

.925

ARTES Y DISEÑO

año 6 número 22 – mayo-julio 2019

ISSN: 2395-9894 #22

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



Conmemoración de 100 años de diseño:

La Bauhaus [3]

Por Carlos Alberto Salgado Romero

La revolución del diseño que vi pasar [5]

Por Francisco Javier Santoyo Gutiérrez

La App como estrategia turística.

Xochimilco como un caso particular [8]

Por Antonio Morales Aldana

Tradicción e inclusión indígena
en la producción de artistas visuales
contemporáneos mexicanos [13]

Por Aida Carvajal García

El dibujo y la cartografía [19]

Por René Contreras Osio

Lenguaje pictórico. Elementos expresivos
de lenguaje en la pintura [26]

Por Francisco Mendoza Pérez.

‘Una historia cochinchinesa’
o la observación de una antigua pieza
editorial [32]

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

El error, una forma de aprender [41]

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano

Observando la realidad a través
de la falsedad: El cine de Yorgos
Lanthimos [46]

Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería: ‘Sueños psicoimaginarios’ [51]

Con obra de Rubén Maya Moreno



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

Carlos Alberto Salgado Romero
Caleb Chávez Rodríguez
Francisco Javier Santoyo Gutiérrez
Antonio Morales Aldana
Aida Carvajal García
René Contreras Osio
Francisco Mendoza Pérez
Blanca Alicia Carrasco Lozano
Ángel Uriel Pérez López.
Ricardo Alejandro González Cruz
Diego Llanos Mendoza
Rubén Maya Moreno

.925 Artes y Diseño, Año 6, No. 22, mayo-julio 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.

Commemoración de 100 años de diseño: La Bauhaus

“La historia de la Bauhaus, como en la ópera, el teatro, o las sinfonías clásicas, tuvo un preludio y tres actos; una trama de intrigas y un desenlace trágico –wagneriano– parecido al ocaso de los dioses.”

Antonio Toca Fernández

Por Carlos Alberto Salgado Romero.

El pasado 1º de abril de 2019 se conmemoró el centenario de la fundación de una escuela multidisciplinaria en la ciudad de Weimar, en Thüringen, Alemania, conocida como Staatliches Bauhaus. Para conmemorar este suceso, en la FAD Taxco de la UNAM se tienen programados eventos que incluye conferencias, talleres y conciertos y que se irán efectuando a lo largo de este año. En este sentido y para dar inicio con ellos, el 1º de abril fue presentada una conferencia a cargo del Dr. Arturo Albarrán Samaniego: “La Bauhaus: un retrato desdibujado desde la transdisciplina”. De la misma manera se efectuó el concierto: “Afuera | Desde | Borroso” interpretado por el artista sonoro Julián Gómez.

Con relación a la conferencia, el Dr. Arturo Albarrán nos llevó de la mano, de manera muy amena y a través de un conjunto de datos, por un recorrido de corte histórico que dejó ver a un grupo de personajes de la Bauhaus a quienes no se les ha dado tanto reconocimiento haciendo referencia de forma hipotética a algunas de las razones de corte político y social que definieron



tal situación. Asimismo, a través de los datos presentados, tanto biográficos como monográficos, y por medio de una selección de imágenes que fueron presentadas al auditorio, fueron tratados y explicados, de manera claramente ilustrada, muchos de los conceptos y principios que están detrás de la pedagogía de la Bauhaus. De esta manera, quienes asistieron a la conferencia, tanto académicos y alumnos de la FAD como de la Universidad Autónoma de Guerrero, pudieron apreciar de forma

año 6 número 22 – mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

- 3 -

directa algunas de las consideraciones que se tienen sobre la incidencia de algunas de las vanguardias rusas o del dadaísmo sobre la Bauhaus. Siguiendo por este recorrido, y después de ponernos en contexto a partir de una minuciosa evaluación sociopolítica y económica de la Alemania de esos años, en donde salieron a la luz datos de gran relevancia sobre la influencia directa venida de Praga, Ámsterdam y de algunas de las vanguardias, así como de



El Dr. Arturo Albarrán Samaniego durante la ponencia “La Bauhaus: un retrato desdibujado desde la transdisciplina”. Fotografía de Caleb Rodríguez.



El artista sonoro Julián Gómez interpretando “Afuera | desde | borroso”. Fotografía de Caleb Rodríguez.

los efectos derivados de los conflictos bélicos en Europa, el Dr. Albarrán nos trajo al otro lado del Atlántico, para situarnos en el contexto mexicano. De esta manera, y para finalizar con su presentación, por medio de una selección de imágenes fueron presentados algunos ejemplos sobre la forma en que la escuela alemana incidió en estas latitudes, en el terreno del diseño, y sobre la forma en que evolucionó en un estilo mexicano. ¶

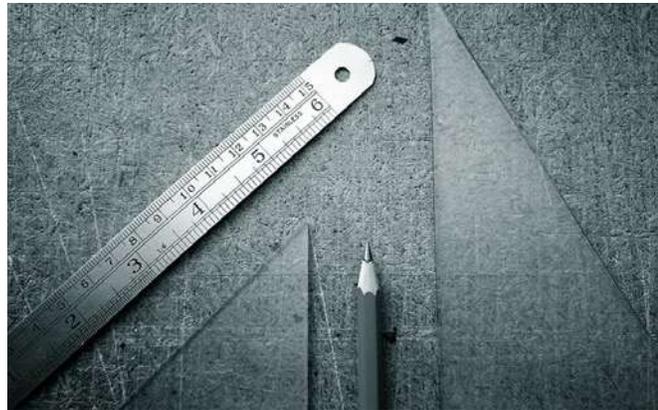
La revolución del diseño que vi pasar

Por Francisco Javier Santoyo Gutiérrez.

En el lenguaje del diseño, ¿Qué te dice el uso del tipómetro? ¿de un estilógrafo o tiralíneas? ¿de un Marcador cian? ¿del Letraset o de las planillas transferibles? ¿del Cúter? ¿del pegamento para artistas “Iris”? o ¿el cálculo tipográfico?

Esto representa el remontarse a la historia... Hace 30 años, al salir de la Universidad, en el aula nos habían enseñado a trabajar analógicamente. No existía Microsoft Windows, aprendimos a hacer uso del ordenador con el lenguaje MS-DOS de pantalla negra con caracteres verdes y un incipiente programa de diseño editorial llamado Ventura Publisher¹. Macintosh² era un lujo. Fue sin duda, una de las etapas del diseño más revolucionarias.

Resulta interesante resaltar los cambios que se han vivido en la industria del diseño. Recordemos que un diseñador creaba y bocetaba con lápices, a través de un borrador de papel, todas sus ideas, para luego realizar un “dummy³”, cuya su traducción literal es: objeto simulado. Con ello se tenía una aproximación a la



“Hace 30 años, al salir de la universidad, en el aula nos habían enseñado a trabajar analógicamente”

pieza gráfica solicitada para ser mostrada a un cliente.

El siguiente paso, una vez que era aprobada la idea por el cliente, consistía en realizar el original mecánico, parte primordial del proceso de pre-prensa y base para una publicación. Se incluían todos los elementos gráficos que componían el impreso en alto contraste, sólo en blanco y negro, esto sin importar los colores en que se imprimiría. El original mecánico se realizaba sobre una cartulina rígida a tamaño real o en un porcentaje mayor para ganar calidad en el impreso al momento de reducir. Todas las guías que se usaban para señalar el tamaño real, cajas tipográficas, márgenes, etc., debían dibujarse en azul para evitar que fuesen reproducidas en el momento de fotografiarlas para obtener los negativos.

Con cemento, se procedía al pegado de las imágenes y la tipografía, que debía acomodarse en el espacio libre que quedaba

- 1 Ventura Publisher, originalmente de Xerox, es un programa de publicación de escritorio para el entorno gráfico GEM y, posteriormente Windows. También existieron versiones para Mac y OS/2.
- 2 Macintosh es la línea de computadoras personales diseñada, desarrollada y comercializada por Apple Inc.
- 3 Los dummies, maquetas o modelos simulados servían para mostrar lo más cercano posible a la realidad, sin embargo, el dummy no es el original para producción y ni tampoco es el objeto final.



“Se incluían todos los elementos gráficos que componían el impreso en alto contraste, sólo en blanco y negro, esto sin importar los colores en que se imprimiría”

de la hoja –y que requerían ser mandadas previamente a realizar con el tipógrafo para que fuesen impresas en un rollo, a veces interminable, de papel fotográfico, con previo cálculo– ¡Cuánta matemática y detalle tenía la construcción de una página! Más tarde, se procedía con la impresión del trabajo y se realizaba una copia para el diseñador (de esta manera se controlaban errores).

¡Adobe Photoshop! El programa de edición de imágenes de referencia, que ha cumplido tentativamente 28 años. *Adobe Photoshop* es una de las marcas de *software* más reconocidas en el mundo, con decenas de millones de usuarios, utilizándose para la edición de imágenes digitales en todos los medios: desde la impresión, el cine o la *web*.

Todo empezó en 1987, cuando Thomas Knoll⁴ desarrolló un programa de imágenes de píxeles llamado *Display*. Era un programa simple que permitía mostrar imágenes en escala de grises en un monitor en blanco y negro. Sin embargo, después de colaborar con su hermano John Knoll, los dos comenzaron a agregar funciones que hicieron posible procesar archivos de imágenes digitales. El programa eventual-

4 Thomas Knoll (1960). Ingeniero de software estadounidense, graduado por la Universidad de Michigan.

mente llamó la atención de influyentes de la industria, y en 1988, Adobe tomó la decisión de adquirir la licencia del *software*, dándole el nombre de *Photoshop*, y lanzando la primera versión en 1990.

Photoshop ha facilitado la vida de los diseñadores, si el lector es mayor de 40 años sabrá bien qué tanto ha cambiado esto, pero si el lector es menor de 25, es posible que jamás haya tenido que pasar por los procesos análogos, que ciertamente, eran artísticos y precisos, desde la toma de la foto, el revelado, el retoque y la creación de negativos en el lineaje correcto, dependiendo el tipo de impresión.

Una vez que el tiempo pasó y se usaron las computadoras (hoy el arma fundamental del diseñador) se facilitó el trabajo y disminuyó la cantidad de gente necesaria para lograr una pieza gráfica. Gracias al avance de las tecnologías y al aumento de programas adecuados, el diseñador ha logrado más flexibilidad y mejor desempeño en su trabajo.

Antes de la revolución del *desktop publishing*⁵ (DTP), todo lo relacionado con el diseño gráfico se dejaba en las manos de trabajadores laboriosos. Existían herramientas para trabajar con la tipografía, para ensamblar el texto con las imágenes, que luego servirían para crear placas y al final imprimirlas en grandes máquinas.

De ahí que se deriven comentarios de conocidos creadores: “Los jóvenes diseñadores de hoy no saben casi nada”, señala Briar Levit⁶, profesora de diseño gráfico en la Universidad de Portland, Maine.

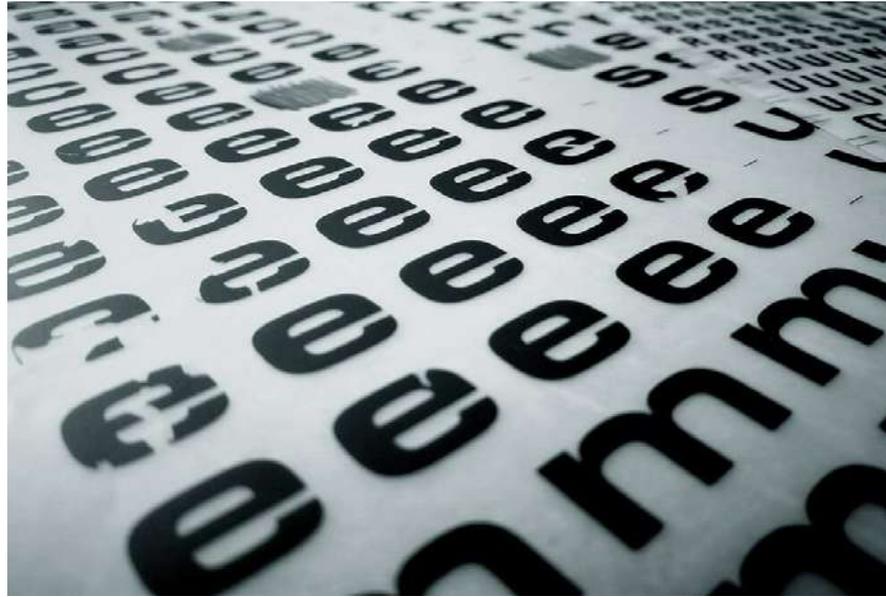
5 *Desktop publishing* (conocida en español como autoedición) es la producción de materiales impresos, como periódicos y revistas, que utilizan una computadora de escritorio y una impresora láser, en lugar de utilizar métodos de impresión convencionales.

6 <https://www.pdx.edu/profile/briar-levit>

Las horas que se requerían para terminar un trabajo eran muchas, las mediciones del tiempo del que se valían los diseñadores gráficos partían desde esperar todo un día para conseguir generar las palabras de acuerdo con las fuentes de su elección. Sin duda es algo que todo recién graduado o estudiante tendría que poner en consideración para comenzar a apreciar su tiempo, sus procesos y su análisis de resultados. ¶

Referencias

- <http://briarlevit.com/graphicmeans>
- <http://www.digitalcamera.es/novedades/adobe-photoshop-cumple-su-veinticinco-aniversario/>
- https://www.loc.gov/collections/static/fsa-owi-black-and-white-negatives/images/IMG_2876.JPG



“Todas las guías que se usaban para señalar el tamaño real, cajas tipográficas, márgenes, etc., Debían dibujarse en azul para evitar que fuesen reproducidas en el momento de fotografiarlas para obtener los negativos”

La App como estrategia turística. Xochimilco como un caso particular

Por Antonio Morales Aldana.

Cuando surge la escritura los textos se desprenden del espacio y el tiempo. Podemos leer un mensaje escrito hace cinco siglos y a 5000 km de distancia, desde el lugar donde nos encontremos. Es en ese momento donde la noción de universalidad en la comunicación toma lugar.

Hoy en día, la universalidad que la cibercultura¹ ofrece nos confronta, se construye y se entiende sólo a través de la interconexión de los mensajes entre sí mismos, ya que conecta a las comunidades virtuales en una renovación permanente.

La cibercultura designa un conjunto de técnicas, tanto materiales como intelectuales, de actitudes, de modos de pensamiento y valores que se desarrollan de manera conjunta en el ciberespacio. De ahí que el ciberespacio, *per se*, origina otro tipo de universalidad, de movimientos sociales, géneros artísticos, reformas educativas e inclusive implicaciones políticas.

1 Cibercultura es la cultura que está emergiendo del uso de las computadoras como instrumentos para la comunicación, el entretenimiento y el comercio electrónico. Es la cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet. Es un neologismo que combina las palabras cultura y *ciber*, en relación con la cibernética, así como lo relacionado con la realidad virtual. Son las tecnologías de la información y la comunicación las que han generado una gran revolución en la manera de acceder, apropiarse y transmitir la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos, que es lo que el común de la gente interpreta como cibercultura.



Screen shot de la aplicación.

El ejemplo más claro de lo anterior es, precisamente, el caso de lo que representa la tecnología de las computadoras. Mientras que el desarrollo de la cibertecnología significa para los Estados el poder en general o la supremacía militar, también representa en otros dominios la competencia económica mundial. Sin embargo,

también significa el aumento de la autonomía para muchos individuos o una manera de mejorar la colaboración entre las personas a través de la retroalimentación.

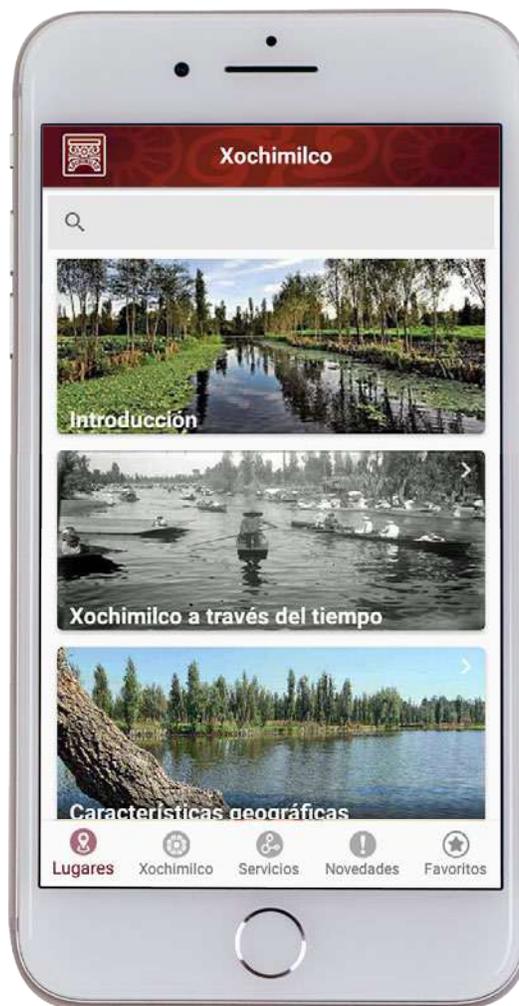
En la actualidad, las aplicaciones (apps²) son un vivo reflejo de cómo entender dicha retroalimentación desde la perspectiva de la cibertecnología. Tan sólo en México, se descargaron cerca de 36 millones de apps durante el año 2017. Dicha cifra ubica al país en el segundo de Latinoamérica en el que se descargan más herramientas de este tipo en dispositivos móviles, lo que representa un valor de 2 mil 100 millones de dólares anuales, de acuerdo a la empresa AppsFlyer³.

Luis Miguel Luna –ejecutivo en AppsFlyer– apunta que: “El teléfono celular es el futuro y cada vez las personas realizan más tareas en sus celulares pues hasta hace pocos años su uso se centraba sólo en temas de entretenimiento, ahora también ya se hacen, por ejemplo, más transacciones bancarias, acciones que antes no se veían”.

El uso de aplicaciones abarca más del 80% del tiempo que los usuarios pasan en sus dispositivos móviles a nivel mundial, y en mercados como Argentina, México y Brasil, el promedio sube a más de 90%.

2 El término app es una abreviatura de la palabra en inglés *application*. Una app es un programa. Pero con unas características especiales: Se refieren sobre todo a aplicaciones destinadas a *tablets* o a teléfonos del tipo *smartphone*. Suelen ser más dinámicas que los programas tradicionales. Algunas dependen de Internet para funcionar. Hasta cierto punto son una combinación entre un programa de siempre y un gadget de escritorio. Son más pequeñas y específicas. Es raro que ocupen más de unos pocos MB. Y su uso suele limitarse a algo muy concreto. No tienen decenas de opciones distintas como muchos programas. Pueden ser juegos, herramientas para redes sociales o recolección de noticias e información de todo tipo, utilidades para fotos, vídeos o música, etc.

3 <https://www.appsflyer.com>



Screen shot de la aplicación.

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares⁴ (ENDU-TIH) de 2005, elaborada por el INEGI, la importancia que ha alcanzado el manejo de la información en la toma de decisiones, en todos los ámbitos de la vida, está vinculada al acceso y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) siendo las más utilizadas la computadora e Internet. Dicho estudio revela que tan sólo el número de usuarios de la red en México es de 71.3 millones, de los cuales 64.7 millones de ellos usan un celular.

Dicho estudio indica que el uso de las tecnologías digitales vislumbra un gran potencial para incrementar la afluencia turística en el país pues como la misma

4 <https://datos.gob.mx/busca/dataset/encuesta-nacional-sobre-disponibilidad-y-uso-de-tic-en-hogares-endutih>

Organización Mundial del Turismo⁵ (OMT) reconoció en el 2018, dichas tecnologías potencializan el turismo a nivel mundial al diversificar los servicios y preparar al sector para el futuro. México, como potencia mundial en el rubro, debe ofrecer a sus turistas, a partir de las TIC's, una perspectiva de avanzada al respecto. Cabe recordar que, tan **sólo en 2017, se registraron más** de 39 millones de turistas extranjeros visitando México y, que naturalmente, **éstos** buscan promociones, paquetes, información y servicios turísticos antes de su arribo al país vía *online*⁶.

También, a iniciativa de la OMT, el 27 de septiembre de cada año, se celebra el Día Mundial del Turismo⁷. Dicha celebración tiene como objetivo principal el sensibilizar a la población sobre el valor social, cultural y económico que la actividad turística tiene a nivel mundial. En México, durante 2016, el turismo aportó 8.7 de cada 100 pesos producidos por la economía mundial, además, la actividad turística generó 2.3 millones de

puestos de trabajo, que representan el 5.9% del total nacional. Dada su importancia mundial, es que México ha sido seleccionado en dos ocasiones como sede del Día Mundial del Turismo, siendo la primera en 1988 con el tema “Asociaciones entre Sectores Público y Privado, Motor Esencial del Desarrollo y de la Promoción del Turismo” y en el año 2014 con el tema “Turismo y Desarrollo Comunitario”.

El año pasado (2018) el Día Mundial del Turismo tuvo como objetivo el fomentar la conciencia en relación con la contribución real y potencial del turismo al desarrollo sostenible, y cuyo tema fue “Turismo y

5 La Organización Mundial del Turismo (OMT) es el organismo de las Naciones Unidas encargado de la promoción de un turismo responsable, sostenible y accesible para todos. La OMT, como principal organización internacional en el ámbito turístico, aboga por un turismo que contribuya al crecimiento económico, a un desarrollo incluyente y a la sostenibilidad ambiental, y ofrece liderazgo y apoyo al sector para expandir por el mundo sus conocimientos y políticas turísticas. <http://www2.unwto.org/es>

6 *Online* es una palabra inglesa que significa “en línea”. El concepto se utiliza en el ámbito de la informática para nombrar a algo que está conectado o a alguien que está haciendo uso de una red.

7 En su tercera reunión, celebrada en Torremolinos (España) en septiembre de 1979, la Asamblea General de la OMT decidió instituir el Día Mundial del Turismo a partir del año 1980. La fecha del 27 de septiembre se eligió por coincidir con un hito importante en el turismo mundial: el aniversario de la aprobación de los Estatutos de la OMT el 27 de septiembre de 1970. <http://wtd.unwto.org/es/dmt-2018-inicio>



Screen shot de la aplicación.



Screen shot de la aplicación.

transformación digital”, que se enfoca en la importancia que revisten las tecnologías digitales en el turismo, ya que brindan oportunidades de innovación y preparan al sector para el futuro.

Esta realidad tecnológica es innegable pues como explica Milagros Belgrano en su blog vidadehotel.com⁸, hoy en día, el viajero desea que: “desde el Uber que toma para llegar al hotel, el *check in* y todos sus servicios se resuelvan con una App”.

Asimismo, Belgrano apunta que: “consideramos que, en los próximos años, la mitad de los ingresos del turismo provendrán del grupo denominado *millennial*, donde la tecnología, entonces, será clave en este aspecto, ya que la mayoría elige informarse y buscar reseñas en canales digitales”.

8 <http://vidadehotel.com/>

Diseño de una App para Xochimilco

En este escenario, la Alcaldía Xochimilco⁹ en la Ciudad de México dio un decidido paso hacia adelante en su integración a un mundo digital al estrenar su propia App a principios de febrero del 2019, que ofrece tanto servicios turísticos en Xochimilco¹⁰ como los valores y patrimonio de esta alcaldía.

Dicha acción era impostergable, pues el reto ulterior consistía en poder no sólo diversificar los servicios y calidad en los mismos sino atraer más turismo internacional, a quien poder ofrecer experiencias turísticas diversas.

Así, era fundamental desarraigar la idea de Xochimilco como atracción turística fundamentada mayoritariamente en el servicio de trajineras. Y es que el 65% del turismo que acude a Xochimilco prefiere visitar como primera opción los canales y chinampas. Un 14% tiene como destino principal el mercado de plantas, y un 13% el Parque Ecológico. Sólo el 3% visita el Museo Dolores Olmedo¹¹, fundamentalmente turistas extranjeros^{12 13}.

La poca presencia de turismo internacional, inhibida en parte por la limitada difusión del amplio abanico cultural propio a la alcaldía aunado a la priorización del servicio de trajineras, mantenía a Xochimilco en un nivel competitivo muy por debajo de su real potencial.

9 Xochimilco es una de las 16 alcaldías de la Ciudad de México. Se localiza en el sureste de la capital mexicana, y posee una superficie de 122 km².

10 <http://xochimilco.gob.mx/>

11 <http://www.museodoloresolmedo.org.mx/>

12 <https://www.turismo.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Estadisticas/Diagnosticos%20Turisticos%20Delegacionales/Delegacion%20Xochimilco%202015.pdf>

13 <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf14/articulo9.pdf>

Recordemos que el turismo internacional ha evolucionado significativamente en los últimos años, en particular en la demanda de servicios especializados, como el turismo cultural, el ecoturismo, el turismo de aventura o destinos alternativos como turismo de salud o religión y turismo rural.

En consecuencia, la intención con esta nueva app, era que la Alcaldía Xochimilco impulsara el turismo cultural entre el visitante local y el turismo recreativo entre el visitante internacional.

A escasos tres meses del lanzamiento oficial de dicha aplicación, los resultados son promisorios. En un corto plazo se prevé hacer un primer balance de esta herramienta digital pero el hecho de que otras alcaldías en la Ciudad de México tomen como referencia la experiencia en Xochimilco, habla de suyo, de una iniciativa tangible que apoya los esfuerzos que la Alcaldía Xochimilco ha emprendido desde el 11 de diciembre de 1987 cuando la UNESCO la declarara Patrimonio Cultural de la Humanidad¹⁴. ¶

Referencias

- <https://www.appsflyer.com>
- <https://datos.gob.mx/busca/dataset/encuesta-nacional-sobre-disponibilidad-y-uso-de-tic-en-hogares-endutih>
- <http://www2.unwto.org/es>
- <http://wtd.unwto.org/es/dmt-2018-inicio>
- <http://vidadehotel.com/>
- <http://xochimilco.gob.mx/>



Screen shot de la aplicación.

- <http://www.museodoloresolmedo.org.mx/>
- <https://www.turismo.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Estadisticas/Diagnosticos%20Turisticos%20Delegacionales/Delegacion%20Xochimilco%202015.pdf>
- <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf14/articulo9.pdf>
- <https://www.patrimoniomundial.com.mx/xochimilco/>

14 <https://www.patrimoniomundial.com.mx/xochimilco/>

Tradicición e inclusión indígena en la producción de artistas visuales contemporáneos mexicanos

Por Aida Carvajal García.

Lo social en el Arte Contemporáneo

México, al igual que gran parte de los países de América Latina sufre graves problemas como: migración, pobreza, marginalidad, violencia de género y narcotráfico, entre otros. Muchos de ellos han sido retomados como *agendas sociales* por atender en el ámbito económico, político y social; sin embargo, en la agenda del arte contemporáneo mexicano, dichas problemáticas están representadas por un sector muy reducido del *Circuito Artístico*. Aunque curadores y galeristas reconocen que es necesario que el arte social esté presente en galerías, museos y ferias de arte, los hechos nos indican que cada vez más el arte se aleja de la realidad social actual y se acerca más a las necesidades del mercado. A pesar de ello, la denuncia a través del arte sigue siendo un nicho de acción desde donde artistas mexicanos contemporáneos proyectan sus prácticas artísticas al servicio de la sociedad.

El presente texto se centra en la producción de cinco artistas visuales mexicanos contemporáneos que trabajan en torno a la inclusión de los pueblos originarios, sus tradiciones y cosmovisión.



Claudia Fernández, *Árbol Cósmico*, 2013, Instalación.

Claudia Fernández, *Árbol Cósmico*, 2013, Instalación

Licenciada por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM; beneficiaria, en varias ocasiones, con la beca de creación artística otorgada por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Claudia Fernández, 2013).

En su producción, podemos encontrar desde técnicas tradicionales, como la pintura, hasta videoarte o instalaciones. En ésta última disciplina, Claudia Fernández ha podido desarrollar proyectos de índole

le social, como el estudio y difusión de la identidad cultural y estética de los pueblos indígenas mexicanos, en particular, de los huicholes.

El pueblo Huichol es muy conocido en las artes populares mexicanas por el uso de chaquiras de colores en sus ornamentos, pero, además, posee una cultura muy rica en referentes cromáticos¹ y simbólicos inspirados en la observación e interpretación espiritual de la naturaleza.

Árbol Cósmico es una instalación compuesta por tres piezas: Árbol Cósmico, formada por un gran Ojo de Dios cuya estructura es una cruz de madera enterrada, en su base, por un montículo de piedras; *Tecorral* recrea un recinto rectangular formado por paredes de piedras de unos 70 cm de altura, traídas del estado de Morelos; por último, Árbol de la Vida, constituido por figurillas de artesanía de todo el continente extraídas de la colección permanente de la UNAM (Museo Experimental el Eco, 2013). Esta reconfiguración simbólica y estética pretende elevar a una categoría artística (utilizando códigos del arte contemporáneo) las artesanías, los rituales y los amuletos; en síntesis, busca resemantizar y estetizar la vida, cultura y cosmogonía de los pueblos indígenas latinoamericanos.

Maruch Méndez, *Las Tres Niñas*, 2015, Instalación escultórica

Artista indígena chiapaneca que sólo habla la lengua mayense Tzotzil, lo cual no fue un obstáculo para dar a conocer su obra en varios estados de la República Mexicana, EUA y Europa (Galería MUY, 2015). Polifacética, espiritual y mística. Maruch alterna su labor como pastora, curandera, madre de seis hijos adoptivos y escultora.

1 Su expresión cromática alude a estados superiores de conciencia.



Maruch Méndez, *Las Tres Niñas*, 2015, Instalación escultórica

Recuperando la tradición prehispánica de modelar y cocer figuras antropomorfas de barro al fogón, Maruch Méndez nos narra a través de sus teatrales representaciones, antiguas leyendas tzotziles transmitidas de forma oral (Montoya, 2015). Esto supone un testimonio valiosísimo como recipiente y transmisor de la memoria histórica de los pueblos originarios.

Las Tres Niñas es una instalación escultórica que personifica un viejo relato que narra la historia de tres jóvenes que pastoreaban ovejas junto a una roca sagrada, donde deciden sembrar un árbol, una palma y una piedra. A pesar de las advertencias de una voz, proveniente de un pozo, que les ordenó detener dicha labor, las niñas continuaron al observar que todos los elementos sembrados crecían a una velocidad extraordinaria. Como castigo a su desobediencia, el pozo las convirtió en cueva, piedra y roca ante el dolor de los padres que, al presentirlo, acudieron al lugar sagrado (Galería MUY, 2016).

Todos los personajes aparecen representados en una misma escena en lo que podría parecer la maqueta del escenario de una obra teatral. La sencillez y austeridad formal contrastan con la expresividad y complejidad narrativa, brindándonos una materialización llena de simbología de la cosmovisión de los pueblos originarios.



Lapiztola, sembramos sueños y cosechamos esperanzas, 2016, pintura mural.

Lapiztola, Sembramos sueños y cosechamos esperanzas, 2016, Pintura mural

Es un colectivo de arte urbano activista oaxaqueño formado por dos diseñadores gráficos y un arquitecto. Surgió en 2006 tras los conflictos ocasionados por la violenta represión que sufrieron los maestros del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación durante el gobierno del presidente panista Vicente Fox, y que dejó a Oaxaca inmersa en el miedo, la confusión y la impotencia ante el abuso de las fuerzas de seguridad del Estado (Appel, 2016). El principal propósito perseguido por el colectivo era el de establecer un diálogo libre y sin fronteras con la población urbana y rural de la región. Problemáticas del contexto socio-político mexicano, como consecuencias del crimen organizado y de desapariciones forzadas de líderes políticos y activistas, llevaron al colectivo a cubrir grandes extensiones de muros y vagones de tren con murales procesados con collages fotográficos y plantillas (Jones, 2015). Una característica presente en la mayor parte de la producción artística

de Lapiztola, es la estética e iconografía de la cultura y los pueblos originarios de México. Es el caso del mural “Sembramos sueños y cosechamos esperanzas”, dedicado a la activista mixteca por los derechos humanos Alberta “Bety” Cariño, asesinada por un grupo de paramilitares en San Juan Copala, Oaxaca, en abril de 2010 (Código DH, 2015). La composición está protagonizada por una niña de rasgos e indumentaria indígenas, que sostiene en sus manos un corazón del que florecen tres campanillas. Todos los elementos hacen referencia a la cultura y al folclore mexicano; como las flores de cempasúchil, que remiten a los rituales de Día de Muertos o el cromatismo intenso, como el azul *Coyoacán*, heredados del México Colonial. Sobre su falda aparece una leyenda que alberga parte de un discurso de Bety Cariño, del que se extrajo la frase que le da nombre al mural. “Sembramos sueños y cosechamos esperanzas” es un manifiesto político/estético que pretende reivindicar a los grandes olvidados de la modernidad: la mujer, los pueblos originarios, las comunidades rurales y los pobres.



Fernando Palma, *Guex Liu, Kuu Ñunro Totlalhuan*, 2017, Instalación interactiva

Fernando Palma, *Guex Liu, Kuu Ñunro Totlalhuan*, 2017, Instalación interactiva

Nacido en Milpa Alta, Ciudad de México. Comenzó su formación como ingeniero industrial, complementándola con la licenciatura y maestría en artes, desempeñadas en universidades del Reino Unido, donde residió durante largo tiempo (SOMA, 2017). Gran defensor de la lengua náhuatl, el medio ambiente y la cultura prehispánica. Sus instalaciones escultóricas son un híbrido de lo analógico, que hace referencia a lo ancestral, y lo tecnológico, a lo coetáneo.

La exposición retrospectiva *Guex Liu, Kuu Ñunro Totlalhuan*, tuvo lugar en el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca y recopiló las piezas más emblemáticas de su trayectoria. En ella figuran *assemblages* robotizados contruidos con diversos elementos simbólicos de la cultura mexicana, como semillas, plumas y diversos retales (MoMA, 2018). Fernando Palma nos hace reflexionar sobre la relación existente entre lo tradicional y lo actual, utilizando conceptos aparentemente contrapuestos que paradójicamente ensamblados, manifiestan una fuerte codependencia conceptual y estética: como el lenguaje ancestral y lenguaje



Laura Anderson Barbata, *Intervención: Índigo*, 2007-2011, Performance

informático; lo estático y lo dinámico; lo sencillo y lo sofisticado (Matias, 2017). Esta remezcla es testimonio de la hibridación cultural a la que están expuestos los pueblos originarios en los entornos transmodernos, recreando ambientes que evocan escenas casi apocalípticas o distópicas.

Laura Anderson Barbata, *Intervención: Índigo*, 2007-2011, Performance

Es una artista multidisciplinar que vivió sus primeros años en la Ciudad de México y Mazatlán. Ha participado en residencias artísticas y obtenido becas que la han llevado a trabajar en lugares como la amazonia venezolana, El Caribe o Noruega. Fue académica en *La Esmeralda* y en la actualidad reside en Brooklyn, donde confecciona y escenifica sus proyectos más recientes (Laura Anderson Barbata, s.f.).

Anderson, muy interesada por la identidad cultural de los pueblos nativos, en especial de las comunidades afrodescendientes de América Latina, muestra además un exquisito gusto por ennoblecer las peculiaridades de sus rituales, tradiciones e indumentarias. Creadora del término *Transcomunalidad*, que utiliza para determinar un espacio público, sin fron-

terras, en el que la hibridación y el mestizaje cultural generan nuevas identidades estéticas e iconográficas. Con ese concepto desarrolló su trabajo *Moko Jumbies*². *Oaxaca y Nueva York* para el que contó con la colaboración de artesanos indígenas del textil inspirados en los trajes originales de los danzantes caribeños (Rollins Cornell Fine Arts Museum, 2016). Entre los años 2007-2011, realizó una serie de performances en Nueva York y Oaxaca en la que colaboraron una comunidad de zancudos afrodescendientes neoyorkinos, los *Brooklyn Jumbies*, que desfilaron por las calles, portando los llamativos ropajes elaborados con anterioridad, acompañados de los Zancudos de Zaachila.

Intervención: Índigo es su performance más reciente. Al igual que con *Moko Jumbies*. *Oaxaca y Nueva York*, previamente, Anderson diseñó un amplio repertorio de vestuario inspirado en *La danza de los Diablos*³ de Guerrero, reiterando cromáticamente el uso del pigmento color azul índigo. El azul índigo o añil, es un color asociado por culturas antiguas a la espiritualidad, a la justicia y a la protección; todo ello será reclamado alegóricamente por las raíces afroindoamericanas a través de una performance pública por las calles de Nueva York, en la que nuevamente marcharon los Brooklyn Jumbies, ataviados con las vestiduras azul índigo (Ledesma, 2019). Danzas, textil y rituales, se apoderan del espacio público para reclamar su identidad ancestral y evidenciar la exclusión a la que al día de hoy siguen afectando a las comunidades afrodescendientes.

2 Bailarines zancudos caribeños afrodescendientes, que utilizan atuendos coloridos y máscaras de carnaval.

3 Danza afromexicana proveniente de comunidades afrodescendientes de la Costa Chica del estado de Guerrero.

El carácter de la denuncia social en la actualidad

Hoy podemos hablar de un arte de denuncia cada vez más inclusivo e interactivo, en contraposición al de períodos anteriores, definidos por un fuerte carácter privado, elitista, individualizado y pasivo. La actual denuncia social se ha propuesto, en numerosos casos, apoderarse del espacio público acercándose al ciudadano; por tanto, se ha hecho más espontánea, más directa y más congruente con su naturaleza social. ¶

Fuentes de consulta

- Anderson Barbata, L. (s.f.). Laura Anderson Barbata. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de Laura Anderson Barbata: <http://www.lauraandersonbarbata.com/>
- Appel. (14 de Enero de 2016). Colectivo Lapiztola: arte urbano desde el campo de batalla (I). Recuperado el 19 de Enero de 2019, de Muro Street Art: <http://murostreetart.com/2016/01/14/colectivo-lapiztola-arte-urbano-desde-el-campo-de-batalla/>
- Fernández, C. (1 de Mayo de 2013). Claudia Fernández. Recuperado el 5 de Febrero de 2019, de Claudia Fernández: <http://claudiafernandez.squarespace.com/about/>
- Ledesma, I. (22 de Enero de 2019). Intervención: Índigo. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de Artishok Revista de Arte Contemporáneo: <http://artishockrevista.com/2019/01/22/intervencion-indigo/>
- Código DH. (29 de Octubre de 2015). Nuestra solidaridad con el colectivo de arte urbano Lapiztola. Recuperado el 19 de Enero de 2019, de CODIGODH: <https://codigodh.org/2015/10/29/nuestra-solidaridad-con-el-colectivo-de-arte-urbano-lapiztola/>
- Galeria MUY. (10 de Agosto de 2015). Mujeres del barro. Recuperado el 21 de Enero de 2019, de Galeria MUY: <http://www.galeriamuy.org/album/barro/>

- Galeria MUY. (25 de Mayo de 2016). Oxib tsebetik por Maruch Mendez. Recuperado el 22 de Enero de 2019, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=D-dkhAN6N6T8>
- Jones, S. (5 de Febrero de 2015). El arte callejero de México cuenta historias de dolor, ira y resistencia. Recuperado el 21 de Enero de 2019, de The Guardian: <https://www.theguardian.com/global-development/2015/feb/05/mexico-oaxaca-murals-lapiztola-street-art-murals>
- Matias, P. (14 de Diciembre de 2017). El artista nahua Fernando Palma, en el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca. Recuperado el 21 de Enero de 2019, de Revista Proceso: <https://www.proceso.com.mx/515092/el-artista-nahua-fernando-palma-en-el-museo-de-arte-contemporaneo-de-oaxaca>
- MoMA. (2018). Fernando Palma Rodríguez In Ixtli in Yolotl, We the People. Recuperado el 20 de Enero de 2019, de MoMA: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4963>
- Montoya, G. (18 de Agosto de 2015). Mujeres del barro, de Amatenango y Chamula para el mundo. Recuperado el 22 de Enero de 2019, de Enheduanna De leonas y libelulas: <http://www.revistaeneduanna.com.mx/especiales/mujeres-de-barro-de-amatenango-y-chamula-para-el-mundo/>
- Museo Experimental el Eco. (15 de Noviembre de 2013). Árbol Cósmico. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de Museo Experimental el Eco: <http://eleco.unam.mx/eleco/exposicion/arbol-cosmico/>
- Rollins Cornell Fine Arts Museum. (16 de Enero de 2016). Transcomunidad: Laura Anderson Barbata, colaboración más allá de las fronteras. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de Rollins Cornell Fine Arts Museum: <https://www.rollins.edu/cornell-fine-arts-museum/exhibitions/2016/transcomunality.html>
- SOMA. (5 de Abril de 2017). Fernando Palma. Recuperado el 20 de Enero de 2019, de SOMA: <http://somamexico.org/es/calendario/fernando-palma>

El dibujo y la cartografía

Por René Contreras Osio.

El dibujo ha sido la herramienta de observación y registro del entorno desde que el *homo sapiens* o sus ancestros pudieron sostener una herramienta trazadora sobre una superficie, con la cual, y desde entonces ha establecido un estrecho vínculo con el mundo al significarlo mediante su representación. El dibujo como actividad y lenguaje artístico es sólo una de las posibilidades de ejecución del trazo sobre una superficie, ya que el dibujo no siempre ha sido considerado lenguaje artístico y no lo ha sido en la mayoría de sus usos en cada una de las épocas en las que podemos rastrear y documentar su práctica; sin embargo siempre ha estado ahí para constatar y evidenciar la presencia humana y la pulsión por trazar formas mediante manchas, puntos y líneas, ya sea en los abrigos prehistóricos, en petroglifos, huesos esgrafiados y trazos en tablillas de barro cocido o grandes líneas en vastas extensiones de tierra en la planicies de Nazca. En otro momento histórico el trazo delicado y preciso da origen a la escritura y se extiende a otros usos prácticos como herramienta auxiliar en la delimitación y parcelación de la tierra; es decir que el dibujo lo mismo sirve para usos simbólicos y como herramienta en la representación el entorno.

La cartografía antes que ciencia ha sido una derivación natural e instrumental del dibujo, para cuya práctica ha sido necesaria poseer la habilidad de observa-

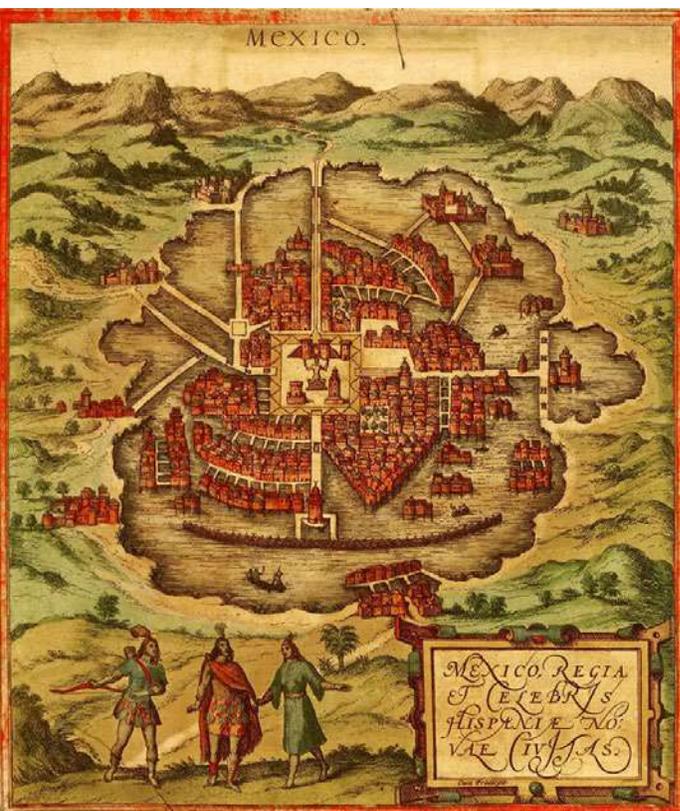
ción y descripción gráfica en una superficie bidimensional de una extensión territorial, que precisa de la correcta ubicación de accidentes topográfico o bien, en la superficie marina donde los referentes son la posición de los astros en la bóveda celeste que se alzan desde el horizonte; es así que la necesidad de ubicación ha potenciado la imaginación espacial y las capacidades del cálculo racional de proporciones, dimensiones, distancias y coordenadas, dando así origen a la cartografía científica.

El vínculo entre dibujo y cartografía ha existido desde la antigüedad pues la manufactura de mapas e itinerarios ha recaído en quienes poseen la habilidad del dibujo tanto como la capacidad de observación y cierto instrumental que ha ido evolucionado; también ha sido necesario que los datos del entorno queden asentados en una superficie lo suficientemente estable y durable para resguardar tal cantidad de información visual en formas y estilos diversos. Desde su origen la forma del mapa ha sido condicionada por el formato y dimensión de la superficie en que habrá de contenerlo; desde tablillas de barro cocido, piedra o madera, hasta pieles de origen animal o folios vegetales y papeles industriales, o bien, formatos tridimensionales como un globo terráqueo. La manufactura del mapa ha necesitado de los recursos gráficos para poder representar la imagen de un territorio en una superficie fija o portable; esos recursos

año 6 número 22 - mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

- 19 -



1572 Ciudad de México, urbanización de Flandes de 1572, basado en el mapa de 1524.

gráficos han pasado por varias etapas en cuanto a su diseño y utilidad, destacándose por su belleza algunos ejemplares.

Es a través de la cartografía que se han definido la forma y contornos de los territorios ocupados e imaginados por el hombre para darle certezas de ubicuidad y localización geográfica con fines utilitarios, tales como los mapas descriptivos en el origen de los relatos mitológicos y fundacionales; de las migraciones y éxodos debidos a causas diversas; de delimitaciones de índole política y económica; de itinerarios lineales de travesías y conquistas; de prácticas de exploradores y naturalistas de las potencias colonialistas o como instrumental en la estrategia de la guerra y geopolítica. Así mismo los mapas y cartografías son proyecciones de raíz y contenido simbólico poético, fantástico y de ficción entre los variados usos que en el arte le ha dado a la práctica de ver, vivir, representar y narrar un territorio.

Encontramos en la historia de la cartografía dos vertientes que se gestan y la enriquecen técnica y visualmente: el concepto del paisaje y la representación cartográfica; el concepto de paisaje como modelo de disfrute estético de una extensión territorial aparece registrado por primera vez en una carta fechada en el año 1336 del poeta Francesco Petrarca¹, quien asciende al monte *Ventoux* donde hace la primera descripción estética del entorno como paisaje, a partir de ahí, el paisaje figurará alternativamente como modelo de belleza en el arte y la pintura, y es desde esta última que perdura hasta hoy el gusto por la descripción e interpretación de la naturaleza; así mismo, el paisaje² figurará como auxiliar en forma de viñeta informativa y locativa en mapas y planisferios. Esta simbiosis ha decantado en ricas posibilidades de la representación e interpretación gráfica de un entorno físico y geográfico al incorporar los recursos técnicos y creativos provenientes del dibujo, desde la simple descripción de un croquis hasta la rica ornamentación y poblamiento de imágenes bellamente dispuestas de orlas y cenefas, rosas de los vientos así como de bestias marinas mitológicas y seres extraordinarios que habitan otras tierras que se anticipan a su encuentro a través del mapa, generando procesos de especulación imaginativa e

- 1 "El texto más sorprendente en el que se hace referencia explícita a un lugar concreto, y que en repetidas ocasiones se ha interpretado como el primer documento que muestra un interés por un paisaje en Europa". Maderuelo, J. (2007). Ed. Paisaje y arte, Abada editores, Madrid. p.84
- 2 "El termino país y el concepto de paisaje van a surgir, en buena medida de la comparación de territorios, de la constatación de las diferencias visuales y caracteriológicas entre el lugar del que se procede y aquel al cual se llega, y de la añoranza de la patria dejada atrás". Maderuelo, J. Op. cit. p.99

inevitable. Una de las primeras aplicaciones del dibujo como herramienta o instrumento para la correcta orientación o delimitación del territorio junto a la descripción de las características del entorno es el mapa.

El mapa es un instrumento tecnológico de supervivencia que asegura el desplazamiento de un punto geográfico; proporciona nociones de veracidad y certidumbre en el relieve topográfico, da certeza en las dimensiones y distancias recorridas o por recorrer y con ello amplía las nociones de temporalidad y ubicuidad espacial, con lo cual, la percepción del mundo se dimensiona desde la lectura de datos, no obstante, la actividad y capacidad imaginativa humana se activa al ver un mapa como imagen, pues este se transforma en escenario de sucesos y circunstancias dramáticas donde se proyecta el imaginario cultural e individual a través de una narrativa visual.

El mapa define gráficamente el conjunto de características y factores que caracterizan un lugar; es pues ese conjunto, cualquier cantidad de cosas que conforman un medio; así mismo, cada lugar conocido tiene su propia carga histórica y simbólica, lo mismo que aquellos sitios en que la historia, la tradición y el mito han asignado potencias negativas, mágicas o divinas y se constituyen en nociones metafísicas como: jardín³, *ge-*

3 “El jardín, como el paisaje, esencia y al mismo tiempo ornamento de la tierra, es un elevado e insustituible placer de la sensibilidad (y) el espíritu. Lo que gusta de un paisaje o un jardín se ilumina de una luz que viene del encanto de una tierra prometida, de un Paraíso soñado por la humanidad y custodiado por las grandes tradiciones mágico-religiosas. Es memoria y esperanza de una alegría sin tiempo”. Milani, R. (2007). El arte del paisaje, edición de Federico López Silvestre, colección paisaje y teoría, Biblioteca Nueva, Madrid, p.144

*nius loci*⁴, *paradeisos*, o *axis mundi*⁵. Un lugar se erige en cosmos cuando ha sido colonizado u ocupado por el hombre y poblado simbólicamente por el imaginario colectivo; es un complejo tablero codificado por los usos domésticos, comerciales, militares; científicos, políticos, religiosos y mitológicos. En el plano individual, el lugar cobra significado al ser el escenario de la biografía y los desplazamientos personales.

Los mapas más antiguos datan de hace 2300 años en Babilonia y en el siglo II en China hay mapas de regiones más extensas. Fueron los mapas griegos, concretamente el de Ptolomeo, en los que se plantearon desde la observación astronómica y las matemáticas la correcta representación de la superficie; en cambio en Roma el mapa es un instrumento basado en itinerarios que debían seguir los ejércitos por la vasta red de caminos trazados por Europa y territorios dominados, cuyo modelo no es el griego astronómico sino práctico y militar, muy semejante a los empleados en Babilonia que recurren a la colocación secuencial de figuras etnográficas acompañados de la representación geográfica en cada punto del itinerario⁶.

Para la edad media se habían perdido las nociones de ubicación geográfica me-

4 Genius loci “para los griegos, naturaleza y paisaje están representados y vivificados en la totalidad del cosmos que puede ser descrito gracias a un abanico de sensaciones capaces de revelar el espíritu del lugar”. Maderuelo, J. Op. Cit. Pp.150, 151.

5 “El Paradeisos, es un bello paisaje, ejemplo de armonía entre el hombre y la naturaleza capaz de suscitar maravilla y de favorecer placeres y sensaciones, es antrópico, pertenece al conjunto de la actividad humana, afecta lo útil pero también a la belleza”, cita sobre una definición de Venturi Ferriolo que hace Raffaele Milani en ibid. P. 56.

6 La cartografía: <http://www.mgar.net/var/cartogra.htm> Recuperado el 14 de mayo, 2019.



Plano de Toledo. Dibujo a tinta de David Temprano.

dianete coordenadas; la superficie del mundo se vuelve plana y se interpreta desde los comentarios de la Biblia, pero se producen bellos mapas dibujados e ilustrados con magníficos ornamentos y viñetas fantásticas. Es gracias a la traducción de los textos griegos realizados por los árabes en el siglo VIII que la cartografía científica se retoma, y sólo debido al intercambio comercial que los árabes mantienen con Europa es que se recuperan las nociones geográficas científicas, que después les habrán de ayudar a emprender los grandes viajes de descubrimiento cuando se cierran las rutas de comercio con el oriente. Este avance se debió al gran cosmógrafo Al-Idrisi que usó como principal fuente el trabajo de Tolomeo y realizó un mapa del mundo en 1154.

El dibujo y la cartografía en la Nueva España

Continuamos este breve recorrido de la cartografía por el nuevo continente, ya que América recién descubierta fue campo fértil para el desarrollo de la cartografía como instrumento de dominio geopolítico, económico y militar; si bien la cartografía intentaba ser certera y confiable, la tecnología disponible limitaba su alcance en

el conocimiento y descripción del Nuevo Mundo, ya que no estuvo exenta de interpretaciones erróneas y hasta mal intencionadas. América, como parte del nuevo territorio, queda abierta a la exploración y colonización de españoles y portugueses, y es a través de sus crónicas que comienza a aparecer en el imaginario de las mentes europeas del siglo XVI.

A partir de los primeros viajes de Colón y las posteriores expediciones de portugueses, Ingleses, holandeses, se disemina por Europa gran cantidad de noticias verídicas y fantásticas sobre el Nuevo Mundo; información que debido a la distancia, a la diversidad de las fuentes y a la mentalidad de entonces, despierta el interés y la codicia de quienes se habrán de embarcar en la aventura americana, en la búsqueda de sitios maravillosos que prometían riqueza, abundancia y honor para aquel que llegara a conquistarles, dando así inicio a las travesías a ultramar, y expediciones al interior del continente, cuyos hallazgos fueron conformando, no sólo un mapa de la geografía física y económica; también alimentaron el imaginario colectivo que recreó una imagen de un nuevo mundo más allá de la vieja Europa.

La cartografía⁷ marca su influencia en el imaginario de una época, con la nueva traza del mundo donde encuentran campo fértil la recreación de los mitos que habían poblado la mente aún medieval y supersticiosa tanto como humanista del europeo de entonces. Dan cuenta de ello las innumerables crónicas de viajeros, cartógrafos y soldados. Aventuras como la fallida expedición y naufragio del tesorero Alvar Núñez

7 El mapa de América. Descubrimiento y exploración. <http://valdeperrillos.com/books/cartografia-historia-mapas-antiguos/cartografia-del-siglo-xvi-navegacion-descubrimientos>
Recuperado el 13 de mayo, 2019

Cabeza de Vaca⁸ a la Florida, donde se confrontan dos visiones del mundo y como estas se asimilan mutuamente; la también trágica expedición de Lope de Aguirre⁹; o la conquista y destrucción del imperio Inca en Perú por Francisco Pizarro¹⁰ en busca del Dorado, y por supuesto la conquista de México-Tenochtitlán por Hernán Cortés¹¹. Estas imágenes fueron paulatinamente modificadas desde el pensamiento fantástico y fabuloso del hombre con mentalidad medieval, pasando paulatinamente al pensamiento Humanista y luego al ilustrado de los expedicionarios científicos naturalistas de los siguientes siglos, quienes, atendiendo a la objetividad de los nuevos informes, sobre todo de recursos naturales, instrumentalizaron el conocimiento con un enfoque científicista y pragmático.

A partir del siglo XVI los viajes de exploración y colonización emprendidos por Europa, hacia lo que después se llamó América, plantearon una problemática de la alteridad surgida de ese encuentro con esa otra zona geográfica y cultural; proyectando y marcando definitivamente, o al menos por 500 años, la visión de un lugar culturalmente débil y de un mundo natural inferior en la interpretación de unos y de un lugar maravilloso y lleno de riquezas para otros; tales visiones, en su origen surgen de los propios mitos europeos como

Arcadia, Itaca, Thule o Atlántida; territorios mitológicos traspuestos e interpretados al nuevo territorio encontrado, acorde a las informaciones casi siempre de segunda mano deformadas por las reiteradas interpretaciones subsecuentes recabadas por conquistadores y colonizadores, y cuyo instrumento de divulgación fue el mapa de las costas y territorios conocidos, aderezado de la crónica en imágenes deformadas, inexactas y tendenciosas.



Mapa de Nuremberg, 1524. El mapa más antiguo de la Ciudad de México, Nueva España.

América fue un continente al que se le fue conceptualizando paulatinamente hasta ubicarlo en la categoría del exotismo¹²; generando la invención de un espacio en la cultura occidental donde caben tanto las aspiraciones utópicas humanistas como la defenestración de lo diferente; esta ideación lanza a Europa en su redefinición que deja atrás la insularidad cultural y geográfica, que al saberse como algo distinto a lo hallado se ubica con todo ello “en un lugar”, en un centro, diferenciado de la periferia; un “otro

8 Álvaro Núñez Cabeza de Vaca (1488/1490 – 1559). Explorador español y conquistador de América del Norte y México.

9 Lope de Aguirre o bien *Lope el Loco* o *Lope el Tirano*, también denominado a sí mismo como *Lope de Aguirre el Peregrino* (1511/1515 – 1561). Explorador español y conquistador de Sudamérica.

10 Francisco Pizarro González (1478 – 1541). Conquistador español del Perú.

11 Hernán Cortés de Monroy y Pizarro Altamirano, marqués del Valle de Oaxaca (1485 – 1547). Conquistador español de México.

12 O’Gorman, Edmundo (1995) [1958]. *La invención de América*. Mexico D.F.: FCE. *La invención de América*, <https://www.freewebs.com/alcelarie/documents/ogorman-invinciondeamerica.pdf>

lugar” en donde cobra sentido el “nosotros” diferenciado de “los otros”, desplazando y transfiriendo la figura amenazante de aquellos *bárbaros* del norte europeo que de tanto en tanto bajaban a hacer destrozos a la civilizada Roma por la de los americanos salvajes desnudos y caníbales.

Con esa autoafirmación de identidad occidente despliega un amplio instrumental ideológico, militar, técnico y humano para diferenciarse; para aprovechar todo ese capital material y humano que era América y a la vez enriquecer su universo y entorno cultural con las visiones aportadas desde la reciente alteridad del Nuevo Mundo; es aquí donde la cartografía y las crónicas juegan un papel preponderante mediante la difusión de imágenes de las nuevas tierras.

Tal es el caso de Theodor de Bry¹³, grabador, orfebre, cartógrafo y editor (Lieja, 1528 – Frankfort, 1548). De Bry sin haber estado en la Nueva España recoge diversos informes y plagia dibujos de otros cronistas y dibujantes como Carolus Clusius y Jacques Le Moyne de Morgues, de los que retoma y exagera la forma del territorio, sus habitantes y sus costumbres para justificar la incursión de Inglaterra en el territorio de Virginia en Norteamérica y denostar a los españoles y las culturas conquistadas por ellos, ambos; españoles e indígenas son retratados como salvajes. Este es el uso político y pseudocientífico que De Bry les da a las imágenes que han sido reinterpretaciones de dibujos o crónicas originales –y no por eso menos fantasiosos– como fuentes de primera o segunda mano por medio del grabado y la imprenta.

13 Bueno Jiménez, A. (2014). Tesis doctoral, Hispanoamérica en el imaginario gráfico de los europeos, De Bry y Hulsius, p 43, Editorial de la Universidad de Granada, España, ISBN:978-84-9028-983-9.



De Bry sin haber estado en la Nueva España recoge diversos informes y plagia dibujos de otros cronistas, de quienes retoma y exagera para denostar a los españoles y las culturas conquistadas por ellos.

El papel del dibujo en la exploración y difusión de las ideas

Serán los cronistas visuales; cartógrafos, adelantados, pintores, dibujantes y grabadores allegados o nacidos en la nueva España, quienes interpretarán y darán al resto del mundo las visiones de esos encuentros, que habrán de desfigurar la realidad desafiando la imaginación y curiosidad de quienes del otro lado del mar esperaban con ansia las noticias del Nuevo Mundo, provocando las oleadas de viajeros buscadores de fortuna y aventura.

Con la invención de la imprenta y sobre todo con la litografía, se conformarán los modelos y las imágenes que habrán de difundirse profusamente por Europa gracias a las posibilidades de reproducibilidad de una misma imagen junto a un texto o comentario. El mapamundi será el instrumento o artefacto visual desde donde por primera vez se tendrá una imagen global; la representación territorial se nutrirá de detalles y coordenadas, medidas, paralelos, meridianos, viñetas y demás datos de precisión.

Durante la Ilustración y con la paulatina secularización de la sociedad, el arte se independiza de la religión a la vez que la academia se fortalece; es a partir de esa circunstancia que el dibujo se hace herramienta para algunas de las disciplinas artísticas, pero también y fuera de la academia del arte, el dibujo fue utilizado como posibilidad descriptiva en el instrumental de las ciencias, sobre todo durante las expediciones expansivas que organizan los estados y monarquías europeas hacia América. Con la imprenta y la litografía, se abre la posibilidad de democratizar el conocimiento; el dibujo sirve de “ilustración” de lo descubierto como ventana de mundos. Cumple con su papel de ser imagen de lo que no se puede presentar, nos informa de mundos lejanos, al mismo tiempo que genera imaginarios de lo posible. ¶

Referencias

- Bueno Jiménez, A. (2014). Tesis doctoral, Hispanoamérica en el Imaginario Gráfico de los europeos, De Bry y Hulsius, p 43, Editorial de la Universidad de Granada, España, ISBN:978-84-9028-983-9.
- Maderuelo, J. (2007). Ed. Paisaje y arte, Abada editores, Madrid.
- Milani, R. (2007). El arte del paisaje, edición de Federico López Silvestre, colección paisaje y teoría, Biblioteca Nueva, Madrid.
- O’Gorman, E. (1995) [1958]. La invención de América. Mexiko D.F.: FCE. La invención de América, <https://www.freewebs.com/alcelarie/documents/ogorman-invenciondeamerica.pdf>
- <http://www.mgar.net/var/cartogra.htm>
- <http://valdeperrillos.com/books/cartografia-historia-mapas-antiguos/cartografia-del-siglo-xvi-navegacion-descubrimientos>

Lenguaje pictórico. Elementos expresivos de lenguaje en la pintura

Por Francisco Mendoza Pérez.

El lenguaje pictórico, igual que cualquier otro medio de comunicación se basa, en principio, en un sistema organizado de elementos que constituyen una serie de códigos, en este caso, visuales, sensoriales y, en última instancia, sensibles.

Pensémoslo, o definámoslo como un lenguaje sensible. Que parte de una sensibilidad hacia otra sensibilidad, la primera corresponde al sujeto creador, la otra, en el mejor de los casos, al espectador, con la finalidad de comunicar y transmitir sensaciones, ideas, emociones.

La diferencia entre un lenguaje de comunicación y un lenguaje artístico se debe a que los mismos elementos esenciales o básicos que lo constituyen, han sido utilizados de un modo más complejo. Hablamos de un lenguaje que se transforma, crece o se amplifica.

Dependiendo de quién y cómo lo utilice, a partir de la intención de comunicar otro tipo de contenidos, de darles cauce, para alcanzar otra dimensión de la comunicación. Usemos para ilustrar tales sistemas, un ejemplo en otro ámbito de la comunicación: la novela.

Los más grandes testimonios de autor que registra la literatura, y pensemos en la gran literatura, es decir la que ha alcanzado el reconocimiento –que lo ha mante-



“La diferencia entre un lenguaje de comunicación y un lenguaje artístico se debe a que los mismos elementos esenciales o básicos que lo constituyen, han sido utilizados de un modo más complejo. Hablamos de un lenguaje que se transforma, crece o se amplifica”

nido incluso durante siglos–, nos permite reconocer que dichos testimonios han sido escritos en la mayor parte de su extensión con el lenguaje común, el de la época, lo que conocemos como idioma o dialecto incluso, de acuerdo con una serie de reglas que atienden la claridad de los mensajes, para mantener así, el orden de las ideas que se pretendieron comunicar, de tal manera que el resultado cumpla con los requisitos que particularmente vuelven comprensibles los mensajes, la intención, y los contenidos.

De tal modo, podemos entender que el *corpus* de la novela cuenta, –a decir de los expertos y de los propios autores– con una estructura, es decir que el relato ha

año 6 número 22 – mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

- 26 -

sido planificado y obedece a una serie de elementos estructurales que permiten al lector el reconocimiento efectivo y congruente de lo que se ha escrito, de modo que coincida cabalmente, o al menos en importante medida con el propósito y las expectativas del autor.

Imaginemos en este punto que el plan del autor sea llevar al lector a hacer un recorrido, ya sea éste mediante la descripción de escenas y lugares, o a través de los espacios de la imaginación, esto equivale a decir que este recorrido ha sido premeditado, programado, organizado a fondo, estudiado, para clarificar las instancias y los escenarios de la historia que se va a contar.

En importante medida, este recorrido intentará colocar al lector en un estado emocional, más o menos determinado, utilizando para ello el lenguaje, no sólo como medio de comunicación y descripción, sino también como medio de expresión, con lo que la aparición de elementos sensibles –con los que se verá involucrado a través de la lectura, como un principio activo–, a partir de la historia, será fundamental.

En otros casos, dependiendo de la novela, se llevará al lector a vivenciar sensaciones o emociones, la intriga, la tragedia, o el terror. Pero difícilmente será posible generar emoción alguna si no hay un manejo adecuado de lo que denominamos igualmente que en la pintura: los elementos expresivos, dicho sea de paso, que conforman un ámbito de conocimiento, que es necesario conocer para poder implementar su manejo, indispensable si se pretende incorporar a la comunicación ese sector del lenguaje.

Por lo general este manejo se aprenderá mediante el descubrimiento de los recursos que lo posibilitan, después con el hábito de su uso y la disciplina del aprendizaje

que se requiere para su mejor comprensión, su eventual desarrollo y depuración.

En el caso de la novela, la identificación de estos elementos expresivos será a partir de la lectura de los grandes autores, de su estudio y reflexión, es a través de la insistencia y la atención que se llega al reconocimiento de esos aspectos cualitativos, y se requiere además de la sensibilidad para interpretar y diferenciar digámoslo así, estas “sutilezas del lenguaje”, lo que es difícil que se logre, como podemos entender, con la lectura de la primera novela. Con el ejercicio de la relectura es posible que hallemos nuevos significados, o una mayor comprensión, una más amplia.

El hábito de la lectura de diversos autores nos permite establecer puntos de comparación, al tiempo que se va desarrollando el rango de nuestra percepción. Nos referimos a lo que comúnmente entendemos como desarrollo del gusto. O de la sensibilidad.

Es probable que en un principio mostremos resistencia frente a una obra, pero si se es persistente esta barrera se romperá y entonces podremos entrar en ese espacio de comprensión que en algunos casos extremos podría llegar a ser total. Lo que es muy difícil, en tanto quizás la interpretación que hagamos difiera respecto de la intención del autor debido a ciertas complejidades que incluyen las limitaciones propias de los sistemas lingüísticos y en tanto no pueden abarcar, de forma precisa o completa, todas las necesidades de comunicación.

Y esto tiene algunas explicaciones. No existe lenguaje alguno que se manifieste de forma natural o que permita ser abordado de manera directa, es decir innata. Los seres humanos no nacemos sabiendo, por lo mismo comprendiendo lenguaje alguno, ¿qué significa eso?, que cuando nacemos no nos podemos comunicar.



“Es probable que en un principio mostremos resistencia frente a una obra, pero si se es persistente esta barrera se romperá y entonces podremos entrar en ese espacio de comprensión que en algunos casos extremos podría llegar a ser total”

Podemos expresarnos, por ejemplo, con el llanto, como lo hace un recién nacido, pero los padres no pueden identificar lo que se está expresando, lo único que se intenta interpretar del llanto es debido a su intensidad, y pensemos las razones básicas de este caso: serán sólo expresiones de dolor, hambre o frío, ¿que pasaría con la expresión de algo más complejo?

No es sino hasta un estadio más avanzado que el niño puede utilizar sus expresiones y hacerlas entendibles, mediante el lenguaje común, el que ha aprendido someramente de los padres, se trata de un lenguaje básico, pero al momento suficiente para comunicar aspectos básicos también.

Ya son para entonces más claras las muestras de alegría o del sentimiento de desprotección, porque aún el gesto en el rostro –si bien sigue siendo un factor crucial de comunicación entre personas– sin los otros elementos de enlace que complementen lo que se quiere comunicar, el asunto se vuelve prácticamente imposible.

Los mensajes que se envían mediante sistemas digitales han demostrado que al no contener la opción que permite mirar

la expresión del comunicante pueden conllevar incluso a la confusión o a la mala interpretación, lo cual establece una carencia en cualquier modo de lenguaje o comunicación que pretenda ser efectivo.

Por lo tanto, la comprensión en los lenguajes sucede a través del reconocimiento de algo, pero de algo que se ha visto, o se ha estudiado de forma previa o anticipada, como ocurre con cualquier lenguaje que como corresponde es necesario haberse aprendido. No tiene nada de extraño que, por la misma razón, a la mayoría de las personas les resulte incomprensible un cuadro abstracto.

Si no se está familiarizado con los códigos, ni con las razones históricas que lo definen, y al carecer de semejanza con elementos reconocibles de la realidad, lo único que puede producir es desorientación, más allá de si contiene o no, cualidades o elementos expresivos, no hay manera de dar a éstos una apropiada lectura.

Sin embargo, debido a la banalización de algunos elementos que constituyen la pintura abstracta ha sido posible que las personas se hayan acostumbrado a convivir en cierta forma con algunos de ellos, casi siempre en una modalidad de realidad decorativa que no supone ningún tipo de comunicación. Planos de color, texturas prefabricadas de aplicación simple copiadas de acabados en muros ofrecidas por la industria con la finalidad de hacer más agradables los espacios arquitectónicos, esfumados y degradaciones con colores que “combinan”, generalmente tierras.

Es un hecho que son las mismas palabras de un lenguaje, consideremos en este caso un idioma cualquiera, nos sirven igual para hacer una pregunta básica –como preguntar la hora– que, para escribir un poema o incluso una novela, como referimos en esta digresión.

Las mismas instancias con un sentido y una intención diferentes y que tienen que ver con lo que se quiere comunicar, ¿a qué nos referimos?, a que, al igual que en la pintura, los elementos básicos para la configuración pueden ser simples, un conjunto de materiales y herramientas y soportes que harían posible la comunicación de algo de un orden superior, y para convertirlos en algo como eso, es necesario que sean usados de forma creativa y obedeciendo a una sensibilidad también superior.

Esto no será posible sin la práctica, pero sobre todo sin la comprensión de los elementos que articulan a la expresión artística. Nos referimos por supuesto a la línea, la mancha, el punto, el color, la valoración tonal como conjunto de recursos para la expresión.

Ahora bien, ¿qué define los niveles de expresividad en el caso de la pintura, separándolos de los ejemplos anteriores de lo que sería el lenguaje escrito o hablado?, debido a su carácter estrictamente visual, si bien para la lectura es necesario el reconocimiento de los signos previamente identificados y colocados en la memoria, y que asociados a las nociones semánticas, y a la estructura que otorga la sintaxis nos permite el reconocimiento congruente, en el caso de la pintura nos encontramos con que los elementos se vuelven relativos, particularmente en el caso del color, objeto de amplios estudios precisamente por esta particularidad, haciéndolo un problema complejo, sujeto a variables como su posición, extensión o intensidad, o contigüidad con otros.

Pero a pesar de la dificultad de su manejo sigue siendo quizás uno de los elementos fundamentales para alcanzar niveles altos de expresividad. Sin embargo, no se vuelve menor la calidad o las cualidades diferenciadas de la obra de un pintor valorista que las de un colorista.

En definitiva, los elementos se vuelven expresivos por diversas razones. Lo que nos permite subrayar el hecho de que existen diferentes tipos de sensibilidad y de proyección entre los diferentes artistas, así como existen diferentes habilidades para alcanzar sus objetivos.

En términos generales, todos los pintores han pasado de un modo o de otro, incluyendo a los autodidactas, por el seguimiento de un sistema de aprendizaje, o habrán descubierto el propio, para el reconocimiento y manejo de los elementos que, conjugados, los llevaron a alcanzar el máximo de su capacidad para administrar estos recursos en sus obras.

Conviene aclarar que, para convertir un lenguaje común en un lenguaje sensible, es decir en un lenguaje artístico, es necesario contar con las capacidades para hacerlo, las herramientas por sí mismas no lo propician, depende de en manos de quién estén, claro, esto no lo podemos saber por anticipado, depende de cómo se vaya desarrollando.

Cualidades de la obra pictórica

Pasemos ahora al reconocimiento de cuáles son aquellas cualidades que identificamos en las grandes manifestaciones pictóricas: la fuerza expresiva es una de las principales que solemos referir, y se manifiesta cuando el creador ha logrado alcanzar el punto máximo de intensidad en una obra específica que denominamos artística.

Habría que agregar el nivel de maestría en la ejecución, si lo vemos por el lado de la técnica podríamos asumir que existe un dominio de ella, o que la utiliza con un alto nivel de virtuosismo, lo cual tampoco determina por ejemplo la originalidad de la obra, es decir se necesita un algo más. Digamos que es necesario un manejo de los recursos, de todos: extraordinario. De

otro modo no alcanza a convertirse en una obra artística, sino en una expresión, en una manifestación de algo, carente en algún sentido.

Estaríamos hablando de que la obra artística implica una ejecución irreprochable, no sólo en las artes plásticas, –sino también en las otras artes utilizadas para definirla o al menos para aproximarnos a su definición–. Ejecución que no puede debilitarse por deficiencias, circunstancia que hace que se pierda su fuerza expresiva o al menos una parte de ella.

Ahora bien, un cuadro está constituido por un sinnúmero de pinceladas, que son precisas en tanto describen con exactitud el valor lumínico o cromático de lo que se representa en un contexto dado, a partir de la atmósfera o la iluminación que ha sido prevista u observada. En tanto que dan forma a lo que se pretende representar, en tanto modelan, si fuera el caso, la volumetría o dan la sugerencia de tridimensionalidad.

Recordemos que la valoración tonal, los degradados son desde el Renacimiento los recursos apropiados para conseguir los efectos de apariencia de realidad y que transmiten la sensación de corporeidad, sin embargo, habrá que decir que los criterios o mejor dicho los elementos de valoración son distintos, no es lo mismo analizar un cuadro de Holbein¹ que uno de Robert Rauschenberg², si bien ambos coinciden en el uso de materiales y de similares herramientas y ambos se mantienen en la misma noción que tenemos de “cuadro”, las intenciones son distintas aunque a veces pueden coincidir, no es lo mismo el trabajo de un pintor figurativo, de cual-

quier época particularmente interesado en representar la realidad fielmente que la de aquel que a partir de la realidad parece querer reinventarla, cuando menos transformarla, con recursos como la estilización, la deformación o la síntesis.

En el arte ha quedado demostrado que no hay búsquedas más atinadas que otras, pero sí con un carácter distinto. Aún persiste la discusión teórica sobre si es Leonardo da Vinci³ o Pablo Picasso⁴ el mejor pintor de todos los tiempos, en ambos existe virtuosismo, habilidades, ambos usaban pinceles soportes parecidos, probablemente incluso las mismas imprimaturas, pero sus objetivos son distintos. Picasso intenta una nueva forma de interpretar el mundo en cuanto a su apariencia visible, de hecho, lo hace como una forma de desmentir lo que advierte como un engaño a la vista, ampliamente cultivado en el Renacimiento.

El cuestionamiento constante del Arte frente a paradigmas temporalmente aceptados permite que cambie eventualmente nuestra interpretación de lo que consideramos como verdadero.

El encuentro con el objeto

Admiramos características de los objetos representados en los cuadros, por su textura, su color, sus dimensiones. Algunos son naturales, otros creados, llegamos a asociarlos con cualidades, en la medida que les tomamos más aprecio. Podemos incluso encontrarles algún significado. Y nos llevan a la introspección, no se piense cuando se llega al punto de la admiración y posteriormente al culto.

1 Hans Holbein (1465 – 1524). Pintor alemán.

2 Robert Rauschenberg (1925 – 2008). Pintor y artista estadounidense.

3 Leonardo da Vinci (1452 – 1519). Fue pintor, anatomista, arquitecto, paleontólogo, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista italiano.

4 Pablo Ruiz Picasso (1881 – 1973). Pintor y escultor español.

Si volvemos atrás podemos darnos cuenta de que antes hemos visto los mismos objetos, pero desprendidos del adherido emotivo o sentimental, de esa sustancia sensible que ahora parece haberlos impregnado y que nos envuelve, convirtiendo la experiencia en algo trascendente que ha sido posible mediante la contemplación de un simple objeto. Podríamos entonces decir que el pintor ha logrado hacernos ver lo invisible, lo que el objeto esconde. Nos lo ha revelado. Nos ha dejado ver a través de su misterio.

¿Cómo pudimos pasar de largo frente a lo que antes nos pareció indiferenciado? ¿En qué instancia nos ha colocado el cuadro, qué modo de reconocimiento alterno es aquel en que nos ha colocado el arte, qué tipo de fibra emocional toca dentro de nosotros? ¿Qué es lo que necesita el artista para llevarnos a ese lugar? Estrategia.

Por cierto, aquí surge otra discusión: cuando hablamos del artista nos referimos a un ser hipersensible, dotado con capacidades extrasensoriales, que mediante el prodigio de su imaginación o esfuerzo inspirado se vuelve capaz de la creación. O sólo se trata de un ser común que domina los elementos del lenguaje para la expresión, el oficio, y cuyas habilidades ampliamente desarrolladas le permiten sorprendernos y llevarnos a la admiración.

Si observamos un caso como el de Diego Velásquez⁵ podremos notar que el asunto no suele ser tan fantástico, –de hecho, sería un error pensarlo–, muchos de sus cuadros nos dejan ver las durísimas pruebas que tuvo que pasar, del descontento al desánimo, y seguramente a lo eventual, la frustración.

El ejercicio constante y consciente de una disciplina autoimpuesta, para el ma-



“Para convertir un lenguaje común en un lenguaje sensible, es decir en un lenguaje artístico, es necesario contar con las capacidades para hacerlo, las herramientas por sí mismas no lo propician, depende de en manos de quién estén, claro, esto no lo podemos saber por anticipado, depende de cómo se vaya desarrollando”

nejo de los recursos que hemos descrito, con un rigor, que lo llevaría –podemos estar seguros–, la mayoría de las veces, a la insatisfacción, pero ese es el verdadero motor. Una prueba de ello es el sinnúmero de correcciones que podemos advertir en algunos de sus cuadros.

Convivimos socialmente con la fantasía del creador que alcanza el éxtasis creativo, pero su trabajo nos muestra más bien el camino de la perseverancia, la insistencia y, en todo caso, la obsesión.

No es tanto como decir que el oficio sea un andar a ciegas, pero casi, si el objetivo es tratar de llevar en cada caso el cuadro al máximo de su intensidad, por qué una personalidad de alguien como Velásquez no puede permitirse el lujo del error, por el hecho simple de que así no se alcanza la excelencia. Y, por cierto, la exigencia no es para alcanzar la satisfacción de los demás sino la de sí mismo, como confirmación de lo que seguimos llamando el compromiso personal. ¶

5 Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599 –1660). Pintor barroco español.

Una historia cochinchinesa o la observación de una antigua pieza editorial

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo Sánchez.

En el terreno de la lectura de libros –e inclusive en la producción de ellos–, los dispositivos electrónicos dominan el escenario del siglo XXI, ya sea en tabletas o teléfonos móviles, entre otros, todos ellos medios electrónicos sujetos a la noción de que el libro ha rebasado las fronteras físicas impuestas por razones materiales. Sin embargo, los libros impresos, elaborados con papel, cartón o cartulina; a través de medios mecánicos, como el estampado tipográfico, aún permanecen, no se han extinguido. Rondan por ahí ejemplares misteriosos que parecen desconocer que su era está prácticamente en el ocaso.

Cabe señalar que algunos de esos ejemplares son notablemente longevos, pero, semejante a lo que les sucede a las botellas al mar arrojadas a su suerte, han sido capaces de realizar centenarios y silenciosos periplos cuyo encanto es y ha sido trascender el tiempo con una carga de información que aguarda pacientemente a un lector dispuesto a sacar el alcoraque de una de esas botellas errante y hurgar en sus secretos.

De esa manera apareció *Chinki, una historia cochinchinesa*, un libro misterioso que cayó en mis manos hace pocas semanas. *Chinki* me ha revelado varios secretos, y



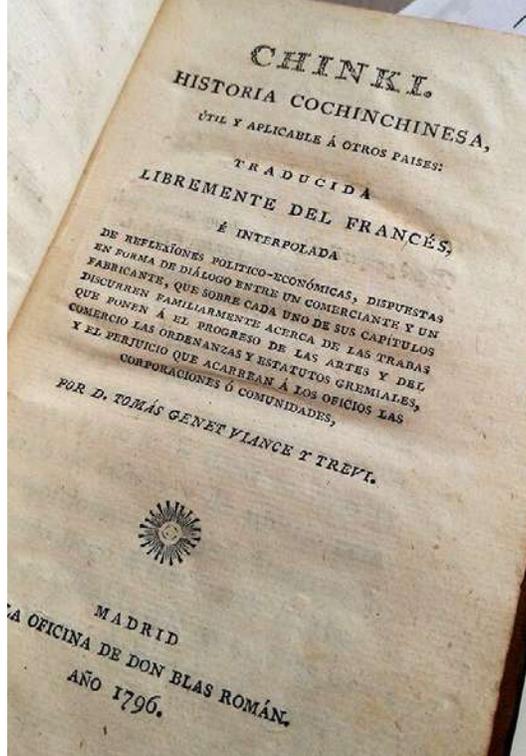
Chinki, una historia cochinchinesa. Impreso en 8° en Madrid en 1796.

a su vez me ha planteado diversas dudas. Con la observación y lectura de esta pieza espero desentrañarlas paulatinamente.

Acerca de la obra literaria

*Chinki, una historia cochinchinesa*¹ fue traducido del francés por Don Tomás Genet Viance y Trevi e impreso en Madrid, en la Oficina de Don Blas Román en 1796.

1 Útil y aplicable a otros países: traducida libremente del francés e interpolada de reflexiones político-económicas, dispuestas en forma de diálogo entre un comerciante y un fabricante, que sobre cada uno de sus capítulos discurren familiarmente acerca de las trabas que ponen al progreso de las artes y del comercio las ordenanzas y estatutos gremiales, y el perjuicio que acarrearán a los oficios las corporaciones o comunidades.



Chinki, una historia cochinchinesa. Portada.

Es importante recalcar que esta es un libro de carácter civil, no es de orden religioso. La propia obra cita que ésta es una traducción del francés proveniente de un autor anónimo (“un sugeto, [sic] cuya excesiva modestia o demasiada timidez le hizo ocultar su nombre”²) e impresa en Londres en 1768, sin embargo, es posible rastrear esta obra bajo el nombre de: *Chinki, histoire cochinchinoise qui peut servir à d’autres pays. Seconde partie de l’Homme aux 40 écus*³, Londres, 1768⁴, atri-

2 La omisión del nombre del autor original puede ser intencional para apropiarse de la obra, o bien, cabe la suposición de que Genet Viance y Trevi lo ignoraba en absoluto. Sin embargo, ninguno de los autores de la obra original da trazas de timidez alguna.

3 Inclusive dicha edición en francés se encuentra disponible para formato Kindle en tiendas virtuales: <https://www.amazon.com.mx/Chinki-French-Gabriel-Fran%C3%A7ois-Coyer-ebook/dp/B00HQLKBGE>

4 Nuevo catálogo de traducciones de economía al y del castellano (1700-1812). Dentro del apartado ‘Traducciones al castellano desde otros idiomas’, en ‘Obras de economía’, dentro de Cromohs – Cyber Review of Modern Historiography de Firenze University Press. Consultado el 24 de abril de 2019. <http://www.fupress.net/index.php/cromohs/article/view/15644/14765?fbclid=IwAR3k1oEEOFcOVbze3rrZ-26BB44cThPpi9hy31uRudqsTWBDebNQAZZFar04>

buido al abad Gabriel-François Coyer⁵ y a Simon de Clicquot de Blervache⁶, y en alguna ocasión a Voltaire⁷. Refiere la vida y costumbres de un personaje local en su entorno apacible y campestre, la provincia de Pulocambi en el Valle de Kilan, en la Cochinchina⁸ “...ocupado en el nobilísimo arte de la agricultura, que por ocho siglos habían ejercitado [sic] sus antepasados...”⁹, y de su penosa transición hacia la vida de la capital del reino, en donde pretende colocar a sus hijos como aprendices de los más diversos oficios.

Como demostración de la bonanza en la que vivía Chinki se señala: “se había casado entre los veinte y cinco y treinta años con dos mugeres [sic], que a los seis le habían dado doce hijos, cuyo número aumentaba el consuelo y el amor; sus criados numerosos eran otros tantos hijos adoptivos...”¹⁰. Vivía cómodamente y con holgura, cumpliendo con sus responsabilidades, por ejemplo: “pagaba con gusto el tributo que se le exigía; que sobre ser muy moderado, consistía en los mismos frutos de la tierra, de que Chinki estaba tan rico;

5 Gabriel-François Coyer. (1707-1782). Escritor y religioso francés. Miembro de la Real Academia de Inglaterra y de la Academia de Nancy.

6 Simon de Clicquot-Blervache (1723 – 1796). Economista francés. Autor de varios tratados de organización mercantil y de historia del comercio.

7 François-Marie Arouet (1694 – 1778). Conocido como Voltaire, escritor, historiador, filósofo y abogado francés.

8 Cochinchina es una región situada en el sudeste asiático, en el extremo de Indochina, el lugar donde actualmente se encuentra el sur de Vietnam. Los españoles compartían la colonia con los franceses y fueron éstos los que le dieron el nombre de Cochinchine tras entrar en el país en 1787. En esta región se encuentra la ciudad de Ho Chi Minh, anteriormente llamada Saigón.

9 Genet Viance y Trevi, T. (1796). *Chinki, una historia cochinchinesa*. Don Blas Román. Madrid. P. 18.

10 Genet Viance y Trevi, T. (1796). Op. cit. P. 19.

y así es, que en un año que las necesidades del Estado exigieron que subiese mas que lo ordinario, la satisfizo sin réplica...¹¹”.

Sin embargo, la historia toma un giro en sentido opuesto de la bucólica serenidad de Chinki cuando el Estado divulgó las nuevas formas de contribución: “los tributos que hasta entonces se habían satisfecho en especie se recaudasen en adelante en efectivo; y como Chinki tenía mucho menos de esto que de aquello, se vio en la triste necesidad de vender sus frutos a baxo [sic] precio, haciendo subir indirectamente la contribución a un punto que no se nivelaba con sus ingresos.¹²”

Es muy posible que esta novela traducida (e interpolada, en palabras del autor, quien se dice vasallo del Rey¹³) del francés al español, tuviera la intención de propagar nociones en torno a la complejidad que se presentaban en aquella región, la incorporación a los gremios de artesanos, demeritar las complejas normatividades que les regían y promover la desregulación en aras de la libertad de trabajo. Resulta ser un compendio de críticas contra las sobre-regulaciones –contribuciones que debía pagar el aprendiz– y el corporativismo expresado a través de disposiciones legales rígidas y complejas.

De acuerdo con Velarde Fuertes en *La desregulación de la economía española*¹⁴, esta obra situada a finales del siglo XVI-II, en un momento histórico en donde el impulso de la revolución liberal es muy fuerte y permea en diversos ámbitos (se

había publicado *La riqueza de las Naciones* de Adam Smith en 1776, la Toma de la Bastilla tuvo lugar en 1783 y el triunfo de la revolución independentista norteamericana culminó con el Tratado de Versalles de 1783), requirió de una “sinfonía grandiosa de esfuerzos”, puesto que tales ideas encontraron gran oposición porque herían intereses considerables. Sugiere entonces que con la aparición de documentos como el que es materia de este artículo se procurara movilizar a la opinión pública en favor de los nuevos métodos económicos.

A más operarios, más obras; a más obras, es verdad, más baratura; pero también, a más baratura, más uso; de que resulta, que gastando los consumidores el mismo dinero, tendrían mejores géneros y estaría empleado mayor número de manos¹⁵.

Dado lo anterior, no sólo vemos las dificultades que pasa Chinki por su situación económica, sino que la obra detalla el complejo ambiente gremial y las complicaciones que le significa a un aprendiz enrolarse en un oficio, como consecuencia de un complejo sistema de castas e imposición de cuotas de aprendizaje, lo que ocasiona segregación entre los jóvenes aspirantes. Así, Chinki gestiona a toda costa, autorización para sus hijos para convertirse en aprendices de variados oficios: vinagrero, gorrero, zapatero, pastelero, sastre, ebanista, curtidor y una larga lista. De tal suerte, relata las peripecias que enfrenta para incorporarse al sistema educativo-laboral del siglo XVIII.

En los apuntes en forma de diálogo que suceden a cada capítulo expresados por un comerciante y un fabricante se expo-

11 Genet Viance y Trevi, T. (1796). Op. cit. P. 21.

12 Genet Viance y Trevi, T. (1796). Op. cit. P. 22.

13 Carlos IV (1748 – 1818). Rey de España desde diciembre de 1788 hasta marzo de 1808.

14 Velarde Fuertes, J. (2001). *La desregulación de la economía española en Cuenta y razón*. Publicado por la Fundación de Estudios Sociológicos.

15 Genet Viance y Trevi, T. (1796). Op. cit. P. 56.

nen argumentos y contra argumentos en torno al trabajo y a la acumulación de la riqueza –a la que el protagonista se enfrenta en toda la novela–, y a las virtudes y a las maldades que se observan en la sociedad cochichinesa.

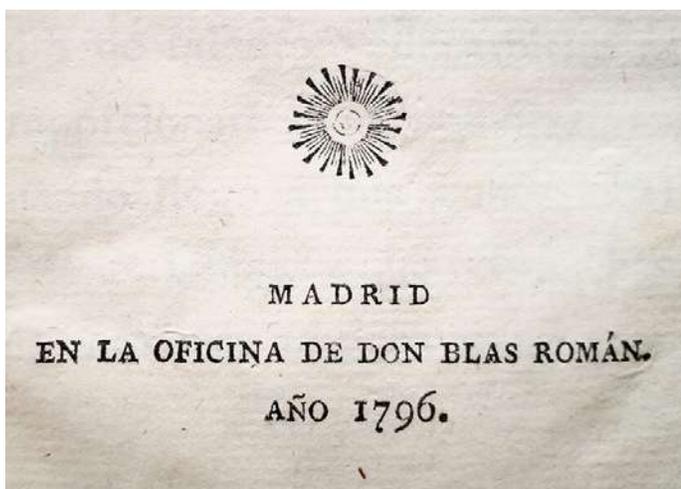
Acerca de las características de la pieza

Para iniciar a la examinación de la obra editorial –es decir, de la pieza impresa en específico–, es interesante señalar que cuando *Chinki, una historia cochinchinesa* salió de la prensa, la Nueva España ya contaba con imprentas desde el siglo XVI en las ciudades de México (1539), en el XVII en Puebla (1642) y en el XVIII en Oaxaca (1720), así como las establecidas en Guadalajara en 1793, y en Veracruz en 1795¹⁶.

Se debe pormenorizar que también se hayan impresos algunos títulos por la oficina de Don Blas Román, establecida en la capital española:

- De Pedro Rodríguez de Campomanes y Pérez (1723 – 1802), político, jurisconsulto y economista español; el *Memorial ajustado del Expediente de concordia, que trata el honrado Concejo de la Mesta, con la Diputación general del Reyno, y la Provincia de Extremadura, ante el Ilmo. Sr. Conde de Campomanes y del Consejo y Cámara de S. M., primer Fiscal, y Presidente del mismo Honrado Concejo*. Madrid, en 1783.
- De José Viera y Clavijo (1731 – 1813), sacerdote, historiador, biólogo y escritor español; *Noticias de la Historia de Canarias. Vol. IV*. Madrid, en 1783.
- De Mariano Luis de Urquijo (1769 – 1817), Secretario de Estado y del Despacho de Carlos IV y de José Bonaparte;

16 Pompa y Pompa, A. (1988) 450 años de la imprenta tipográfica en México. Volumen 9 de Día Nacional del Libro. Asociación Nacional de Libreros, Ciudad de México.



Chinki, una historia cochinchinesa. La obra carece de colofón.

La muerte de César. Tragedia francesa de Mr. Voltaire: traducida en verso castellano y acompañada de un discurso del traductor sobre el estado actual de nuestros teatros y necesidad de su reforma. Madrid, en 1791.

- De Fray Juan Fernández de Rojas (1750 – 1819), escritor, historiador y humorista español; el *Libro de moda o ensayo de la historia de los Currutacos, Pirracas y Madamitas de nuevocuño escrita por un Filósofo currutaco*. Madrid, en 1796.

La pieza presenta cuatro perforaciones de polilla, la primera en la tapa frontal de dimensiones moderadas; la segunda, una perforación pequeña desde la guarda frontal de extremo a extremo de la tripa en la esquina inferior derecha; la tercera en la guarda trasera hacia el interior afectando sólo tres páginas y de dimensiones moderadas. La última en la zona superior del margen de boca en las páginas 65 a la 70, de afectación leve. Además, presenta hojas quebradas por el dobléz, estas son: V, VI, XIII, XIV, 23 y 24. No presenta marcas de humedad, ni hongos, tampoco mal olor. Es conveniente mencionar que, tras la longeva existencia de esta pieza de 223 años, el color de la tinta se ha desvanecido del negro hacia un tono sepia. Por todo lo anterior, es posible afirmar que su estado de conservación es bastante bueno.



Chinki, una historia cochinchinesa. Marcas de la polilla en las guardas.

Dimensiones de la pieza: 12 cm de ancho, 19.3 cm de altura y 1.5 cm de grosor; impreso en un tomo, en octavo¹⁷ –por lo que podemos deducir que las dimensiones del pliego fueron de 38.7 ó 39 cm por 48 cm aproximadamente–; las dimensiones de las tapas son 12.8 cm de ancho, 20 cm de altura y 2.2 cm de grosor. El peso de este libro es de 256 gr, aproximadamente. Está impreso en papel de fibras visibles, gramaje alto y grano medio de trazas horizontales; el color actual es ligeramente cremoso, posee los cantos color rojo (muy deslavados). La marca del estampado de la caja tipográfica es visible y sensible. Empastado con tapas rígidas con forma de media caña,

17 Denominación establecida de acuerdo con el número de veces que se doblaba la hoja para formar un cuadernillo. Las obras literarias, tratados de divulgación, obras de controversia y ediciones de clásicos griegos y latinos utilizaban el cuarto y el octavo, por ser más manejables. Sin embargo, es sólo una convención puesto que no se sabe con exactitud de cuantos centímetros se está hablando, las dimensiones variaban de una fábrica a otra, por lo tanto, se hallan el Octavo mayor, el Octavo y el Octavo menor.

forradas con piel color oscuro (con cuatro marcas paralelas de presión de algún objeto sobre la tapa frontal y con raspones y deterioro moderados en varias zonas), sin relieve ni rastro de impresión en la tapa, sin embargo, en el lomo se aprecian muy tenues ornamentos en dorado, las guardas muy deterioradas de colores verde, sepia y rojo. Está compuesto por 12 cuadernillos de 16 páginas, cosidos (en la parte superior del lomo –al frente– muestra un desgarre y rotura que expone la costura, se asoma ligeramente el hilo, pero el encuadernado no está en riesgo); cuenta con un total de 192 páginas, 186 de ellas foliadas.

La foliación de las páginas inicia en la página V, como consecuencia de contar con las habituales páginas de cortesía, portadilla, portada y epígrafe (una cita de la Epístola I de Horacio: *Aequè pauperibus prodest, locupletibus aequè*¹⁸). A continuación, la foliación prosigue con caracteres de dibujo romano de características elzeverianas con el número 15, hasta el 186. Al final hallaremos seis páginas en blanco para completar la tripa de 192 páginas totales.

Los 12 cuadernillos que componen el libro están identificados con letras en el siguiente orden: A (1-16), B (17-32), C (33-48), D (49-64), E (65-80), F (81-96), G (97-112), H (113-128), I (129-144), K (145-160), L (161-176) y M (177-192).

Los folios fueron ubicados en la parte alta de la página, fuera de la caja tipográfica, en el margen de cabeza, alineados con el margen de boca, de igual manera las cornisas están dispuestas en el mismo

18 Lo que es provechoso tanto para el rico como para el pobre.

De acuerdo con Velarde Fuertes, Profesor emérito de Economía Aplicada de la Universidad Complutense, esta expresión sugiere que “la libertad de la economía, al impulsar por sí misma, la actividad económica, importa igual a todos, ricos y pobre”; en *La desregulación de la economía española*.

CAPÍTULO VIII.

*Que trata de como Chinki perdió en casa
de un Sastre la calidad de
Cochinchinés.*

Si hay épocas en que una nacion yace
en la estupidez é ignorancia , suceden

Chinki, una historia cochinchinesa. Apertura de capítulos.

margen, en las páginas pares dice: *historia* y en las páginas impares: *cochichinesa.*; compuestos en caja alta, ambos elementos asentados a 3p6 del borde de la página (tal vez demasiado próximos a la caja).

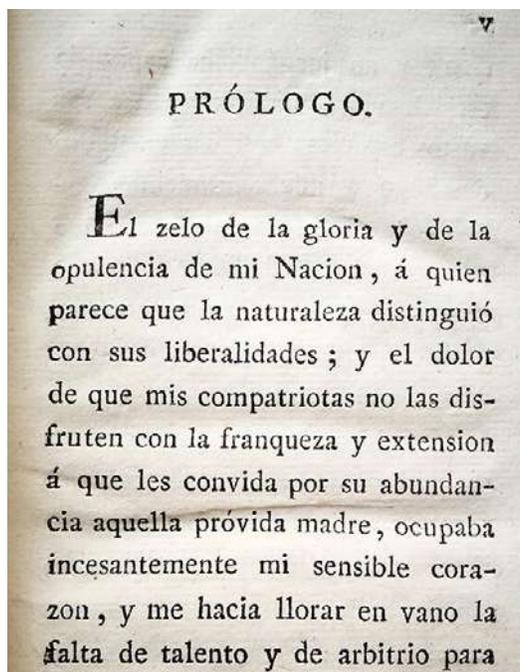
La novela consta de 33 capítulos identificados con numeración romana, con la particularidad de que los primeros seis han sido omitidos de la obra, puesto que inicia con el “diálogo” entre el comerciante y el fabricante –comentaristas de las andanzas del protagonista–, para continuar con el capítulo VII: “Que trata de cómo Chinki pensó en dar destino a sus hijos”.

En cuanto a las características tipográficas y del diseño de interiores, la obra muestra similares lineamientos compositivos, suficientes de diferenciar al prólogo de la obra, en primera instancia: la variación de los márgenes. En el prólogo los márgenes son de boca 5p8, de cabeza 4p2, de pie 8p4 y de lomo 4p6 aproximadamente, eso da cabida a 19 líneas de texto. En la obra los márgenes son de boca 5p8, de cabeza 3p2, de pie 7p6 y de lomo 4p6 aproximadamente, eso permite 24 líneas de texto. En consecuencia, toda la novela está formada a un sólo cuerpo de texto –una columna– y con la ausencia de grabados o imágenes de alguna clase.

En segunda instancia, el puntaje elegido: la composición del libro responde a los siguientes arreglos, la portadilla en página impar, el título y subtítulo en caja alta, en dos pisos alineados al centro. La portada en página impar, título y subtítulo, aclaración de la traducción, alineados al centro,

enseguida la presentación de la obra compuesta en párrafo español, el autor, ornamento tipográfico, ciudad de impresión, casa impresora y año, también al centro y todo en caja alta. El epígrafe en página par, en dos pisos alineados a la derecha, con cursivas con altas y bajas, más versalitas para el autor del citado epígrafe.

El prólogo inicia en página impar, compuesto con caja alta y posteriormente el cuerpo descolgado más abajo abriendo párrafo con sangría de 1p6 y capitular de una línea. El inicio de la obra en página impar (la número 15) en cuatro pisos: título y subtítulo, diálogo, comerciante y fabricante (en lo subsecuente serán abreviados como FAB. y COM.), todo en caja alta, igualmente con capitular de una línea. Al término de cada capítulo, tras el punto y aparte, hallamos un salto de párrafo para dar paso al siguiente capítulo (en caja alta, alineado al centro) e inmediatamente la denominación correspondiente en cursivas de caja alta y baja.



Chinki, una historia cochinchinesa. Detalle del prólogo.

En cuanto a la composición del cuerpo de texto, tanto del prólogo como de la obra, se eligieron puntajes diferentes, mayor para la primera sección: aproximadamente de 15 pt, conocido como *texto* o *texto gordo*; y menor en la segunda sección: aproximadamente de 11 pt, conocido como *filosofía/entredós*. De acuerdo con la Dra. Garone: *en los inicios de la imprenta tipográfica la normalización del tamaño de las letras no era una preocupación de los impresores... cuando se especializó el trabajo de las fundiciones, era ideal identificar con un nombre los tipos de un mismo tamaño... sin embargo, los cuerpos eran aproximadamente regulares... ya que el grabador de los punzones podía variar las proporciones de las letras*¹⁹. No obstante la variación, la fuente elegida para el cuerpo de texto es la misma, dadas sus características pueden identificarse romanas antiguas o también llamadas “Old Face” o “Garaldas” –de acuerdo con Vox ATypI²⁰–, de contraste medio, con remates ligeros y filosos. Fueron diseñados durante los siglos XVI y XVII.

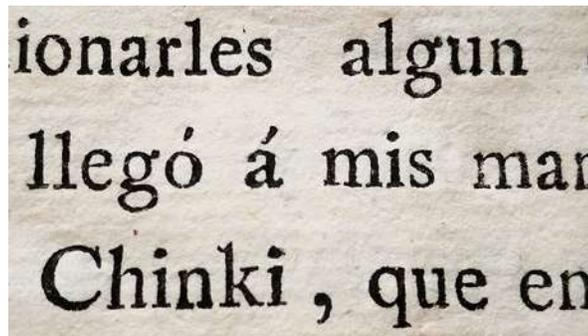
De acuerdo con la observación de esta pieza, se ha hecho la deducción de las tipografías elegidas para su composición son tres diferentes, y que a pesar de la diversidad la elección es atinada y efectiva. En primer término, se ha identificado que

19 Garone Gravier, M. (2009). Breve introducción al estudio de la tipografía en el libro antiguo. Panorama histórico y nociones básicas para su reconocimiento. Documentos Básicos. Ciudad de México

20 En tipografía, la clasificación VOX-ATypI permite clasificar los tipos de letra en once grandes familias. Inventada por Maximilien Vox en 1952, fue adoptada en 1962 por la Association Typographique Internationale (ATypI). Esta clasificación intenta reagrupar las tipografías según las tendencias y estilos, la mayoría típicos de una época determinada (siglos XV, XVI, XVIII, XIX, XX), y basándose en ciertos criterios: trazos gruesos y finos, forma de las serifas, eje de inclinación, altura de la x (u ojo medio), etcétera.

una de las tipografías utilizada es Garamond²¹ para el cuerpo de texto y los encabezados, demostrada en los rasgos finos y esbeltos, de amplias contraformas y delicadas serifas suavemente anguladas. Las tipografías que Garamond produjo entre 1530 y 1545 se consideran el punto culminante de la impresión tipográfica del siglo XVI. La labor de Garamond ha sido una de las más extendidas e influyentes de la historia de la tipografía.

La segunda tipografía elegida también es Garamond, esta aparece únicamente en los nombres de los capítulos, expresada en un dibujo de cursiva, mucho más decorado y exuberante que la anteriormente descrita, pero de una elegancia excepcional.



Chinki, una historia cochinchinesa. Detalle de la tipografía.

La tercera tipografía utilizada es de ornamentación, fue utilizada solamente en la palabra Chinki, posee una morfología muy atractiva puesto que no es sólida: está constituida por formas geométricas caladas, el fuste está conformado por volutas (semejantes a una talla en madera) y las serifas están creadas por líneas onduladas, aproximadamente de 24 pt, conocido como *canon* o *doble cíceros*. Ésta es similar a los desarrollos tipográficos y ornamentales que desarrolló Pierre Simon Fournier

21 Claude Garamond (1499 – 1561). Tipógrafo, impresor y grabador de matrices francés.

“el joven”²², especialmente reconocido durante el siglo XVIII por la ornamentación tipográfica, diseñó y compuso páginas con innovadores elementos decorativos.



Chinki, una historia cochinchinesa. Tipografía ornamental en el título de la obra.

Por último, un rasgo relevante para señalar es el ornamento que se exhibe en la parte baja de la portada de la novela, estrictamente el único: es una figura conformada por 20 trazos angulados –semi triangulares– que apuntan al centro, intercaladas con líneas finas, el conjunto parece irradiar a partir de una forma circular aparente, el resultado es una especie de sol resplandeciente.



Chinki, una historia cochinchinesa. Ornamento de la portada.

22 Pierre Simon Fournier (1712 – 1768). Grabador y fundidor de tipos francés.

Conclusiones

Tras la investigación en torno a la obra literaria y la observación de la pieza editorial, se ha podido situar a *Chinki, una historia cochinchinesa* como resultado de la producción ideológica e industrial correspondiente a finales del siglo XVIII, es decir, tanto su contenido literario como la puesta en página para la reproducción tipográfica corresponden con la situación político-económica, social y tecnológica de la época: dichos componentes convergen en él con precisión. Los recursos empleados en su producción están plenamente de manifiesto. De la misma manera y acorde a la época, tanto las omisiones halladas, y las deficiencias observadas son comprensibles, y no obran en desdoro de la pieza, por el contrario, forman parte de su totalidad. El deterioro que muestra es consecuencia de longevidad, no se aprecian signos de mayor maltrato o accidentes graves. Quiero pensar que esta botella errante en su extendido periplo ha hecho una pausa que ha permitido que se compartan parte de sus secretos. ¶

Referencias

- Garone Gravier, M. (2009). Breve introducción al estudio de la tipografía en el libro antiguo. Panorama histórico y nociones básicas para su reconocimiento. Documentos Básicos. Ciudad de México.
- Genet Viance y Trevi, T. (1796). *Chinki, una historia cochinchinesa*. Don Blas Román. Madrid.
- Martínez Leal, L. (1990) Treinta siglos de tipos y Letras. UAM Azcapotzalco. Ciudad de México.
- Pompa y Pompa, A. (1988). *450 años de la imprenta tipográfica en México. Volumen 9 del Día Nacional del Libro*. Asociación Nacional de Libreros. Ciudad de México.

- Velarde Fuertes, J. (2001). *La desregulación de la economía española en Cuenta y razón*, ISSN 1889-1489, N° 121. (Ejemplar dedicado a El ejercicio de la libertad en la España actual), págs. 91-112. Publicado por la Fundación de Estudios Sociológicos (FUNDES). <http://www.fundes.es/>
- <https://www.amazon.com.mx/Chinki-French-Gabriel-Fran%C3%A7ois-Coyer-ebook/dp/B00HQLKBGE>
- <http://www.fupress.net/index.php/cromohs/article/view/15644/14765?fbclid=IwAR3k1oEEOFcOVbze3rrZ26BB44cTh-Ppi9hy31uRudqsTWBDebNQAZZFar04>
- www.bibliofilia.com
- <http://www.oert.org>

El error, una forma de aprender

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano.

Existen muchas formas de aprender, cada día es una oportunidad para ello, creer que todo se dará de manera perfecta y oportuna, de acuerdo con nuestras creencias y posibilidades puede ser una utópica manera de ver las cosas.

¿Cada cuánto te detienes para preguntarte si estás haciendo o no lo correcto?, o ¿Si puedes hacer más o mejor cada actividad en la que te involucras?, o ¿Si eres capaz de *regresarte* porque te has dado cuenta de que no vas en la dirección óptima para el bien común?

Es imprescindible efectuar un recorrido sobre las maneras de solucionar las cosas o las situaciones y ser conscientes de que a veces perdemos de vista las múltiples formas que puede haber para afrontar algo y que por costumbre o educación sólo nos comprometemos a resolverla de una forma y generalmente sin darnos cuenta. Hay que aprender a ampliar las perspectivas, sin embargo, nos encontramos en un ambiente de aprendizaje en donde se ha perdido la voz y la palabra, se ha perdido la capacidad de asombrarse y en el cual el error es usualmente considerado como algo malo, algo que denota ineptitud de parte de quien lo comete, haciendo que el equivocarse sea visto por nosotros mismos como un tabú. Esta perspectiva sin duda merma nuestra capacidad de actuar de manera poco convencional, de experimentar e incluso de explorar nue-

vas perspectivas de pensamiento y acción, y termina por encajonarnos en *una* sola manera de hacer las cosas, sin atrevernos a probar nuevas rutas aún con riesgo de equivocarnos.

Este miedo al error puede ser paralizante y hace que olvidemos que a lo largo de la historia del ser humano encontramos múltiples anécdotas en las cuales el error es fundamental para poder aprender, para poder ampliar las perspectivas, nadie puede pensar en lo que no conoce se necesita de un pensamiento lógico o matemático para considerar que existen situaciones impredecibles y que ellas nos ayudan a trascender, pero ese tipo de pensamiento no es fomentado dentro de la escuela y menos si el objetivo de aprendizaje está inmerso en el área social o artística. Nuestros relatos como sociedad occidental toma como eje ideas cómo las que Sócrates decía, que el hombre puede errar, pero debe aspirar a la verdad objetiva examinando sus errores mediante la autocrítica y la crítica racional empero considero que esta visión nos ha llevado a hacer del error una fuente de angustia, de estrés y hasta de violencia.

Nos han enseñado a poner el error del lado oscuro, del lado de la sombra, de lo oculto y por lo tanto causante de temor (el miedo a cometer errores) no nos consentimos ni siquiera la idea de cometer un error porque nos hemos reducido al valor de mercado (*customer value*). “Este concepto se basa en la intención de transformar a la

persona entera, toda su vida, en valores puramente comerciales... despoja al hombre de su dignidad reemplazándola por completo por el valor de mercado” (Han, 2018)¹. Por lo tanto, errar también significa pérdida de valor de mercado y por lo mismo algo que hay que evitar, así nos vamos aferrando a ciertas creencias como, por ejemplo, a la consideración de que la creatividad florece cuando no hay crítica, eso es falso, lo que hemos perdido es la capacidad de argumentar y debatir ideas, ahora también le tememos a la discusión, a la diferencia.

Dejamos de lado que los avances realmente originales surgen cuando hay más crítica, no menos. De acuerdo con la psicóloga Berkeley Charlan Nemeth, “los puntos de vista minoritarios son importantes, no porque tiendan a imponerse sino porque estimulan la atención y el pensamiento divergente”². Pero el temor a valer menos, a no ser parte de nuestra sociedad, a no ser una mercancía apetecible de los aparadores nos lleva a erradicar el error de nuestra vida y con ello coartamos un camino de aprendizaje, que podría llevarnos a lugares insospechados.

Es lamentable pero común encontramos que en las ciencias se tienda a albergar ideas que se ajusten a nociones preconcebidas y en las que queremos creer. Esto permea las decisiones acerca de cómo verificar esas ideas, se le conoce como *sesgo de confirmación*. De acuerdo con esto, tendemos a encontrar experimentos y datos que confirmen aquello que ya creemos. En las artes, los pensamientos suelen estar en torno a dogmas políticos, maneras prefiguradas o preconcebidas de ver el mundo

y se tiende a expresar opiniones en lugar de una observación veraz de la realidad. Sin duda hay que aprender a ver por nosotros mismos las relaciones entre medios y métodos empleados.

El acelerado siglo XXI trae en si mismo una serie de disyuntivas inherentes a la creatividad en el ser humano y relativamente poco tiempo para dedicarle a pensar en ellas, a comprenderlas, o al menos a conocerlas. Los profesionistas inmersos en los ámbitos del diseño, el arte y la comunicación visual cuya observación, investigación y registro de esta convivencia del ser humano con la creatividad, tendría que ser una piedra angular de su quehacer profesional, se encuentra lejos de llevarlo a cabo e incluso de vislumbrar las razones para darle prioridad ante las emergentes respuestas que buscan solventar la mermada economía de los profesionales de las ideas.

Sin afán de generalizar, creo que a veces perdemos el rumbo como profesionistas. “La sociedad de trabajo y rendimiento –señala Byung-Chul Han– no es ninguna sociedad libre. Produce nuevas obligaciones”³. Los vertiginosos cambios que experimentamos día con día en el ámbito laboral y personal nos obligan a caminar por veredas poco transitadas anteriormente. “El hipercapitalismo actual disuelve por completo la existencia humana en una red de relaciones comerciales”⁴. Lo que nos ha llevado a vivir un cambio a veces abrupto y otras un tanto imperceptible en la comprensión que el ser humano tiene de sí mismo, ahora es él mismo, quien se explota voluntariamente, creyendo que se está realizando, se mata a base de optimizarse. Y es así como ahora, se considera

1 Han, B. C. (2012). La sociedad del cansancio. Herder. Barcelona, p.117.

2 Nemeth, C. J. (1986). Differential contributions of majority and minority influence. *Psychological Review*, 93(1), pp. 23-32.

3 Han, B. C. (2012). *Op. cit.* p. 45

4 Han, B. C. (2012). *Op. cit.* p. 117

que ser creador no es una característica de unos pocos grandes espíritus resilientes con un caparazón resistente al error, sino una cualidad común a todos los individuos; sólo el grado y el ámbito de la creatividad son diferentes.

Dentro de esta perspectiva la creatividad ya no depende de un legado genético, ni del medio ambiente o de la educación, hoy en día, recae en el propio individuo en que se conozca bien, para que además compruebe, que todavía no ha dado lo mejor de sí mismo. ¿Cómo prepararte profesionalmente para ser un diseñador o un comunicador visual creativo? Si vivimos en una época donde la creatividad y el *pensar fuera de la caja* se ha generalizado tanto que ahora forman parte de las habilidades que todo el personal productivo debe desarrollar. Para pensar algo original, tenemos que comenzar en un lugar menos conocido, sin embargo, la educación recibida ha sido estructurada bajo otras premisas que tienen más relación con la obediencia, la sumisión y el seguir las reglas. Así, empieza nuestro trájín con la incongruencia y la incoherencia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas que serán pilares de nuestro desenvolvimiento en el ámbito profesional. En la actualidad dedicamos poco tiempo a pensar, y menos a pensar en nosotros mismos, ya no hay tiempo para ello, como se relata en *Momo* de Michel Ende⁵. Y el resultado se traduce en que la mayoría de las veces dejamos de ser conscientes dejamos de escuchar y de escucharnos, así que, sin darnos cuenta, cuando decimos que nos comprometemos a realizar algo, intrínsecamente nos comprometemos también, con la forma como creemos que lo conseguiremos. Es imprescindible dar un paso más allá.

5 Ende, M. (1972) *Momo*. Alfaguara. Madrid.

Hoy en día, se hace indispensable el estudio formal de un conocimiento que desarrolle al ser humano de forma integral. Los propósitos y objetivos de la actual visión del mundo o al menos la más difundida, se encuentran muy alejadas del verdadero desarrollo de los valores creativos de cada ser. Y también nos aleja de poder entender que la causa de los problemas de un país, –y consecuentemente de este mundo– radica en el relato de cada uno. Por eso, crece la necesidad de fomentar una visión creativa que integre el error a nuestras vidas que nos permita transitar por un mundo más libre al cual podamos consagrar nuestro disfrute de las cosas bellas, y que integre a la cotidianidad, la vida contemplativa.

Integrar la posibilidad de estar equivocado, saber que somos falibles e incluso que el error es una manera de aprender, cultiva lo que el poeta John Keats en 1817, llamó la “capacidad negativa”⁶ que a grandes rasgos implica que al darnos cuenta de que el mundo es más complejo de lo que imaginamos y dada la limitación de nuestros sentidos y consciencia sólo somos capaces de advertir una porción muy reducida de la realidad. Esta capacidad negativa es “una aptitud para soportar e incluso aceptar los misterios e incertidumbres”⁷, una manera de dar cabida a la casualidad, a lo que no conocemos, al azar y por ende al error o equivocación, y que puede ser desarrollada para erradicar la peor enfermedad que la mente puede enfrentar: la necesidad de certidumbre.

Es importante para transformarse, desaparecer las viejas distinciones entre ganar y perder, entre éxito y fracaso. Hay que convertir la vida en un proceso.

6 Greene, R. (2013). *Maestría*. Editorial Océano de México. México. Pag 226

7 Greene, R. (2013). *Op. cit.*

En este proceso los objetivos y los puntos finales importan menos, urge más aprender información que almacenarla, los medios se vuelven los fines, integrar la frase a nuestras vidas de que el destino es el viaje y lo que importa es el camino, que va más allá de la habilidad. De ahí que se vuelva importante no aferrarnos en demasía a nuestras ideas, ni a sentirnos muy seguros de nuestra verdad, recordemos que nuestra mente aún no tiene la visión clara y perfecta de la realidad. Lo que hoy nos parece vivo y veraz dentro de un tiempo puede ser considerado absurdo y ridículo. Tener a la mano esta capacidad de integrar el error en nuestra vida, nos ayudará a abrir nuestra mente de manera temporal a más posibilidades y nos permitirá generar una tendencia más creativa de pensamiento y podremos desprendernos de actitudes que nos hagan sentir estancados o bloqueados.

Recordemos en todo momento, que los paradigmas terminan dominando nuestro modo de pensar, las anomalías tienden a ser ignoradas o dejarse sin explicación, pero ellas contienen la más rica información, suelen revelarnos las deficiencias de nuestros paradigmas y abrir nuestra mente a nuevas maneras de ver el mundo. Si queremos destacar hay que descubrir, y examinar de forma deliberada justo las anomalías que los demás tienden a descartar.

En este momento histórico, la información es la que genera riqueza, saber cuánto puedes hacer con lo que sabes es una manera de interpretar el consumo, el valor de la propiedad intelectual intangible por sobre el valor de la plataforma física.

Ser un diseñador o comunicador visual en esta época implica ser osado y audaz con las ideas, lograr combinar la disciplina con la flexibilidad de espíritu que nos permita crear algo auténtico, único y expresivo en vez de limitarnos a sólo consumir lo pensado por otros. Para ello es necesario construir espacios colaborativos que nos permitan hacer que sucedan las cosas sin miedo a fracasar o ser ridiculizado, que apelen al sentido de originalidad y despierten sentimientos de rebeldía. Cuyo eje rector sea el amar el aprendizaje por sí mismo, espacios donde se pueda dedicar tiempo a intercambiar conoci-



año 6 número 22 - mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

© Ángel Uriel Pérez López. 2019.

- ++ -

tos con otros seres, donde se aprendan técnicas y formas de ejecutarlas, no sólo para los productos de cultura, sino incluir un servicio en beneficio de la comunidad. Estrechar el rezago entre el conocimiento de individuos y sociedades. Mantener resguardados y compartir los valores que los identifican en un lugar donde, al explorar las posibilidades, no haya temor de tener nuevas ideas y buscar llevarlas a cabo siendo capaces de visualizar el esfuerzo que ellas requieren de nosotros.

Agradeciendo, aunque sin conformarnos con los conocimientos que hemos adquirido en nuestro aprendizaje tradicional y escolarizado, consideremos el pensamiento como una extensión de la visión que nos permite ver más cosas en el mundo, y la creatividad como la aptitud para expandir esa visión más allá de los límites convencionales. Las personas creativas pueden examinar un fenómeno desde diferentes ángulos. Ver el cómo en lugar del qué, centrarse en la estructura, en cómo se relacionan las partes con el todo. Prestemos más atención a las relaciones entre las cosas, porque eso nos dará más sensi-

bilidad para apreciar el panorama en su conjunto. Combatir las tendencias generalizadoras del cerebro es una manera de estar más cerca de la realidad. El mayor impedimento a la creatividad es ser impaciente, desear apresurar el proceso para expresar algo y causar sensación.

Si somos capaces de ver en cada error, revés o fracaso como una prueba en el camino, cómo una semilla plantada para su cultivo, que debemos aprender a realizar, comprenderemos que ningún momento se desperdicia y si realmente nos concentramos y ponemos atención aprenderemos las lecciones inmersas en cada experiencia. ¶

Referencias

- Ende, M. (1972) Momo. Alfaguara. Madrid.
- Greene, R. (2013). Maestría. Editorial Océano de México. México.
- Han, B. C. (2012). La sociedad del cansancio. Herder. Barcelona.
- Nemeth, C. J. (1986). Differential contributions of majority and minority influence. *Psychological Review*, 93(1), 23-32. <http://dx.doi.org/10.1037/0033-295X.93.1.23>

Observando la realidad a través de la falsedad: El cine de Yorgos Lanthimos

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

Aunque la discusión sobre la relevancia actual de los Premios de la Academia se intensifica cada año, no se puede negar que son un factor determinante para que algunas de las películas nominadas alcancen a un público más amplio. En su edición más reciente, desde que se anunciaron las nominaciones hasta que se entregaron los premios, dos temas dominaron la discusión: la gran cantidad de nominaciones que obtuvo *Roma*¹ y la sorpresiva inclusión de cintas como *Pantera Negra*² y *Bohemian Rhapsody*³ en la categoría de Mejor Película.

Perdida entre todas estas discusiones estaba una cinta que merecía más atención, pero de la que en muchos medios nacionales sólo se mencionaba que tenía el mismo número de nominaciones que *Roma*. Esta película se llama *La favorita*⁴ y sus nominaciones incluían Mejor actriz, Mejor actriz de reparto (dos veces), Mejor director y Mejor película, que en cualquier otro año la habrían puesto en una posición privilegiada, con todo mundo hablando

sobre ella. Finalmente, sólo se llevó uno de estos premios (Olivia Colman como Mejor actriz⁵) pero sus méritos hacen que valga totalmente la pena hacer una revisión, no sólo de esta película, sino de su realizador. Yorgos Lanthimos es actualmente el más importante director griego, con un estilo muy característico cuyo desarrollo se vuelve evidente al revisar su producción. En esta ocasión me referiré a cuatro de sus cintas, ordenadas cronológicamente: *Canino*, *La langosta*, *El sacrificio del ciervo sagrado* y la ya mencionada *La favorita*.

*Canino*⁶, cuyo título, más que hacer referencia a los perros (aunque hay algo de eso) está relacionado con el diente del mismo nombre, no fue la primera película dirigida por Lanthimos. Anteriormente había hecho *Kinetta*⁷, además de codirigir *Mi mejor amigo*⁸. Sin embargo, fue *Canino* la que le dio reconocimiento internacional. En ella podemos ver algunas de las características principales que marcan su estilo y se siguen desarrollando en obras posteriores. En primer lugar, tenemos una situación que se muestra como si fuera real, pero sin preocuparse por que sea creíble,

1 *Roma*. Dir. Alfonso Cuarón. México. 2018.

2 *Black Panther*. Dir. Ryan Coogler. Estados Unidos. 2018.

3 *Bohemian Rhapsody*. Dir. Bryan Singer, Dexter Fletcher. Reino Unido y Estados Unidos. 2018.

4 *The Favourite*. Dir. Yorgos Lanthimos. Irlanda, Reino Unido y Estados Unidos. 2018.

5 <https://www.cinepremiere.com.mx/olivia-colman-gana-mejor-actriz-en-los-oscar-2019.html>

6 *Kynódontas*. Dir. Yorgos Lanthimos. Grecia. 2009.

7 *Kinetta*. Dir. Yorgos Lanthimos. Grecia. 2005.

8 *O kalyteros mou filis*. Dir. Yorgos Lanthimos. Grecia. 2001.

YORGOS



LANTHIMOS

sino que, por el contrario, depende de elementos inverosímiles, incluso ridículos, para desarrollar su trama. Dicho de otra forma, a Lanthimos parece interesarle más la realidad que el realismo, y si para exponer sus inquietudes acerca de la realidad tiene que dejar de lado el realismo, no duda en hacerlo. Aquellos que se deleitan en buscar agujeros argumentales o fallas en la lógica de una narrativa podrían desesperarse rápidamente con el cine de Lanthimos, que se instala cómodamente en el límite entre lo real y lo fantástico, utilizando el ridículo para anclarse ahí.

En el caso de *Canino* la premisa es muy simple: una pareja sobreprotectora decide mantener a sus hijos encerrados en casa, alejados del mundo exterior, haciéndoles creer que sólo es posible salir una vez que se les haya caído el diente canino. Esta idea, que en manos de un realizador más convencional podría resultar en un drama desgarrador, con Lanthimos da ori-

gen a escenas extravagantes que exponen ideas poco comunes. Por ejemplo: al carecer de referencias externas, el lenguaje de los hijos debe ser adaptado convenientemente, así que se les dice que “mar” es un tipo de silla, “excursión” es un material usado para hacer pisos y “zombi” es una florecita amarilla. También se les convence de que los aviones que a veces ven pasar encima de la casa son solamente juguetes, que a veces caen en el patio para deleite de ellos tres. Vemos a los hijos lanzando pedazos de comida hacia el exterior, donde supuestamente está su hermano que desobedeció y escapó al mundo exterior, para después morir víctima de un peligroso monstruo: un gato.

¿Cómo es posible que estos jóvenes hayan llegado a la edad adulta sin haber salido nunca de casa? ¿Por qué nadie del exterior se da cuenta? Estas preguntas referentes a la verosimilitud no tienen cabida en la historia. Las cosas son así porque así son y no hay más, Lanthimos sólo pide que nos adentremos en la situación y nos dejemos llevar. No pide que dejemos de pensar, sino que pensemos en cosas más importantes, por ejemplo: ¿Qué tan lejos se puede llevar la intención de proteger a los hijos? ¿Cómo se desarrollan las dinámicas familiares en un ambiente aislado? ¿Cuál es el papel de la desinformación como herramienta de dominación? ¿Qué papel tiene el sexo cuando sólo se convive con la familia? ¿Qué pasa cuando se permite la entrada de un agente exterior? Todo eso es mucho más interesante que estar buscando los agujeros de lógica que, de cualquier forma, se mantienen evidentes en la artificialidad de su representación.

Eso nos lleva a la segunda característica principal del estilo de Lanthimos: las actuaciones son deliberadamente mecánicas y los diálogos resaltan su artificia-

lidad. Si el propósito es alejarse del estilo naturalista dentro de la historia, es conveniente que las actuaciones resalten esta irrealidad. El artificio evidente en estas interacciones puede resultar desconcertante, incluso molesto, para ciertos espectadores que las ven como malas actuaciones con diálogos torpes. Nada de eso: son decisiones estilísticas necesarias para armar este mundo irreal que se disfraza de real.

Si con *Canino* se posicionó en el mapa, con *La langosta*⁹ llamó la atención de un público mucho más amplio. Su primera producción internacional, así como su primera película en inglés, con un elenco que incluye a Colin Farrell, Rachel Weisz y Olivia Colman (con quienes volvería a trabajar más adelante), tuvo un éxito totalmente merecido. Esta cinta fue el primer acercamiento que mucha gente tuvo al cine de Lanthimos, y es una excelente entrada a su obra. Esta es la premisa: en una sociedad que no tolera la presencia de individuos solteros, estos son llevados a un hotel donde se les concentra para que encuentren pareja. Si no lo consiguen en 45 días, son convertidos en el animal que ellos elijan. Una vez más nos encontramos en una realidad inverosímil pero no por ello menos representativa del mundo real. Lo que al principio parece ser un drama acerca de la soledad se convierte muy pronto en una sátira acerca del papel del individuo en una sociedad hecha para las parejas y familias, donde la soltería se vuelve literalmente un crimen a perseguir y las relaciones interpersonales se construyen por conveniencia y a la fuerza.

Aprovecha también para ridiculizar la forma en que la búsqueda de una pareja se basa muchas veces en aspectos super-

ficiales, así como la construcción de la identidad a partir de características sin importancia. Y cuando parece que la película ha tomado una postura definitiva entre la soltería y la vida en pareja, da la vuelta para mostrarnos el otro lado, que resulta ser igualmente problemático. Con elementos de comedia tanto como de drama, *La langosta* es una película al mismo tiempo divertida y profundamente desesperanzadora. Estas paradojas se presentan también en la forma de contar la historia, nuevamente utilizando actuaciones y diálogos mecánicos para mostrar situaciones llenas de sentimientos humanos. Es curioso cómo, siendo una historia que fácilmente podría insertarse en el género de ciencia ficción, el diseño de producción se mantiene mundano en todo momento, con la mayor parte de las escenas desarrollándose en un hotel y el bosque cercano.

Además de la situación irreal mostrada de forma muy natural, las actuaciones mecánicas y los diálogos deliberadamente artificiales, otro recurso que esta película comparte con *Canino* es la ausencia de nombres. Sabemos que el protagonista de *La langosta* se llama David, pero a los demás se les conoce por su puesto o características: la mujer sin corazón, la empleada del hotel, la líder de los solteros, la mujer miope. Estos personajes no son personas reales, son herramientas narrativas que se presentan como tales, pero no por eso dejan de generar empatía. En este punto de su filmografía Lanthimos consolida y lleva a su punto más alto el estilo que había estado desarrollando, consiguiendo una visión muy original y plenamente formada.

En su siguiente película, *El sacrificio del ciervo sagrado*¹⁰, nos encontramos con una

9 The Lobster. Dir. Yorgos Lanthimos. Irlanda, Reino Unido, Grecia, Francia, Países Bajos. 2015.

10 The Killing of a Sacred Deer. Dir. Yorgos Lanthimos. Irlanda, Estados Unidos. 2017.

obra más refinada que no depende tanto de la sensación de artificialidad presente en sus anteriores cintas. Los diálogos, aunque no llegan a sonar completamente naturales, por momentos se alejan de la artificialidad total de las cintas anteriores y las actuaciones permiten un rango de emoción mucho mayor. Esto es especialmente notable en Colin Farrell, que vuelve a protagonizar, pero en esta ocasión presenta algunas explosiones de ira y tristeza que en *La langosta* había mantenido muy controladas.

En cuanto a la historia, esta empieza de una manera más común, centrándose en la relación entre el Doctor Steven Murphy y un joven llamado Martin. Al principio no queda claro cuál es su dinámica, permitiendo que imaginemos distintas posibilidades: ¿este joven es su hijo ilegítimo? ¿su admirador? ¿su amante? Pero cuando la desgracia llega a la familia del Doctor, se revela que la relación tiene un componente mucho más siniestro e inexplicable, que no voy a contar para no arruinarla a quienes no la hayan visto. Durante la primera mitad, esta historia parece un drama con toques siniestros, pero luego se asoma una posible intervención sobrenatural, llevándonos otra vez a un mundo tan irreal como en las obras anteriores, esta vez con reminiscencias mitológicas.¹¹

Aunque el estilo narrativo está más contenido en esta película, Lanthimos lo compensa con un mayor juego visual. La cámara está en movimiento casi constante, acercándose en un plano y alejándose en el siguiente, con muchos paneos de seguimiento. La angulación se utiliza

de forma notable; picadas, contrapicadas y cenitales que agregan dramatismo a escenas intensas por sí mismas. En algunas ocasiones la cámara sigue a alguno de los personajes desde un punto de vista más alto o más bajo, creando desorientación, pero sin llegar a marear. Todo este trabajo de cámara, junto al estilo de dirección de escena, hace que el espectador se sienta como un observador escondido, casi *voyeurista*, al mismo tiempo cautivado por los personajes y desapegado de ellos. Estos, por otro lado, ahora tienen nombre: Steven, Martin, Kim. Mientras *Canino* y *La langosta* nos presentaban situaciones por medio de personajes que podían mantenerse, hasta cierto punto, genéricos, en *El sacrificio del ciervo sagrado* lo más importante no es la situación en sí, sino las decisiones que los personajes toman impulsados por las circunstancias extremas. De ahí la utilidad de darles nombres: no es “la esposa”, es Anna; no es “el hijo menor”, sino Bob. Esta identificación es necesaria para lograr el impacto requerido, porque a pesar de presentarse inicialmente como un drama, esta cinta resulta ser una historia de venganza¹² y la más brutal y violenta de las cuatro discutidas aquí.

Con todo y su violencia, no deja de ser una película de Lanthimos, por lo que los elementos ridículos no están ausentes. Esta unión entre lo violento y lo ridículo puede funcionar o no, dependiendo del espectador. Tomemos como ejemplo el clímax de la película, cuando Steven tiene que elegir a una víctima. Ver a este hombre desesperado, a punto de cometer el acto más difícil de su vida, dando vueltas a ciegas con la cara cubierta por un gorro, es tan ridículo que bajo otras cir-

11 En una de las escenas se menciona que Kim “escribió un brillante ensayo sobre la tragedia de Ifigenia”. Revisar esa tragedia griega hace evidente que fue la inspiración para esta obra, como también lo deja claro el título de la película.

12 Las escenas del sótano recuerdan especialmente a *Prisoners*, de Denis Villeneuve (Estados Unidos, 2013).

cunstancias provocaría carcajadas. Esa escena me parece maravillosa, pero entiendo perfectamente que haya quienes la consideren demasiado ridícula y fuera de lugar.

Así llegamos a *La favorita*, un drama de época que muestra la rivalidad de dos mujeres que compiten por el favor de la Reina Ana de Inglaterra. Lo primero que llama la atención es que, comparada con las anteriores, la premisa suena bastante ordinaria. Parecería dejar atrás las situaciones extravagantes para contar una historia basada en hechos reales, que podría requerir no sólo controlar su estilo habitual, sino olvidarse de él. Además, en esta ocasión no tiene crédito de guionista, lo cual resulta curioso porque desde *Kinetta*, del 2005, había sido coguionista de todos sus largometrajes. Y aunque el resultado puede parecer convencional a primera vista, no deja de ser una película de Lanthimos. Es extraño ver sus habilidades finalmente aplicadas a una historia plantada en la realidad, y comprobar que no depende de artificios para que sus extravagancias funcionen.

La favorita no es un drama histórico convencional; el aspecto histórico parece más una excusa para jugar con la dirección de arte que requiere una película de época, con sus escenarios majestuosos y vestuarios elaborados, que le consiguieron algunas de sus nominaciones al Premio de la Academia. Y aunque las relaciones entre los personajes dan lugar a situaciones intensamente emocionales, Lanthimos se permite mantener un toque ligero en varias escenas muy divertidas: la Reina y la Duquesa pintándose bigotes de lodo en la bañera, los nobles que se divierten lanzándole frutas a un hombre desnudo frente a un biombo, o el pobre sirviente ridículo que, al exigirle la Rei-

na que encuentre a la Duquesa que lleva semanas extraviada, se pone a buscarla en la misma habitación. Mención aparte merece la maravillosa escena de baile, que empieza de la manera más convencional y poco a poco agrega pasos que pertenecerían más a Fiebre de sábado por la noche que a una corte británica del siglo XVIII, todo con música de Handel.

Aunque esta vez trabaja con otro director de fotografía (Robbie Ryan en *La favorita*, Thimios Bakatakis en las otras tres), el trabajo de cámara mantiene la evolución que había desarrollado en *El sacrificio del ciervo sagrado*, con el movimiento casi constante y el tremendo uso de distintas angulaciones. A esto le agrega una construcción muy distintiva que utiliza en varias escenas: la cámara está quieta o en un *dolly* muy lento, para de pronto hacer un paneo rápido y luego volver a quedarse quieta. El recurso en sí es muy simple, lo que llama la atención es su repetición insistente. El otro recurso visual que caracteriza a la película es la utilización del lente gran angular, creando imágenes deformadas. Lo mejor es cuando suma todos esos recursos: puede empezar el plano con una angulación en contrapicada, mostrando una enorme estancia del castillo con ángulos deformados por el lente, y de pronto hacer un paneo rápido que, con esa deformación, se vuelve más desorientador.

Visualmente y a nivel de producción, *La favorita* es por mucho el mejor trabajo de Lanthimos. A nivel estilístico, me gustaría ver otra de sus obras irreales y extravagantes que utilice el refinamiento visual al que ha llegado. Su próximo proyecto, titulado *Pop. 1280*, está en preproducción y no dudo que valdrá la pena revisarlo, así como el resto de la producción de este interesante realizador. ¶

Galería

Sueños psicoimaginarios

Mayo de 2019

A partir del desarrollo de las nuevas tecnologías aplicadas en la vida cotidiana actual, uno de los elementos de comunicación que se pierden por desuso en los jóvenes, es el conocimiento de sus propias capacidades sensitivas, éstas ahora, interactúan con un espejo psíquico ambiguo, es decir, esta incapacidad de comunicación directa convierte en muchas ocasiones a los seres modernos en individuos sin identidad definida y, por tanto, presentan problemas de sinsentido de su propia existencia. Por lo que sus deseos de plenitud son truncados por la incapacidad de interrelación con su propio universo interno o conocimiento de sí mismo y el de sus semejantes.

Frente a nuestra realidad actual la serie que aquí se presenta, busca propiciar, generar o promover un cuestionamiento sobre la realidad del cuerpo psíquico como depositario de la memoria ancestral, por ello los personajes incluidos en las instalaciones serán fachada significativa de lo invisible del deseo truncado,

y con ello, reapropiarse el diálogo de lo terrestre (exterioridad física y cotidiana) con la sutil estructura interna del pensamiento intuitivo.

Por ello, en estas instalaciones, cada construcción espacial busca utilizar objetos, espacios y personajes como mediadores de comunicación, serían los portadores de significado o conocimiento que permita al espectador el acceso simbólico al universo de su propio deseo, pues no se describirán hechos, sino sólo metáforas de una realidad paralela que se construye a sí misma mediante la vivencia sensitiva de su propia pulsión vital.

Por otro lado, la intención vivencial de cada instalación es que el espectador se inserte dentro de la obra, la cual viva como el actor que se mueve en el escenario de su propia existencia, desarrollando su propia realidad simulada, a partir de la metáfora de la luz (luz negra y pintura fluorescente) y la recreación de un refugio-espacio para la protección de su propia psique. ¶

Rubén Maya Moreno

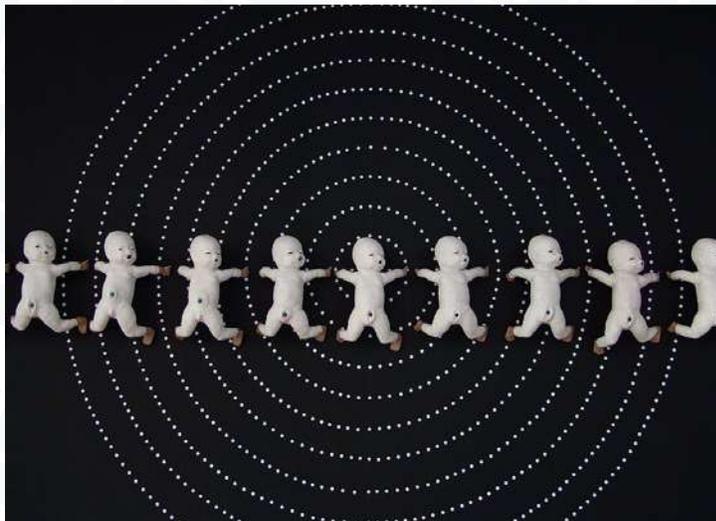
año 6 número 22 - mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO



Galería
Sueños psicoimaginarios

Rubén Maya Moreno.
Cuerpos de lo imaginario y su esquizia lumínica.
Resina policroma.



Rubén Maya Moreno.
Identidad lumínico-imaginaria.
Resina policroma y vendas de yeso.



Rubén Maya Moreno.
Identidad lumínico-imaginaria.
Resina policroma y vendas de yeso.

año 6 número 22 - mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

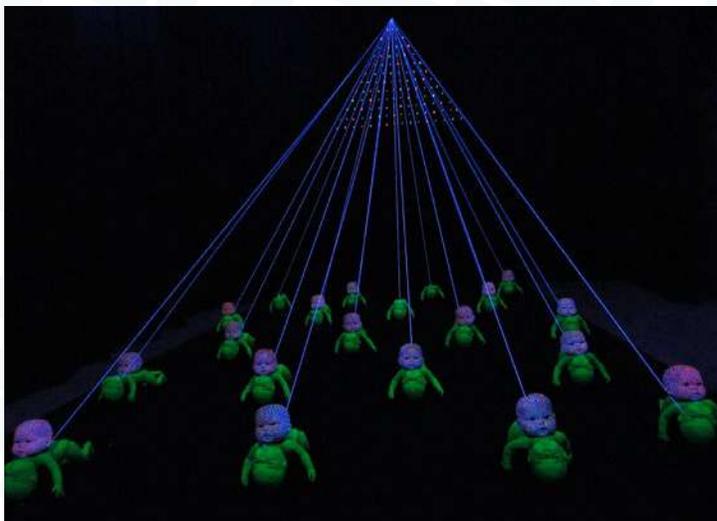


Galería
Sueños psicoimaginarios

Rubén Maya Moreno.
Sueños psico-imaginarios.
Resina policroma, vendas de yeso y plástico.



Rubén Maya Moreno.
Sueños psico-imaginarios.
Resina policroma, vendas de yeso y plástico.



Rubén Maya Moreno.
Sueños psico-imaginarios.
Resina policroma, vendas de yeso y plástico.

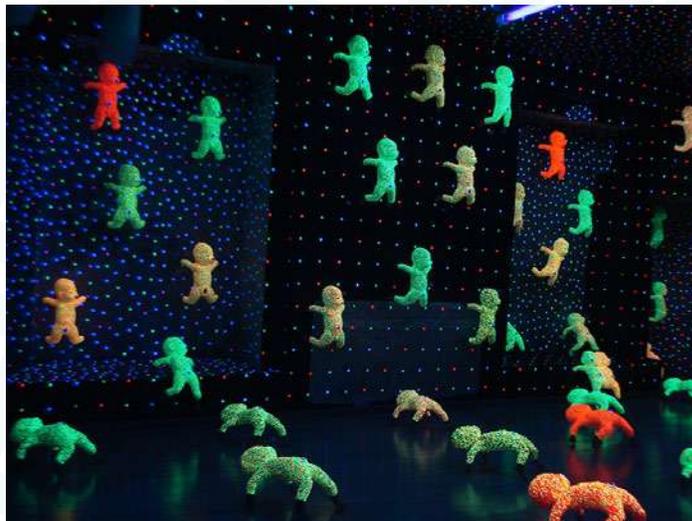
año 6 número 22 - mayo-julio 2019

.925
ARTES Y DISEÑO

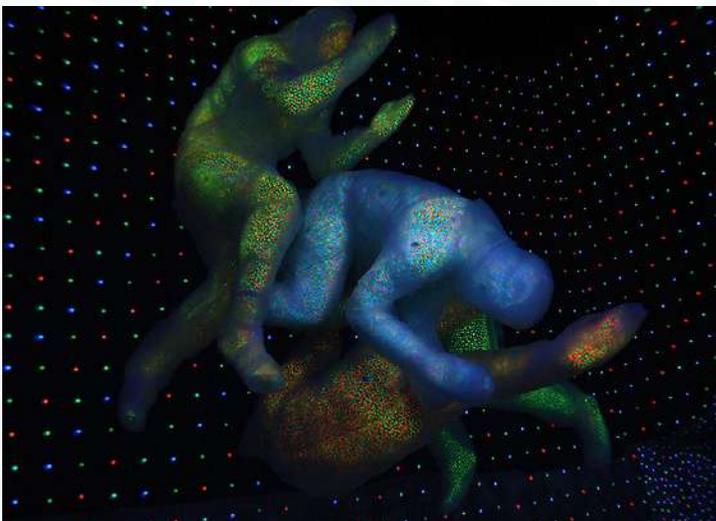


Galería
Sueños psicoimaginarios

Rubén Maya Moreno.
Sueños psico-imaginarios.
Resina policroma, vendas de yeso y plástico.



Rubén Maya Moreno.
De lo irreductible-sonoro a lo espacial-lumínico.
Resina policroma, vendas de yeso
con pintura fluorescente.



Rubén Maya Moreno.
De lo irreductible-sonoro a lo
espacial-lumínico.
Resina policroma, vendas de yeso
con pintura fluorescente.

Rubén Maya Moreno

Es egresado de la Licenciatura en artes visuales en la ENAP, UNAM. Estudió la Maestría en Grabado por la Academia de San Carlos, UNAM y obtuvo el grado de Doctor en Bellas Artes con “Cum Laude” en la Universidad Complutense de Madrid, España.

Ha desarrollado su obra pictórica, gráfica y de instalación a través de temas que abordan la confrontación de la sombra psíquica de personajes y elementos simbólicos con un marcado carácter metafórico. Destaca el uso alegórico de la imagen para reconstruir historias desde la esencia arquetípica del cuerpo representado. Su obra *in situ* crea atmósferas sonoras con cantos intencionados utilizados a manera de complemento en cada proyecto.

Ha realizado 90 exposiciones individuales y más de 230 exposiciones colectivas, además obtiene 8 premios nacionales y 4 internacionales así como numerosas preseas, becas y residencias artísticas entre las que destacan: Primer lugar en la VI y IX Bienal Nacional Diego Rivera (1992 y 2001) y en la VI Bienal interamericana de Grafika (2006). Primer lugar también en la Bienal Nacional de Gráfica 1989, así como en el X Encuentro Nacional de Arte Joven 1990 y en I Bienal Nacional J.C. Orozco 1991. Recibió becas del FONCA-CONACULTA para residencias artísticas en Colombia (2011) y Canadá (2005). En 2005 obtuvo la Beca Jóvenes Creadores del FONCA. Primer lugar en “The Latin Innovation Award” Pintura, Unilever-Added Value, Londres, Inglaterra. y 2001 Premio especial XVII Edición del Premio Firenze, sección gráfica, Florencia, Italia.

The background of the entire page is a solid, muted orange color. Overlaid on this background is a vertical arrangement of several paintbrushes, their bristles pointing upwards. The brushes are rendered in a semi-transparent, lighter shade of the background color, creating a subtle, artistic texture.

925

ARTES Y DISEÑO