra *Sleeper* de Paula Rego y una serie de retratos de la Madre del Artista de Lucian Freud. Asimismo la interpretación mitológica del cuento de hadas, la Bella Durmiente, proporciona una visión más profunda sobre el entendimiento de la muerte y la resurrección. La artista juega con dos tintas representativas de China y México, la tinta china y la de grana cochinilla, y aprovecha sus características para estudiar la liquidez de la identidad de los inmigrantes. La serie consiste en 6 dibujos secuenciales que van de lo nítido a lo difuminado y disuelto.

Contacto: lilisun.gao@gmail.com
<https://www.facebook.com/Artista-china-dibujo-y-pintura-1970204769889684/>

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925
ARTES Y DISEÑO



La Durmiente #1
Dimensiones: 51 x 76 cm
Técnica: Tinta china y tinta de grana
 cochinilla sobre papel

Galería
La Durmiente



La Durmiente #2
Dimensiones: 51 x 76 cm
Técnica: Tinta china y tinta de grana
 cochinilla sobre papel



La Durmiente #3
Dimensiones: 51 x 76 cm
Técnica: Tinta china y tinta de grana
 cochinilla sobre papel

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925
 ARTES Y DISEÑO



La Durmiente #4

Dimensiones: 51 x 76 cm

Técnica: Tinta china y tinta de grana
cochinilla sobre papel



La Durmiente #6

Dimensiones: 51 x 76 cm

Técnica: Tinta china y tinta de grana
cochinilla sobre papel



La Durmiente #5

Dimensiones: 51 x 76 cm

Técnica: Tinta china y tinta de grana
cochinilla sobre papel

**Galería
La Durmiente**

año 5 número 19 – agosto-octubre 2018

.925

ARTES Y DISEÑO