

.925

ARTES Y DISEÑO

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

ISSN: 2395-9894 #21

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



Moda sostenible en Chile: dos casos
de diseño para una industria
más sustentable [3]

*Por Valeria Martínez Berríos
y Alejandra Peña Escarpentier*

Expresiones de arte con origami
tradicional y contemporáneo [8]

*Por Marisol Díaz Rocha y María Isabel
de Jesús Téllez García*

El imaginario colectivo y la percepción
de nuestro entorno [13]

Por Asdrúbal Letechipía García

Reflexiones en torno a la imaginaria
mexicana [19]

Por José Luis Ortiz Téllez

Sonido, música y pedagogía
en la Bauhaus [25]

Por René Contreras Osio

Perpetuum mobile [29]

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas

Metacognición y autorregulación
en diseño gráfico y comunicación
visual, un camino viable [33]

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano

El proceso de diseño es una pulsión
humana [38]

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Bandersnatch y la ilusión
de la elección [42]

Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería: 'De otras formas calcáreas' [48]

Con obra de Mauricio García Arévalo



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

*Dr. Gerardo García Luna Martínez
Mtro. Pedro Ortiz Antoranz
Mtra. Mayra Nallely Uribe Eguiluz
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.*

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Editor

Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Corrección y estilo

Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Diseño y formación

Miguel Ángel Padriñán Alba

Colaboran en esta edición

*Valeria Martínez Berríos
Alejandra Peña Escarpentier
Marisol Díaz Rocha
María Isabel de Jesús Téllez García
Asdrúbal Letechipía García
José Luis Ortiz Téllez
Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
René Contreras Osio
Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Lucía Azcué, Elías González
y Alberto Cárdenas
Blanca Alicia Carrasco Lozano
Ricardo Alejandro González Cruz
Diego Llanos Mendoza
Mauricio García Arévalo*

.925 Artes y Diseño, Año 6, No. 21, febrero-abril 2019, 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 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

Moda sostenible en Chile: dos casos de diseño para una industria más sustentable

Por Valeria Martínez Berríos
y Alejandra Peña Escarpentier

El modelo actual de producción y consumo de moda ha demostrado ser completamente insostenible ecológica y socialmente, debido a que el enorme crecimiento de la población humana ha sobrecargado estos sistemas, causando así una amenaza social y medioambiental al bienestar global. En este sentido el comercio justo surge como una respuesta ciudadana al actual paradigma, para combatir sus negativos impactos medioambientales y sociales. La apertura al mundo de Chile tuvo consecuencias negativas para la industria textil del país. Con la llegada de grandes tiendas de *retail*¹ caracterizadas por el bajo precio de sus prendas para el consumidor se fomenta una cultura de consumismo. Las problemáticas que trae consigo este paradigma están comenzando a ser abordadas –de forma muy incipiente aún–, por diseñadores nacionales, lo que nos hace poner la mirada en otra arista del problema, relacionada con el rol del diseñador para lograr una industria más sustentable.

Este artículo tiene el objetivo de abrir una discusión respecto de la situación de la industria de la moda en Chile.

I. Introducción Antecedentes y estado actual de la industria de la moda

En el documental *The True Cost* (Morgan, 2015) se explica que antes de la entrada del nuevo sistema de la moda, hace unos 20 años aproximadamente, solía existir uno muy bien definido por cuatro temporadas: primavera, verano, otoño, invierno. Actualmente, en tiendas como H&M existen 52 temporadas, es decir, cada semana hay algo nuevo. A esto se le llama *Fast Fashion*. En el libro *Moda ética para un futuro sostenible* (2014), Elena Salcedo define *Fast Fashion* como “una práctica empresarial de las firmas internacionales de moda y las grandes cadenas de distribución que han conseguido seducir a los consumidores con la actualización constante de sus diseños y los bajos precios”.

En cuanto al medio ambiente, la industria de la moda es la segunda industria más contaminante después de la petrolera (Morgan, 2015). Es responsable del 20% de la contaminación de las aguas, se calcula que utiliza 387,000 millones de litros de

1 *Retail* es un término de la lengua inglesa que se emplea para nombrar a la venta minorista. La comercialización de productos al por menor, por lo tanto, constituye el *retail*.

agua al año, y es responsable del 10% del total de emisiones de CO². Además de la inmensa cantidad de residuos tanto químicos como sólidos que produce, la destrucción de terrenos y el descomunal consumo de energía (Salcedo, 2014).

A nivel social, se trata de un sistema que depende de la explotación y condiciones laborales miserables. Las firmas internacionales les exigen a las fábricas productoras una competitividad basada en la reducción máximo de los costos laborales, fiscales y medioambientales, y en la capacidad para servir los pedidos de forma rápida y flexible.

Como respuesta han surgido proyectos que promueven buenas prácticas sociales y medioambientales; una reducción de producción y consumo incluidos dentro de: comercio justo y moda sostenible. El primero se preocupa por ofrecer condiciones laborales decorosas, sostenibilidad local y tratos justos de intercambio para agricultores y trabajadores de países en vías de desarrollo. Y la moda sostenible, por su parte, incluye todas aquellas iniciativas que permiten que la industria subsista en el tiempo, dados los recursos que tenemos, garantizando la igualdad y justicia social.

La moda en Chile

El libro *Linda, Regia, Estupenda* (Salinas, 2014) nos muestra una panorámica general de lo ocurrido en la industria de la moda en Chile desde sus inicios. Las primeras formas de consumir moda en Chile tuvieron como intermediarios tiendas como Los Gobelinos, que hacían tratos con grandes casas de costura como Christian Dior para acceder a los patrones y obtener la licencia para la fabricación de las prendas en Chile. A mediados del siglo XX comenzaron a llegar a Chile las tiendas originales de estas marcas de lujo, lo que contribuyó al decaimiento de la industria.

Desde finales de los 70, el consumismo comenzó su ascenso, y se empezaron a construir *shopping centers*, similares a los existentes en Estados Unidos. Todo este desarrollo de moda tuvo como epicentro el sector oriente de Santiago², debido a que la moda seguía siendo una industria muy elitista. En 1982 la fábrica de textiles Yarur se vio obligada a cerrar, luego de un intento de resucitación inviable debido a la deuda que aquejó a la compañía. Pautinamente tiendas pequeñas como Paris y Falabella comenzaron a incluirse en el mercado. Y hacia los 90 el fenómeno del *retail* empezó a ganar terreno en la industria a gran velocidad. Desde el 2013 empezaron a llegar tiendas como Zara, H&M y Forever 21 y la industria *Fast Fashion* se instaló con fuerza en Chile.

A partir de una investigación preliminar sobre el contexto chileno, hemos localizado tensiones entre las opciones de comercio justo que se ofrecen en el ámbito de la moda y los grandes problemas de injusticia y ética de esta industria, a partir de lo cual hemos formulado algunas preguntas preliminares para conducir el trabajo posterior. Estas son: a) ¿Puede el activismo en la moda hacerse cargo de este problema global desde Chile –y de ser así, hasta qué punto– o su objetivo es sólo hacerlo visible?, y b) ¿En qué etapa del proceso productivo está el problema de la insostenibilidad y cómo los diseñadores chilenos equilibran el diseño con el ideal de lograr una mayor sostenibilidad en la industria?

A pesar de que para empezar a establecer un sistema de moda más sostenible

2 Santiago, la capital y la ciudad más grande de Chile, se ubica en un valle rodeado de cimas nevadas de los Andes y la Cordillera de la Costa chilena. La Plaza de Armas, el gran núcleo del centro colonial antiguo de la ciudad, tiene dos monumentos neoclásicos: el Palacio de la Real Audiencia de 1808, donde está el Museo Histórico Nacional, y la Catedral Metropolitana del siglo XVIII.

se necesita la colaboración de todos los actores de la cadena de suministros, creemos que la responsabilidad recae con más fuerza en los diseñadores, porque el diseño tiene herramientas de innovación que permiten abordar el problema. Es imperativo un diseño que sea guiado por el rol activista del diseñador, a través del cual, es posible diseñar “éticamente” al mismo tiempo que se educa a los consumidores para que aprendan a elegir de forma consciente alternativas más sostenibles. De no ser así, no existirá, en particular, ningún impacto en el entorno, y en general ningún cambio en la industria.

Abordaremos esta hipótesis con el objetivo de comprender el rol que asumen los diseñadores chilenos en la visibilización/solución del problema de insostenibilidad de la industria de la moda, para abrir una discusión que llame a la acción sobre la situación actual.

II. Dos etapas del ciclo de producción y el rol del diseñador en cada una para apuntar a una industria más sostenible

El ciclo de vida de una prenda consta de 5 etapas: diseño, producción (tanto de tejidos como de la prenda), distribución, venta, uso y mantención. El reto del diseñador está en repensar y redefinir sus formas de diseñar, producir, distribuir y utilizar la indumentaria, para así responder a los daños causados por esta industria (Salcedo, 2014).

Para este análisis hemos encontrado dos puntos fundamentales en el ciclo de producción de la prenda: la producción y la venta, dos extremos cruciales en los que puede intervenir el diseñador. En este sentido, hemos escogido dos marcas cuya manera de lidiar con estas etapas plantea una alternativa más sostenible a la forma tradicional de consumir. Desde la producción, Carola Carreño con su marca C2; y desde la venta, Mario Vega con su marca *Urraca*.

Producción: C2

Carola Carreño, diseñadora de vestuario egresada del DuocUC, fundó la marca C2 como una alternativa para abordar el problema de insostenibilidad de la industria. Su intervención yace en un proceso de producción alternativo al del *retail*. Sus prendas son fabricadas con algodón Pima, cien por ciento orgánico, cultivado en Perú (y certificado por *Global Organic Textile Standard*). Utiliza técnicas de teñido natural, *ecoprint*, estampado a mano y reciclaje de textiles. El taller se ubica en las cercanías y tiene buenas condiciones de infraestructura. Para disminuir su huella de carbono, viaja solamente dos veces al año a Perú para traer sus productos.



C2, fundada por Carola Carreño.

Asimismo, considera que lo más importante es educar al consumidor (desde la infancia), para que tome decisiones de consumo conscientes. Carreño asume un rol de comunicador-educador al publicar artículos sobre el tema en su página oficial de *Facebook*. Esto se condice con su disponibilidad para hablar del tema con quien se muestre interesado.



C2, fundada por Carola Carreño.

Carreño piensa que las alternativas a la insostenibilidad en Chile son casi nulas, para ella la sostenibilidad viene desde la producción. Además, plantea que a las iniciativas existentes les falta transparencia, cooperación e interés en hacer colaboraciones.

Venta: Urraca

Según Salcedo, el sistema actual de la moda está generando una necesidad de constante cambio, en donde el consumo y la acumulación continua se van incrementando cada vez más. Esto implica que el bajo costo de las prendas las vuelve desechables, lo que significa más contaminación al medioambiente. Para intentar revertir esto se tiene que encontrar la manera de promover mayor compromiso entre el consumidor y el producto, de forma que el ciclo de vida de la prenda sea más prolongado. Una manera de abarcar esto es creando lazos emocionales entre la prenda y el consumidor, tal como lo hace Mario Vega a través de su marca Urraca.

Mario Vega es un diseñador egresado de la escuela de diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, quien para su proyecto de título creó su marca *Urraca*, homónima con el pájaro que recolecta y almacena objetos brillantes.

Generalmente las personas no saben cómo se hace la ropa y sus clientes no han pasado por la situación de pobreza de tener una sola prenda. Vega plantea que el apego se genera con objetos que no puedes tener de nuevo y la ropa, en la industria actual, se puede renovar constantemente. Para él, el diseño más sustentable debería apuntar también a que uno se encariñe más con los objetos.

Sus prendas vienen con una carta del tarot que las representan, y un pequeño escrito que dice que fueron hechas con cariño para la persona. Su intención es hacer que la prenda sea lo más infinita posible en el *closet*³ de esa persona. Desde el primer acercamiento con el producto se pretende que la persona se emocione, que la venta no sea sólo una transacción sino un momento, porque la entrega de una parte de él como creador.



Urraca, fundada por Mario Vega.

- 3 Mueble cerrado, generalmente empotrado, que tiene estantes, cajones y perchas para guardar ropa y otros objetos. También es conocido como escaparate, clóset, placar o placard.

III. Conclusión

La situación descrita a lo largo de este trabajo parece un panorama desesperanzador, sin embargo, Susana Saulquin (2010) da atisbos de optimismo: “La materialista sociedad industrial, disciplinada, violenta y obsesionada por la producción, se desdibuja con la incorporación de la ética, el compromiso, la diversión, la magia y el juego. Características que ayudarán a humanizar una sociedad veloz, eficiente, informatizada, virtual, digital”.

La difusión de información, la distribución del conocimiento acerca de los efectos que tiene la irresponsabilidad en



Urraca, fundada por Mario Vega.

la administración de los desechos de la industria, así como el consumo desmedido no es algo de lo que se estén haciendo cargo los gobiernos. Esto es porque el sistema ha desplazado el poder del Estado hacia los individuos, por tanto, enfrentar este problema es responsabilidad de los individuos. En este sentido se requiere que los diseñadores asuman un rol docente frente al consumidor acostumbrado a los bajos precios.

Si bien el peso de la tarea de reformar la industria cae sobre los individuos, no se trata de un trabajo individual. Por el contrario, es importante impulsar la cooperación entre los diseñadores para que a través de diversas iniciativas particulares –motivadas por la sostenibilidad y la pasión por el diseño–, se eduque a los consumidores a medida que se reemplaza la oferta de *Fast Fashion* por una más sostenible. ♡

Las autoras son Estudiantes de College de Artes y Humanidades de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Referencias

- Morgan, A. (Director). (2015) *The True Cost*. [Documental]. EE. UU, Bangladesh, Camboya, China, Dinamarca, Francia, Haití, India, Italia, Uganda, Reino Unido.: Life is my movie Entertainment.
- Salcedo, E. (2014) *Moda ética para un futuro sostenible*. Barcelona: G. Gili.
- Salinas, J. (2014) *Linda, Regia, Estupenda*. Historia de la moda y la mujer en Chile. Santiago: Aguilar.
- Saulquin, S. (2010) *La muerte de la moda, el día después*. Buenos Aires: Paidós.

Expresiones de arte con origami tradicional y contemporáneo

“Hago una hoja de papel y en mis manos hay un espacio completamente nuevo que emerge del agua, ahí, por un instante, se expande en las posibilidades del mundo.”

Joel Fischer

Por Marisol Díaz Rocha

y María Isabel de Jesús Téllez García¹.

Este artículo ofrece un panorama acerca de las diferencias entre el origami tradicional y el origami contemporáneo o moderno, con el objeto de dar a conocer la evolución de esta antigua técnica inmersa no sólo en actividades creativas destinadas al ocio, sino educativas enfocadas a la creación artística, a partir de la recopilación y el análisis de tres expresiones artísticas abordadas desde una visión contemplativa o catártica y creadas por reconocidos autores de talla internacional que han surgido a través del tiempo.

Introducción

El origami o papiroflexia es una especie de arte manual oriental tan antiguo que

incluso está íntimamente unido a la invención del papel en China, hace aproximadamente 2,000 años.² El conjunto del papel y una mente sensible se han dado a la tarea de animar a nuestra capacidad de imaginación y estímulo a las experiencias emotivas, en su proceso se suelen vaciar los contenidos de la conciencia tal como una expresión artística, pero ¿habrá registros documentados de artistas que usan al origami como herramienta para sus obras? Y en consecuencia ¿quiénes son esos artistas?

Acotando esta investigación tal parece que aún son escasos los registros de información que hablen específicamente sobre el proceso creativo del origami en una expresión artística, sobre todo si nos limitamos a alguna manifestación de este tipo, da la impresión de que aún no se toma

1 Dr. en Imagen, Tecnología y Diseño. Profesor-Investigador de Tiempo Completo. Departamento de Diseño. División de Arquitectura, Arte y Diseño. Campus Guanajuato. Universidad de Guanajuato. Contacto: tellez.isabel@ugto.com

2 Robles, M. (2005). *Origami y papiroflexia: arte con papel*. Editorial Diana: México.

como un tema serio para ser abordado desde esta visión contemplativa o catártica que despierte emociones y sensaciones al interactuar con la sociedad.

I. Origen del Origami tradicional

Reflexionar acerca del origami tradicional es remontarnos al pasado para conocer el origen de esta técnica milenaria, antes llamada *Orikata* (ejercicios de doblado), fue más tarde cuando se acuñaron los orígenes de las palabras procedentes de los vocablos etimológicos “oru” (plegar) y “kami” (papel)³, adoptado con la palabra origami en occidente, es necesario destacar que el término papiroflexia sinónimo de origami, tiene sus raíces etimológicas en “papiro” (papel) y “flexia” (doblar o flexionar)⁴.

La técnica del origami en un comienzo fue transmitida oralmente de generación en generación para después ser compartida por medio de registros, de hecho, las primeras instrucciones escritas de los dobles datan de 1797, con la publicación del denominado “*legendario libro*” de *Hi-den Sembazuru Oriката (Cómo doblar mil grullas)*.

La transmisión de conocimientos se enriquece cada vez que es escuchada y comunicada, pues aparece una contribución nueva gracias al sentido empírico de distintas épocas dejando huella para hacer historia entre el mundo tradicional y el contemporáneo.

II. Origen del Origami contemporáneo

Ahora bien, si hablamos sobre el origami moderno-contemporáneo debemos mencionar los esfuerzos pioneros del artista japonés Akira Yoshizawa⁵. Fue en el siglo XX cuando se da a conocer a este gran maestro de origami, quien le dio una visibilidad mundial, a lo largo de su vida desarrolló 50,000 modelos, según sus propias estimaciones, aunque sólo unos cientos de ellos han sobrevivido en los 18 libros que publicó.⁶

Esta es una tendencia accesible y moldeable, toma fuerza con el paso del tiempo pues va cambiando constantemente; en cuanto mentes brillantes hacen contacto con la técnica y crean un vínculo al acto de doblar, las ideas y pensamientos se procesan en papel.

III. Expresiones artísticas de origami y sus creadores

En la actualidad, utilizar la papiroflexia para un diseño requiere de una tarea artística y desarrollar un sinfín de posibilidades estructurales, transformándose en nuevas expresiones desde distintas percepciones y eventos cognitivos⁷ que surgen de innovadores artistas contemporáneos de distintas partes del mundo quienes se han unido a esta tendencia gracias a Akira Yoshizawa, fuente de inspiración para muchos otros creativos que asumen al origami como un tema de interés y herramienta de trabajo para hacer emerger nuevas expresiones.

3 Méndez, R. “*Historia del origami*”, todo lo que querías saber de Japón, acceso el 20/06/18 en: <http://descubrirjapon.com/esp/cultura/tradicionales/historiaOrigami.php>

4 Profesor Ortega, “*Orígenes del origami o papiroflexia*”, Un viaje al centro de la mente, acceso el 20/06/18 en: <http://profesorortega.blogspot.com/2010/01/origenes-del-origami-o-papiroflexia.html>

5 Akira Yoshizawa (1911- 2005) Destacado maestro del origami japonés.

6 Tramuns, E. (s/f), *Llega el origami científico*, Revista Muy interesante Consultado el 20/06/18: <https://www.muyinteresante.es/ciencia/articulo>

7 Eisner, E. W. (2010:10-20) *El Arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Editorial Paidós, México.

A continuación, se describen y analizan tres expresiones artísticas de creadores que enfocaron sus esfuerzos en un trabajo de origami que plantea una propuesta contemplativa y cognitiva:



Arte urbano en calles de París, obra sin título.

Imagen extraída del website de Mademoiselle Maurice (s/f), técnica origami en intervención artística urbana en las calles de París, Francia. Tamaño 11.39 cm x 19.87 cm.

1.- Mademoiselle Maurice y su colección “Rainbow”

Maurice es una artista y arquitecta francesa que vivió un tiempo en Japón. Esta origamista cuenta con una página oficial donde habla acerca de cada uno de sus trabajos. Mientras vivía en Tokio decidió comenzar con sus intervenciones artísticas tanto en calles como en galerías. Tras el trágico tsunami de 2011, trae un homenaje a la historia de Sadako Sasaki, una niña que, a causa de la bomba atómica, es internada en un hospital e intenta hacer mil grullas de papel para pedir como deseo su recuperación.⁸ La grulla de origami como se mencionó anteriormente es un símbolo de la paz.

8 Bornemann, E. (2016) *Mil Grullas*, Ediciones Alfaguara, Buenos Aires, Argentina.



Obra Hieronymus.

Imagen extraída del blog oficial origamijoel Cooper Joel. técnica de origami con teselaciones. Tamaño de imagen 20.02 cm x 16.91 cm.

2.- Joel Cooper, “Máscaras de origami teseladas”

Este artesano estadounidense trabaja con el origami respetando su regla ortodoxa; sin cortar, sin pegar ni dibujar, en sus manos la técnica del origami es complementada con el teselado formando una especie de escamas.

La expresión artística del talentoso Cooper apunta sobre todo a crear rostros de personajes históricos, máscaras que representan a seres míticos y reales con el fin de darles vida a manera de esculturas de papel, apoyándose con acabados de esmaltes metálicos. A continuación, mostro una de sus más recientes obras, un personaje llamado Hieronymus Bosch (1490-1500) pintor reconocido por su tríptico “El jardín de las delicias” entre otras obras; también fue conocido como “El Bosco”⁹. Su rostro fue elaborado en el año 2018, y se encuentra a la venta en la tienda en línea www.etsy.com.

9 Silva Maroto, P. (2018), “Jardín de las delicias, El Bosco”, Museo del Prado 200 años, España. <https://www.museodelprado.es/> (Consultado el: 17 de julio de 2018).



"Magician Transforming Paper into a Bird"

Imagen extraída del blog oficial Origamijoel, autor Robert J. Lang en colaboración con Tomoko Mihara, instalado en el Museo Zeum, San Francisco. Técnica origami monumental, Tamaño de imagen 20.02 cm x 16.91 cm.

3.- Robert J. Lang en colaboración de Linda Mihara "Monumental origami"

Es el artista que ha expuesto el origami plegado en figuras a escala, su exposición funge como "Monumental Origami".

Una vez más, el origami se asocia con la famosa grulla, siendo así, un tema de exposición en el que Lang colaboró, junto con su colega Linda Mihara, en el año 2006; es una especie de homenaje para el maestro en grabados japoneses bajo el nombre de Katsushika Hokusai.¹⁰

Las composiciones elegidas y creadas por cada artista expuesto se encuentran llenas de desafíos, ya que en todo momento tratan de articular un mensaje de forma inusual, las palabras no tienen cabida en su espacio de expresiones, el papel plegado es el respaldo explicativo del mundo de estos artistas, cada construcción representada es el parteaguas para invitar al público a sentir y observar. El registro de su trabajo ayuda a llegar a más personas. Si está escrito, grabado y/o fotografiado, será difícil que desaparezca del mapa.

Conclusiones

Es importante presentar la idea de este texto como proyecto cultural de divulgación y reflexión que se sostuvo a partir de un tema, del cual todos sabemos poco o mucho, acerca de las distintas maneras de concebir el arte por medio de una técnica

milenaria, "el origami", una disciplina y un arte geométrico enraizado de la cultura oriental, la semántica que puede construirse con dicho discurso da en un principio un conocimiento sagrado concedido a un objeto ceremonial, vemos que de allí nace el origami tradicional.

De ser originario de China y Japón, pasó a ser tendencia en distintas partes del mundo, con el mismo fin en perfecto sincretismo armónico, conciliando diferentes expresiones culturales para conformar una nueva tradición de acuerdo con la contribución dada de los pioneros recordados por su insistencia en experimentar con el papel plegado.

En la actualidad, todas aquellas mentes que se arriesgan a jugar con nuevas reglas pretenden abrir caminos de accesos distintos e imaginativos bajo la forma del papel, un género plástico y libre, que admite la opinión, la reinterpretación y la creatividad. Una fusión que se redescubre como fuente del arte de la que se debe dejar registro para futuras generaciones. Y pensar que todo comienza con una simple hoja cuadrada de papel... ¶

Fuentes de consulta

- Bornemann, Elsa. (2016). *Mil grullas*. Buenos Aires. Ediciones Alfaguara.
- Eisner, E. W. (2010) *El Arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. México. Paidós.
- Robles, M. (2005). *Origami y papiroflexia: arte con papel*. México. Editorial Diana.

10 Robert J. Lang, Mihara Tomoko (2006) Origami monumental.

<http://www.langorigami.com/article/monumental-origami>

(Consultado el: 17 de julio de 2018).

Recursos digitales

- Cooper Joel, (2018), “Hieronymus” Origamijoel. https://www.etsy.com/listing/601227132/hieronymus-ename-led-origami-mask?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=origamijoel&ref=sr_gallery-1-1 (último acceso: 17 de julio de 2018).
- Cooper Joel, (2012) “Giro del día n. 1”, El blog de origami de Joel Cooper. E.U. <https://joelcooper.wordpress.com/2012/01/31/twist-of-the-day-1/> (último acceso: 17 de julio de 2018).
- Eulália, Tramuns. (s/f) *Muy interesante*. s/f. <https://www.muyinteresante.es/ciencia/articulo/llega-el-origami-cientifico-251473147991> (último acceso: 20 de junio de 2018).
- J. Lang Robert, Mihara Tomoko (2006) “Magician Transforming Paper into a Bird” Origami monumental, Museo Zeum, San Francisco. <http://www.langorigami.com/article/monumental-origami> (último acceso: 17 de julio de 2018).
- Maurice Mademoiselle, (s/f), “Rainbow”, Mademoiselle Maurice, <http://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/rainbow/> (último acceso: 12 de julio de 2018).
- Méndez, Raquel. (s/f.) *Descubrir Japón, todo lo que querías saber de Japón*. <http://descubrirjapon.com/esp/cultura/tradicionales/historiaOrigami.php> (último acceso: 20 de Junio de 2018).
- Ortega, Profesor. (s/f) *Un viaje al centro de la mente, Origenes del origami o papiroflexia*. <http://profesorortega.blogspot.com/2010/01/origenes-del-origami-o-papiroflexia.html> (último acceso: 20 de 06 de 2018).
- Silva Maroto, P. (2018), “Jardín de las delicias, El [El Bosco]”, Museo del Prado 200 años, España. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609> (último acceso: 17 de julio de 2018).

El imaginario colectivo y la percepción de nuestro entorno

Por Asdrúbal Letechipía García.

■ Qué es el imaginario?, el imaginario no es otra cosa que la inteligencia visual del mundo, formado y presentado por la cultura, como un conjunto de iconos físicos o virtuales, los que se dan a conocer gracias a una gran cantidad de medios que interactúan con una infinidad de representaciones mentales. De acuerdo con teóricos como J. Walter y S. Chaplin¹, también se puede decir que es el proceso de elaboración de significados determinados por modelos y/o convenciones sociales (García Mahíques, 2009).

¿Qué estudia el imaginario?, el imaginario estudia la imagen, estableciendo relaciones entre forma y función. Es decir, busca y estudia el sentido, fin y/o propósito de la imagen.

¿Cómo es posible que una imagen llegue al imaginario?, esto sólo es posible cuando una imagen se convierte en signo, ya que un signo sólo es tal, en la medida en que expresa ideas, es decir, la imagen para llegar al imaginario tiene que poder expresar ideas o mensajes, para así convertirse en un signo.



Sin Título. © Asdrúbal Letechipía García. 2011.

El imaginario se puede definir como el mundo de imágenes que caracteriza la circunstancia actual y donde se forma la cultura popular del hombre contemporáneo.

“...entendemos por imaginario el encadenamiento de imágenes con vínculo temático o problemático recibidas a través de diversos medios audiovisuales, que el individuo interioriza como referente o el estudioso reconoce como conjunto. Se desdobra en dos acepciones, una se refiere a aquello que sólo tiene existencia en la imaginación, la otra a un corpus documental. La primera alude a aquello que la imagen produce: su discurso icónico. La segunda, a un conjunto de documentos visuales con unidad semántica.” (Rojas Mix, 2006)

1 Estos autores hablan de la visualidad, a la que señalan como una visión socializada, la visualidad es el desarrollo mental mediante el que se procesan conceptos o significados, de lo percibido por el sentido de la vista.

La imagen condensa realidades sociales, capta aspectos relevantes, emotivos y de apreciación para una sociedad o grupo social, es un fenómeno visual vivo que transforma aspectos de la vida del hombre y de la sociedad; ya que la imagen puede ser definida como una representación figurada de temas, asuntos y conceptos. Esto se ve reflejado en la importancia del imaginario para la formación, tanto de opiniones como creencias. Todas las imágenes son objetos del mundo exterior que el ser humano decodifica desde su propia experiencia, con un banco de imágenes propio, el cual hace referencia a su cultura y experiencias propias.

La percepción y el imaginario se encuentran muy ligados, esto se debe en gran medida a los medios y a las prácticas audiovisuales. Un ejemplo de esto es que hoy en día la mayoría de las personas adquieren sus conocimientos gracias a la contemplación de los distintos fenómenos sociales o naturales y no solamente a lecturas como lo era en el pasado. En otras palabras, la información visual prima sobre la literaria, esto ha sido posible gracias a la televisión y al gran desarrollo de la informática que ha ampliado enormemente nuestras percepciones visuales. Pero de estas nuevas tecnologías también se desprenden nuevos universos, universos imaginarios en los que se crean y recrean nuevas maneras de ver al hombre, como los aspectos más oscuros de su interior: así como sus ambiciones, sus más oscuras fantasías y sus miedos más ocultos, por poner algunos ejemplos.

Pero también hay cosas que iluminan nuestro paisaje, como el número de cosas que sabemos sin haber tenido una lectura o un contacto directo con ellas, es mucho más grande que en décadas anteriores, gracias a las imágenes procedentes de los medios au-



Sin Título. © Asdrúbal Letechipía García. 2011.

diovisuales e insertadas en el imaginario a través del tiempo, hoy en día sabemos muchas cosas por el simple hecho de haberlas visto. De esta manera podemos saber lo qué es y lo qué hay en tal o cual imagen sin haber experimentado, de primera mano, dicho fenómeno; ya que la cultura visual apela a la experiencia, si alguien reconoce tal o cual imagen, es porque ha tenido una experiencia o experiencias previas que remiten al individuo a la misma.

“Surgen nuevas formas de ver y oír, no son sólo producto de un refinamiento de los sentidos, sino expresión de nuevos modelos sociales” (Rojas Mix, 2006)

Como la experiencia del espacio y/o las experiencias que podemos tener en el día a día con relación a éste, pero primero tenemos que hablar sobre la idea de espacio, es decir ¿qué es el espacio? Para nosotros, los seres humanos el espacio es una serie de relaciones que experimentamos entre el lugar o lugares que hemos ocupado, que ocupamos y que pretendemos ocupar.

Lo anterior tiene una gran relación con lo que decían los antiguos griegos como

Aristóteles² y Arquitas³. De sus concepciones podemos considerar 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.

Es así como nosotros, los seres humanos, experimentamos el espacio como las relaciones entre los distintos lugares en los que hemos estado y que hemos ocupado en él, que ocupamos y que pretendemos ocupar, debido a que nos movemos en el tiempo a través de una secuencia de espacios. Para C. Norberg Schulz el espacio arquitectónico es una interpretación concreta de esquemas ambientales o imágenes, necesarios para ubicar y orientar al hombre en el mundo, así como su estar en el mismo (Schulz, Norberg: 1975). Es por esta razón que el espacio es experimentado por nosotros, gracias a la interacción de objetos perceptibles, y las fuerzas que se encuentran en él, tales objetos los encontramos en nuestro mundo distribuidos y organizados en constelaciones de objetos

creados por la naturaleza y otros creados por el hombre.

Un ejemplo de lo anterior, de las fuerzas que poseen los espacios, lo podemos encontrar en las grandes urbes, ya que éstas mezclan grandes extensiones de superficies ocupadas por una serie de construcciones, las cuales en ocasiones son grandes conglomerados de masas de una gran densidad perceptiva. Así, tenemos que un par de edificios cualesquiera, al tener un mayor espacio que los separe el uno del otro, se tornará más liviano, mientras dicha distancia entre éstos aumente; pero también tenemos el caso contrario en las grandes urbes, el cual es mucho más frecuente, a medida en que el espacio entre edificios disminuya, cuando los edificios se encuentran más próximos entre sí, este espacio parecerá más denso e incluso agobiante.

Como ya mencioné, nosotros los seres humanos experimentamos el espacio como relaciones de lugar o lugares, en los que hemos estado, estamos y estaremos, siguiendo la premisa anterior; se hizo fundamental para el hombre tanto primitivo, como para el contemporáneo adquirir una serie de habilidades y/o relaciones, ya sea para sus distintas y respectivas funciones en su medio ambiente o para su subsistencia, adquiriendo sentido y orden en un mundo de cambios constantes y así ser capaz de generar conceptos espaciales que le ayuden a comprender y a unificar las relaciones existentes entre él y su medio ambiente para poder llevar a cabo acciones con un propósito determinado.

Es por esto por lo que, el espacio arquitectónico, se adapta a las necesidades de acción del hombre para facilitar su orientación mediante la percepción, en primera instancia, y posteriormente para la creación de esquemas. Gracias a esto los objetos, las formas, las construcciones,

-
- 2 En su libro Física, Aristóteles 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.
 - 3 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 limitaciones. 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.

etc., adquieren orientación y sentido, relacionándose entre ellos como conceptos, ahora ya con nombre tales como interior y exterior; lejos y cerca; arriba y abajo; separado y unido; etc. Con estos conceptos desarrollados a lo largo de la historia del hombre, ha sido capaz de orientarse para actuar y así expresar su orientación en el mundo, mundo del que no percibimos todos lo mismo, sino que cada uno percibe algo particular de él, gracias a nuestras motivaciones y experiencias anteriores. Por ejemplo, la persona que conduce su automóvil basa sus acciones en motivaciones, experiencias y suposiciones diferentes a las de una persona que va a pie sobre la misma calle, y diferencias como estas se aplican a todos nosotros, debido a que como individuos cada uno de nosotros tiene sus propias motivaciones y experiencias anteriores.

Es así como cada imagen, en este caso las imágenes que nosotros mismos generamos desde y en los ambientes en los que nos desenvolvemos, se dejan leer por nosotros, debido a que pertenecen y pertenecemos a una misma cultura, ya que las interacciones que se generan entre imagen, cultura e individuo, nos permiten leer a las imágenes de manera acertada dependiendo de nuestros lineamientos marcados por la cultura, pero como dice Miguel Rojas Mix, en su libro *El imaginario civilización y cultura del siglo XXI*, “las dificultades aparecen cuando el espectador pertenece a una cultura diferente”, esto visto desde otro punto también se aplica cuando dicho espectador no ha tenido una experiencia o experiencias similares a las que se le presentan en las imágenes que contempla, esto es lo que marcaría el éxito o el fracaso de una imagen, que se da por una correcta interpretación del espectador. ¿Y qué es lo que

genera esta correcta interpretación?, la respuesta es la familiaridad, específicamente la familiaridad cultural, y tomando en cuenta las experiencias, también se genera una familiaridad experiencial, ya que, sin éstas, no es posible que la imagen se lea correctamente.

“La familiaridad es el conocimiento profundo que da el contacto habitual del ‘nosotros’ en que crecimos. Comprende desde el alma de un pueblo hasta los prejuicios de ese pueblo. [...] Es a partir de la familiaridad que se configuran los auditorios desde los cuales se escucha y se comprende el discurso propio y el ajeno” (Rojas Mix, 2006).

La familiaridad permite que nosotros podamos conocer y valorar, relacionar y descifrar, gracias a ella tenemos el conocimiento y la conciencia de la imagen mental que hace posible el reconocer lo que vemos. Entonces, nosotros como espectadores, somos capaces de captar la imagen y lo que ella representa, gracias a que conocemos el mundo en el que vivimos y todo lo que ello implica, sin perder de vista que la familiaridad se desarrolla sobre la constancia de nuestro entorno perceptivo y cultural.

De la familiaridad se puede desprender el *motivo*, el cual de acuerdo con Erwin Panofsky es todo elemento figurativo que el observador delimita dentro del contenido temático. Se puede decir que es la categoría más elemental del significado, entendiendo por esto todo lo que las formas que se encuentran dentro de una imagen nos comunican o significan. ¿Y cómo es posible el conocimiento de un motivo o motivos?, simple y sencillamente el conocimiento de los motivos nos lo da la experiencia cotidiana.

Es así como, el imaginario nos dota de un marco referencial, ya que un motivo no tiene sentido si no puede ser reconocido y clasificado por el banco de imágenes que posee el espectador, que posteriormente clasificará dentro de esquemas y que, como se ha mencionado anteriormente, representan la primera aproximación al reconocimiento.

Gombrich en su libro *Arte e Ilusión* señala que el arte depende de la ilusión y que el grado de ilusión depende de los estereotipos culturales vigentes, en otras palabras, el arte depende de los convencionalismos que nos dicta la cultura, que también se encuentran dentro del imaginario, donde el ver y el saber son uno mismo, así retroalimentan y actualizan el imaginario. Actualmente la gran mayoría de los seres humanos, y en especial los estudiosos y apasionados de la imagen, ve el mundo de manera espontánea, debido a que tenemos una clara guía cultural de cómo ver el mundo, esta guía es el imaginario.

Rafael García Mahiques en su libro *Iconografía e Iconología*, indica que la obra de arte es un objeto de comunicación para los seres humanos, debido a que posee una estructura organizada y reglas que conoce el destinatario, quien establecerá una rela-

ción de interpretación con la obra de arte en cuestión. Esto es posible gracias a que la obra de arte pasa a ser una imagen, que es integrada en un proceso signifi- cante, y ya que el proceso signifi- cante también es cultural, genera codificación.

Esta codificación, que genera tanto la significación como la cultura, es una gran trama de convencionalidades; es patente e innegable la existencia de una tradición cultural de convenciones, que tenemos que considerar junto con el contexto de la obra. Y para poder aproximarnos de la mejor manera posible al significado de la obra de arte es elemental, de acuerdo con Panofski, comprender la obra de arte en relación con la actitud del grupo que ha sido cualificado conciente o inconcientemente por parte del artista.

Debido a que vivimos en un espacio tanto físico como significativo, es necesario explicar todos los sistemas participantes en una cultura, entre los sistemas sintácticos, semánticos y pragmáticos, las tres instancias de la semiótica, de un grupo de objetos físicos o significantes, ya que, a los objetos, conjunto de objetos o sistemas de objetos, les son asignados cargas semánticas, acordadas con anterioridad dependiendo de cada cultura.

“La construcción misma del orden del mundo es concebida inevitablemente sobre la base de una estructura espacial que organiza todos los niveles de ella. [...] el texto de la cultura es caracterizado no solo como un determinado sistema de clasificación que reproduce la construcción del mundo. El incluye también la categoría de valoración, la idea de la jerarquía axiológica de tales o cuales casillas de la clasificación general”⁴. (Lotman, 1998)



Sin Título. © Asdrúbal Letechipía García. 2011.

4 Lotman, La semiosfera II.

Estas significaciones que se asignan a cada objeto son acordadas por los grupos de poder; y comunicadas al resto de población, que aceptan predeterminadamente sin objeción alguna lo establecido; integrándolas así a su cultura y al uso cotidiano.

Cuando estas significaciones resisten el paso del tiempo, y no son expulsadas por la semiósfera, se transmiten de generación en generación formando parte del imaginario colectivo, es decir son conformadores de la cultura materna de los miembros de la sociedad, los cuales serán capaces de decodificarlas sin ningún problema, las vea correctas o incorrectas. A estos elementos significativos, se les llaman subcódigos.

A partir de la definición de imaginario colectivo, es posible llegar a la conclusión de que los espacios, la clasificación de los espacios y la identificación de estos mismos por las personas que los experimentan, o que simplemente los observan a través de imágenes, se logra, en gran medida, a partir de la experimentación de una serie de relaciones espaciales que experimentan, viviéndolas o sufriendolas, en su día a

día, los habitantes de las grandes urbes, ya que son ellos los que interactúan con ellas vivenciando de primera mano todas las vicisitudes que les plantean en sus recorridos diarios entre sus calles y edificios. ¶

Las imágenes fotográficas forman parte del proyecto “La fotografía como vehículo generador de sensaciones y empatías. Las sensaciones en el mundo de la agorafobia, claustrofobia y acrofobia”

Fuentes de información:

- García Mahiques, Rafael, *Iconografía e iconología*, Ediciones Encuentro, Madrid, 2009.
- Lotman, Iuri, *La semiósfera II*, Cátedra, Madrid, 1996.
- Norberg-Schulz, Christian, *Existencia, espacio y arquitectura*, Blume, Barcelona, 1975.
- Rojas Mix, Miguel, *El imaginario: civilización y cultura del siglo XXI*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2006.
- García Mahiques, Rafael, *Iconografía e iconología*, Ediciones Encuentro, Madrid, 2009.

Reflexiones en torno a la imaginерía mexicana

Por José Luis Ortiz Téllez.

La influencia americana y europea (italiana, francesa y española) durante los primeros años del siglo XX fueron las causas de que nuestra cultura mexicana, rica en tradiciones, no sobresaliera en el campo de la gráfica hasta muchos años después. Fueron algunos extranjeros y estudiosos de nuestra cultura quienes nos dieron a conocer poco a poco la extraordinaria sensibilidad gráfica en México. Las imprentas fueron responsables de la reproducción masiva de imágenes con productos y periódicos que distribuían la gran imaginерía a nuestro gran público con tonalidades de arte popular. Cajas de cerillos, etiquetas de cigarrillos y puros, literatura popular, volantes, folletos, carteles y carteleras de cine o de corrida de toros, combates de lucha libre, peleas de box, jaripeos, pelea de gallos, fiestas patrias y algunos libros y otras publicaciones. Imágenes simples, sinceras que se imprimían con técnicas rápidas y rudimentarias que no eran fechadas o registradas, impresas en papeles de baja calidad que fueron desapareciendo con el paso de los años.

¿Pero de dónde vino toda esa imaginерía, fantasía e imaginación? De nuestro pasado precolombino fusionado con el europeo. Miles de objetos utilizados para la estampa fueron colectados tanto por manos sanas como por otras lucrativas. Otras

técnicas vienen de los ilustradores criollos como Gabriel Vicente Gahona (*Picheta*)¹ y José Guadalupe Posada² que utilizaban herramientas como el buril (velo o lengua de gato) y el pincel para preparar sus planchas de metal y madera. Según Jean Charlot³, artista, ilustrador y muralista, nos llegó por ósmosis del Taller de la Gráfica Popular⁴, en apoyo a las luchas populares de México y de otros países a través de la gráfica para carteles, periódicos, hojas volantes, folletos y libros. La lista de artistas es extensa, –algunos de ellos pasaron por la Antigua Academia de San Carlos⁵– como

- 1 Gabriel Vicente Gahona (1828–1899). Caricaturista, pintor, dibujante y grabador mexicano.
- 2 José Guadalupe Posada (1852–1913). Grabador, ilustrador y caricaturista mexicano.
- 3 Louis Henri Jean Charlot (1898–1979). Pintor francés.
- 4 El Taller de Gráfica Popular, colectivo de grabadores fundado en México en 1937 por los artistas: Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins y Luis Arenal Bastar. El colectivo surgió con la idea de utilizar el arte para fomentar sus causas sociales revolucionarias. El taller se volvió una base de actividad política y de gran desempeño artístico.
- 5 La Academia de San Carlos es un edificio histórico perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México y que alberga a la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño de dicha institución. Se localiza en el Centro Histórico de la Ciudad de México. El edificio actual fue levantado sobre otro que perteneciera al Antiguo Hospital del Amor de Dios y remodelado en su aspecto actual a mediados del siglo XIX.



Reflexiones en torno a la imaginaria mexicana. © Jorge Fanuvy Núñez Aguilera. 2019

Leopoldo Méndez⁶ quien fue uno de sus fundadores. Por ejemplo, recordemos también los carteles taurinos con imágenes de Carlos Ruano Llopis⁷ de una extraordinaria expresión visual.

En los años sesenta y setenta existieron editoriales como Era (de la Imprenta Madero), el Instituto de Investigaciones Sociales, Salvat, Joaquín Mortiz, Artífice Ediciones, Grupasa, Imprenta Universitaria, Nuestro Tiempo, Siglo Veintiuno Editores, por supuesto, el Fondo de Cultura Económica y la Secretaría de Educación Pública, entre muchas otras. Asimismo, la mayoría de los carteles culturales de cine, teatro, y las ediciones de novelas, poemas y cuentos, así como de textos de historia, dependían de algunas de estas editoriales que contrataban directamente con sus propios artistas gráficos, entre ellos, por el ejemplo, el impresor Azorín, primero,

y luego Vicente Rojo⁸ quienes colaboraron para la Imprenta Madero. Lo mismo sucedía para el Suplemento Dominical México en la Cultura, impreso por los talleres del Diario Novedades, que fue editado por Fernando Benítez⁹.

Recordemos que en esa época los textos eran “parados” en linotipo, que eran barras metálicas que contenían las galeras de la tipografía. Recuerdo a mi tío Nano en los Talleres Gráficos de la Nación¹⁰, como uno de tantos que paraban y formaban en una fundidora de linotipo. En ellos se editaban los textos antes de ser convertidos en lingotes de metal. De ahí salieron múltiples ejemplares políticos y educativos para apoyo a la Secretaría de Educación Pública¹¹ y otras dependen-

6 Leopoldo Méndez (1902–1969). Artista plástico mexicano.

7 Carlos Ruano Llopis (1878–1950). Pintor y cartelista taurino español.

8 Vicente Rojo Almazán (1932). Pintor, escultor y diseñador mexicano, nacido en Barcelona, España.

9 Fernando Benítez (1912–2000). Periodista, escritor, editor e historiador mexicano.

10 <https://www.gob.mx/tgm>

11 <https://www.gob.mx/sep>

cias gubernamentales. Las ilustraciones eran encargadas a los ilustradores de la época, y de ahí salían todas las publicaciones oficiales y de propaganda del único partido en el poder.

Para las revistas comerciales colaboraban reconocidos ilustradores como el *Chango* Cabral¹², Rafael Freyre “La Ranita”¹³, y Abel Quezada¹⁴, entre otros. La Imprenta Madero no era la única, existían otras grandes impresoras como la de Miguel Galas, sobrino de Juan Galas, produciendo calendarios que llegaban a todos los rincones de México, con pinturas e ilustraciones de Jesús Helguera¹⁵, con motivos mexicanos, paisajes, mujeres indígenas, bellas y exhuberantes, que solamente se encontraban en la fantasía, o con imágenes que aludían a las estaciones, marcando el paso de los años, o a escenas revolucionarias e imágenes religiosas, apegadas a nuestra cultura y tradiciones. Fueron ellos quienes además reprodujeron la mayoría de los impresos para la Olimpiada de 1968.

Luis Landin Stefani comenzó con su empresa Ediciones de Arte Landin en las que se añadían santorales a fotografías y a tarjetas postales, que luego se venderían como calendarios. Ahora llamados CYPsa (Calendarios y Pasatiempos, S.A. de C.V.) que se encuentran en la ciudad de Querétaro. Mauricio Devaux¹⁶ llamado pintor de la patria impecable y diamantina, fue

el artista, pintor de todos los almanaques, calendarios, tarjetas postales, abanicos que un gran grupo de mexicanos disfrutaron. Deveaux nació en Francia y el estado le negó la nacionalidad mexicana.

Finalmente adquirieron en los setentas la empresa de barajas, Clemente Jacques denominada Pasatiempos el Gallo¹⁷, heredera de una tradición que se remonta al año de 1887, cuando Clemente Jacques¹⁸, empresa dedicada al ramo alimenticio, decide comenzar a imprimir las etiquetas de sus productos. De ahí surgieron la famosa Lotería que como mexicanos, no podemos pasar desapercibidos los tremendos juegos de mesa, serpientes y escaleras; la oca y otros más. CYPsa a mi entender, es la más grande de todas, inclusive con plantas impresoras en Texas, EUA para distribuir a los paisanos del norte. Todos en conjunto sin dejar olvidado a ninguno, contribuyeron con su esfuerzo y dedicación al desarrollo de imaginaria en nuestra cultura popular mexicana.

Del departamento de Artes Plásticas del INBA y de la UNAM salían carteles y publicaciones en blanco y negro y algunos con dos o tres colores. Los suplementos culturales de los más prestigiados periódicos

12 Ernesto García “El Chango” Cabral (1890–1968). Dibujante, caricaturista y pintor mexicano.

13 Rafael Freyre Flores (1917–2015). Caricaturista mexicano.

14 Abel Quezada Calderón (1920–1991). Caricaturista, historietista y escritor mexicano.

15 Jesús Enrique Emilio de la Helguera Espinoza (1910–1971). Pintor e ilustrador mexicano.

16 Maurice Deveaux (1910–1974). Pintor e ilustrador francés, radicado en México.

17 Clemente Jacques importó y comercializó naipes de baraja española y de póker. Además, utilizó la impresión para promocionar sus productos en diversas ferias mundiales, tal es el caso de la salsa de tomate cátsup, cuya imagen está representada en la carta denominada ‘La Botella’. Asimismo, la imagen del gallito, que parece tan vinculada a las fiestas mexicanas –quizá hasta apegada a las famosas peleas de gallos de los palenques, y dio sello a su marca de 54 cartas, creada en 1913, como Pasatiempos El Gallo–, es en realidad un símbolo heráldico de dicho animal, emblema de su natal Francia. Otras de sus imágenes se basaron en el tarot, como La Muerte, El Sol y La Luna. Algunas que aparecieron inicialmente se perdieron con el tiempo, como Adán y Eva.

18 <http://www.clementejacques.com.mx/historia.php>

dicos de la época: *El Universal*¹⁹, *El Excelsior*²⁰ y *Novedades*²¹, La revistas *Siempre!*²², *Artes de México*²³, *Revista de Bellas Artes del INBA*, *Revista de la UNAM*, *Revista Caballero de los Ampudia*; *Jueves de Excelsior*; la revista de poesía, prosa, cartas en español e inglés: *El Corno Emplumado*²⁴, entre otras.

Las técnicas utilizadas en la época de los cincuenta y sesentas y setentas fue de prensas planas; litografía (la abuela del *offset*); rotograbado; heliograbado; serigrafía; grabado en madera y linóleo; xilografía y más tarde el *offset*. Los barridos de color eran interesantes y prácticos. Ya habían sido utilizados en los carteles de boxeo y lucha libre.

El diseño de carteles de las compañías cinematográficas nos ofrecía imágenes combinadas producidas a la tempera o al gouache. Mi hermano mayor Daniel se ganó la vida, antes de ser cirujano, haciendo ilustraciones (pinturas) para

la Metro Goldwyn Mayer²⁵ y la Columbia Pictures²⁶. Las fuentes tipográficas eran limitadas pero suficientes para ser utilizadas una y otra vez hasta convertirse en rutinarias, existían las de madera, metal y foto composición.

En cuanto al grabado comercial recordemos a Fernando Fernández, S.A.²⁷ y su impresión de valores; a Carlos Alvarado Lang²⁸ quien fuera uno de los mejores maestros del grabado comercial, fue maestro por muchos años en la ENAP (Hoy Facultad de Artes y Diseño de la UNAM). Esta técnica era utilizada solamente por los conocedores de la buena calidad en la impresión, del mejor papel y de la definición total de los caracteres tipográficos, por su alta calidad de acabado. Había grabados en seco, blancos, con relieves en diferentes niveles, colores metálicos, plata, oro y otros colores. Fueron populares entre quienes tenían presupuesto suficiente en los cincuenta y setenta. Las técnicas eran impresionantes y los acabados extraordinarios: tarjetas de presentación, hoja carta, sobre, invitaciones, participaciones, esquelas, documentos de valores, etc.

En la educación del diseño, la Universidad Iberoamericana y la escuela de Bellas Artes habían incluido materias y técnicas del diseño gráfico –sin nombrarlo así di-

19 El Universal es un diario mexicano de circulación nacional fundado en 1916. Es uno de los diarios de mayor circulación en México.

20 Excelsior es el segundo periódico más antiguo de la Ciudad de México. Fundado por Rafael Alducin y su primer número circuló el 18 de marzo de 1917.

21 Novedades de México fue un periódico publicado en la Ciudad de México, fundado por Rómulo O'Farrill Jr. en 1955.

22 Siempre!, revista semanal de política en México desde la década de los 50, fundada por José Pagés Llergo en 1953.

23 Artes de México es una revista de arte especializada de México. Fundada en 1953 por Miguel Salas Anzures, y refundada en 1988. Se caracteriza por editar volúmenes temáticos sobre el arte, sus creadores, tendencias y las tradiciones artísticas de México.

24 El Corno Emplumado, también llamada en inglés The Plumed Horn, (1962-1969) fue una revista literaria bilingüe mexicana, pionera en la difusión de la poesía beat en Hispanoamérica. Fundada por Sergio Mondragón, Margaret Randall y Harvey Wolin en la Ciudad de México en 1962, con el propósito de divulgar la poesía estadounidense y latinoamericana.

25 Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. (MGM) es una compañía estadounidense de producción y distribución de películas de cine y programas de televisión.

26 Columbia Pictures es una productora estadounidense de películas y televisión que forma parte de Columbia TriStar Motion Picture Group posesión de Sony Pictures Entertainment, la cual a su vez forma parte del gigante japonés de la electrónica Sony.

27 Empresa mexicana dedicada a la impresión, creada en el año de 1934 por Don Fernando Fernández y su hijo, Don Rubén Fernández.

28 Carlos Alvarado Lang (1905–1961). Grabador mexicano.

rectamente—. En la ENAP ya se impartían materias con sistemas de reproducción en comunicación y publicidad. Se diseñaban carteles, ornato urbano, carteleros, anuncios, personajes característicos, logos llamados marcas, imágenes con brocha de aire, y empaque. Se dominaban las técnicas de acabado con tintas y colores a la tempera preparados por nosotros mismos, y los colores *gouache*²⁹ antes de que aparecieran los colores mexicanos de acrílico Vinci³⁰. Algunos colores se preparaban manualmente. Había sistemas de serigrafía para acabados finales donde también se hacían letreros y calcomanías. Técnicas de representación con dibujos, bocetos (*layout*), y pinturas en dos y tres dimensiones. El uso correcto de la tipografía con formatos, plecas, tramas y familias existentes en la época.

Había un taller de impresión con prensa y tipos para imprimir pequeños formatos de carteles, panfletos o propaganda política –apoyando al candidato contrario—. Quienes manejaban esos talleres permitían que fueran utilizados por camaradas de cierta orientación política ajena a los fines educativos del arte y diseño. Ahí es donde radicaba nuestra diferencia y postura, el departamento de publicidad no diseñaba panfletos políticos, diseñaba para la comunidad, para grandes audiencias, para una realidad latente, sin ideologías en nuestros mensajes. Así comenzaron

las diferencias y luchas políticas. Los que se consideraban artistas puros llamaban al diseño de comunicación como arte de prostitución y arte utilitario.

Había una gran confusión en esos colegas que en realidad eran una fuente de conspiración y retraso. Durante más de treinta años, el maestro David Alfaro Siqueiros³¹, socialista, artista plástico, ya venía hablando del uso de acrílicos, brochas de aire y colores industriales Duco, la piroxilina, pinturas automotrices DuPont, el uso de la fotografía, de la cinematografía, de estructuras tridimensionales, de las grandes escalas y dimensiones y sobre todo de la pluma con sus teorías y reflexiones. Él les dio uso a esos grandes medios y si ahora viviera también usaría las ventajas que ofrece el uso de la computadora. Como visionario nos legó datos inauditos, gracias a su gran mundo, que muchos otros artistas plásticos ignoraban o simplemente no podían ver.

En los sesenta se les dio gran atención a las muestras de arte, a las galerías, a los salones de arte y a los museos que abrían las puertas a los grandes artistas de la época. A los ciudadanos nos dieron pan y luego palos. Durante esos años se mostraban a los gallitos intelectuales, a los artistas oficiales, nos dieron la versión distorsionada de la historia, diseñando una economía para pudientes. A unos se les dio becas, a otros fortunas. Los afortunados recibieron embajadas y consulados, más tarde se le voltearon al sistema como si nunca hubieran dependido de él. Qué ingratos fueron. ¿o será que se arrepintieron?, una vez que comieron del pan ya no lo necesitaron.

29 El *guache* o *gouache* (del galicismo *gouache* que puede derivar del italianismo *guazzo*) es una técnica pictórica y un tipo de pintura relativamente moderna, que ha evolucionado a partir de técnicas más antiguas como la aguada y la acuarela. Consiste en diluir los colores en agua para crear una escala de tonos.

30 Pintura soluble en agua de tonos firmes y permanentes que no son afectados por la luz o alcalinidad, es fácil de aplicar y mezclar para obtener nuevos tonos, no es tóxica.

31 José de Jesús Alfaro Siqueiros (1896–1974). Pintor y militar mexicano. Es considerado uno de los tres grandes exponentes del muralismo mexicano.

El gran partido político revolucionario jugó atinadamente al ratón loco, demostró que fue buen proveedor de las acarreadas, destruyendo tanto a líderes como a manifestaciones. Ganó con los fraudes y cuando se sintió atrapado provocó apagones. En los sesentas bailábamos de todos los ritmos, normalmente los sábados, recorrien-

do la ciudad de norte a sur, de Este a Oeste, buscando la *pachanga*³². En esa época el rock en español hizo su debut, el twist y la balada sonaban, sin que dejara de tocarse la música tropical, que era lo más popular pero que finalmente fue reconocida por algunos intelectuales a partir de la expresión “la rumba es cultura”. ¶

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

32 Danza originaria de Cuba. También se le llama así a un alboroto, fiesta o diversión bulliciosa.

Sonido, música y pedagogía en la Bauhaus

Por René Contreras Osio.

A un siglo de la fundación, el 1 abril de 1919 en Weimar, Alemania, la Bauhaus y sus principios pedagógicos cobran relevancia en el contexto actual de la educación artística y los diseños. Hoy proliferan las escuelas profesionales de diseño orientadas a cumplir con la demanda y producción de imágenes y objetos dirigidos a públicos cada vez más grandes y diversos que requieren ser atendidos por profesionales de la forma estética y funcional. Se observa que recientemente el perfil del diseñador se ha acercado a las estrategias y metodologías de producción de sentido emanadas de la esfera de los profesionales de las artes visuales, en paralelo, lo mismo sucede con el sistema privado e institucional del arte, cada vez más incorpora en sus discursos museológicos a los diseños, así como la exaltación y difusión mediática del diseñador, que hoy se torna tan relevante para la cultura como lo fue la figura del artista del siglo XX.

Algo semejante ocurre con la formación de los artistas visuales que, desde su formación académica o no, en aras de su supervivencia económica y cultural, recurren a procesos y metodologías de producción propias de un diseñador, sobre todo en cuanto se refiere a la gestión de sus recursos, a la difusión y promoción mediática de sus productos, así como a la metodología procesual de su quehacer.

Esta hibridación o intersección en la conformación de perfiles disciplinares y profesionales conlleva también el cruce de metodologías y estrategias didácticas de ambos mundos en las universidades, donde confluyen disciplinas y perfiles dedicados precisamente a lograr el cruce de recursos, saberes, técnicas y procesos en aras del enriquecimiento de los productos emanados de sus aulas; así, los campos disciplinarios de las artes y los diseños generan intersticios por donde se cuelan procesos y lenguajes de otras áreas del conocimiento como la ciencia, la tecnología y otras artes para conformar productos que, sin ser científicos o tecnológicos, entablan interesantes diálogos ciencia-arte, arte-tecnología, arte-artesanía y arte-diseño, influenciándose mutuamente a partir de puntos de intersección en la conformación de los derroteros creativos actuales.

En este punto, es pertinente acudir a experiencias creativas y pedagógicas históricas que anteceden a estos escenarios actuales, me refiero en especial al papel del sonido y la música como recurso pedagógico empleado en el curso preliminar de la Bauhaus. Si bien, en ninguna de sus etapas se contempló la enseñanza musical como finalidad, la música y el sonido estuvieron presentes en varios momentos de sus prácticas pedagógicas como veremos a continuación.

Durante la primera fase de Weimar 1919-1926 se instauró el curso preliminar o *Vorkurs*. Walter Gropius nombra a Johannes Itten maestro de la forma, quien, por ser maestro de primaria estaba en contacto con las teorías pedagógicas de Pestalozzi, del que incorpora elementos disciplinares y pedagógicos fundamentados en el empirismo que basa el conocimiento y los aprendizajes en la intuición sensible de las cosas, a partir de lo cual se generan las experiencias cognitivas que intervienen en la formación y educación de los niños. Itten, además, practicaba la fe Mazdazna derivada del antiguo Zoroastrismo¹, que ve el mundo como escenario donde se da la lucha permanente del bien y el mal, donde el concepto de realidad es el de sólo apariencia, y que habrá de ser develada para acceder a la verdad mediante la práctica disciplinada de ejercicio físico, control mental y el vegetarianismo, éstas y otras prácticas de sinestesia, como la inclusión del sonido, fueron empleadas para promover y despertar la creatividad entre el alumnado.

Durante su curso preliminar, Itten instauró la práctica del *Bauhauspfiff* (“Silbido de la Bauhaus”)² se puede suponer que el ejercicio matutino antes de comenzar el curso, aunado a la práctica de respiración consciente y profunda, más el sonoro silbido de los alumnos al unísono, propiciaban el estado ideal para el emprendimiento creativo, necesario para su formación, y posteriormente el acceso al siguiente nivel dentro de la estructura curricular de la Bauhaus.

Como puede observarse, la influencia de las culturas orientales en la filosofía de la Bauhaus deja sus rastros en la implanta-

ción de pedagogías tendientes a armonizar todos los aspectos y experiencias vitales junto a la adquisición de conocimientos. Podemos conjeturar que para Itten, la formación debía ser interdisciplinar donde el trabajo y la técnica se decantarán en una filosofía creativa e integradora de las capacidades naturales del alumno.

Otro aspecto del protagonismo del sonido fue la clase Teoría de la armonía que fue impartida durante el curso preliminar de 1929 a 1933 por la música Gertrud Grunow (1870-1944)³. Esta clase coincide con las ideas de su antiguo alumno Johannes Itten y al igual que él, pone en práctica diversas pedagogías basadas en la experiencia de la sensorialidad y la sensibilidad del alumnado durante el curso preliminar, de donde, una vez concluido, habrán de integrarse a la fase siguiente de taller. Grunow fundamentó su curso en sus experiencias pedagógicas musicales y a partir del principio de la sinestesia. El objetivo del curso de armonía era la búsqueda del equilibrio entre las cualidades y posibilidades creativas del alumno mediante estos supuestos y relaciones de correspondencia entre color, forma, materia y sonido. Ella buscó la interrelación de los sentidos, especialmente de la vista y el oído para desarrollar en el alumno una claridad intuitiva o comprensión natural de la forma y demás cualidades del diseño orientado a la interrelación del objeto con el público consumidor; es decir, el diseñador debería llegar a tener la comprensión total de sí mismo y de los atributos materiales y sensoriales de los objetos para hacerlos coherentes e integrarlos armónicamente en el entorno humano.

1 Rodríguez Morales, L. A. (2000). El tiempo del diseño después de la modernidad, Universidad Iberoamericana, México.

2 El sonido y la música en la Bauhaus. DANIELACHG.

3 Vadillo Rodríguez, M. ANUARIO MUSICAL, N.º 71 enero-diciembre 2016, ISSN: 0211-3538. Universidad de Sevilla: La música en la Bauhaus (1919-1933): Gertrud Grunow como profesora de armonía. la fusión del arte, el color y sonido.

Su teoría se basaba en un ordenamiento cromático con sus correspondencias en la materia, color, sonido y sentimiento. De la comprensión de estas asociaciones se desprendía en el alumno la dinámica asociativa para transmitirlo a la forma creada, así la consciencia y comprensión sensorial, vía el sonido y la música, acrecentaba la sensibilidad, y de ahí se partía a la traducción de valores vitales, esenciales o trascendentales en las formas y el color.

La práctica musical al interior de la Bauhaus se materializó con su propia orquesta, la Bauhauskapelle o Bauhaus Jazz Band y estaba conformada por alumnos que animaban las fiestas y celebraciones al interior de la escuela; dichas fiestas eran temáticas, estacionales y carnavalescas; en ellas se fomentaba la interacción fraternal alumno-maestro y eran en ese sentido un factor pedagógico y de cohesión identitaria. Musicalmente la orquesta reinterpretaba, parodiaba e intervenía canciones populares de la época, con alteraciones instrumentales disonantes y provocativas.

Al respecto Miguel Molina, catedrático de la Universidad Politécnica de Valencia⁴, España, presenta la reconstrucción realizada en el año 2004 en la UPV con los resultados del proyecto de investigación “Reconstrucción de obras artístico-sonoras de la Vanguardia Histórica (1909-1945)” y la exposición *Ruidos y Susurros de las Vanguardias (1909-1945)* en la propia UPV. Comenta los usos instrumentales de la



La influencia de las culturas orientales en la filosofía de la Bauhaus deja sus rastros en la implantación de pedagogías tendientes a armonizar todos los aspectos y experiencias vitales junto a la adquisición de conocimientos.

batería de la Bauhauskapelle durante las fiestas temáticas que celebraba la Bauhaus. El instrumento básicamente era una batería de jazz de la época, a la que se añadieron algunas ollas metálicas, claxon y cencerro, incorporando el chirrido del banco y un cono altavoz⁵; esta configuración ofrece un rango interpretativo más allá de la función percusiva tradicional del jazz y de acompañamiento rítmico, pues el claxon y demás objetos sonoros no ortodoxos, lo acercan a las experiencias posteriores del piano preparado de John Cage⁶ y a posibilidades imaginativas desde el campo sonoro.⁷

5 Batería Bauhauskapelle. Bauhaus Jazz Band (1924-1932).

<https://www.youtube.com/watch?v=CZHS01D0pQ4>

6 John Milton Cage Jr. (1912-1992). Compositor, instrumentista, filósofo, teórico musical, poeta, artista, pintor, estadounidense. Pionero de la música aleatoria, de la música electrónica y del uso no estándar de instrumentos musicales.

7 Laboratorio de Creaciones Intermedia. Universitat Politècnica de València. www.upv.es/intermedia

4 Universitat Politècnica de València. <https://www.upv.es/>

Finalmente comentaremos las experimentaciones sonoras⁸ realizadas por Lazlo Moholy Nagy quien vió en la mecanización, el futuro y la posibilidad creadora a partir del sonido fijado en medios como el disco de acetato al que se podía convertir en soporte creativo, adelantándose así en muchos años a la música concreta y al *sample*. Fue a partir de diversas prácticas experimentales y manipulaciones en la función mecánica de la tornamesa –como la alteración de la velocidad de las revoluciones o abocardando y desplazando el agujero central para que al ser tocado, se alterara y deformara la reproducción– que se generaban *glissandos* aleatorios; otra técnica consistía en rayar intermitentemente los surcos para producir música; es decir se hacía uso de un soporte grabado como tema o *sample* para alterar con ello el contenido sonoro original. Finalmente, a través de la manipulación del disco, al correrlo en reversa, se producía lo que hoy se denomina *scratching*, otro efecto más se obtenía por medio de pinchar el disco con lo que se producía la repetición constante de la misma frase musical o bucle sonoro. Estos hallazgos fueron premonitorios de los recursos que en años posteriores fueron empleados en la composición de la música electroacústica con cinta magnetofónica, al igual que la música popular en los años 60, 80 y todas las variantes bailables de la electrónica actual. ¶

sica electroacústica con cinta magnetofónica, al igual que la música popular en los años 60, 80 y todas las variantes bailables de la electrónica actual. ¶

Fuentes de consulta

- Rodríguez Morales, L. A. (2000). El tiempo del diseño después de la modernidad, Universidad Iberoamericana, México.
- Vadillo Rodríguez, M. ANUARIO MUSICAL, N.º 71 enero-diciembre 2016, ISSN: 0211-3538. Universidad de Sevilla: La música en la Bauhaus (1919-1933): Gertrud Grunow como profesora de armonía. la fusión del arte, el color y sonido.

Recursos digitales

- El sonido y la música en la Bauhaus. <https://danielachg.wordpress.com/el-sonido-y-la-musica-en-la-bauhaus/> Consultado el 3 de febrero de 2019.
- Batería Bauhauskapelle. Bauhaus Jazz Band (1924-1932). <https://www.youtube.com/watch?v=CZHS01D0pQA>. Consultado el 3 de febrero de 2019.
- La caja blanca - Bauhaus VI. La semana de la Bauhaus. Hans Heinz Stuckenschmidt II - 07/12/11. https://mx.ivoox.com/es/caja-blanca-bauhaus-vi-la-semana-audios-mp3_rf_538250_1.html. Consultado el 3 de febrero de 2019.

8 La caja blanca - Bauhaus VI. La semana de la Bauhaus. Hans Heinz Stuckenschmidt II - 07/12/11

Perpetuum mobile

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas.

El 2 de noviembre de 2018 tuvo lugar, como cada año desde 1994, en Guanajuato, Gto. el festival Muerte en Cartelera. La única pieza de *performance* que se presentó en esta edición del festival fue *Perpetuum mobile*, misma que fue nombrada por Ivonne Gallegos (de Celaya, Gto.) y concebida y realizada por los artistas de performance Juana Duarte (de Irapuato, Gto.), Hugo Alegría (del Estado de México), Freyda Adame (de Tamaulipas) y Gonzalo Bernal (de Salamanca, Gto.). También participaron en la acción doce estudiantes de la Escuela de Nivel Medio Superior de Salamanca que integran el grupo de *performance* llamado 'Exploración espacial': Mariana Martínez, Arturo Hernández, Elizabeth Pérez, Julián Banda, Miriam Rosiles, Andrea Ramírez, Jennifer Martínez, Leonardo Serrano, Rafael Espinoza, Sandra Ramírez, Ángel García y Elvira Corona. El registro estuvo a cargo de los estudiantes de la licenciatura en Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato, Lucía Azcué, Elías González y Alberto Cárdenas.

La convocatoria del festival se distingue por dos rasgos, las piezas presentadas deben abordar el tema de la muerte y deben ser efímeras. Así, concebimos nuestra pieza desde la comprensión de la muerte como parte de un proceso de transformación, como parte de un ciclo integrado también por la vida y que experimentamos en múltiples ocasiones. Abordamos el concepto de muerte no como algo defi-



Estudiantes del grupo Exploración espacial y Freyda Adame. Fotografía: Lucía Azcué.

nitivo sino como algo que siempre está en constante movimiento: la muerte de un rol individual, la muerte de una relación respecto a otro ser humano, la muerte de una etapa físico-corporal. Una muerte que conlleva siempre un renacer.

Perpetuum mobile retomó ciertos elementos de las primeras acciones mexicanas de vanguardia. De *Venta de mujeres* (1925), una acción realizada por los estridentistas como una subasta, recuperamos la idea del intercambio que puede observarse cuando los espectadores intercambiaron su aliento por un objeto. De las *balmoreadas* hechas por Conchita Jura-

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

- 29 -



Freyda Adame. Fotografía: Lucía Azcué.

do entre 1926 y 1931, una acción en la que esta actriz, vestida de hombre, engañaba principalmente a mujeres ambiciosas, retomamos la idea de travestismo como transformación. De la acción en la cual el payaso Pirrín, montado sobre un elefante, leyó un texto escrito en una tira larga de papel en el que se criticaba a la educación tradicional (1928), recuperamos la presencia de un payaso que lee un texto escrito en gran formato, aunque denunciando un hecho diferente. Finalmente, de la acción en la que Isabel Marín apareció escondiendo su cabeza con una mariposa enorme (1940), retomamos la presencia de la mariposa para evocar la idea de transformación (capullo-oruga-mariposa), aunque a una escala cercana a la real.

Previo al desarrollo de la acción, los integrantes del grupo 'Exploración espacial' les pidieron a algunas personas que respondieran a la pregunta '¿qué te ha quitado la muerte?' Usando un marcador indeleble sobre una sábana blanca. Una vez que se tuvo listo este insumo, la acción empezó propiamente.

Perpetuum mobile estuvo compuesta por dos partes. La primera consistió en una procesión que inició en el Jardín de



Hugo Alegría y Freyda Adame. Still del video de Elías González.

Embajadoras y terminó en el Jardín de la Unión y tuvo una duración aproximada de una hora. Un primer participante la encabezó llevando consigo una hielera en la que transportó mariposas de papel de china color naranja, que lanzó al aire durante el recorrido, mientras además tronaba *brujitas*¹ contra el piso. Otro participante, que se mantuvo cerca del primero durante la procesión, atrapó las mariposas con una red y las devolvió a la hielera.

Un grupo de participantes (alrededor de 10 personas) cambiaron de identidad a lo largo del camino, cambiándose de ropa. Cada participante llevó la ropa con la que se cambiaría en una hielera de unicel. Una de las personas de este grupo fue Gonzalo Bernal, quien hizo el recorrido vistiendo un traje y una máscara de avaro que cambió su identidad a la de un payaso. Todos los participantes que se transformaron llevaron consigo un globo de helio color blanco atado a su cuerpo y, dentro de la hielera, un objeto que, además de su ropa, quisiera utilizar en la segunda parte de la acción.

1 Pequeñas piezas de pirotecnia que explotan al ser arrojadas con fuerza y hacer contacto con el piso.



Freyda Adame, Hugo Alegría, Gonzalo Bernal y Juana Duarte. Still del video de Alberto Cárdenas.

Hugo Alegría hizo el recorrido vestido totalmente de negro y usando un pasamontaña, cambiando a lo largo del camino hasta vestir una falda estampada con *animal print*, un saco previamente intervenido y una máscara de gato. Durante el recorrido, Hugo ofreció al público un objeto a cambio de que le regalaran su aliento contenido en un globo color blanco. Los globos inflados fueron marcados con el nombre de quien los infló y colocados por cada artista dentro una bolsa plástica transparente y fueron transportados hasta llegar al sitio en el que se desarrolló la segunda parte de la acción.

Por su parte, Freyda Adame hizo el recorrido vestida como turista. Como tal, mientras avanzábamos se tomaba *selfies*. En cierto momento, cambió su ropa por un uniforme rojo como el que es usado por el personal municipal de limpieza. Recogió los rastros que fueron dejados tras el paso de la procesión, como las mariposas que no fueron atrapadas por las redes. Después, volvió a caracterizarse como una turista. A lo largo de la procesión les pidió a algunos de los espectadores que escribieran con un marcador negro su respuesta a la pregunta ‘¿qué te ha quitado la muerte?’ sobre algunas de las sábanas blancas previamente intervenidas.

A continuación, dos participantes colaboraron transportando el equipo necesario para que la acción estuviera acompañada. Se trató de un audio en el que podía escucharse a personas rezando, mismo que fue reproducido con un teléfono y una bocina



Gonzalo Bernal y Juana Duarte en el altar de muertos. Still del video de Elías González.

que fue transportada sobre un diablito.

Después, una segunda pareja de colaboradores interactuó nuevamente con mariposas de papel, de color negro. Un participante sacó de una hielera las mariposas y las lanzó al aire mientras tronaba *brujitas* contra el piso. Su compañero, igual que ocurrió al principio de la procesión, atrapó las mariposas y las devolvió a la hielera.

Juana Duarte finalizó la procesión cargando una figura de culto en la espalda. Ella iba vestida de blanco y usaba ayoyotes² en las pantorrillas.

La segunda parte de la acción tuvo una duración de una hora y media. En ella, la caravana llegó al Jardín Unión³, dio una vuelta en el sentido de las manecillas del

2 Los ayoyotes, ayoyotl, cascabeles aztecas o huesos de fraile, son un instrumento de percusión de prehispánico. Se trata de un conjunto de nueces huecas del árbol llamado ayoyote o chachayote, unidas a bases de piel o tela para que puedan ser atadas en los tobillos o en las muñecas del danzante. Su sonido se parece al de una serpiente de cascabel y al que produce la caída de lluvia.

3 Donde hoy se asienta este popular jardín en el centro de la ciudad de Guanajuato, Gto. existió antes la Plaza de San Diego, por su cercanía con el desaparecido convento y el templo que los franciscanos fundaron siglos atrás. En 1861 la improvisada plaza se transformó en Jardín Unión. Se construyeron andenes y se colocaron bancas y faroles de aceite. Años más tarde, aquí se estrenó el alumbrado eléctrico y fue en la época porfirista cuando se construyó el kiosco, donde cada jueves y domingos la Banda de Música del Estado ofrece serenatas. El Jardín de la Unión tiene una forma poligonal. Era el punto de partida del tranvía urbano que iba a la estación de Tene-
ría, en Marfil, a la Presa de la Olla y al Barrio de Pastita.



Juana Duarte. Fotografía: Lucía Azcué.

reloj y otra en sentido contrario. Luego, se montó un altar de muertos al lado de la fachada principal del Templo de San Diego usando las hieleras, la ropa que estaba dentro de ellas y los globos de helio.

Los transformados, excepto Gonzalo Bernal, se formaron frente al altar de muertos. Hugo le dio un globo blanco a cada uno y les pidió inflarlo. Hugo repartió entre los espectadores los globos en los que había recolectado alientos en el camino. Hugo pidió a los espectadores y transformados romper los globos. Al hacerlo, acompañados por el sonido de los globos tronando, los transformados fingieron su muerte. En segui-

da, Freyda Adame, Hugo Alegría y Gonzalo Bernal marcaron la silueta de los transformados con gis. Después, Freyda y Gonzalo cubrieron los cuerpos de los transformados con las sábanas sobre las que algunos espectadores habían escrito antes. Gonzalo Bernal leyó lo escrito en las sábanas.

Hugo Alegría descubrió la imagen de culto que Juana Duarte estaba cargando. Al hacerlo, Juana hizo unos pasos de baile en el que destacó el sonido de los ayoyotes y empezó su caminata. Subió y bajó del Pípila tres veces, como había prometido en una manda.

Freyda y Gonzalo retiraron las sábanas. Los transformados se fueron. Freyda y Gonzalo colocaron nuevamente las sábanas sobre las siluetas, dejando una parte de la silueta a la vista. La acción terminó en el mirador con una ofrenda de copal y burbujas hecha por Juana Duarte. La artista cantó, acompañada por dos de los miembros de Exploración espacial y bailó nuevamente. ¶

Referencias

- Bustamante, Maris (2008), "Condiciones, vías y genealogías de los conceptualismos mexicanos, 1921-1993" en *Arte y vida: actions by artists of the Americas, 1960-2000*, Nueva York, Amerikon Group, pp. 263-270.

Metacognición y autorregulación en diseño gráfico y comunicación visual, un camino viable

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano.

A pesar de todos sus esfuerzos, el ser humano no ha podido predecir el futuro de una manera satisfactoria para todos, sin embargo, hace mil años el *homo sapiens* estaba convencido de que las características básicas de la humanidad no cambiarían. Hoy, todos nuestros relatos como sociedad son muy diferentes a los de nuestros abuelos, la incertidumbre y el cambio forman parte de nuestra cotidianeidad. Respuestas a ¿cómo será el mundo en el 2050?; o ¿qué tipo de habilidades necesitará un diseñador o comunicador visual para conseguir un trabajo? Quedan en un abanico muy grande de posibilidades lo que hace que se pongan en jaque los planes y programas de estudio de cualquier universidad por muy vanguardista que pretenda ser.

Antes se vivía preocupado por sobrevivir, ahora hay que ocuparse en trascender. Pensar, sentir, decir, hacer, lo que pensamos ¿lo hacemos?; lo que sentimos, ¿lo decimos?, ¿para algunos ser y buscar la congruencia puede ser muy difícil!; para otros en cambio es lo más sencillo... La comunidad de diseñadores y comunicadores visuales se ha quedado corta en atender los cambios acelerados que se están experimentando en el país y en el mundo en general, tanto en aspectos sociales, económicos, políticos, culturales, como en la



La comunidad de diseñadores y comunicadores visuales se ha quedado corta en atender los cambios acelerados que se están experimentando en el país y en el mundo en general.

percepción que se tiene del conocimiento y de los procesos de enseñanza aprendizaje dentro del ámbito del diseño. Necesitamos ampliar el concepto de educación, los contenidos, los métodos y los propósitos. El reto consiste en crear un sistema de aprendizaje más dinámico, un espacio de reflexión, debate e intercambio de conocimientos y experiencias, en torno a los nuevos desafíos que plantea la sociedad con relación a la comunicación visual, la innovación y la creatividad. Para eso es preciso desarrollar una sólida voluntad de exploración dentro de nosotros mismos, pero para saber a dónde queremos ir, lo primero es saber dónde estamos.

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

En México, el impacto social del diseño gráfico y la comunicación visual, es un área de investigación que no ha sido suficientemente cubierta, es más, dentro de esta tendencia por lo *medible* enfrentamos un problema ya que no hay números específicos de las diferentes disciplinas afines al diseño gráfico y la comunicación audiovisual, al tratar de hacer un acercamiento a cifras nos encontramos con reportes muy generales y en este ámbito al menos debemos considerar los cálculos del Instituto Mexicano para la Competitividad¹ (IMCO) que con información del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática² (INEGI) y de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de la República Mexicana A.C.³ (ANUIES) compila. Al hacerlo tendremos que conformarnos con que estas disciplinas se encuentran inmersas dentro un rubro muy amplio denominado “Técnicas audiovisuales y producción de medios” que engloba a carreras que van desde las Artes Plásticas hasta técnicas de sonido, pasando por el diseño gráfico, editorial y multimedia. Con el fin de tener un margen de información comparable entre sí sólo se consideraron los datos del año 2016 para este escrito. De acuerdo con el IMCO, en ese año existían 551 universidades que imparten alguna carrera relacionada con este rubro. Y si anexamos la opinión de Forbes⁴ que sostiene que son pocas las universidades que ofrecen un plan de estudios acorde al mercado laboral, con conocimientos teóricos y prácticos, que satisfagan las demandas del nuevo y dinámico medio virtual, nos encontramos con una comunidad de diseñadores, trabajadores de las ideas o

creativos, que requieren tomar más responsabilidad de su aprendizaje y que comprendan lo que es necesario saber, para conseguir sus objetivos.

Para tener una idea del crecimiento del sector, cada año se suman egresados al campo profesional, tan sólo en 2016 de acuerdo con los cálculos del IMCO, hay 145,233 personas que terminaron los estudios a nivel licenciatura, de un universo de 10,902,926 profesionistas egresados ese año, es decir el 1.3% del total de profesionistas del país detectados por IMCO.

Total, de egresados de Técnicas audiovisuales y producción de Medios 2016	145,233
Hombres	64,984
Mujeres	80,249
Profesionistas económicamente activos	117,783
Ocupados	109,418
Desocupados	8,365
Empleo formal	69,994
Informal	39,424
Insatisfechos o desanimados	4,135
Menores de 30 años	60,022
Mayores de 30 años	85,211
Ocupados que reportan ingreso cero	39,919
Con Licenciatura	139,968
Con Posgrado	5,265
Subordinados	72,281
Empleadores	7,994
Trabajadores por cuenta propia	27,614
Trabajadores sin pago	1,529
Ingreso promedio mensual	\$9,955.22
Ingreso promedio Hombres	\$10,360.86
Ingreso promedio Mujeres	\$9,285.71
Ingreso promedio formal	\$10,687.51
Ingreso promedio informal	\$8,310.24
Ingreso promedio con posgrado	\$14,287.50
Ingreso promedio licenciatura	\$9,655.55
Ingreso promedio, menores de 30 años	\$9,509.31
Ingreso promedio, mayores de 30 años	\$10,382.70

1 <https://imco.org.mx/home/>

2 <https://www.inegi.org.mx/>

3 <http://www.anuies.mx/>

4 <https://www.forbes.com.mx/>

Estos **145,233** egresados se deberían sumar a las 42,987 personas que manifestaron haber estudiado alguna carrera afín al diseño, de acuerdo con datos del 2015, en la Encuesta nacional de ocupación y empleo del INEGI, de quienes el 24.4% trabajan de manera independiente, es decir, 10,489 personas. Y si cruzamos estos datos con los proporcionados por la Secretaría de Trabajo y Previsión Social⁵ (STPS), que informa que hay 22 mil empleados relacionados con el diseño y aunque resulta imposible definir cantidades de empleados por especialidad, nos encontramos con 10,498 profesionistas desempleados, o bajo un esquema de trabajo informal. Sabemos también, de acuerdo con la STPS, que el 55% son trabajadores subordinados y sólo el 10% son empleadores, el 41% de los diseñadores tienen menos de 34 años y que, aunque hay más mujeres diseñadoras estudiantes y egresadas, las vacantes del país 74.1% son ocupadas por el género masculino por lo que sólo el 44% de las egresadas ejerce.

De acuerdo con el observatorio laboral de la STPS la carrera de diseño gráfico está calificada como “mal remunerada”, el costo promedio de la carrera en la universidad pública es de \$ 37,577.00, por lo tanto el tiempo para recuperar la inversión es de 14.6 meses lo que la pone en un retorno sobre inversión de 8.2%. En la universidad privada el costo promedio de la carrera es de \$454,088.00, el tiempo para recuperar la inversión es de 176 meses y el retorno sobre inversión es de 1.9%. Y hay que considerar que el trabajo se concentra sólo en el centro del país, por lo que estos datos pueden ser muy diferentes en otras partes de México.

5 <https://www.gob.mx/stps/>

¿Dónde trabajan, los que trabajan?

Sectores	Cantidad
1. Servicios profesionales y científicos	39,206
2. Industria manufacturera	16,979
3. Servicios educativos	11,644
4. Información medios masivos	7,355
5. Gobierno	7,247
6. Comercio al por menor	6,884
7. Servicios de esparcimiento	4,722
8. Servicios de hospedaje, preparación de alimentos y bebidas	3,373
9. Comercio al por mayor	2,279
10. Otros servicios no gubernamentales	2,258
11. Apoyo a negocios de manejo de desechos	1,904
12. Servicios de Salud y asistencia pública	1,506
13. Servicios inmobiliarios y alquiler	1,287
14. Construcción	738
15. Servicios financieros	682
16. Servicios corporativos	372
17. Ganadería y Agricultura	326
18. Distribución de electricidad, suministros de agua y gas	268
19. Transporte, correos y almacenamiento	219
20. No especificado	114
21. Minería	56

Desde cierta perspectiva estos datos podrán parecer desalentadores, sin embargo, no perdamos de vista que el diseño es antropocéntrico, que, si bien con la sociedad industrial se convirtió en profesión y se concentró en estética, imagen y moda, en la actualidad puede integrar a la tecnología y la economía, diseñar es, un acto humano fundamental que se relaciona con toda la vida individual y colectiva de las personas. El diseño es una acción de creación realizada por el ser humano para dar sentido y significado a su existencia, tiene razón de ser en la medida que responde a necesidades sociales concretas, en la actualidad, están vinculadas a los

procesos de información y comunicación del mundo contemporáneo que demanda cada vez más un sinnúmero de mensajes de índole gráfico y ¿por qué no? de “técnicas audiovisuales y producción de medios” que son resultado de procesos de carácter económico, ideológico, político y cultural.

El diseño hace que la vida sea más fácil y más agradable, la necesidad humana es piedra angular del diseño y los mismos diseñadores son los que desarrollan lenguajes o códigos visuales que renuevan en forma constante, innovando o proponiendo nuevas lecturas para la comprensión de nuestra realidad por lo que no resulta difícil comprender que si hacemos un recorrido dentro del desarrollo de estas profesiones afines al diseño encontraremos a quienes opinan que en México, aún hace falta involucrar a los diseñadores y comunicadores visuales en aspectos sociales, integrar al quehacer profesional una visión de servicio, participar con propuestas inclusivas, aportar soluciones a problemas de grupos sociales específicos y en la toma de decisiones para la ciudadanía y así lograr un impacto que vaya acompañado de un cambio social, más allá de lo estético. En palabras de Ronald Shakespear⁶: “el diseño no es necesario, es inevitable.”



En México, aún hace falta involucrar a los diseñadores y comunicadores visuales en aspectos sociales, integrar al hacer profesional una visión de servicio.

Un camino viable para el desarrollo consciente de estos profesionistas es la metacognición y la autorregulación, estrategias que ayudan a pensar sobre nuestro propio aprendizaje de forma explícita. La metacognición es la capacidad de cada persona para controlar sus procesos cognitivos. Implica planificar qué se va a aprender, controlar el transcurso del aprendizaje y evaluar los logros obtenidos. La autorregulación significa ser capaz de dirigir la propia motivación hacia el aprendizaje. Ambas son pilares para generar un sistema de pensamiento, que haga tangible lo intangible, ya que proporcionan habilidades de gestión, de creación, propuestas de educación continua enfocadas al desarrollo de habilidades y destrezas en los sectores creativos, con contenidos específicos y diversificados que aportan información útil, veraz y actualizada, autogestionadas por cada uno, resignificando la experiencia propia en las diversas disciplinas afines a la vida de cada uno, y comprometiéndose con aportar valor a los demás a través de lo que más se ama hacer, es por eso que estos profesionales, que tiene muy poco tiempo para capacitarse a través de actividades extracurriculares, debido a la realidad laboral que impera, necesitan soluciones rápidas que se adapten a sus estilos de vida, y que además les sean accesibles en términos económicos.

Día a día estos profesionistas están en la búsqueda de cursos especializados y de calidad que les permita mantenerse actualizados en sus profesiones, se requiere que sean capaces de gestionar grupos autodidactas, comunidades de aprendizaje horizontales que consideren el uso y desarrollo de las nuevas tecnologías, necesarias para la era digital, incluyendo por supuesto el desarrollar habilidades y

6 <http://www.ronaldshakespear.com/>

destrezas acorde a la nueva demanda laboral y aprender a planificar, monitorizar y evaluar su propio impacto dentro de su comunidad.

Se necesita una comunidad de diseñadores y comunicadores visuales conscientes, sensibles, que incluya a quienes sean capaces de conducir grupos, para dar un salto cualitativo y cuantitativo en la vida laboral de cada uno que incluya buscar la rentabilidad creativa que conduzca a mejorar la calidad de vida, y que dé como resultado una movilidad social a partir de generar valor y riqueza a través de empresas de pensamiento que no contaminen ni depreden el ambiente, que sean estables, y menos volátiles que otras opciones de negocio, con una inversión confiable que propicie la libre empresa, la generación de empleos y el autoempleo, donde privilegie el conocimiento, la creatividad y la autorregulación.

Una comunidad capaz de autoproporcionarse libertad económica, que otorgue la libertad de creación, la satisfacción de necesidades específicas de públicos contemporáneos y diferenciados, de asumir

diferentes problemas y desafíos de una forma distinta al centrarse de un modo muy particular en los usuarios o en las personas a quienes les afecta alguna problemática en concreto.

En un mundo con tanta información lo último que un profesor tiene que proporcionar a sus alumnos es más información. Ya tienen demasiada, la gente necesita la capacidad de darle sentido a la información, deberían estar enseñando pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad. O por lo menos, la capacidad de observación. ¶

Fuentes de consulta

- <https://imco.org.mx/home/>
- <https://www.inegi.org.mx/>
- <http://www.anuies.mx/>
- <https://www.forbes.com.mx/>
- <https://www.gob.mx/stps/>
- www.ronaldshakespeare.com/
- <https://graffica.info/ronald-shakespeare-entrevista-fotomaton/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EF-dEmbuikOw>

El proceso de diseño es una pulsión humana

“Diseñar es la capacidad humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas”

John Heskett

Por Eduardo Álvarez del Castillo Sánchez.

El proceso de diseño es una pulsión humana, a través de los tiempos y a lo largo de extensas geografías, las sociedades han resuelto diversas necesidades a través del diseño. Así pues, el diseño no sólo es una característica, sino una capacidad inherente al ser humano y constituye un motor de cambio determinante de la calidad de vida.

El proceso de diseño es una entidad, puesto que en él no existe una única forma de manifestación, es posible encontrarlo formulado en muy diferentes expresiones. Es, por tanto, una disciplina con gran cantidad de ramificaciones posibles. Así, el diseño se manifiesta en diversas formas y soportes, y está destinado a diversos fines.

El proceso de diseño es un ejercicio y una experiencia, debido a que se ha practicado de forma cotidiana desde la antigüedad, echando mano de las tecnologías y materiales disponibles, preservando y recuperando los saberes de las sociedades, poniendo en práctica las reflexiones de la comunidad para su usufructo.

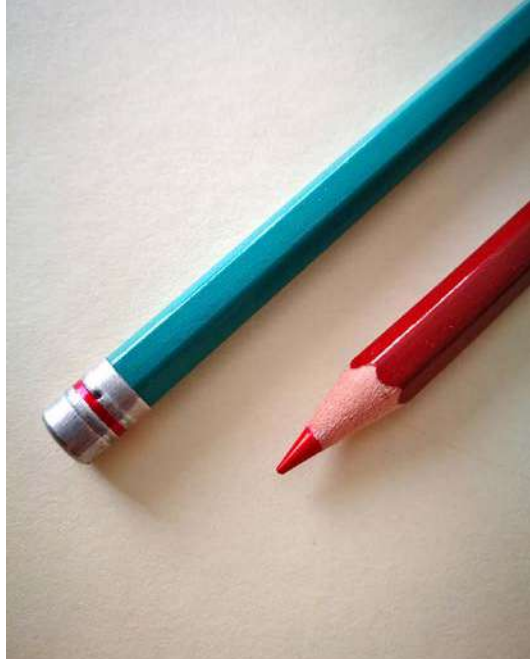
El proceso de diseño es compartir y participar, puesto que existe para poner en comunicación a los integrantes de las sociedades. El diseño puede –y debe– estar involucrado, para bien, en todo lo que hacemos y en todo lo que vivimos cotidianamente.

A pesar de la larga existencia y de la trascendencia del diseño, es relevante señalar que aún cuando ha acompañado a la especie humana durante dilatados siglos, el concepto diseño aún genera gran confusión entre los individuos –inclusive entre los oficinantes–, a pesar de ser usuarios consuetudinarios de él. En aras de aclarar esta situación será de gran importancia tener en consideración que el diseño no debe ser calificado como –y reducido a– simplemente un producto. Sino que contrariamente, diseño debería ser apreciado como el proceso que conduce a la obtención de un determinado bien (por extensión, cabe la consideración de incluir productos o servicios). Así como será muy importante dejar bien claro que diseñar es generar valor, tanto para el usuario, como

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

- 38 -



© Eduardo Álvarez Del Castillo Sánchez. 2019.

para el creador. El proceso de diseñar ha de beneficiar a ambas partes, pues en él quedan intrínsecos los conceptos de la innovación, la readecuación y la mejora.

Diseñar no es maquillar

Probablemente la palabra diseño descien- de del latín, de donde –en un tránsito lógi- co hacia las lenguas romances– se trasla- da al italiano y posteriormente al español. Se interpreta como “traza o delineación de un edificio o de un aparato”, (entién- dase en su más llana expresión, como los planos para manufacturar algún instru- mento) así como a un “boceto, bosquejo o esquema”. En italiano, *disegno* significa “dibujo”, de *disegnare* “dibujar o indicar”, y a su vez del latín *designare* “indicar”. Ello arroja algunas pistas acerca de la in- tención constructiva de esta actividad: la representación de la previsión de la obra antes de su realización.

Diseñar es anticipar las características de algún artículo, herramienta o utensilio, para posteriormente representarlas visualmente en algún soporte (ya fuera éste, análogo o digital), para destinarlos a la manufactura, por ende, en el diseño han de quedar implícitas consideracio- nes funcionales y técnicas. Debe enun- ciarse que, por lo anterior, diseñar no sólo es una consideración meramente

ornamental. Sin embargo, existe quien afirma erróneamente y de forma sim- plista, que el diseño es una labor cosmé- tica y superficial, reducida a embellecer la apariencia exterior de las cosas, en abandono de la función.

Más aún, algunas actividades han dado por agregar arbitrariamente la palabra di- seño para conferirse superflua distinción u ostentar especificidad en su ramo, re- gularmente vinculado con lo ornamental. En estricto sentido la esencia del diseño no radica en el embellecimiento. Debemos señalar enérgicamente que el diseño de ninguna manera es una vertiente artística y costosa, y eludible.

Diseñar no es copiar

Un objeto (cualquiera que éste sea) si ha sido bien diseñado no sólo posee una apa- riencia agradable y estética, sino que ade- más ha de cumplir cabalmente con la fun- ción a la que está destinado.

El diseño es un proceso de creación vi- sual con un propósito. A diferencia de otras áreas de lo visual, el diseño cubre exigen- cias concretas. Por tanto, podría calificarse de “buen diseño” a aquel que sea la mejor expresión posible, la reunión de las ca- racterísticas idóneas, y –cabe la puntuali- zación– no existe una solución unívoca e incuestionable. Para conseguirlo, el diseña- dor ha de buscar la mejor forma viable para que ese objeto sea conformado, fabricado y utilizado con las condiciones óptimas. En ampliación, inclusive podrán considerarse relevantes otras características de otro or- den, como: durabilidad, costo, y distribu- ción en tiempo y forma adecuados.

El proceso de diseñar no puede con- templar exclusivamente a la estética ba- nal (justamente ahí residiría el riesgo de ser simplemente “cosmético”), sino ha de contemplarse obligadamente a la funcio-

nalidad para cumplir a cabalidad la misión encomendada. Si el objeto diseñado reúne tales características, estará lejos de la vulgar copia o la tosca imitación, puesto que ha sido originado por una voluntad y capacidad creadora.

Consideraciones

¿Bajo qué consideraciones será posible evaluar un diseño? Si un proceso de diseño ha sido bien ejecutado, demostrará con solvencia tres particularidades: 1) la funcionalidad: el diseño debe cubrir eficientemente la necesidad que le ha dado origen, 2) el mensaje: el diseño expresará visualmente con precisión la esencia o intención primigenia, y 3) la apariencia: la condición estética no estará nunca negada o contrapuesta al diseño, podría ser bello sin ambages, pero ésta nunca ha de ser *conditio sine qua non*¹. Inclusive la apariencia ha de surgir sin oposición o menoscabo de la concurrencia de las otras dos particularidades.

Manifestaciones del diseño

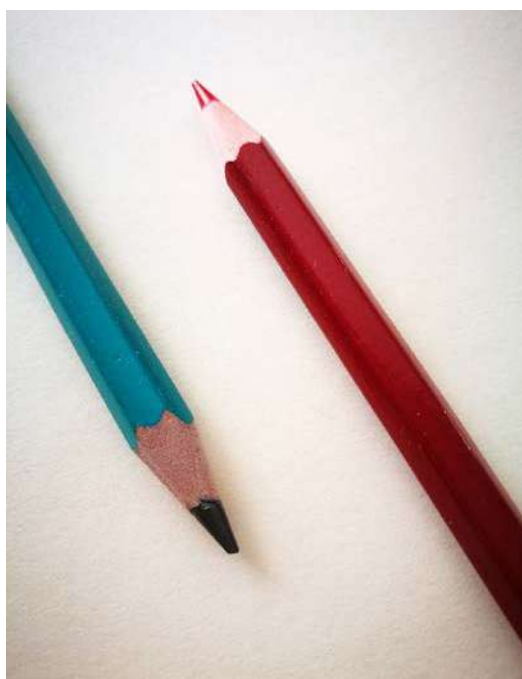
Para identificar o categorizar las áreas de influencia del diseño nos referiremos primordialmente a los entornos de lo visual y, como se indicó etimológicamente, también se manifestará en el terreno de lo constructivo. En cada una de las áreas o demarcaciones que se señalarán quedarán comprendidas las consideraciones antes descritas.

Encontraremos al diseño en el medio ambiente o en el entorno, en él mostrará un carácter constructivo, su resultado final por ende ha de ser tridimensional. El usua-

rio puede transitar o habitar en esta manifestación del diseño. Éste bien puede ser el marco, el ámbito o el soporte que auspicie o contenga a otros diseños. Es determinante la interpretación y dominio del espacio, de los volúmenes y de los vacíos.

En segunda instancia, hallaremos al diseño tanto de los productos, como de objetos industriales. El producto final rigurosamente es tridimensional y nos referimos a herramientas o utensilios. El usuario los emplea como intermediación para obtener algún resultado a través de actos energéticos, estas son herramientas o utensilios elaborados con la participación de otras herramientas. En estos diseños la ergonomía es una disciplina ineludible, así como otro factor fundamental en la ejecución será la incidencia de la investigación y la tecnología.

En tercera instancia, observaremos al diseño de mensajes o de la comunicación e información. El producto final en su mayoría será bidimensional (en ocasio-



© Eduardo Álvarez Del Castillo Sánchez. 2019.

1. *Sine qua non* es una expresión latina que significa "sin la cual no". Expresa que la condición o acción es indispensable, imprescindible o esencial para que suceda algo, sin el cumplimiento de esta, es imposible conseguir el objetivo planteado, por lo que el determinado hecho no acontecerá.

nes tridimensional), por supuesto se ha de considerar a lo digital, por lo tanto, sus resultados serán tanto, tangibles como intangibles (y sólo visibles). El destinatario es el receptor del mensaje que se halla intrínseco. Estos diseños rondan ambientes de la visualidad, como los embalajes, las piezas editoriales, la tipografía, la información, la identidad, la publicidad, la señalética, el diseño para la *web* y la interactividad, entre otras posibilidades. Poseen la característica determinante de comunicar mensajes de orden visual.

Conclusión

El proceso de diseñar se alimenta de la existencia de cuatro requerimientos fundamentales para proceder con su desarrollo: 1) la identificación de un propósito o detección de una necesidad, 2) el necesario conocimiento de datos relativos al tema o la investigación, 3) la disposición de los medios de elaboración, producción o fabricación idóneos, y 4) la puesta en marcha del proceso de planificación, creación y ejecución final.

Erróneamente se piensa que el diseño es un costo extra en los objetos, sin tomar en consideración que precisamente el proceso de diseño es aquello que los ha definido en cuanto a forma, especificidad y utilidad. Por lo tanto, debemos reparar en la siguiente idea: si el diseño es caro, sería más caro no utilizarlo, porque los beneficios alcanzables a futuro se cancelarían.

De tal suerte, hemos de afirmar que el diseño no es –ni lejanamente– el simplismo de contemplar una forma exterior, por el contrario, el proceso de diseñar ha de concebirse como una actividad múltiple y compleja que no se limita a la forma exterior, que proviene de solucionar una necesidad, que requiere de cuantio-



© Eduardo Álvarez Del Castillo Sánchez. 2019.

sa información previa, de intercambio frecuente de ideas y confirmación de los avances (con el cliente y/o con el usuario final), precisa de contar con los medios de ejecución y se vale de la habilidad necesaria para aprovecharlos en la generación de un producto final óptimo, que –como ya se mencionó líneas arriba– ha de generar valor, tanto para el usuario, como para el creador. En otras palabras, que sea la expresión visible –en su caso, tangible– de un proceso creador. ¶

Referencias

- Gay, A., Samar, L. (2007). El diseño industrial en la historia. Córdoba. Ediciones tec.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Gustavo Gili. Barcelona.
- Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona. Gustavo Gili.
- Margolin, V. et. Al. (2005). Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica. Cd de México. Designio.

Bandersnatch y la ilusión de la elección

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

En diciembre de 2018 los fans de la serie de televisión *Black Mirror*¹ esperaban el estreno de la quinta temporada. No había un anuncio oficial, sólo el tweet (eliminado posteriormente) de una cuenta de Netflix, en el que se veían los estrenos del mes². En esa lista estaba marcado, para el 28 de diciembre, algo con el título *Black Mirror: Bandersnatch*³. No se sabía si era un capítulo especial o parte de una nueva temporada, ya que no hubo más información oficial hasta un día antes de su lanzamiento, cuando apareció el *trailer*. Entonces supimos que era una película especial y, al parecer, confirmaba un reporte de meses atrás⁴, en el que se había indicado que Netflix estaba produciendo una película interactiva perteneciente al universo de la popular serie. No sería esta la primera vez

que el servicio de *streaming*⁵ lanzara contenidos interactivos, habiendo producido previamente capítulos infantiles donde los niños intervenían en el curso de la historia, como es el caso de *El gato con botas: Atrapado en un cuento épico*⁶. Y definitivamente tampoco fueron los primeros a quienes se les ocurrió, ya que este tipo de experimentos se han hecho desde hace décadas.

Una película interactiva es aquella en la que al espectador se le presentan distintas opciones, dándole la posibilidad de elegir entre ellas y así afectar la trama, a diferencia de las películas tradicionales, donde el autor es quien tiene todo el control y el público se limita a observar. *Kinoautomat*⁷, de 1967, fue la primera película interactiva y las diferencias entre ésta y *Bandersnatch* son enormes. *Kinoautomat* se presentó en salas de la Expo 67, en Quebec, con el si-

1 Black Mirror, creada por Charlie Brooker, Reino Unido. 2011-actualidad.

2 'Black Mirror' Gets Season 5 Release Date Via Leak. <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2018/12/02/black-mirror-gets-season-5-release-date-via-leak/#3730aad4211b>

3 Black Mirror: Bandersnatch. Dir. David Slade. Reino Unido. 2018.

4 Netflix Is Planning a Choose-Your-Own-Adventure 'Black Mirror'. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-10-01/netflix-is-said-to-plan-choose-your-own-adventure-black-mirror>

5 Streaming es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. Este tipo de tecnología funciona mediante un búfer de datos que va almacenando el flujo de descarga en la estación del usuario para inmediatamente mostrarle el material descargado.

6 Puss in Book: Trapped in an Epic Tale. Dir. Roy Burdine, Johnny Castuciano. Estados Unidos. 2017.

7 Kinoautomat. Dir. Radúz Činčera, Ján Roháč, Vladimír Svítáček. Checoslovaquia. 1967.



© Diego Llanos
Mendoza. 2019.

guiente funcionamiento: en algunos puntos se detenía la película y un moderador daba al público dos opciones a elegir y les pedía que votaran por una de ellas. Este voto se hacía con unos botones colocados en las butacas y los resultados iban apareciendo en la pantalla. Había dos proyectores, cada uno con una versión diferente de la película; después de hacer la votación, el correspondiente a la opción ganadora continuaba con la proyección hasta llegar al momento de tomar la siguiente decisión. La narrativa de la película era simple, con nueve puntos de elección y sólo dos líneas argumentales paralelas, que desembocaban en el mismo final.

Otros ejemplos importantes en el desarrollo de películas interactivas son los videojuegos de *laserdisc*, desarrollados en la década de 1980. Entre estos destaca *Dragon's Lair*⁸ gracias a sus animaciones hechas por el estudio de Don Bluth. Utilizando la tecnología del *laserdisc*, que permitía almacenar una cantidad de datos bastante elevada para la época, estos juegos estaban

armados con escenas animadas, de una calidad más cercana al cine y la televisión que a los demás videojuegos de la época. Durante estas escenas el jugador debía controlar al personaje para superar los peligros que se le presentaban. Por desgracia, las limitaciones tecnológicas hacían que la interacción careciera de fluidez, interrumpiéndose constantemente por una pantalla negra, mientras el reproductor de *laserdisc* localizaba la escena que debía mostrarse a continuación. Estos saltos constantes entre escenas, además, eran muy complicados para el *hardware*, que se desgastaba rápidamente. Los altos costos de la animación, así como las críticas por lo limitado de su interacción al compararla con la de otros videojuegos, llevaron al declive de este medio. Sin embargo, *Dragon's Lair* sigue siendo popular entre ciertos videojugadores, e incluso se han hecho relanzamientos, secuelas y *ports* para distintas consolas y sistemas operativos.

Actualmente las películas interactivas pueden utilizar tecnología de realidad virtual y captura de video en 360° para colocar al espectador dentro del entorno. La

8 *Dragon's Lair*. Creado por Rick Dyer y Don Bluth. 1983.

desventaja es que el acceso a estos equipos sigue siendo muy limitado, haciendo que sea imposible para un público masivo. Ahí es donde radica la ventaja de Netflix, que con sus millones de usuarios puede dar a las películas interactivas un alcance masivo, muy por encima de los videojuegos cinematográficos de *laserdisc* y las funciones especiales con moderador de *Kinoautomat*. Pero el problema no está solamente en llegar al público, sino en la producción de la obra. Los contenidos interactivos para niños que habían salido previamente en la plataforma, aunque son entretenidos para su público, siguen teniendo una estructura muy simple. Conscientes de que los espectadores adultos requieren algo más que un truco “apantallador”, en *Bandersnatch* la narrativa tiene múltiples puntos de divergencia, saltos hacia atrás y decisiones que afectan detalles no inmediatos de la historia. Para hacerlo posible Netflix desarrolló *software* propio, llamado *Branch Manager*, que además de crear diagramas de flujo para controlar la navegación entre las escenas, también lleva un registro de las decisiones previas del espectador⁹. Esta tecnología, que presumiblemente será utilizada en futuras producciones interactivas de la plataforma, permite que se puedan revisar coherentemente las narrativas que conforman a *Bandersnatch*, para que cada espectador se abra paso entre una multitud de rutas diferentes¹⁰.

9 ‘Black Mirror: Bandersnatch’: ¿qué es y cómo funciona la película de Netflix? <https://elcomercio.pe/tvmas/series/black-mirror-bandersnatch-pelicula-interactiva-netflix-funciona-nuevo-proyecto-nnda-nnlt-noticia-592482>

10 A nivel técnico, es interesante que en las respuestas, además de elegir entre opciones con caracteres, se incluyen imágenes (el logotipo de Netflix, el símbolo de la narrativa ramificada visto en el capítulo *White Bear*, del 2013), así como permitir que el usuario introduzca números.

La historia que se presenta mantiene la temática tecnológica y el tono oscuro y desesperanzador que caracterizan a la serie de la que forma parte. El argumento, situado en la década de los ochentas, es el siguiente: Stefan es un desarrollador de videojuegos que decide hacer la adaptación de un libro llamado *Bandersnatch*, del autor Jerome F. Davies. Al conseguir una entrevista en la empresa Tuckersoft, donde trabaja su ídolo de nombre Colin Ritman, Stefan presenta su proyecto y le ofrecen trabajo. El resto de la historia varía dependiendo de las elecciones del espectador. En un principio estas son banales hasta llegar a lo ridículo (qué cereal desayuna Stefan, qué música escucha) pero van aumentando de importancia a partir de la oferta de empleo. La mayoría son duales, excepto una en la que sólo se presenta una opción. Hay partes inevitables dentro de las distintas narrativas, con algunos puntos en los que se retrocede hasta que se elige la opción correcta. El mapa de navegación de esta historia es mucho más complicado que en las películas infantiles lanzadas previamente en la plataforma, pero las elecciones que se toman son mucho menos libres de lo que aparentan. Esto, que podría considerarse una falla argumental o un engaño, es bien aprovechado en la trama, especialmente cuando Colin da el discurso de *Pac-Man*, acerca del discurrir temporal y la banalidad de las elecciones que se toman. Otro recurso narrativo es la repetición de papeles entre distintos personajes a lo largo de los años: así como el autor Jerome F. Davies se vuelve loco y mata a su familia, alegando que alguien más lo controlaba, Stefan sufre la misma locura asesina al hacer el juego. Esto podría indicar un destino trágico para la hija de Colin, que aparece en uno de los finales como una divertida meta-referencia (que no es la única), haciendo la adaptación a Netflix del videojuego de Stefan.

Hay dos elementos muy significativos en la historia que presenta *Bandersnatch*, que nos pueden ayudar a entender sus decisiones creativas: los videojuegos y el libro. En el caso de los primeros, tal vez el mayor desafío actual para una obra interactiva de esta naturaleza es la comparación con los videojuegos. Hace décadas, *Dragon's Lair* y otros similares compensaban lo limitado de su interacción con gráficos muy elaborados. Ahora que los videojuegos ya tienen gráficos impresionantes, competir con ellos únicamente en ese aspecto significaría perder la batalla desde antes de empezar. Evidentemente Charlie Brooker, guionista de *Bandersnatch*, estaba consciente de esto, por lo que no trata de hacer algo que parezca un videojuego, eligiendo más bien utilizarlos como parte de la historia. Tal vez por eso la principal influencia en la interacción de *Bandersnatch* no parece venir de otras películas interactivas sino de la literatura, específicamente de los “librojuegos”. En estos libros, cuando el personaje debe tomar una decisión se le presentan al lector las distintas opciones, indicándosele a qué página debe dirigirse de acuerdo a la opción que elija.

El libro que Stefan utiliza como punto de partida para su obra es de este tipo¹¹. Por la forma en que se leen, los librojuegos son una excelente referencia al momento de desarrollar temas de hipermedia, como lo es una película interactiva. De esta forma se puede pensar en cada decisión como un final de capítulo y cada elección es un hiperenlace hacia el siguiente. La experiencia resultante dista mucho de un videojuego, donde la interacción es constante y se

tienen que superar pruebas para subir de nivel. En vez de eso el espectador asume un papel pasivo la mayor parte del tiempo y sólo debe tomar decisiones cuando se le solicita. Son lógicas completamente distintas: a un videojuego hay que vencerlo, a un librojuego hay que navegarlo. *Dragon's Lair* se acerca más al primer caso, *Kinoautomat* y *Bandersnatch* se plantan firmemente en el segundo y sería un error verlas bajo la otra óptica.

Analicémoslo a partir de los libros, entonces: una característica de la mayoría de los librojuegos (probablemente todos, aunque no me consta) es que están escritos en segunda persona. La razón es simple: esto hace que el lector se coloque en el lugar del protagonista, de forma que al tener que tomar una decisión pueda sentir que ésta realmente le corresponde, en su papel **double** de lector/personaje. En narrativa para pantalla la decisión equivalente sería presentar todo en primera persona. Esto le daría una apariencia muy particular y generaría una inmersión mayor que cualquier otra vista. La pregunta obvia sería ¿Por qué no se utiliza este recurso en *Bandersnatch*?

Algunos referentes dentro del cine en primera persona son *La dama en el lago*¹², *Hardcore Henry*¹³ y el subgénero del *found footage*¹⁴. Este último usa la cámara sub-

11. Stefan lo describe como un libro “Elige tu propia aventura”.

Esta es una serie de librojuegos muy popular, publicada entre 1979 y 1998 cuyos propietarios ya presentaron una demanda contra Netflix por el uso de la marca.

12. *Lady in the Lake*. Dir. Robert Montgomery. Estados Unidos. 1947.

13. *Hardcore Henry*. Dir. Ilya Naishuller. Rusia y Estados Unidos. 2015.

14. *Found footage* es una técnica narrativa en las películas de terror y los falsos documentales en que todo o una parte esencial del filme ficticio es presentado como si fuese material descubierto. Los eventos en pantalla comúnmente son vistos a través de la cámara de alguno de los personajes involucrados. Para conseguir realismo, la fotografía es realizada por los mismos actores a medida que la interpretan, elementos visuales de cámara no estabilizada y una actuación muy natural.

jetiva todo el tiempo por razones obvias, al presentar escenas que supuestamente fueron grabadas por alguien que participó en los eventos. En cuanto a *La dama en el lago*, esta fue la primera película hecha completamente en primera persona, en un intento de replicar el estilo de la novela de Raymond Chandler en la que está basada. Finalmente, *Hardcore Henry* nos coloca en el lugar del protagonista, un hombre lleno de implantes cibernéticos que está todo el tiempo tratando de escapar de sus perseguidores para salvar a su esposa.

Las dificultades técnicas para hacer estas películas son significativas. *La dama en el lago* requirió que se montara la cámara en un *dolly*¹⁵ especial, con ruedas controladas independientemente en cada lado, para cuando el protagonista debía subir escaleras, además de un soporte para el hombro, utilizado en escenas de pelea. *Hardcore Henry* utilizó cámaras GoPro con sistemas de estabilización. Sin embargo, estas dificultades técnicas serían menos significativas en el caso de *Bandersnatch*, que tiene pocas escenas de acción (cosa que incluso es mencionada por uno de los personajes en una de las narrativas posibles). Además, si se creó tecnología para producir el capítulo (el *Branch Manager* mencionado anteriormente), también podrían haber superado los retos técnicos de la grabación. Por lo tanto, parecería que las razones para no usar cámara en primera persona son de otra naturaleza.

Probablemente lo más importante es que esto también ayuda a alejarlo de las comparaciones con los videojuegos, ale-

jándola del caso de *Hardcore Henry*. Esta tiene un ritmo frenético y sin duda es emocionante, pero finalmente inútil. El truco de la cámara subjetiva aburre después de un rato y al estar viéndola es difícil no pensar en que sería más divertido controlar al personaje en vez de estar solamente observando¹⁶. *Bandersnatch* evita estas comparaciones al emplear trabajo de cámara muy tradicional, sin que se sienta en ningún momento como un videojuego. Por otro lado, *La dama en el lago*, al haber sido producida en una época anterior al nacimiento de los videojuegos, no pudo haber tenido ese tipo de comparaciones. Sin embargo, sus críticas indican que el recurso de la primera persona, más que una ayuda para la inmersión del espectador, se vuelve un distractor.

Tal vez la vista subjetiva constante funcione en sistemas de realidad virtual, donde ese recurso parecería no sólo obvio sino necesario, pero en pantalla es más efectiva la tercera persona. El problema es que entonces se pierde la base narrativa de los librojuegos, donde el lector es al mismo tiempo el protagonista. Pero *Bandersnatch* toma este problema y lo convierte en su mayor ventaja, incorporándolo a la historia para darle mayor profundidad, al decidir que el espectador no sea el protagonista, sino que sea quien lo controla. En una de las narrativas posibles Stefan explica a su psiquiatra que siente como si alguien estuviera decidiendo por él. Más adelante habla directamente con este ente controlador. Así se entabla un divertido e inesperado diálogo entre espectador y personaje, con meta-referencias en las que incluso se le explica a Stefan que lo estamos viendo en Netflix. Tanto esta escena como el final en que

15 El *dolly* es una herramienta del equipo de rodaje cinematográfico diseñada para realizar movimientos fluidos: la cámara está montada sobre el *dolly* y con ella va el camarógrafo. El *dolly* se coloca encima de rieles para realizar movimientos fluidos en un eje horizontal llamado *travelling*.

16 Sospecho que su público ideal son los usuarios de Twitch que disfrutan las transmisiones de otros videojugadores.

la hija de Colin termina trabajando para la empresa de *streaming* podrían verse como ejemplos burdos de autopromoción, pero bien visto, este juego de realidades tiene el doble efecto de reafirmar al personaje como un ente ficticio afectado por uno real (el espectador) y al mismo tiempo introducir al espectador como un elemento esencial de la historia ficticia. No nos colocamos en el lugar del protagonista, pero tampoco somos solamente observadores, sino que nuestras decisiones tienen consecuencias directas sobre alguien más. Ahí radica el punto más interesante de la historia, porque eso puede llevarnos, de forma perversa, a tomar las decisiones más desafortunadas para el personaje. Después de todo, las consecuencias las va a sufrir Stefan y no nosotros. Así empezamos a elegir negativamente por diversión, para ver qué tanto podemos ejercer nuestro control¹⁷.

Pero no es solamente por sadismo, sino que en realidad la historia está diseñada para hacer sufrir al personaje. Si le decimos que acepte el trabajo de sus sueños porque creemos que es lo más conveniente para él, Colin le dice (y a nosotros también) que eligió (elegimos) la opción equivocada, llevándonos a un final insatisfactorio y

anticlimático en la ruta más corta posible. Parece que las mejores opciones siempre son las que llevan a la desgracia, porque es bien sabido que los conflictos son la base de la buena narrativa, especialmente en el universo *Black Mirror*. Pero además hay varios puntos en la historia en que ambas opciones ofrecidas son negativas, como destruir la computadora o derramarle té encima. En otros casos realmente no hay opciones, como cuando debemos elegir si responde “Yes” o “Fuck yeah”, que tienen el mismo resultado, o cuando rechaza una dosis de LSD sólo para ver cómo se la dan a escondidas. En un punto específico sólo se coloca una opción, mostrando que la elección es ilusoria. No hay forma de ganar, incluso la narrativa más satisfactoria lleva a un final agri dulce en que Stefan muere junto a su madre. El espectador decide cómo recorrer la historia, pero siempre es guiado por el sistema predeterminado. De esta manera y sin que nos demos cuenta, *Bandersnatch* empieza con el espectador identificándose con el héroe de la historia, después lo vuelve un personaje más, para finalmente convertirlo en el verdadero protagonista. Sólo que aquí el protagonista es (somos) el malo de la historia. ¶

17 Es interesante que en un punto de la historia él se niega a seguir nuestra instrucción.

De otras formas calcáreas

Por Mauricio García Arévalo.

Al iniciar un proyecto fotográfico, en cualquiera de sus ramas, preferentemente se acompaña de objetivos implícitos o explícitos, que nos conlleven a obtener determinados resultados. En general, se opta por abordar algún tema que sea de nuestro interés, ya que con ello se puede problematizar o no dicho contenido de manera provechosa. Así mismo, puede iniciarse uno o varios caminos de abordaje y tener opciones de implementación metodológica que enriquezcan nuestros argumentos para que finalmente dichos resultados se den a conocer a través de diferentes modalidades de difusión.

Particularmente, se ha desarrollado el proyecto “Modificación del paisaje y contaminación en las playas de Ensenada, Baja California”, iniciado en el año 2011 a la fecha (<https://mgablogfot.blogspot.com/2007/12/proyecto-modificacion-del-paisaje-y.html>), en donde, a través de la imagen fotográfica, se documentan espacios físicos y sus diferentes transformaciones en determinados lapsos de tiempo.

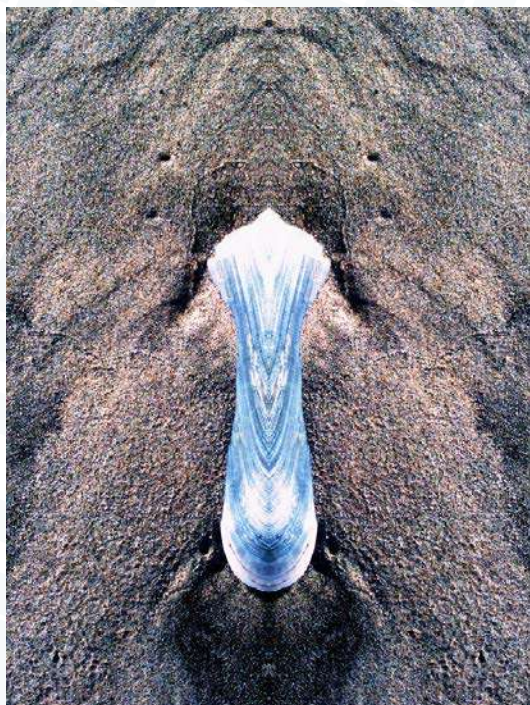
Sin embargo, al estar sobre dichos espacios, la cotidianidad de esos lugares se nos escapa de la vista y pasan a formar un segundo o tercer plano, pero gracias a la ayuda de “nuevos descubridores” que asechan aquellos lugares de donde se obser-

va (como es la niñez) pueden reubicar en primer plano, situaciones o materialidades del entorno, volviéndose así otro tema principal.

En el caso particular, conchas, caparzones y demás materiales calcáreos, que desembocan en la arena de la playa, pueden ser de un interés no muy arraigado. Se pueden observar, y emitir muy probablemente una opinión de estética; o simplemente, pueden ser de gran admiración como en aquellos ya mencionados “nuevos descubridores”.

Este tipo de situaciones son provechosas no solamente para documentar, sino también para experimentar otras opciones de registro, y volverlas nuevamente admirables a través de la utilización de avances tecnológicos implementados y adaptados a la fotografía digital, a través de teléfonos celulares, a partir del uso de la herramienta de espejo horizontal y vertical, que tienen el efecto de duplicar el mismo lado de un objeto o escena, dando como resultado formas caprichosas y recargadas en forma de un código oculto nunca antes visualizadas.

A través de estas situaciones y por medio de la utilización de la tecnología es posible hacer nuevas lecturas e inferencias de una probable realidad oculta en las formas “razocinias” que referenciamos en la naturaleza. ¶



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas I" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas III" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011

Galería De otras formas calcáreas



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas II" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011

año 6 número 21 — febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas IV" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas VI" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011

Galería De otras formas calcáreas



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas V" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas VII" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas VIII" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011



Autor: Mauricio García Arévalo Título: "De otras formas calcáreas IX" Técnica: Fotografía digital a color Año: 2011

Galería De otras formas calcáreas

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

Mauricio García Arévalo

Estudios en fotografía, abarcando principalmente la rama del fotoreportaje y la fotografía documental desde 1992 a la fecha, así como el rescate de archivos fotográficos relacionados al trabajo de los “foto estudios”. Estudios en arqueología a nivel licenciatura y doctorado desde 1996 a la fecha, especializado en estudios etnoarqueológicos y de cultura material moderna. Estudios en Metodología de la Ciencia a nivel maestría, enfocada hacia la historia de la ciencia, tecnología y la técnica, en el ámbito del desarrollo de la fotografía.

año 6 número 21 – febrero-abril 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

The background is a green-tinted photograph of an outdoor setting. In the upper half, there are dense green plants. Below them is a roof with dark, curved tiles. In the lower right, a wooden display board is visible, featuring several posters or informational sheets. One poster has the number '6' and the word 'FESTIVAL' visible. Another poster has the text 'LA ORGANIZACIÓN DE ARTES Y DISEÑO'. A large, gnarled tree branch lies on the ground in the foreground.

.925

ARTES Y DISEÑO