

# .925

## ARTES Y DISEÑO

año 6 · edición 23 · ago – oct 2019

ISSN: 2395-9894 #24

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



La motivación en jóvenes universitarios en el área profesional de diseño y comunicación visual [3]

*Por María Soledad Ortiz Ponce*

Esbozos didácticos aplicados a procesos formativos [10]

*Por Jorge Fanuvy Núñez Aguilera*

Diseñar: decidir, disponer y descubrir [13]

*Por Eduardo A. Álvarez del Castillo Sánchez*

Dinámicas metodológicas en la pintura [17]

*Por Francisco Mendoza Pérez*

La nada, el todo, realidad virtual [26]

*Por Jorge Chuey*

‘Tief Unter’ (En las profundidades).

Un acercamiento al cine expresionista alemán [29]

*Por Adriana Romero Lozano*

El síndrome de Selene Sepúlveda [34]

*Por Fabio Vélez Bartomeu*

Ideas y plagios [39]

*Por Mario Balcázar Amador*

La nación oculta. Pensamientos acerca de ‘Nosotros’ y ‘La invasión

de los usurpadores de cuerpos’ [42]

*Por Ricardo Alejandro González Cruz*

Galería: ‘Huellas y heridas’ [45]

*Con obra de Aldo Jarillo*



# .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**

*María Soledad Ortiz Ponce*  
*Jorge Fanuvy Núñez Aguilera*  
*Francisco Mendoza Pérez*  
*Jorge Chuey Salazar*  
*Adriana Romero Lozano*  
*Fabio Vélez Bartomeu*  
*Mario Balcázar Amador*  
*Aldo Jarillo*  
*Caleb Chávez Rodríguez*  
*Jonathan Morales Ocampo*  
*Gibran Alighieri Piña González*  
*Diego Llanos Mendoza*  
*Ricardo Alejandro González Cruz*

---

**.925 Artes y Diseño**, Año 6, No. 23, agosto–octubre 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](mailto:revista925.fadtaxco@comunidad.unam.mx). Editor Responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

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

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

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

# La motivación en jóvenes universitarios en el área profesional de diseño y comunicación visual

Por **María Soledad Ortiz Ponce**.

## Introducción

La función principal del diseño y la comunicación visual es establecer una comunicación efectiva con un grupo de receptores, con quienes se debe conseguir una relación emocional y de confianza para poder crear una buena conexión. Este artículo pretende abordar el tema de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de nivel universitario, principalmente por la necesidad que tienen éstos de obtener un efectivo aprendizaje que les dará confianza y seguridad en su vida profesional. Desde diversas posiciones teóricas e investigaciones, se ha enfatizado en la importancia de atender, en un proceso de enseñanza aprendizaje, no sólo a los componentes cognitivos implicados en este importante proceso, sino también a los componentes afectivos o motivacionales; lo que no se sabe con precisión es cómo interactúan aspectos motivacionales y cognitivos y como correspondería intervenir en la formación del alumno, por lo que es importante acercarnos a algunos aspectos motivacionales y cognitivos en el aprendizaje académico.

## Motivación intrínseca y extrínseca

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo

y, además, somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos proponemos. La motivación puede ser intrínseca o extrínseca, la intrínseca (personal o interna) hace referencia a la voluntad del individuo –en este caso del alumno–, es la conducta frecuente de alguien, para quienes se encuentran estudiando representa el interés personal, profesional o escolar que, nacido dentro de sí, impulsa el esfuerzo que hace. La motivación extrínseca (o externa) es la que proporciona algún beneficio material, no nace de la persona en sí, sino de otros individuos o bien, del ambiente<sup>1</sup>.

## Factores que influyen en la motivación

La motivación puede influir sobre la forma de pensar y con ello sobre el aprendizaje. Desde este punto se supone que las distintas orientaciones motivacionales tendrían consecuencias diferentes para el aprendizaje. Al parecer el estudiante motivado intrínsecamente selecciona y realiza actividades por el interés, curiosidad y desafío que le provocan. Es posible también que el alumno motivado intrínsecamente esté más dispuesto a aplicar un esfuerzo

1 Soriano, M. Mateo. La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>

mental significativo durante la realización de la tarea, a comprometerse en procesamientos más ricos y elaborados y en el empleo de estrategias de aprendizaje más profundas y efectivas. Sin embargo, un estudiante motivado extrínsecamente se compromete en ciertas actividades cuando éstas ofrecen obtener recompensas externas; además, es posible que tales estudiantes opten por tareas más fáciles, cuya solución les asegure la obtención de la recompensa. La recompensa que los estudiantes se acostumbran a recibir son calificaciones numéricas, las cuales les van generando ciertos beneficios, considerando que lo más importante es el aprendizaje, como profesores, debemos activar estrategias que nos permitan motivar a los estudiantes con evaluaciones reflexivas, que finalmente puedan reflejar logro y productividad, esto será determinante para que la motivación influya en el desempeño académico<sup>2</sup>.

### Motivación y aprendizaje en la universidad

En la universidad se requiere de varios elementos para propiciar un ambiente motivador, dentro de ellos los más importantes son: el alumno y el profesor. El alumno requiere, como mínimo, de cierto equilibrio personal entre tres factores –considerados los tres pilares básicos en los que asienta la motivación académica–: las creencias de autoeficacia y las percepciones de control; las razones y metas personales; y las emociones que provocan las situaciones de aprendizaje.

2 Rinaudo María Cristina, Chiecher Analía y Donolo Danilo. (2003). Motivación y uso de estrategias en estudiantes universitarios. Su evaluación a partir del Motivated Strategies Learning Questionnaire. Universidad Nacional de Río Cuarto. Córdoba, Argentina.

El profesor no es el responsable directo de la motivación, pero de alguna manera puede generar mecanismos de automotivación para el estudio, para la convivencia con los compañeros y para la vida en general; está comprobado que los estudiantes automotivados no sólo aprenden más, sino que muestran unos niveles más altos de comprensión y recuerdo de la información<sup>3</sup>.

El tipo de sociedad que nos ha tocado vivir es cambiante y esto genera un dilema. Los cambios afectan en gran medida la educación a nivel institucional ya que ésta se debe adaptar e innovar para ofrecer calidad y funcionalidad en una formación dispuesta que pueda encarar los cambios tan acelerados.

Si lo vemos con esa dualidad entre educación y sociedad se puede mencionar que “...la perspectiva sociológica y antropológica de las influencias culturales en el desarrollo del individuo y en los procesos educativos y socializadores; el análisis epistemológico de la naturaleza, estructura y organización del conocimiento científico y de su traducción en conocimiento científico y de su traducción en conocimiento escolar y personal; la reflexión sobre las prácticas pedagógicas y la función reproductora y de transmisión ideológica de la institución escolar; el papel de otros agentes socializadores en el aprendizaje del individuo, sean los padres, el grupo de referencia o los medios de comunicación masiva”.<sup>4</sup>

3 González Cabanach, Ramón, Rodríguez Martínez Susana, y Valle Arias, Antonio. (2006). Reflexiones sobre la motivación y el aprendizaje a partir de la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.): Del dicho al hecho. Universidade da Coruña. Coruña

4 Díaz Barriga Arceo Frida y Hernández Rojas Gerardo. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. México.



“El profesor no es el responsable directo de la motivación, pero de alguna manera puede generar mecanismos de automotivación para el estudio, para la convivencia con los compañeros y para la vida en general”.

© Caleb Chávez Rodríguez, 2019.

El mundo educativo está pasando por una crisis de rendimiento que se manifiesta en problemas de disciplina, fracaso escolar, socialización en tanto integración escolar donde muchas veces los profesores no saben cómo enfrentar exitosamente esta problemática.

Actualmente el acceso a los diferentes niveles escolares ha aumentado, gracias al credencialismo<sup>5</sup>, pero las diferentes crisis por las que atraviesa la educación crean la necesidad de transformar las estrategias

5 Con su tesis credencialista, Randall Collins explica que la expansión educativa se produce por el ansia de las clases dominantes para alcanzar las posiciones de más poder. Por lo tanto, la expansión educativa respondería a la estructura productiva, de tal manera, que las clases más bajas accederán mediante su educación a puestos de trabajo con menos prestigio y las clases más altas accederán por su educación a empleos de mayor prestigio social. Además, Randall Collins afirma que las clases dominantes modifican el valor de determinadas titulaciones para jerarquizar la educación y que unos títulos tengan más valor que otros. Así, los miembros de las clases altas no tendrán trabajos que se correspondan con su nivel de cualificación sino trabajos burocráticos o en empresas privadas, ya que son los que proporcionan un mayor poder porque así se ha establecido en esos títulos académicos. <http://elvirasociologia.blogspot.com/2015/12/credencialismo-de-randall-collins.html>

de aprendizaje ya que el ritmo de vida, así como los diferentes distractores que existen hoy en día propician el ambiente perfecto para desmotivar a los alumnos. La falta de motivación es un serio problema por el que pasa el mundo educativo, que en gran medida lleva al negativo funcionamiento escolar, así como la falta de rendimiento, por ejemplo, existen jóvenes con profundos deseos de estudiar, quienes atraviesan por situaciones económicas que en muchas ocasiones les impiden que lo puedan lograr, y otros tantos jóvenes que, teniendo las posibilidades económicas, no lo desean<sup>6 7</sup>.

La ansiedad es un concepto que se vincula con la motivación, pues se trata de un componente afectivo, vinculado a un pensamiento negativo que llega a interferir en el desempeño. En los últimos años, la ansiedad se ha convertido en uno de los padecimientos más frecuentes en alumnos de Diseño y Comunicación Visual<sup>8</sup>, sin dudar que sea una situación generacional para diferentes carreras universitarias, los alumnos tienen pensamientos negativos como: “No puedo con tanto trabajo”, suelen bloquearse y no alcanzan a cubrir sus actividades, con lo que tampoco cubren sus necesidades. La necesidad de logro se considera como una característica personal que se nutre con las primeras experiencias en la familia y como una reacción a las experiencias recientes de éxito o de fracaso, se equilibra con la necesidad de evitar el fracaso y juntas son poderosas fuentes de motivación.

6 González, Rodríguez y Valle. Op. cit.

7 Ovejero Bernal Anastasio. (1993). Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI. Universidad de Oviedo. Serie cuadernos de Psicología, Psicothema. Oviedo.

8 Una de las licenciaturas impartidas actualmente en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. <http://www.fad.unam.mx/>

La palabra “motivación” ha sufrido un cambio progresivo, desde el punto de vista conductista, hasta las orientaciones cognitivas actuales. Su polémica gira en torno a los factores, que pueden influir y la diferencia entre el interés que se presenta por una tarea. Efectivamente es obvio que las atribuciones del éxito o del fracaso, son factores que determinan la motivación de los estudiantes. Sin embargo, su estudio es complicado porque tienen a su disposición, muchas teorías para analizar, e investigaciones y tesis controversiales sobre el tema<sup>9</sup>.

La motivación de un alumno es algo que depende de las relaciones interpersonales que establece con la familia y, en la escuela, principalmente con sus compañeros (motivación intrínseca), que va construyendo las diferentes conductas, aptitudes y destrezas para tener éxito o no. La situación política, económica y de inseguridad, también son puntos en contra para estudiantes y profesores, en los últimos años se han presentado serios problemas en diversos casos.

Muy probablemente la falta de motivación en los estudiantes se ha convertido en uno de los puntos importantes que vive la educación mundial. Se considera que dicha falta de motivación puede ser consecuencia de las transformaciones que sufre actualmente la sociedad y que el sistema educativo aún no enfrenta.

Las causas del fracaso escolar son variables de tipo psicosocial formadas por y en la interacción social. La posible solución a los problemas intelectuales, de personalidad y motivacionales que están en la base del fracaso escolar es la adaptación del aprendizaje cooperativo, ya que mejora la motivación intrínseca, la autoestima y

el funcionamiento de las capacidades intelectuales, aumentando la capacidad crítica y la calidad de procesamiento cognitivo de la información<sup>10</sup>.

Los métodos de enseñanza se han modificado casi nada comparado con los cambios que se han generado en el mundo, y la velocidad a la que avanzamos en diferentes áreas, de esta manera se genera un factor no motivacional vinculado con la enseñanza<sup>11</sup>.

Los métodos empleados por los profesores, normalmente se basan en la transmisión de conocimientos, y al evaluar los cambios presentan diversas formas en que los alumnos se apropien de los conocimientos y los integren a sus vidas para hacerlos significativos, parte de esos cambios se refieren a los tecnológicos que ha generado una manera de comunicación e información de gran velocidad, aumentando las relaciones sociales y en las formas de aprender<sup>12</sup>.

No se trata de motivar a los estudiantes, sino de crear un ambiente que les permita motivarse a sí mismos. Tiene mucho más sentido centrar nuestro interés en el entorno o en la situación de aprendizaje, que tratar de provocar un cambio directo sobre los componentes personales de los estudiantes.

Si consideramos la siguiente pregunta: ¿Por qué razón un amplio número de alumnos no quieren estudiar o tienen poco o nada de interés en lo que les enseñan los profesores? Desde luego, podríamos decir que por lo menos una parte de la respuesta a esa pregunta tiene que ver con la escasa utilidad que ven los propios estudiantes en lo que se les enseña. La opinión general-

9 Alonso Tapia, J. (1995). Motivación y Aprendizaje en el Aula.

Cómo enseñar a pensar. Santillana. Madrid

10 Ovejero. Op. cit.

11 González, Rodríguez y Valle. Op. cit.

12 González, Rodríguez y Valle. Op. cit.

zada es que lo que aprenden en la escuela poco tiene que ver con sus vidas, con sus intereses, con sus preocupaciones o con sus inquietudes. Los conocimientos que se enseñan en la escuela suelen ser muy teóricos, alejados de la realidad y con pocas posibilidades de aplicación. En la formación profesional de Diseño y Comunicación Visual, es imprescindible que el alumno tenga tareas que lo acerquen al quehacer profesional y que, en un momento dado, sean como simuladores profesionales.

### La motivación para aprender

Si nos trasladamos al contexto educativo y consideramos el carácter intencional de la conducta humana, parece bastante evidente, que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar, constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta del estudiante. Pero, para realizar un estudio completo e integrador de la motivación, no sólo debemos



**“La motivación de un alumno es algo que depende de las relaciones interpersonales que establece con la familia y, en la escuela, principalmente con sus compañeros (motivación intrínseca), que va construyendo las diferentes conductas, aptitudes y destrezas para tener éxito o no”.**

© Caleb Chávez Rodríguez, 2019.

tener en cuenta estas variables personales e internas sino también aquellas otras externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, que los está influyendo y con el que interactúan<sup>13</sup>.

“Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez” en consecuencia, para aprender es imprescindible ‘poder’ hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades y las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario ‘querer’ hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficiente (componentes motivacionales). Los especialistas más destacados en este tema opinan que para tener buenos resultados académicos, los alumnos necesitan poseer tanto ‘voluntad’ como ‘habilidad’, lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos<sup>14</sup>.

En las asignaturas más cercanas a las matemáticas, como geometría, impartidas en la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, los alumnos muestran cierta resistencia y presentan negación, piensan que es muy difícil y que no lo lograrán, también pueden pensar que son materias que no funcionarán en su vida profesional, acercar a los estudiantes en estas materias a las áreas profesionales provoca motivación en los alumnos, y cuando ellos logran el desarrollo de diferentes representaciones gráficas, llegan a la meta, una meta de aprendizaje que es elegida, dan lugar a diferentes modos de afrontar las tareas académicas y a distintos patrones motivacionales.

13 García y Bacette Francisco y Domenec Retoret Fernando.

(1998). Motivación para aprender. Elaborado por la Comisión de Modernización Pedagógica a partir de los textos compilados por los autores, Vol, 1 No, 0. Universitat Jaume I. Castelló de la Plana.

14 García y Domenec. Op. cit

### Atribuciones, creencias y motivación

La teoría de la atribución de la motivación sugiere que las explicaciones que las personas dan a las conductas, en particular a sus propios éxitos y fracasos, tienen una fuerte influencia en sus planes y desempeño futuros. Una de las características importantes de una atribución es si es interna y está bajo el control de una persona o si es externa y está fuera de su control<sup>15</sup>.

Los profesores pueden contribuir a la asignación de atribuciones por la manera en que responden al trabajo de los estudiantes. Por ejemplo, proporcionar ayuda no solicitada puede comunicar a los estudiantes que carecen de la habilidad para realizar el trabajo. Al parecer, un bajo sentido de interés por sí mismo se asocia con estrategias de evitar el fracaso, invirtiéndose mucha energía en protegerse de sus consecuencias. Estas estrategias pueden dar la impresión de ayudar en el corto plazo, pero son nocivas para la motivación y autoestima en el largo plazo. El sentido de autoeficacia, la creencia de que será eficiente en una situación determinada, ejerce una influencia sobre la motivación. Si un individuo tiene un fuerte sentido de autoeficacia, tiende a establecer metas más desafiantes y a persistir aún al encontrar obstáculos.

Desde la concepción constructivista se asume que todo el aprendizaje significativo es motivador en sí mismo, porque el estudiante disfruta realizando la tarea o trabajando esos nuevos contenidos (en contraposición al aprendizaje mecánico o memorístico) pues entiende lo que está aprendiendo y le encuentra sentido.

Por ello si los profesores, queremos conseguir la motivación de los estudiantes por aprender, no debemos esperar que ellos la



“Los profesores pueden contribuir a la asignación de atribuciones por la manera en que responden al trabajo de los estudiantes”. © Caleb Chávez Rodríguez, 2019.

traigan consigo, sino más bien tratar de encontrar o diseñar actividades académicas significativas y valiosas y a tratar de derivar de ellas los beneficios académicos que se pretenden, implica tomar con seriedad el trabajo docente y tratar de obtener el mayor provecho de él.

### Conclusión.

La motivación es esencial para el proceso de aprendizaje y muy importante dentro del desarrollo de las habilidades y actividades del ser humano, es así como el papel activo del docente debe permanentemente trascender y fomentar valores y expectativas de mejora, en los seres humanos para que los alumnos que formamos día a día en el aula, y que asimilan los conocimientos nuevos y/o viejos adquiridos de diferentes formas, desempeñen un excelente rol profesional que los mantenga constantemente con fuerte e intenso ánimo y deseos de desempeñar un importante papel social, y que, desde nuestro papel de guías formadores y/o maestros, debemos promover constantemente en nuestros alumnos la aplicación real del conocimiento para mejorar sus condiciones de vida como alumnos y como personas y para que a su vez construyan una sociedad cada vez mejor en donde se brinden condiciones de seguridad, confianza, equidad y equilibrio –una aspiración social generalizada– y desarrollen mejor su profesión, de forma integral y profesional en el mercado laboral. ¶

15 Abarca, S. (1995). Psicología de la motivación. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José de Costa Rica.

## Referencias

- Alonso Tapia, J. (1995). *Motivación y Aprendizaje en el Aula. Cómo enseñar a pensar*. Santillana. Madrid.
- Abarca, Sonia (1995). *Psicología de la motivación*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José de Costa Rica.
- Díaz Barriga, Arceo Frida y Hernández Rojas, Gerardo (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México.
- García y Bacette, Francisco y Domenec Retoret, Fernando (1998). *Motivación para aprender*. Elaborado por la Comisión de Modernización Pedagógica a partir de los textos compilados por los autores, Vol, 1 No, 0. Universitat Jaume I. Castelló de la Plana.
- González Cabanach, Ramón; Rodríguez Martínez Susana y Valle Arias, Antonio (2006). *Reflexiones sobre la motivación y el aprendizaje a partir de la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.): Del dicho al hecho*. Universidade da Coruña. Coruña
- Ovejero Bernal Anastasio (1993). *Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI*. Universidad de Oviedo. Serie cuadernos de Psicología, Psicothema. Oviedo.
- Rinaudo, María Cristina; Chiecher, Analía y Donolo, Danilo (2003). *Motivación y uso de estrategias en estudiantes universitarios. Su evaluación a partir del Motivated Strategies Learning Questionnaire*. Universidad Nacional de Río Cuarto. *Córdoba, Argentina*.
- Soriano, M. Mateo. *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. Consultado en junio de 2019. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>
- <http://elvirasociologia.blogspot.com>

# Esbozos didácticos aplicados a procesos formativos

Por Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

**E**l legendario y vigente calendario gregoriano nos indica que en unos meses estaremos celebrando las primeras dos décadas del siglo XXI, hecho que merece sean compartidas algunas reflexiones surgidas a partir del trabajo cotidiano dentro del aula y los talleres. Por una parte, algunas breves ideas percibidas en torno a ciertas posturas que merodean dos discursos sobre producciones artísticas y las repercusiones que en las nuevas generaciones de estudiantes tienen, ya que resultan ser susceptibles a interpretaciones confusas y, en el peor de los casos, a la creación de dogmas innecesarios –lo relacionado a la pugna existente entre toda aquella producción artística que posee las cualidades discursivas de lo tradicional (técnica, método y práctica) y aquella otra producción que posee la premisa posmodernista que anuncia: “todo es arte” puesto que todo es válido (incluso, el que no se cuente con un discurso o argumentación es un acierto).

Por otra parte, cabe en esta reflexión detener la atención sobre la influencia negativa y positiva que se tiene a partir de hacer uso de las herramientas provenientes de un ordenador –en gran medida, lo vinculado con los terrenos mediáticos– y el peligro que se detecta sobre la nula disposición de tomar nota. El arte no puede ni debe ser de una sola manera (precisamente por eso es arte), da lugar a una postura conciliadora, pero real y es ésta la que ten-



© Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

dría que ser la propuesta y estandarte para el iniciado y no otra.

Tal parece que la raíz de los males que resulta ser un velo de oscurantismo para el iniciado está relacionada con la oferta que se le presenta a partir de la forma actual del mercado del arte; las posturas de los críticos, curadores, historiadores, teóricos, etcétera. Por cierto, paradójicamente, personas que no son artistas son quienes tienen una injerencia para favorecer uno u otro discurso, por tal razón la credibilidad de lo que vende más, de lo que está “pegando” o de lo que “debe ser”, tiene que ser recibido con reserva, ya que lo que debe importarle a un artista no es nada de lo anterior –de manera estricta– en todo caso, debe crear lo que su necesidad le dicte, lo que consiga comunicar algo o ser útil. En ese sentido, es importante que permanezca como una esponja, absorbiendo lo que a su paso considere que le sirva y le nutra en favor de su creatividad. Debe obedecer a su deseo y, en



© Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

ese camino por alcanzar la satisfacción, puede encontrarse con una infinidad de elementos que intervengan en su proceso creativo y que lo lleven a generar un producto, ya sea compuesto de manera tradicional o no, lo cierto es que las posibilidades de manifestación en la actualidad resultan ser diversas.

Sobre la discrepancia que surge entre el discurso tradicional y el posmoderno es necesario que continúen ambos por la senda que más les convenga, no se debe extinguir ni el uno ni el otro ya que en la diversidad está el cambio, sin embargo, en un terreno formativo se corre un gran peligro si en los primeros años del iniciado se le da entrada directa al estigma posmodernista, sin que se atienda de manera debida el contexto que le merece –en tanto representó cambios necesarios durante el siglo XX, considerando los pilares que le dieron sentido al sin sentido, reformulando el producto artístico para crear algo distinto a todo lo existente, pensemos en la obra de Marcel Duchamp<sup>1</sup>; o que tuvieron ciertos alcances y sirvieron para educar, pensemos en Joseph Beuys<sup>2</sup>; u otros que de modo objetivo operaron como una máquina, pensemos en Andy Warhol<sup>3</sup>; o a la manera en que lo hace el mago del *mar-*

1 Marcel Duchamp (Blainville-Crevon, 1887–Neuilly-sur-Seine, 1968). Artista francés.

2 Joseph Beuys (Krefeld, 1921–Düsseldorf, 1986). Artista alemán.

3 Andrew Warhola (comúnmente conocido como Andy Warhol) (Pittsburgh, 1928–Nueva York, 1987). Artista plástico y cineasta estadounidense.



© Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

*keting*: Jeff Koons<sup>4</sup> (quien no elabora personalmente su obra, sino que la entrega a otras manos para su realización), sólo por mencionar algunos nombres.

Sin una buena orientación y dejándose llevar sólo por ejemplos actuales, por lo que existe en el mercado o lo que se halla en las redes sociales, sólo se estará atendiendo a una moda mal entendida y de discurso agotado –y de mal gusto–: “cualquier cosa es arte”, una premisa peligrosa y tramposa en una formación temprana que conduciría de manera fácil a entender que estamos en una época en la que el arte ya no necesita del oficio, o peor aún, sujeto a otra premisa: “y recuerda, no necesitas ser un experto para ser un gran artista”.

Vivimos en una época plural, ya no estamos en la academia clásica, ni tampoco eso es lo más auténtico, definitivo y verdadero, no puede ser posible que en pleno siglo XXI el iniciado crea que el arte deba ser entonces todo aquello que muestre en su ejecución un verismo sin igual, de perfeccionamiento técnico y de gran oficio, si esto es lo que persigue, es necesario entonces advertir que la calidad de ejecución no es un criterio fundamental para sublimar una pieza, o asegurar que por esa sola razón deba ser considerada como arte, puesto que también existen obras muy bien hechas, pero desprovistas de concepto. En ese sentido, se le deben de proporcionar las herramientas que le sean útiles

4 Jeff Koons (York, Pensilvania, 1955). Artista estadounidense, uno de los autores vivos más cotizados y también más polémicos.

para nutrir su camino, siempre y cuando se enfatice la idea de que la habilidad no lo es todo, pero si ésta se hace acompañar de la constancia, el compromiso, la disciplina y el concepto, y además tiene la puerta abierta a la variedad y al cambio, entonces tendrá muchas herramientas a su favor. Vale la pena que le sea exigido además un doble esfuerzo para que su fin sea coherente.

Lo cierto es que en la etapa formativa, para cualquier discurso de producción artística, es necesario que se tenga en cuenta la importancia de adquirir el pleno conocimiento del oficio, partiendo de una introducción, de las bases y las raíces, de hecho, la propuesta es que, en la etapa de formación (que de manera actual es muy afortunada), se mantengan abiertas las posibilidades de los dos discursos (ya antes mencionados), ya que nada hay de malo en ello –no debería justificarse que el artista tradicional amante del pasado sienta hoy en día alergia, temor o repudio por el poder conceptual de la idea en sí misma o por el uso de herramientas y plataformas digitales, el favorecerse de ello no debería ser considerado como un sacrilegio ya que éstas también tienen una importancia vital dentro de los procesos creativos, como fin en sí mismo, y resulta una ridiculez sentir repudio por las tecnologías, pretendiendo otorgarle un interés nulo a una herramienta, sino que resulta más bien necesario abordarla y sumarla a los talleres.

De la misma forma, en los interesados y amantes de la tecnología, no hay razón para fomentar en ellos la idea absurda en torno a que: “para crear ya no es necesario ensuciarse las manos”, puesto que esa radical negación al origen no tiene una lógica clara y, en todo caso, confiar todo el potencial únicamente a los medios digita-



© Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

les, podría en cambio resultar un error, así como ensalzar el terreno conceptual sin conocer nada de él.

Considerando ambas posturas, la propuesta de formación consiste en buscar un equilibrio entre las diferencias e incentivar a los alumnos para que consigan valorar la importancia de la experiencia propia para que logre apreciar el punto de su disección. Por otra parte, mediante el proceso registrado –o con al menos los rastros o indicios que testifiquen el camino que ha seguido a partir del uso de la variedad de sus herramientas para llegar a un objetivo–, a partir del uso de la bitácora de procesos (que debería ser revalorada, ocupando un lugar privilegiado dentro de la investigación-producción de cualquier discurso, y considerada de vital importancia), y de darle un lugar significativo a la conjunción del lápiz, la pluma, etc., y el papel, en sus amplias facetas, entendida de manera sintética como: la escritura y el dibujo, se estaría situando en su lugar a lo que podría ser identificado como la radiografía de la producción. ¶

### Referencias

- Freeland, C. (2003). Pero ¿esto es arte?: Una introducción a la teoría del arte. Cuadernos Arte. Ediciones Cátedra. Madrid.
- Gombrich, E.H. (1979). Historia del arte. Alianza. Madrid.
- Gombrich, E.H. (2003). Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. Colección Tezontle. FCE. México.
- Bernáldez, C. (1999). Joseph Beuys. Nerea. Hondarribia.

# Diseñar: decidir, disponer y descubrir

“La exploración del proyectista es una tarea doble, como la del barquero: evidente y gobernada por el ojo a ras del agua; ciega y guiada por el tacto en lo profundo. Este proceder nuestro, lineal y aparentemente fluido sólo en superficie, se apoya en otros conocimientos profundos, invisibles como el fondo del canal.

Santiago Miranda

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo Sánchez.

El diseño es más que la publicidad, definitivamente es mucho más. Partamos desmitificando primero a las nociones erróneas que comúnmente han identificado al diseño como la –perversa y desalmada, valgan los calificativos– estrategia de comercialización utilizada por las grandes marcas internacionales, para persuadir maliciosamente al ciudadano común, para consumir ciertos artículos caros, innecesarios y no duraderos que acabarán minando lamentablemente su economía.

El diseño entendido como una voluntad transformadora que se vale de recursos visuales, técnicos y comunicativos, trasciende más allá de aquella voraz “gran publicidad”, de aquella estrategia promocional de carácter *mainstream*<sup>1</sup>,

1. *Mainstream* es la tendencia preponderante o más popular en determinado ámbito. También se llama *mainstream* a la cultura de masas y a la industria del espectáculo, se asocia la idea a la masividad. El término se emplea para designar a la música, el arte, la moda, literatura que cuentan con grandes medios para su comercialización logrando llegar a un grupo grande de personas y alcanzar el éxito internacional.

consumida tan, irreflexiva como insaciablemente. Es necesario subrayar que a esas maniobras publicitarias se les destinan colosales presupuestos que posteriormente se vuelcan en los medios como avalanchas inmisericordes de mensajes, regularmente plagados de contenidos insulsos e intrascendentes, pero sin duda, persistentes en la memoria, casi imposibles de evitar y mucho más de olvidar.

En ese sentido también debe apuntarse que ocasionalmente en México la percepción de un segmento del público consumidor, o bien, la primera impresión que posee acerca del diseño significa la transición desde las rudas labores de los talleres de imprenta (lidiando con fotolitos, negativos, registros y prensistas) hacia la confección de curiosidades y “bellos” artículos inútiles y superfluos destinados al olvido y ciertamente a la basura. Es una lástima, porque considerar esa opinión como única acaba por trivializar a la disciplina, la despoja de toda credibilidad y en consecuencia la arroja sin más a los terrenos hostiles de lo superfluo, de lo contaminante y lamentablemente, también de lo prescindible.

Ante ese escenario infortunado ¿Cómo debemos interpretar las labores que aborda el diseño?; ¿Qué es el diseño?; ¿Cuál es su radio de acción? Una aproximación factible será concebir al diseño como la capacidad de decidir y disponer y, en ese transcurso, descubrir.

Sus alcances transitan por múltiples territorios, nada más complicado que pretender asir a lo inabarcable... Diseñar –entre diversas concepciones– es proyectar (o la capacidad de visualizar e imaginar), al igual, es proponer (modificar, actualizar o poner al día), es descubrir y conocer (explorar y examinar posibles alcances de un proyecto), es por supuesto, crear o innovar (¿Tal vez inventar? O bien, la capacidad de conferir nuevas formas), asimismo la invaluable capacidad de relacionar lo no relacionado (es decir, establecer relaciones no conocidas previamente y coquetear con el descubrimiento).

El diseño –como enunciación primordial– ha de dar cabida a la investigación, a la experimentación, al suceso y al hallazgo de nuevos escenarios. En otras palabras, en lo relativo a su radio de acción, el diseño partirá de la fase de conceptualización



**Una aproximación factible será concebir al diseño como la capacidad de decidir y disponer y, en ese transcurso, descubrir.**

(indagación y recolección de datos), posteriormente abordará la fase ejecución, por consecuencia, desembocará venturosamente en la innovación.

### **La desmitificación del llanero solitario**

El diseño no debe concebirse como la labor de un individuo solo, mucho menos como el imprevisto arribo de la inspiración o la obra gentil de la casualidad, por el contrario, es trabajo y dedicación. La mejor comprensión del diseño debe ser como un sistema de abordaje integral, de un proceso donde se involucran diferentes factores como la sociedad, la cultura, la tecnología e inclusive la política. Planteado de esta forma, la radiante y falsa figura del *design star* (para explicarlo: aquella especie de genio iluminado, extravagante e imprevisible) que se ha propagado como un ser de capacidades creativas sobrehumanas, preparado para ofrecer resultados sublimes e inexplicables, tocado por las musas y fuera del alcance del resto de los mortales, es un fenómeno difundido maliciosamente, totalmente erróneo e ingenuo. El diseño no es una forma de vida (excéntrica y ajena de la cotidianidad), por el contrario, forma parte esencial de la vida. Antagónicamente, ese personaje trabaja –si es que trabaja– sin método ni orden, está lejos de ser confiable y seguramente vive de la mano del capricho.

El término diseño se halla, pues, íntimamente entrelazado con el proceso histórico de la profesionalización de su práctica. Fue importante que se reconociera como un ejercicio que requería una educación y una formación específicas para adquirir unos niveles mínimos de conocimiento, intelecto y habilidad.<sup>2</sup>

2 Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Gustavo Gili. Barcelona.

Concretamente, aseveramos que la función del diseñador es crear valor, y ello no se ha de reducir sólo al valor en términos monetarios o financieros, también debemos ampliar el rubro considerando la posibilidad de desempeñarse generando valores de índole social, cultural, ambiental, político y por supuesto simbólico colaborando en proyectos trascendentes que van más allá de un producto –elija usted algún ejemplo entre la multiplicidad de ellos– cuya única misión es generar mayores ventas para su fabricante.

Por supuesto, hay que señalar que otra labor muy atractiva de la que el diseño puede –y debe– encargarse es incrementar el valor de aquello ya existente en el entorno social: por una parte, generando valor añadido (alguna faceta extra, algo capaz de potencializar los alcances de productos, servicios o ideas) y en otro sentido, mostrar el valor intrínseco (exponer favorablemente los valores positivos previamente contenidos en productos, servicios o ideas). De tal suerte, apuntemos que el diseño es un instrumento idóneo para proyectar: identidad, origen y valor –no sólo para vender–.

El diseño es una disciplina relacionada estrechamente con la tecnología, por lo tanto, evoluciona con rapidez –con alcances vertiginosos en tiempos recientes–, en sus quehaceres conecta a especialistas de la comunicación, tanto bidimensional como tridimensional, además es capaz de colaborar con expertos de prácticamente cualquier área del saber. Asimismo, se vincula con la sensibilidad de la creación artística, de donde también abreva ocasionalmente con ciertas reservas –y de vez en cuando se confronta con el acecho de las tentaciones puramente artísticas–. Quizá el diseño vive en el borde limítrofe que se halla entre la tecnología y el arte: un pie en cada territorio y la mente en la visualización.



El diseño es un instrumento idóneo para proyectar: identidad, origen y valor.

Si el arte se caracteriza por manifestarse con la expresión, el diseño debe ser capaz de hablar de la intención, entendida como la elección correcta, la significación precisa, la empatía necesaria y el conocimiento profundo del tema que trata, así como del destinatario o usuario final.

El diseño transforma una necesidad en una idea, y una idea en una solución. El diseño encarna la labor de anticipar, es decir, de prever. Visualiza los escenarios posibles considerando los recursos de los que puede echar mano, la integración de nuevas mixturas de componentes diversos, inclusive aquellos que parecían ajenos o distanciados.

Para finalizar y de acuerdo con lo expresado por Dan Buchner<sup>3</sup>, entre las responsabilidades del diseño, es pertinente subrayar la presencia de las siguientes acciones: emplazarse siempre en los terrenos de la exploración, evitar lo confortable, simplificar lo complejo, estructurar la información e integrar nuevas tecnologías en sus desarrollos. ¶

3 En el capítulo “El papel de significado y la intención en el diseño de productos exitosos” de Margolín, et.al. (2005). Las rutas del diseño. Designio. México.

### Referencias

- Ariza, V. (Coord.) (2010). Usuario, diseño, entorno. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Cd Juárez.
- Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Gustavo Gili. Barcelona.
- Margolín, et.al. (2005). Las rutas del diseño. Designio. México.
- Miranda, S. et.al. (2013). Cuadernos de Diseño 1: Pensar / proyectar el futuro. IED. Madrid.
- -- Ensayos sobre diseño. Diseñadores influyentes de la AGI. (2001). Ediciones Infinito. Buenos Aires.
- [www.designculture.info](http://www.designculture.info)

# Dinámicas metodológicas en la pintura

Por Francisco Mendoza Pérez

## Dimensión. Jerarquía espacial de los elementos contenidos en un espacio pictórico

Comencemos refiriéndonos a lo que consideramos, primero física y después conceptualmente, como el espacio pictórico en las artes plásticas y lo que contiene.

De manera simple diremos del primer aspecto que es el espacio apto y susceptible para la representación de algo, es decir, el espacio disponible para que ejecutemos la representación, el equivalente a una idea, lo cual implica, en principio, una superficie con un alto y un ancho determinados.

Diremos también que constituye un contexto artificialmente construido –y esto atañe a ambos aspectos que estamos enunciando–, más adelante intentaremos darle explicación. Con las características esenciales que presentan las superficies planas y tal como corresponde a lo que interpretamos de las superficies o soportes que advertimos como bidimensionales, concretamente lo que conocemos como bastidores o lienzos en la pintura de caballete. Se diferencian en cuanto a su forma y superficie de los de las pinturas que son realizadas en soportes que incluyen un factor adicional: la profundidad o el relieve.

La utilización en tales casos ha sido, sobre todo, de carácter experimental, propositivo, y como un modo alternativo de generar un tipo diferente de dinámicas visuales y de sensaciones que derivan en un

modo distinto de acercamiento y aproximación del espectador a las obras en donde la experiencia es distinta a los modos convencionales de percepción e interpretación. Lo que establece de entrada, una forma distinta de acercarse a la pintura a la que estamos acostumbrados.

Citemos un caso brevemente, el del muralista David Alfaro Siqueiros<sup>1</sup> en lo que él mismo denominaba escultopinturas, debido a la apariencia que adquirirían las pinturas en sentido volumétrico, tras la incorporación de este factor de profundidad, aspecto que no sólo se enfatizaba por el efecto visual creado por la perspectiva, sino porque físicamente se manifestaban las características de los soportes, que consistían en un auténtico bastidor tridimensional.

No ha sido, por cierto, su utilización una variante muy atractiva para otros pintores, quizás porque no es un asunto fácil, ni práctico, armar o estructurar soportes de esta naturaleza, además no resulta fácil su conservación en los casos de su exposición a la intemperie, ni resulta fácil resolver el problema, por la dificultad que implica, de mantener adheridos los materiales pictóricos, ni tampoco superar la dificultad adicional de soportar el propio peso de los mismos, como he-

1 José de Jesús Alfaro Siqueiros (más conocido como David Alfaro Siqueiros) (Ciudad de México, 1896–Cuernavaca, 1974). Pintor y militar mexicano.

mos podido constatar en la reciente y necesaria restauración de la obra del mismo autor junto a la Torre de Rectoría en la Ciudad Universitaria. Sin embargo, el Maestro Luis Nishizawa<sup>2</sup> realizó algunas propuestas con otro tipo de recursos y técnicas como el esmalte o los materiales cerámicos, incluidos en algunas de sus creaciones de tipo mural, en las que se llega a utilizar el color como un elemento pictórico incorporado a la descripción de las formas, a las texturas físicas y visuales planteadas sobre superficies irregulares o con relieve.



**“El primer aspecto es el espacio apto y susceptible para la representación de algo, es el espacio disponible para que ejecutemos la representación, el equivalente a una idea, una superficie con un alto y un ancho determinados”.**

2 Luis Nishizawa Flores (Cuautitlán, 1918–Toluca de Lerdo, 2014). Pintor, escultor y profesor mexicano de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Superficies también irregulares son, por cierto, las que encontramos, y que fueran utilizadas, en los albores de la descripción pictórica. Nos referimos a las de la pintura rupestre, las cuales se realizaron sobre lo que podemos interpretar ahora, como los incipientes muros que conforman las cuevas.

Tradicionalmente, en muchas culturas que incluyen por supuesto a las de la antigüedad, y con la excepción de las pinturas realizadas sobre superficies ovales, elípticas o circulares, (la Historia del Arte y de la Pintura nos lo demuestran), los formatos más recurrentes y utilizados han sido aquellos –y siguen siéndolo al momento– que se distinguen por ser, no sólo planos, sino porque además presentan características específicas de angularidad.

Suelen ser rectangulares y algunas veces cuadrados, lo cual es menos común, pero en ambos casos contienen en su estructura geométrica, en las esquinas, como corresponde, ángulos rectos (de 90 grados).

Dentro de otras cosas porque permiten un modo de lectura más ordenado, un mejor o máximo aprovechamiento del espacio disponible, y porque suelen atraer, centrar, y concentrar toda la atención del espectador en la imagen que ha sido desarrollada sobre su superficie.

Su forma establece, por sí misma, la delimitación de su propio espacio, exaltándolo y aislándolo de lo que le rodea, quedando separado, en cierto modo, incluso del contexto en el que se coloca. Pudiéndose inferir que adicionalmente se adapta mejor a las condiciones de la percepción bifocal de los seres humanos y ofreciendo mayor comodidad.

Con esto, estaríamos hablando entonces de que un bastidor, con estas características respecto del formato, representa un espacio optimizado o quizás podríamos

decir –un espacio depurado–, una prueba de ello es que, la mayoría de los dispositivos incluso digitales, de reconocimiento, captura o reproducción de imágenes, utilizan estos mismos sistemas angulares en forma particular.

Un CCD<sup>3</sup> por ejemplo, incorporado a una cámara de video que, si bien posee una lente redonda, utiliza un dispositivo de registro de este tipo porque es capaz de traducir la información de la luz que recibe, y de convertirla en impulsos eléctricos a partir de un esquema angular, generalmente rectangular, susceptible de contener y acomodar en su contexto digital, la forma típica de los pixeles que todos conocemos.

Lo más probable en el caso de la pintura es que se hayan comenzado a utilizar estos formatos sin la intención previa, es decir, no por una especie de invención o porque se haya partido de su descubrimiento, sino más bien, podemos entenderlo como una extensión o la derivación del hábito profusamente cultivado de la decoración de muros y de paredes creadas en los contextos arquitectónicos, ya que éstas cuentan, en sus estructuras, con formatos y características similares a las que podemos encontrar en lo que se definirá posteriormente como pintura de caballete y cuya producción supera, a lo que conocemos como categoría de la pintura mural, obvias son las razones puesto que las condiciones de portabilidad de los cuadros ofrece muchas ventajas, recordemos que la propuesta y adaptación de lo que conocemos ahora como mural transportable,

proporciona como beneficio fundamental que la imagen que lo conforma no esté sujeta a dos condiciones: probable deterioro y a la sujeción de la misma a un espacio inamovible, volviéndola con este sistema entonces, susceptible de abandonarlo, si se prefiere.

Hacemos este breve recorrido histórico y referencial sobre los soportes, para subrayar el hecho de que la naturaleza geométrica de los mismos impondrá condiciones en cuanto a orden y organización de los elementos que participen o integren la imagen, específicamente en el ámbito de lo que denominamos composición: aquello que entendemos como el modo de distribución-colocación de los elementos para construir una imagen que representa una idea.



“Un bastidor con estas características del formato, representa un espacio optimizado o espacio depurado, una prueba de ello es que, la mayoría de los dispositivos utilizan estos mismos sistemas angulares en forma particular”

Esto significa que los elementos que se incorporen, que se distribuyan u ordenen, quedaran sujetos a las condiciones estructurales predeterminadas por el formato, sujetos a la dinámica visual que les imponen las denominadas fuerzas y tensiones, contenidas en el mismo.

3 Un *charge-coupled device* (dispositivo de carga acoplada, conocido también como CCD) es un circuito integrado que contiene un número determinado de condensadores enlazados o acoplados. Bajo el control de un circuito interno, cada condensador puede transferir su carga eléctrica a uno o a varios de los condensadores que estén a su lado en el circuito impreso.

A diferencia, en términos perceptuales y de asociación, de lo que se desprende de experiencias ampliamente estudiadas hasta el día de hoy, a partir de fenómenos como el de la visualidad, y de los modos de reconocimiento e interacción con el entorno, en los que se producen efectos visuales y psicológicos distintos.

Sin embargo, algunos de estos efectos, asociados a la lectura e interpretación del espacio se replican, cuando tenemos a la vista, contextos visuales sobre superficies con tales características geométricas. Sobre los cuales, si encontramos elementos gráficos incorporados, éstos actúan como un estímulo adicional y que, llegado el caso, pueden convertir la experiencia simple en una experiencia estética. Dependiendo del modo en que se hayan distribuido, creando entre ellos un código visual o un sistema de significado.

Dicha experiencia difiere del modo, digamos natural o normal de percepción-interpretación que hacemos comúnmente, más allá de nuestros razonamientos, o antes de ellos, en nuestra experiencia inmediata frente al entorno que solemos llamar, “el mundo real”.

Mediante el proceso de acercamiento e interacción con el cuadro se delimita y enmarca un modo nuevo de percibir el espacio ya que ocurre de manera alterna, diferente, como una especie de subproducto, o mejor dicho, como un agregado que se incorpora a nuestras otras experiencias vitales, incluso las de la vía emocional, creando nuevas asociaciones, nuevos circuitos neuronales que se irán estableciendo en nuestra mente, tras la adecuada colocación de recuerdos en la memoria y convirtiéndose –en experiencia trascendente– si se quiere, a partir de lo que hemos descubierto y experimentado.

Descubrimos con ello, un nuevo modo de ver el mundo, que poco a poco va creando su propia red semántica, y esta se amplía con las modificaciones que vamos generando a nuestro entorno, y la creación adicional de contextos mentales, lo que a su vez permite nuevos actos, nuevas ideas, nuevas formas de interpretación, que derivan justamente en lo que entendemos como esquemas de conceptualización. Y es así como entramos en la otra parte señalada al principio: La conceptualización del espacio pictórico.

En este rubro el espacio vuelve a considerarse como un área disponible, pero ahora de una manera distinta, digamos que se convierte en un ámbito en el que pueden desarrollarse o hacerse visibles las ideas, demarcando un territorio en el que podemos hacer una transcripción de la realidad, o que nos sirve para dar cauce a la imaginación, dependiendo de la naturaleza de las ideas.

Si el espacio físico puede albergar una serie de elementos y si éstos aportan suficiente información, pueden entonces ser descritos e incluso enumerados, por tanto, pueden ser reconocibles en términos iconográficos, por lo que representan en sí mismos, mediante su identificación. Abriendo paso al modo siguiente en el que se puede plantear o reconocer, lo que significan, o la intención de su significado.

Lo cual será posible, mediante el sistema de conexión y ajuste de los elementos participantes con el plano semántico. En donde la necesaria coherencia y organización de los mismos, puede hacernos entendible la propuesta de la imagen en su conjunto, es decir, con el uso de la sintaxis apropiada, pasaremos de la descripción previa, al asunto más complejo del significado y con esto el espacio conceptual vendría a mostrarnos su vertiente icono-

lógica, de cumplir con el necesario orden y colocación de los elementos que lo habitan, dicho de otro modo, toda vez que identifiquemos el significado o valor simbólico de los elementos que contiene.

Así que los elementos estarían sujetos no sólo a las condiciones que referimos –lo cual por si mismo, significa un problema– que demandará evidentemente una solución, y es que, llegado el caso, si se realiza un manejo adecuado de las mismas, éstas en lugar de representarlo, podrían convertirse incluso en una especie de solución, pudiendo ser aprovechadas en beneficio, en cuanto circunstancias, para alcanzar las intenciones del creador.

Intenciones que consistirán básicamente, en obtener el máximo aprovechamiento de los recursos pictóricos, que se incorporen a los elementos de la descripción, ya que el esfuerzo, el objetivo final será intentar dotarlos de valor plástico en tanto cualidad expresiva.

Unos llegarán a tener este valor definitivamente más que otros, pero todos estarán participando y dependiendo del conjunto, como corresponde todo sistema organizado.

Usemos un ejemplo simple para ilustrar esta valoración: la interdependencia que existe en la relación dialéctica entre el fondo y la figura. Ésta establece, por cierto, la necesidad de ciertos criterios para su diferenciación, no sólo para definir la importancia o el valor relativo de lo que cada parte significa, sino para establecer los criterios que nos obligan por consiguiente a su jerarquización. Todos los elementos serán igualmente importantes –incluyendo a los que se encuentren en el fondo, que no son elementos accesorios, o los que representan aquello que entendemos como la figura, y que se distinguen por el hecho de no ser parte del fondo– en relación con

el conjunto. Todos útiles, todos necesarios, pero, sólo algunos adquirirán un carácter emblemático, decisivo, fundamental.

Pensemos, para ilustrar un poco más estas nociones, en la definición de sinergia, en que un conjunto o un par de elementos tienen por separado un valor determinado, pero que, si se unen, adquieren uno mayor que el que les corresponde en términos individuales, en términos relativos o en términos de esfuerzo a cada uno. Es decir que juntos o en su combinación, su valor individual se potencializa.

Pensemos que los elementos metafóricamente hablando serían como una especie de sustancia activa, y que su función entonces, tras unirse, sería la de desencadenar una reacción. Equivalente en términos artísticos a la expresión. Como la que se pretende sea percibida o experimentada por el espectador.

Volviendo atrás, si nos referimos a un esquema de jerarquización del espacio pictórico, consideramos que sería prudente ampliar la noción sugiriendo más bien –la jerarquización de los espacios dentro del espacio pictórico– es decir que el espacio total podría estar en forma física, o mentalmente subdividido (si utilizamos una malla o red para la composición), en espacios o áreas más pequeñas, sujetas a su vez a su propio entramado de fuerzas individuales que se multiplican y construyen, o bien articulan un soporte más complejo para la colocación, el posicionamiento o la distribución de los elementos en cuestión.

La intención al utilizar un sistema geométrico compositivo sería establecer orden, armonía o dinámicas visuales, incluso la impresión de caos si así se desea, dependiendo del tipo de necesidades de expresión que la propuesta temática impone o requiere con el fin último de exaltar, cualidades o aspectos de los elementos que la integran.



“Si el espacio físico puede albergar una serie de elementos y si éstos aportan suficiente información, pueden entonces ser descritos por tanto, pueden ser reconocibles en términos iconográficos”.

### Origen, finalidad

Para poner en operación un esquema de valoración y de clasificación cualitativa, de ordenamiento, o jerarquía, es conveniente o necesario metodológicamente hablando, establecer un origen, un punto de partida, que defina de la manera más clara nuestras intenciones, la motivación que supone aquello que queremos decir, considerando que siempre partimos de algo, de una idea en este caso, que nos oriente, en tanto que la creación es un proceso sujeto a modificaciones y a un desarrollo que llegado el punto alcanza un resultado.

Pero, además, como la creación es un proceso incierto, de prueba y error, de tentativas y de aproximaciones, conviene mantenernos con este punto de orientación, punto de origen y de partida.

Para la parte “finalidad” estamos sugiriendo un análisis previo de las opciones que incluyen desde luego la elección de técnicas que mejor se visualicen para el resultado final, anticipando en la medida de lo posible el aspecto deseado de la configuración, y el efecto que se pretende conseguir con ella, por lo que es importante

saber o definir en primera instancia, qué es aquello que se busca.

Sería imprescindible entonces considerar: la preponderancia en términos del contenido. La definición semántica, y la focalización de lo que podría considerarse como esencial, definitorio, para poder decidir, a qué elemento corresponde y en dónde tendría que estar colocado. Es un hecho que sería o debería ser –en el lugar más importante– si aplicamos una lógica simple, y ¿Cuál sería el lugar más importante en un formato de los que estamos hablando? Podríamos decir que puede ser cualquiera, que son todos los lugares. O ninguno, intentemos explicar esto que suena a juego de palabras.

No existe en realidad ningún lugar más importante que otros, ni una fórmula que garantice en términos de posicionamiento, mejores resultados, no hay un espacio predeterminado como el mejor, si bien, el uso –por ejemplo– de la sección aurea, podría proveer de subdivisiones y puntos armónicos, que podrían otorgar un aspecto digamos más estético a la composición, o que el utilizar un patrón de repetición a partir de cuadrados podría conferirle o contribuir al hieratismo de las representaciones de las culturas azteca o egipcia. Razón al parecer de la elección de ese sistema constructivo por ambas culturas.

O bien el uso de estructuras dinamizadas mediante el aprovechamiento de las diagonales en la pintura barroca, la búsqueda de ligereza que sugieren las composiciones en las cúpulas pintadas por Tiepolo<sup>4</sup>, o los complejos sistemas circulares planteados en algunas de las obras del Greco<sup>5</sup>.

4 Giambattista (o Giovanni Battista) Tiepolo (Venecia, 1696-Madrid, 1770). Pintor y grabador italiano.

5 Doménikos Theotokópoulos, conocido como el Greco (Candía, 1541-Toledo, 1614). Pintor del final del Renacimiento.

Todos los esquemas de composición han sido utilizados con la firme voluntad de resaltar algo. De organizar algo, de equilibrar algo. O de resolver un problema de los que se generan en instancias previas a los momentos de la elección.

La organización de un todo es decisiva para lograr los objetivos que se han planteado y dependerá de ello el resultado, un error de elección podría derivar en el debilitamiento de la fuerza expresiva o incluso conducir a la rigidez o a la confusión, por ello el creador se basa en su experiencia y en el conocimiento que tiene de la manera en que el espacio opera. Lo demás es intuición.

Podemos entonces inferir que la elección de un patrón constructivo posibilita o contribuye al carácter de la obra, pero depende de si lo que se busca es dinamismo, drama, solidez, quietud, estaticidad, monumentalidad, solemnidad. O fuerza expresiva.

Lo que difícilmente se buscará en una composición es rigidez o monotonía. Diríamos que éstas vienen solas. Utilizamos un poco de humor solamente para contrastar lo que ocurre en realidad: es probable que el aspecto compositivo sea el que más dificultades causa en el pintor, más allá de la complejidad del manejo de los otros elementos, éste en particular será un asunto difícil de resolver debido a la incertidumbre que conlleva el hecho de tratar de decidir entre diferentes opciones de posicionamiento, cuál podría ser aquel que represente la mejor elección. Porque los errores implican siempre pérdidas de algo, debilitamiento de algo, por ello, esta dificultad podría ser equiparable incluso con la dificultad misma de generar la propia idea.

Esto significa justamente que el manejo de los recursos constructivos, en términos de composición –la arquitectura del espa-

cio pictórico– tiene un carácter decisivo en el éxito o fracaso de la imagen. Es decir, se podría llegar a tener una idea incluso brillante, una propuesta original, pero si no encuentra una apropiada solución compositiva podría derivar en algo caótico, incongruente, y que significaría una pérdida –que no es poco– en términos de expresividad.

En este sentido, si no se atienden ciertos principios, algunos elementales, –ahí sí– el fracaso estará garantizado.

Observemos algunos de ellos: Si dividimos el espacio de nuestro formato a la mitad, en forma horizontal, obtendremos automáticamente una línea de simetría y si colocamos justo ahí un elemento (lo que ocurre generalmente con un principiante), por ejemplo, el típico caso de la línea de horizonte de un paisaje, automáticamente nos remitirá a la sensación de monotonía, de ello se desprende la recomendación en técnicas fotográficas de no hacerlo nunca, la recomendación entonces será: ajustar la lente de la cámara para que la línea de horizonte pase por encima de esa línea; o por debajo, en razón de que la circunstancia opere a partir de la alternancia de los espacios y no de su repetición, lo cual está tipificado como un error elemental.

Sin embargo, y aquí aparece lo paradójico del fenómeno artístico, podemos estar seguros de que habrá quien sea capaz de demostrar lo contrario, siendo consciente de ello –claro está–, y que utilizando sus capacidades creativas y (por qué no decirlo), también, su originalidad, se proponga revertir la situación y pueda aprovechar lo que en principio se estima como desventaja, para convertirla en atributo de su composición, especialmente si se lo ha planteado como un reto: convertir al propio problema en su solución.

Vayamos a otro problema que deriva de la división ahora por el eje vertical principal, el que divide el espacio en dos mitades, en sentido vertical, y que por lo mismo se convierte en un nuevo eje de simetría, con los mismos resultados del anterior pero ahora estableciendo un cruce ortogonal, que tiene la característica de resaltar el punto de mayor peso visual: el centro.

Punto en que se concentran y equilibran todas las fuerzas y dinámicas visuales internas que existen en nuestro formato. Y el hecho de que no sean en principio visibles, no significa que no estén ahí, lo que nos permite decir que se encuentran en su forma potencial. Hasta que encuentren, –y esto debido a que se encuentran ocultas o contenidas– su manifestación. Lo cual ocurrirá justo cuando coloquemos algún elemento en ese punto, que coincidirá también, si cruzamos además el formato con líneas en sentido diagonal, partiendo de las esquinas.

Consideramos entonces el área del centro como el de mayor peso visual y por lo mismo de mayor atracción-concentración, situación fácilmente demostrable si observamos el trabajo de un principiante que desconozca estas razones, invariablemente colocará el elemento principal en el centro. Se verá impulsado a hacerlo sin darse cuenta. Toda vez que tome nota de esta circunstancia intentará corregir la tendencia, –digamos natural– lo cual no será un asunto fácil, si consideramos que una buena parte del esfuerzo del pintor será justa y permanentemente dirigida a superar esta circunstancia.

Salvo en algún caso –similar al del ejemplo anterior– de alguien que se proponga, por alguna razón, utilizar conscientemente esta zona para estructurar su composición, incluso resaltando el hecho, convirtiendo igual (como se decía) al problema en su solución.

La ventaja –si lo logra– es que, en vez de generar monotonía o un peso visual excesivo, podría aprovechar la energía de estas fuerzas concentradas en ese punto, para dotar de energía y de fuerza expresiva a la composición.

Así que iremos aclarando que el buen manejo del espacio consistirá entonces en el reconocimiento y comprensión de dos aspectos básicos: lo que en principio no se debe hacer, luego lo que se podría hacer o intentar hacer, cualquiera de las dos opciones podría ser más útil, en términos digamos de administrar el espacio, dándole lugar a cada forma, o a cada aspecto, según el nivel de importancia que represente.

Hablamos de un conjunto de herramientas que permiten darle forma a las ideas, pero es un hecho que nunca podremos estar totalmente convencidos de haber elegido la mejor solución, pero en eso consiste justamente el proceso artístico, en el buscar entre las diferentes alternativas para configurar una imagen, la mejor.

Cualquier imagen o conjunto de elementos operará en función de fuerzas internas, de tensión, de ritmo, de peso visual, apreciables como conjunto de circunstancias que afectan o dinamizan según sea el caso.

Tras el análisis y la reflexión, se han alcanzado a identificar constantes que han permitido incluso la teorización, respecto del comportamiento en el cuadro de uno de los elementos esenciales derivado del reconocimiento de lo visible: La forma, que no sólo describe los límites que interpretamos como contorno, y que define los modos en que se presenta en el espacio pictórico, sino que nos muestra la apariencia visible de los objetos que nos rodean, y las circunstancias en que estos absorben o reflejan la luz, el espacio que ocupan, y que relacionamos luego, con las nociones de

escala real, apegada a la noción matemática de dimensiones, junto con la otra escala que consideramos relativa, en cuanto a proporción de tamaño por su apariencia y con la que podríamos denominar finalmente: la escala simbólica. La cual, como podemos entender establece en un sistema de signos, de elementos o de formas, aspectos cualitativos que conviven entre sí, en un esquema de relación jerárquica, en donde algo tiene más peso, o mayor tamaño, porque es más significativo.

Las condiciones del espacio pictórico operan en términos de orientación, posición, dirección, número, como variables básicas o esenciales, que se relacionan y multiplican su acción al asociarse con nociones de posicionamiento o condiciones de referencia, como: derecha-izquierda, arriba-abajo, dentro-fuera, vacío-lleño que derivan de nuestra experiencia vital y que permiten orientarnos, o definir nuestra posición en una circunstancia dada y en una importante medida, al enlazarse con las interpretaciones conceptuales, y psicológicas, devienen teorías, como las que planteó Kandinsky<sup>6</sup> tras descubrir la pin-

tura abstracta con la mejor intención de estructurar la pintura como un lenguaje, lo cual resulta más complicado de lo que se piensa, ya que es un asunto que ha generado toda suerte de aproximaciones, aunque los propios teóricos especializados en el intento de definición se acercan a conclusiones como el hecho de que la expresión artística no sea un lenguaje como tal, sino un medio de expresión.

Así que habría que considerar que el conocimiento, luego del manejo de todas las circunstancias que operan en el espacio pictórico, nos puede permitir un planteamiento adecuado de los temas o de lo que denominamos propuesta plástica, estética, si fuera el caso, pero es un hecho que, todo este conglomerado, lo que nos permite es desarrollar estrategias para dar forma a las ideas, a las intuiciones o que, llegado el caso, nos permite abordar la labor de una manera más directa, inmediata, si así se pretende, haciéndolo de una manera experimental, en donde la mancha, el punto, la línea, o el conjunto de los elementos plásticos puedan alcanzar su máxima expresión. ¶

---

6 Vasili Vasílievich Kandinski (Moscú, 1866-Neuilly-sur-Seine, 1944). Pintor ruso.

# La nada, el todo, realidad virtual

Por Jorge Chuey.

Las ideas son invisibles; el Dibujo las hace visibles; surgen de la nada de la obscuridad de la noche. Y de la nada surgen las imágenes; espacio donde las estrellas roban la luz al día para iluminar el espacio virtual de mi percepción.

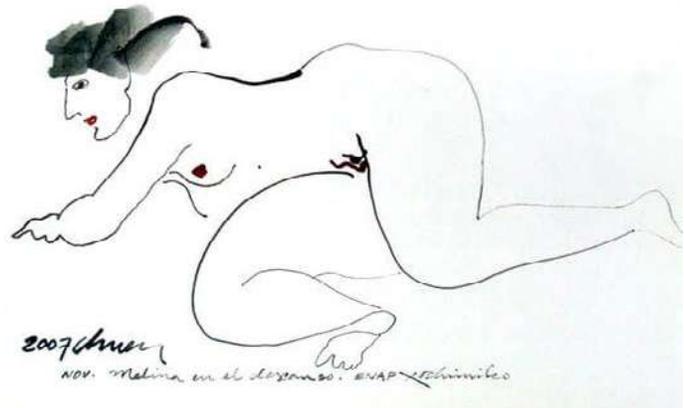
Penetro la zona del misterio; desnudez de pensamiento cobijado por el manto del silencio que me ampara del parloteo insistente de mis cinco sentidos.

Alcanzo el tiempo de otros tiempos; sin formas, sin horizontes, sólo me acaricia el gran vacío. Silencio que me cubre el cuerpo que se desvanece sin distinguir un camino, pero aprendo a disfrutar del estridente silencio de mi universo paralelo. Donde mi tiempo corre al revés.

Mas de pronto escucho un sonido; como aquel sonido que no quiere ser sonido, es el susurro del dibujo que interrumpe en el espacio del gran vacío; la nada, que me recuerda la creación del mundo; origen y fundamento de todos los seres.

Es asombroso vivir dentro del misterio; súbitamente las ideas se tornan visibles y puedo escuchar el clamor del alma sin mirar el afuera de la otra realidad.

En verdad que el espacio es la forma y la forma es el espacio que apresura al tiempo; todos los elementos se materializan en mi Ser. Espacio virtual; es ligero, es pesado, que deslumbra y asusta; me asombra; los sentidos se inquietan y luego hago a un lado lo que aprendí de la estética determinada y normativa.



© Jorge Chuey Salazar. Técnica: Tinta china con bambú.

Y como en la encrucijada, busco un lugar y me siento para no hacer nada, pues sólo deseo disfrutar el entorno virtual; mi verdadera y auténtica realidad.

Espacio que no tiene forma; espacio sin horizonte que se desvanece en el espacio; más allá del titilar de las estrellas, más allá de los sueños en la noche que fabrica mis ilusiones.

La nada, espacio sagrado donde el arriba es el abajo y el abajo es el arriba. Lugar del universo donde se borran lo terrenal y lo celestial. Cerca y lejos que se contemplan el uno al otro y puedo deambular entre ellos, sin tropiezo, sin enredo, sin angustia, no existe compromiso con ninguna forma, ir, venir, regresar y volver a partir sin entrelazarme.

De súbito las manos se mueven con vigor o con delicadeza y aparece la magia del dibujo; surge la línea que trae a mí realidad los sueños de aquellos tiempos que ya no están.



© Jorge Chuey Salazar. Técnica: Tinta china con bambú.

Me asombra poder resucitar los sueños ya muertos y volver la alegría de cuando era un niño; cuando contemplaba la turbulenta línea del agua que humedecía mis pasos sobre aquella pila de carbón ahumado por el fulgor abrazador de los recuerdos.

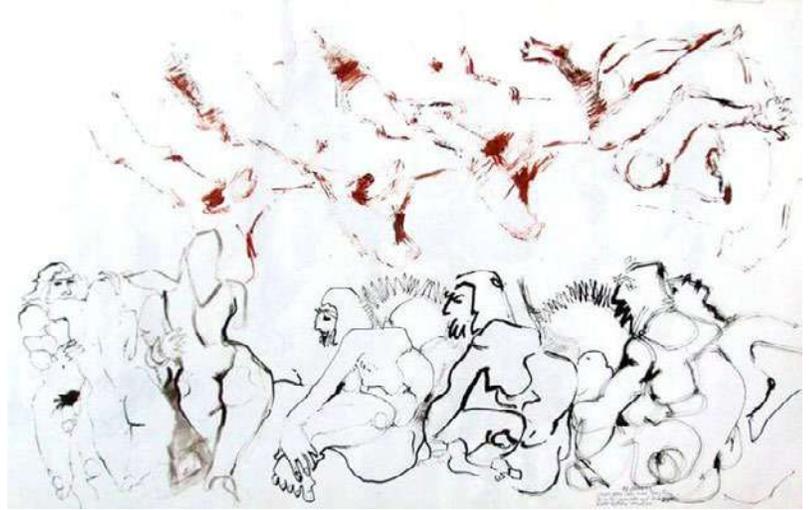
Líneas que conforman rostros que no sé porque vienen a mí; rostros que me miran y yo también los miro; para reconocer mis emociones. Huellas marcadas por el tiempo que han dejado un rastro de querer ser y no ser; la verdadera esencia del Ser. Mi verdadero nombre. Entonces comprendo las palabras púrpuras del corazón que me gritan pidiendo auxilio para dejar de ser yo; de ser lo que no fui y querer ser lo que fui.

En este mundo he tratado de ser dueño del conocimiento, un punto imperceptible en la inmensidad de mi universo que se convierte cada día en la luz natural, una gran luz que me deslumbra a cada instante al descubrir el sentido de la vida.

Luz que refleja mi pensamiento en un espejo agujereado por ambos lados que me simbolizan el poder entrar y el poder salir de la verdadera realidad.

Sabiduría que me hace comprender el símbolo de los elementos que se manifiestan dentro de mi Ser para convertirme en el quinto elemento efusivo y creador.

Origen y fundamento donde nació y he crecido; tierra del norte revolucionario que está viva en constante involución y me significa el eterno retorno, se metamorfosea al transcurrir el tiempo; semen petrificado que origina la vida; elemento que produce



© Jorge Chuey Salazar. Técnica: Tinta china con bambú.

alimento para el hombre y también para los dioses, símbolo de nacionalidad y de pertenencia.

El líquido vital y transparente; sin olor, sin sabor, que forma la lluvia que humedece mis pestañas, y corre por los ríos y los arroyos, y también forma el carácter de profundidad e inmensidad de los mares de la indiferencia.

Calor y luz producidos por la constante involución de mi Ser que sirve de combustión. Proceso creativo; con llama o sin ella, una hoguera como señal en el camino para transformar al mundo. Es un efecto para encontrar el gran arsenal de las armas escondidas para convertirlas en un torbellino de ideas que evolucionan hasta convertirse en una verdadera revolución para cosechar los frutos en ese día que está por llegar.

La mezcla de alientos vitales que me permiten explorar las formas y los espacios. Vientos que soplan al oriente del paraíso original por amor a la naturaleza; vientos que te invitan a considerar el pensamiento holístico, para buscar el tiempo de cada una de las formas que componen mi universo paralelo. Trato de caminar orillado a la orilla del viento de suave brisa y fuerza creadora.

Acciones que me transforman en el quinto elemento y me permiten participar en la creación de imágenes invisibles como la noche e impalpables como el viento; participo como un tercero en la creación del mundo visual que me atesora.



© Jorge Chuey Salazar. Técnica: Tinta china con bambú.

Ahora vivo en mi universo paralelo donde mí tiempo corre al revés; esa es la verdadera realidad en mi mundo perceptual, mi auténtica y única realidad, donde se almacenan los sueños para dar origen a la poesía de la vida y motivar la acción poética con imágenes que surgen de la Nada para recrear el Todo.

Es el lugar de mi percepción, única y diferente, donde se manifiesta el eterno retorno entre involución-evolución-revolución. Es el acto que sustenta mi creatividad en lo más profundo de mis entrañas: dos lados distintos en mi cabeza que dirigen y controlan todo mi cuerpo y un corazón dador de vida, que me simboliza el principio y el fin; el primero y el último en manifestarse en este mundo con su púrpura latir.

La nada es el gran vacío que se produce entre la aspiración y la respiración para alcanzar la plenitud en mi atormentada existencia. La nada, donde habita la oscuridad plena de luz; chispa que prende la hoguera que no ahúma, pero me ilumina y me permite atizar el fuego de la vida.

Atizar el fuego no es cosa para principiantes; el vacío es toda la plenitud que se convierten en la constancia rítmica de la creación. Cuando de la nada puedo sacar formas y espacios para iniciar una lucha contra la nostalgia y el recuerdo, tengo que reclamar el derecho para conservar la perpendicularidad de mantenerme de pie y poder preparar las estrategias para la acción dibujística y su desarrollo en los entornos de mi realidad virtual.



© Jorge Chuey Salazar. Técnica: Tinta china con bambú.

Ese espacio íntimo y privado, donde sólo Yo puedo entrar para poder atrapar al tiempo.

El Cerca y el junto de súbito se integran para fundamentar el dominio de la intuición para retroalimentar lo eidético. Lo cerca y lo junto se convierte en el arriba y el abajo; cielo y tierra confundidos en un todo, sin horizontes fronterizos entre el verde-azul que se esfuma en el infinito. La producción se torna fácil-difícil; difícil y fácil; donde la izquierda y la derecha se tornan en una sola; y la lógica del raciocinio le da el paso al pensamiento de la ensoñación, y las cosas se miran tal como son y la imagen es lo que parece; pero, parece lo que no es en el juego de la vida.

Espacio indeterminado y real donde todas las líneas convergen al centro del poder para después divergir por todos los rumbos del universo determinado.

Estado virtual y holográfico, mágico y misterioso que genera el lenguaje abstracto, síntesis de lo esencial en los juegos de la vida o del pensamiento mimético que copia la naturaleza auténtica del Ser; concreto y dirigido, pero libre, objetivo e imaginativo.

Analítico y separador de distancias, lineal-espacial que entreteje la realidad del Ser. Intuitivo y racional; secuencial y múltiple a la vez; Analítico, pero también holístico; objetivo-subjetivo; sucesivo-simultáneo; así comprendo mi Realidad Virtual; espacio indeterminado de mí percepción, única y autónoma, pero, sobre todo, no sumisa. ♪

# 'Tief Unter'

## (En las profundidades). Un acercamiento al cine expresionista alemán

“Cuanto más espantoso se vuelve este mundo, tanto más el arte se vuelve abstracto, mientras que un mundo feliz, crea un arte realista.

Wassily Kandinsky

Por Adriana Romero Lozano.

En las profundidades, así inicia el filme, el primero catalogado por la Unesco como Memoria del Mundo<sup>1</sup>, *Metrópolis*<sup>2</sup>, dirigida por Fritz Lang<sup>3</sup>, una obra que surge del proceso de búsqueda de innovación y rebeldía ante *La Belle Époque*, el pensamiento positivista, que veía a la ciencia y a la tecnología como cumbre de avance y civilidad. Las vanguardias de inicios del siglo XX, como el movimiento Dadá, cuna del surrealismo y en particular, la que nos atañe, el Expresionismo Alemán (*Deutschen Expressionismus*), que hace eco al pesimismo y al sentimiento de angustia causada por las pérdidas dejadas por la Primera Guerra Mundial (1914–1918) y la firma del Tratado de Versalles.

Las raíces de la vanguardia expresionista surgieron en Dresde en 1905, con el movimiento El Puente (*Die Brücke*) con su deseo

de búsqueda, innovación no objetiva, la relación entre su interior y la naturaleza, y la expresión de sus emociones, queda ilustrado en el siguiente extracto: “...*Está con nosotros todo el que refleja, directamente y sin falsearlo, aquello que le impulsa a crear*”, que aparece en el manifiesto grabado en madera por Krichner.

Posteriormente Wassily Kandinsky<sup>4</sup>, conformó el grupo El jinete azul (*Blau Reiter* 1911–1914), que terminó por el inicio de la Primera Guerra Mundial y la lamentable pérdida de August Macke (1887–1914) y Franz Marc (1880–1916) quienes formaron parte del *Blau Reiter*; quienes murieron en el frente de guerra.

Y después de perder una guerra, y gran parte de una generación de jóvenes prometedores, con un país humillado, derrotado y endeudado, parece ser que lo que tenían que expresar se refleja, en sentimientos de dolor, muerte, locura y enfermedad. Materia prima de los guiones del cine expresionista, esta escuela del cine mudo del terror, con su estética del claroscuro, que lo acer-

1 <http://www.unesco.org/new/es/santiago/communication-information/memory-of-the-world-programme-preservation-of-documentary-heritage/>

2 *Metropolis*. Dir. Fritz Lang. Alemania, 1927.

3 Friedrich Christian Anton Lang, conocido como Fritz Lang (Viena, 1890–Los Ángeles, 1976). Director de cine austriaco.

4 Vasili Vasílievich Kandinski (Moscú, 1866–Neuilly-sur-Seine, 1944). Pintor ruso.

ca al *tenebrismo*, sus sombras vivientes, y el exagerado dramatismo, la personalidad patológica de sus protagonistas, son algunos de las características de dicho género.

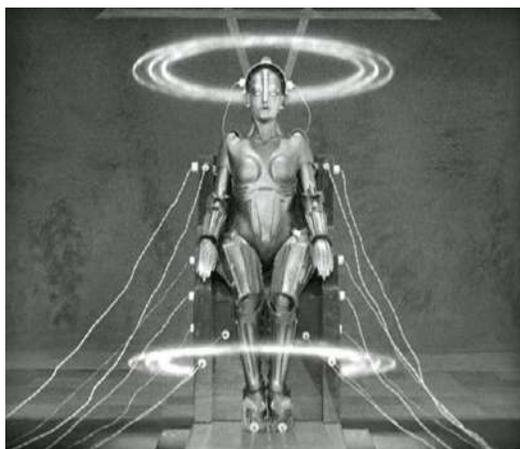
En medio de esto, *Metrópolis* trata de dar una alternativa, crear una reconciliación que sólo el amor y la ciencia ficción podría traer, no exenta de la polarización entre las clases sociales de una ciudad futurista, que ha apostado al triunfo de la ciencia sobre la naturaleza y el humanismo. El conflicto entre el hombre máquina, la creación antropomórfica de un científico resentido, obsesionado con la venganza hacia el director-presidente de la ciudad, Johan Joh Frederesen (Alfred Abel). La pérdida de humanismo; la glorificación de la maquinaria, de lo industrial, lo orgánico versus lo metálico. Todo este mundo mecánico, parece ser consumido ante un “Moloch” devorador.

Es evidente en el filme, el marcado uso de simbolismo y religiosidad: En la imagen inferior, podemos ver el uso de la estrella de 5 picos, conocida como pentagrama (según la orientación de los picos, es asociado con el culto al diablo, al mal) sobre el asiento (trono) de la máquina de la perversión, del robot antropomorfo: cual corona de impiedad.

5 Moloch, el Dios Toro fue adorado por Fenicios, Canaanitas y Cartagineses, exigía un holocausto de niños recién nacidos para ser devorados por las llamas sacrificales. Moloch era representado como un ser antropomórfico con cabeza de toro y cuerpo de hombre, simbolizaba el fuego purificador, un elemento que traía consigo la paz a las almas que lo adoraban. En todas sus representaciones el Dios presenta algún objeto que denota su condición de rey, ya sea mediante la incorporación de un báculo, una corona o un trono. Los adoradores fueron conocidos como Moloquitas, y con el tiempo se fueron alejando de la religión hebrea hasta que perdió fuerza con la entrada del cristianismo temprano. En la edad media, el nombre de Moloch se adhirió en la demonología oficial, considerado como un demonio que provoca el llanto de las madres al robarle sus hijos.



El Moloch en la película de Fritz Lang aparece como un monstruo que devora a los trabajadores encargados de las máquinas de producción.  
*Metropolis*. Dir. Fritz Lang. Alemania. 1927.



*Metropolis*. Dir. Fritz Lang. Alemania. 1927.



*Metropolis*. Dir. Fritz Lang. Alemania. 1927.



Metropolis. Dir. Fritz Lang. Alemania. 1927.  
El ser robot antropomorfo, disfrazado de María, caracterizada como la Ramera de Babilonia.

Y en este, claroscuro del film vemos por un lado a la María (Brigitte Helm), noble y santa en oposición de María la máquina nido de todos los pecados capitales, la Ramera de Babilonia en persona.

En este mundo futurista del 2026, al que parece estar acercándonos a una encrucijada apocalíptica similar, donde el abuso de la industrialización, los combustibles fósiles, los plásticos y el consumismo atroz, nos acerca a esa realidad apocalíptica. La reconciliación entre este choque de clases, entre la élite y lo subterráneo de los trabajadores, se encuentra en el amor, representado con la frase estructural del guión: Mediador entre el cerebro y la mano ha de ser el corazón<sup>6</sup>. Es el espíritu que salva de esa realidad: el amor. Y tal vez, sea lo que nos salve ahora como humanidad, reflexionando en las profundidades de nuestro corazón.

Si bien *Metropolis* es la cumbre del cine expresionista, el filme precursor se encuentra en 1913: *El estudiante de Praga*<sup>7</sup> (también conocido como *Un trato con Satán*<sup>8</sup>) de Paul Wegener y Stellan Rye, basado en la historia de diversos textos de Edgar Allan Poe, “William Wilson” de 1839,

6 Mittler zwischen Hirn und Hand muss das Herz sein.

7 Der Student von Prag. Dir. Paul Wegener y Stellan Rye. Imperio Alemán, 1913.

8 Bargain with Satan.



Er Student Von Prag.  
Dir. Paul Wegener y  
Stellan Rye. Imperio  
Alemán. 1913.

del poema de Alfred de Musset, La noche de diciembre (*La Nuit de décembre*) de 1835 y de la leyenda germana “Fausto”. Todas estas historias se conjugan en un drama psicológico, de la mano del terror y el romance, este filme, marca los orígenes del cine expresionista alemán.

Quince años después del manifiesto de Krichner en 1920, el filme *El gabinete del doctor Caligari*<sup>9</sup>, dirigida por Robert Wiene, obtuvo gran difusión a nivel internacional, es aquí donde el estilo del cine expresionista alemán queda manifestado: el uso de escenografías oníricas, la creación de atmósferas siniestras, una iluminación con una calidad de luz dura, que crea “sombras asesinas”, tan protagonistas como el resto de los personajes, cuya interpretación tiene claras raíces teatrales. En la escenografía se ve la clara influencia de las vanguardias pictóricas. El cine de cámara (*Kammerspielfilm*), término derivado del *Kammerspiel* (teatro de cámara), haciendo notables esfuerzos para que este tipo de cine mudo pueda a través de efectos tan dramáticos alcanzar una narración basada en elementos puramente visuales: el *atrezzo*; la interpretación actoral, destacando la poca utilización de cortinillas con rótulos.

9 Das Cabinet des Dr. Caligari. Dir. Robert Wiene. Alemania, 1920.



Das Cabinet des Dr. Caligari. Dir. Robert Wiene.  
Alemania. 1920.



Das Cabinet des Dr. Caligari. Dir. Robert Wiene.  
Alemania. 1920.



Nosferatu, eine Symphonie Grauen. Dir. Friedrich Wilhelm Murnau. Alemania. 1922.

Tanto fue el impacto del filme, del género y del estilo, que se empleó el término *caligarismo*, para referirse a otros filmes de este género. Personajes en mundos delirantes, como el creado en la mente de Francis (Friedrich Feher) protagonista que está encerrado en una institución mental; toda la historia es un desvarío y el mundo representado recrea las deformaciones de su mente. Se evidencia, además, la influencia de las teorías sobre la mente, la hipnosis, propuesta por Sigmund Freud<sup>10</sup> (para esa época ya había escrito su obra más célebre: *La interpretación de los sueños*, 1899).

Otro filme emblemático de este género es *Nosferatu: una sinfonía del horror*<sup>11</sup> de 1922 del director Friedrich Wilhelm Murnau<sup>12</sup>. Una historia basada en la novela *Drácula* de Bram Stoker<sup>13</sup>, por este motivo y al no tener los derechos correspondientes, la viuda del escritor lo demandó y Murnau, al perder, fue condenado a destruir todas las copias del filme, pero gracias a que alguna quedó guardada, hoy en día podemos disfrutar de esta obra del cine mudo de horror, una verdadera obra de culto. Triste que unos vándalos, tal vez fanáticos siniestros del director, profanasen su tumba en dos ocasiones y en la segunda robaran su cráneo, posiblemente con fines ritualistas.

10 Sigismund Schlomo Freud (Príbor, 1856–Londres, 1939).

Médico neurólogo austriaco.

11 *Nosferatu, eine Symphonie Grauen*. Dir. Friedrich Wilhelm Murnau. Alemania, 1922.

12 Friedrich Wilhelm Murnau (cuyo verdadero nombre era Friedrich Wilhelm Plumpe) (Bielefeld, 1888–Hollywood, 1931). Director de cine alemán.

13 *Drácula* es una novela publicada en 1897 por Abraham "Bram" Stoker (Clontarf, 1847–Londres, 1912). Novelista y escritor irlandés.

Escuela para la posteridad es el cine expresionista alemán, que contribuyó directamente al cine negro (*film noir*), que utilizaba temas relativos a *gansters*, el *detective story* y los *thrillers*.

Un claro ejemplo, el caso del director Fritz Lang quien emigró a Hollywood huyendo del nazismo al no aceptar el ofrecimiento de Joseph Goebbels de tomar la dirección del estudio cinematográfico Universum Film AG (UFA). Lang contribuyó a la industria fílmica estadounidense con varias películas destacando: *Sólo se vive una vez*<sup>14</sup>, una de las primeras películas del cine negro y *La mujer del cuadro*<sup>15</sup>, por citar algunas.

La influencia del cine expresionista alemán continuará marcando a directores como Tim Burton, y seguirá contribuyendo

a cualquier creador, deseoso de manifestar su interioridad, su subjetividad, a través de la creación de atmósferas, y del uso de la iluminación discursiva. ¶

### Referencias

- Costa, A. (1991). Saber ver el cine. Instrumentos Paidós. México.
- [https://www.correodelmaestro.com/publico/html5092016/capitulo6/expresionismo\\_el\\_puente.html](https://www.correodelmaestro.com/publico/html5092016/capitulo6/expresionismo_el_puente.html)
- <https://iheartart.blog/2019/01/02/el-expresionismo-aleman-como-reflejo-de-la-devastacion-de-un-pueblo/>
- [http://www.actuallynotes.com/expresionismo-aleman-metropolis-html/?fbclid=IwAR3JGxREFcWYP8A9nEzsLok8syTGIHZg-T6keqL7JXblYVKPYN\\_ylpzihp8k](http://www.actuallynotes.com/expresionismo-aleman-metropolis-html/?fbclid=IwAR3JGxREFcWYP8A9nEzsLok8syTGIHZg-T6keqL7JXblYVKPYN_ylpzihp8k)

---

14 You Only Live Once. Dir. Fritz Lang. Estados Unidos, 1937.

15 The Woman in the Window. Dir. Fritz Lang. Estados Unidos, 1944. Basada en la novela de 1942 Once Off Guard, escrita por J. H. Wallis.

# El síndrome de Selene Sepúlveda

“La felicidad de la vida se busca sobre todo en el goce de la belleza, donde quiera que esta se muestra a nuestros sentidos y a nuestro juicio, la belleza de las formas y los gestos humanos, los objetos naturales y los paisajes, las creaciones artísticas e incluso científicas. Esta actitud estética hacia la meta de la vida ofrece escasa protección contra la amenaza de sufrimiento, pero puede resarcir de mucho.

Sigmund Freud

Por Fabio Vélez Bartomeu.

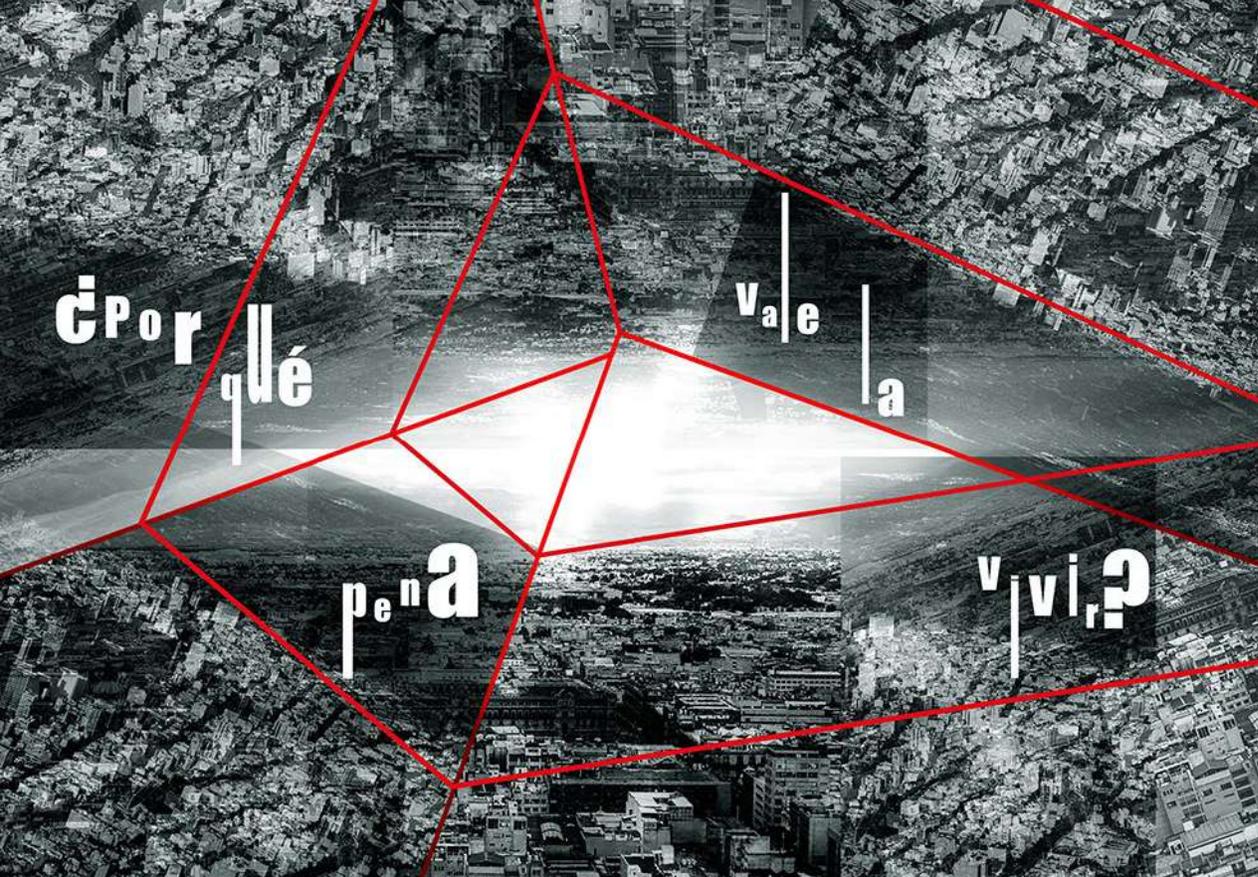
S upongo que muchos de los lectores reconocerán la siguiente escena de *Manhattan* (1979). Woody Allen, haciendo Woody Allen, aparece recostado en un sofá con una grabadora en su regazo. El motivo de esta autoentrevista no es otro que reunir ideas para un cuento. Apenas intimidado por las grandes cuestiones existenciales, el protagonista se interroga:

¿Por qué vale la pena vivir? Es una buena pregunta. Mmmm. Bueno, hay varias cosas que... que creo que hacen que valga la pena... Eh ¿cuáles? Bien, para mí... mmm, eh, yo diría... Groucho Marx, por decir una... Willie Mays... el segundo movimiento de la Sinfonía Júpiter y el “Potato Head Blues” de Louis Armstrong; las películas suecas, naturalmente... “La educación sentimental” de Flaubert, Marlon Brando, Frank Sinatra, las increíbles manzanas y peras de Cézanne... los cangrejos de Sam Wo’s... El rostro de Tracy...

Dejemos a un lado acaso lo más importante, el rostro de Tracy, y prestemos atención al resto de elementos incluidos en la lista. Prescindamos, además –una última concesión– del beisbolista Willie Mays. Pues bien, si procediéramos raudos a la liquidación de un saldo esto sería lo que nos encontraríamos: cine, música, más cine (era previsible), literatura, cine nuevamente, pintura y gastronomía. En suma, arte.

Me vería muy ufano, ciertamente, si me atreviera a dar por sentado que estos ejemplos traídos por Allen (ejemplos, insisto, por los que merece la pena vivir) fueron escogidos por haber sido detonantes de emociones estéticas lo suficientemente intensas y extenuantes como para ser incluidas en el *síndrome de Stendhal*. Al síndrome le viene el nombre, como es harto sabido, por unas notas que Stendhal<sup>1</sup> recogió en su viaje a Italia y que Graziella

1 Henri Beyle (Grenoble, 1783–París 1842). Escritor francés, más conocido por su seudónimo Stendhal.



© Jonathan Morales  
Ocampo, 2019

Magherini<sup>2</sup>, con destreza notoria, utilizó para su conceptualización psiquiátrica. Saliendo de la *Basilica di Santa Croce* (en Florencia), Stendhal relata:

Había llegado a ese grado de emoción en el que se tropiezan las sensaciones celestes dadas por las Bellas artes y los sentimientos apasionados. Saliendo de Santa Croce, me latía el corazón, la vida estaba agotada en mí, andaba con miedo a caerme<sup>3</sup>.

Algo aturdido y titubeante, al verse embargado por una belleza –que, en su exuberancia, se resistía a cualquier asimilación expedita y fácil–, Stendhal trata (como puede) de narrarnos esta singular experiencia estética. Es justo por este motivo geográfico que algunos, no satisfechos con la denominación inicial, han preferido reasignarle un nuevo nombre:

2 Graziella Magherini. (Florencia, 1927). Psiquiatra italiana, también experta en historia del arte.  
3 H. B. Stendhal (1999). Roma, Nápoles y Florencia. Traducción, introducción y notas de Jorge Bergua. Pre-Textos. Valencia. p. 266.

el *síndrome de Florencia*<sup>4</sup>. Más allá de las denominaciones (ha habido alguna más), lo que me interesa para este texto es el ensayo de un *síndrome* distinto y disímil precisamente por intentar dar cuenta de una experiencia adversa a la aquí presentada. Me refiero ya en concreto a lo que denominaré, a falta de un nombre mejor, el “*síndrome de Selene Sepúlveda*”.

El nombre, así como la materia prima para tratar de construir este trastorno, proviene de una novela de Enrique Serna, titulada *Señorita México* (1987). Allí la protagonista, una *Miss* venida a menos,

4 El Síndrome de Stendhal se ha definido como una enfermedad psicósomática, la cual se manifiesta cuando un individuo contempla obras de arte, y se enfatiza aún más si se localizan un gran número de ellas concentradas en un mismo emplazamiento. Los síntomas que recoge este síndrome serían tales como vértigo, confusión, pérdida del conocimiento, elevado ritmo cardíaco o incluso alucinaciones. Este síndrome –también denominado “Síndrome de Florencia” o “estrés del viajero”– se ha convertido en toda una referencia de la reacción romántica ante la saturación de belleza y el goce artístico. <https://www.elsestudiodelpintor.com/2015/04/el-sindrome-de-stendhal-o-sindrome-de-florencia/>

es traicionada por un periodista que retoca y edita sus declaraciones para obtener un reportaje todo lo sórdido y sensacionalista que uno pueda imaginarse. Profundamente humillada, al verse biografiada como un juguete roto *más* del mundo de la farándula, Selene Sepúlveda decide cortar por lo sano, y vuelve al departamento para arreglar su despedida. Emulando a partes iguales, sin saberlo ni pretenderlo, los suicidios de Anne Sexton y Sylvia Plath, es decir, esperando impertérritamente, con una copa en la mano, esa apacible y poética muerte por inhalación de gas, Selene Sepúlveda vacila por unos instantes de la conveniencia de su plan. Barajando una excusa para el arrepentimiento, se acerca al rellano de una ventana a la búsqueda de alguna nota de esperanza, un mínimo asidero de sentido, y sólo observa la calzada Zaragoza, su familiar paisaje urbano. Es entonces cuando se rearma de valor y decide proseguir con su designio inicial. Este es el pasaje:

A las seis de la tarde, por la calzada Ignacio Zaragoza pasaba una larga fila de camiones que se dirigían a Puebla o a Veracruz, cargados de cemento, gallinas, pasajeros, petróleo. Abrió la ventana para contemplar la parsimonia de los obreros que cruzaban la calle despacio, sin miedo a ser atropellados, y la vinatería profusamente iluminada donde una teporocha se había acostado a dormir la mona. Se dispuso a ver la ciudad por última vez después de borropear varias notas con el tradicional “no se culpe a nadie”. Entonces tuvo una crisis de arrepentimiento y se levantó decidida a romper la ventana. Estuvo a punto de quebrarla, pero el espectáculo abrumador del Distrito Federal en el crepúsculo, con las antenas de televi-

sión apuñalando al cielo y el horizonte cerrado por un telón de humo, la convenció de que sería mejor detener el golpe y resignarse a la muerte<sup>5</sup>.

Al leer este pasaje, momento dramático que se despacha en las primeras *páginas* de esta novela anacrónica, uno no puede dejar de preguntarse, en un ejercicio contrafáctico (estéril en la Historia, pero no en la literatura), qué hubiera sido de la protagonista de haberse asomado al alfeizar de la ventana y haber divisado, pongamos por caso, los Campos Elíseos (de Polanco o de París). No lo sabemos y no lo sabremos nunca. Sí conocemos, sin embargo, su contradictoria experiencia de niña, en la casa paterna, en Tacubaya:

Indignada, celosa, odiando la dictadura de los adultos, subía a ventilar su desilusión a la azotea, donde se torturaba mirando las torres del Castillo de Chapultepec. Su magnificencia, comparada con el tétrico bosque de antenas y jaulas de tender, la hundía en la autocompasión. Era la cenicienta, pero sin hada madrina que la sacara del purgatorio<sup>6</sup>.

Podríamos decir, de esta segunda experiencia, que al menos la cenicienta puede soñar con lo que ve, mantener un resquicio de esperanza. ¿Tenía sentido mantener esa misma esperanza o una sucedánea ya de adulta y sin ningún señuelo a la vista? Mujer viajada, gracias a los certámenes de belleza y a los contratos de representación y publicidad que vinieron con ellos, pudo conocer ciudades inigualables como Nueva York, París o Roma. Nada casualmente, será justo en Italia donde, como Stendhal,

5 E. Serna. (2015). *Señorita México*. Seix Barral. México. pp. 11-2.

6 *Ibid.*, p. 198.

se impresionará ante un arte que la dejará, al igual que a una de sus acompañantes (la Miss Costa Rica), completamente “alelada”<sup>7</sup>.

En el discurso que le escribieron, y que recitó con convencimiento, para el concurso de Señorita del Distrito, Selene Sepúlveda ya había defendido la necesidad de romper el destino aciago de esta ciudad interpellando a los ciudadanos a involucrarse en la construcción de una ciudad “más limpia, mas bella y más digna”<sup>8</sup>. Y es que lo cortés, como dice el refrán, no está reñido con lo valiente. La propia Selene reconoce, en las declaraciones al periodista, que la provincia no es opción para ella pues virtudes tales como la privacidad, la diversión y el arte allí escasean, y sólo en la ciudad éstas pueden disfrutarse, si bien al inmodico precio del tráfico, la contaminación y la violencia. Llama, en este sentido, la atención el hecho de que la protagonista denuncie en repetidas ocasiones la contaminación, a la que el habitante de la ciudad se ve sometido en todos sus semblantes, a saber, visual, acústica y olfativa: “...el espectáculo abrumador del Distrito Federal en el crepúsculo, con las antenas de televisión apuñalando al cielo y el horizonte cerrado por un telón de humo”<sup>9</sup>, “Voy a cerrar la ventana, no vaya a ser que se grabe el ruido de los camiones. Odio esta maldita calzada, cada vez que pasa un tráiler siento que tiembla”<sup>10</sup>, “Sí, uno se queja mucho del tráfico, del esmo (sic)...”<sup>11</sup>.

Tras esta lectura, sería pertinente cuestionarse la posibilidad o no de un “síndrome de Selene Sepúlveda”. Pues bien, si tuviera que aventurar una definición y unos síntomas, diría algo parecido a esto: este

síndrome aparece cuando, en el caso de las ciudades, éstas están articuladas –arquitectónica, paisajística y urbanamente– de tal manera que no sólo no despiertan ninguna emoción estética en el espectador, sino que, todavía peor, pueden conducirlos a un hartazgo vital perfectamente compatible con acusados cuadros depresivos. Este escenario puede verse agravado por las distintas contaminaciones (visual, acústica, olfativa) al saturar las capacidades de los sentidos y entumecer todavía más si cabe sus usos estéticos. Algunos de los *síntomas* pueden reconocerse en los siguientes:

- Merma en la capacidad de asombro para lo *más* inmediato y ordinario.
- Aumento de la inmovilidad comprobable en la reducción de los trayectos pedestres o en una reclusión injustificada en el hogar.
- Disminución de los enfoques visuales con gran profundidad de campo.
- Hipoacusia relacionada con el ruido, proveniente de la ciudad o de altavoces y cascos o audífonos.
- Hiposmia derivada de la contaminación, el uso de máscaras, fragancias ambientales y perfumes.

Juan Villoro relata, en sus crónicas sentimentales sobre la Ciudad de México, la siguiente anécdota relacionada con la delegación Iztapalapa:

Mi director de tesis, Federico Nebbia, sociólogo argentino que había estudiado en el arbolado Harvard (...) acuñó un aforismo para sobrellevar aquel precario entorno [UAM-Iztapalapa]: “La única forma de sobreponerse a un lugar desagradable es vivir en él”<sup>12</sup>

7 *Ibid.*, pp. 112-3.

8 *Ibid.*, p. 142.

9 *Ibid.*, p. 12.

10 *Ibid.*, p. 105.

11 *Ibid.*, p. 138.

12 J. Villoro (2018). El Vértigo horizontal. Almadía. México. p. 273.

Detrás de esta máxima, con visos de profecía autocumplida, se guarece una actitud de raigambre estoica que es, hasta donde alcanzo, buenamente objetable. Por decirlo rápido y pronto, si transformar la necesidad en virtud es muestra probada de sabiduría, esta parece dejar de serlo cuando se exceden ciertos umbrales sádicos. Es justo por ello que, para los más inconformistas, el referido aforismo pueda sonar decepcionante. ¿Y si vivir no fuera suficiente, y sobreponerse exigiera algo más? Pienso, por ejemplo, en la voluntad de cambiar ese lugar desagradable. Es más, de no ser lo anterior viable, ¿no sería igual de legítimo ensayar alguna suerte de escapada?

Carlos Monsiváis, con su certero ojo de antropólogo de la urbe, dejaba caer en *Los rituales del caos* la siguiente observación: “Siempre se vuelve a la gran explicación: pese a los desastres veinte millones de personas no renuncian a la ciudad y al Valle de México, *porque no hay otro sitio adonde quieran ir y, en rigor, no hay otro sitio adonde puedan ir*”<sup>13</sup>. Dejando al margen las razones progresistas y posapocalípticas

aducidas por Monsiváis, tengo para mí que sólo la segunda, mas no la primera, podría fungir como contraargumento de peso a la salida escapista y, en no menor medida burguesa, poco antes por mí planteada. Pero, insisto, sólo la segunda.

Y es que la ciudad contiene muchas ciudades en su interior (léase: colonias), y no todas pueden, ni merecen, ser medidas por el mismo rasero. Probablemente, sólo para unos pocos resulte ventajoso el cómputo final entre ventajas y horrores porque sólo para *esos* pocos, los más privilegiados, sea posible de extraer del caos las recompensas que permitan resarcir las sensaciones de vida invivible. ¶

#### Referencias

- C. Monsiváis. (1995). *Los rituales del caos*. Era. México.
- E. Serna. (2015). *Señorita México*. Seix Barral. México.
- H. B. Stendhal (1999). *Roma, Nápoles y Florencia*. Traducción, introducción y notas de Jorge Bergua. Pre-Textos. Valencia.
- J. Villoro (2018). *El Vértigo horizontal*. Almadía. México.

13 C. Monsiváis. (1995). *Los rituales del caos*. Era. México, p. 20.

# Ideas y plagios

Por Mario Balcázar Amador.

■ Qué es lo que hace que una obra sea original? ¿Es posible diseñar sin parecerse a otro?

Estaba en el Centro Pompidou<sup>1</sup> viendo una obra de arte que me había cautivado. Se trataba de una pintura en acrílico, de grandes proporciones, esencialmente tipográfica, con una frase sin sentido para mí, porque no sé en qué idioma estaba escrito, con cada una de las letras colocadas dentro de pequeños cuadros simulando ventanas. Su estética era impecable, la calidad del trazo, la combinación de los colores que emulaban una construcción esencialmente de concreto, con los tonos apagados, pero contrastantes entre sí.

El motivo por el que captó mi atención fue por el gran parecido a un proyecto que estaba trabajando. Fue como haberme trasladado al futuro y ver mi obra terminada —trazos más, trazos menos— en un lienzo muy diferente. Resultó tan frustrante, como si me hubieran contado el final de una historia que estaba disfrutando página a página, con el agravante que, una vez revelado el resultado final, no me es posible llegar al mismo lugar de forma legítima, aunque ya esté en ese camino. ¿Qué iba a hacer ahora? Cualquiera que fuera el resultado de mi diseño, o era un plagio o tomaría un camino que seguramente no me gustaría, conociendo lo que pudo haber sido.

Sin embargo, más de una vez me he topado con proyectos que han resultado parecidos a mis diseños, a la inversa del ejemplo del cuadro en el Pompidou, he visto coincidencias en diseñadores de Japón o Dinamarca que usan la tipografía de la misma forma, la estética y el aprovechamiento del espacio que fácilmente podría proclamar como ideas copiadas bajo alguna forma de espionaje.

Como diseñador gráfico en pleno siglo XXI, el tema del plagio está en mi cabeza constantemente, al grado de tratar de evitar sobreexponer mis ideas con referencias navegando sin control en internet. Me he vuelto más cauto de lo que veo en Behance<sup>2</sup>, Pinterest<sup>3</sup> y en el buscador de Google. Un cliente, que quería el diseño de una marca, me comentó que era al segundo estudio al que acudía, luego de que el primero no le ofreció una solución aterrizada a sus requerimientos. Le pedí que no me enseñara la propuesta que le habían hecho, que prefería trabajar sobre terreno virgen, aunque ello implicara el riesgo de llegar a resultados parecidos, poniendo en evidencia más que mi trabajo, la comunicación que me daba el cliente. Con ese factor de estrés, el cliente recibió el proyecto tal y como lo esperaba. Sigo sin saber la propuesta rechazada por el anterior despacho, creo que ya no me interesa conocerla.

Hay que acostumbrarse a trabajar con este factor de que las ideas son una bomba de tiempo esperando explotar. Existen

1 El Centro Pompidou es el nombre más comúnmente empleado para designar al Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou de París. <https://www.centrepompidou.fr>

2 <https://www.behance.net/>

3 <https://www.pinterest.com.mx/>

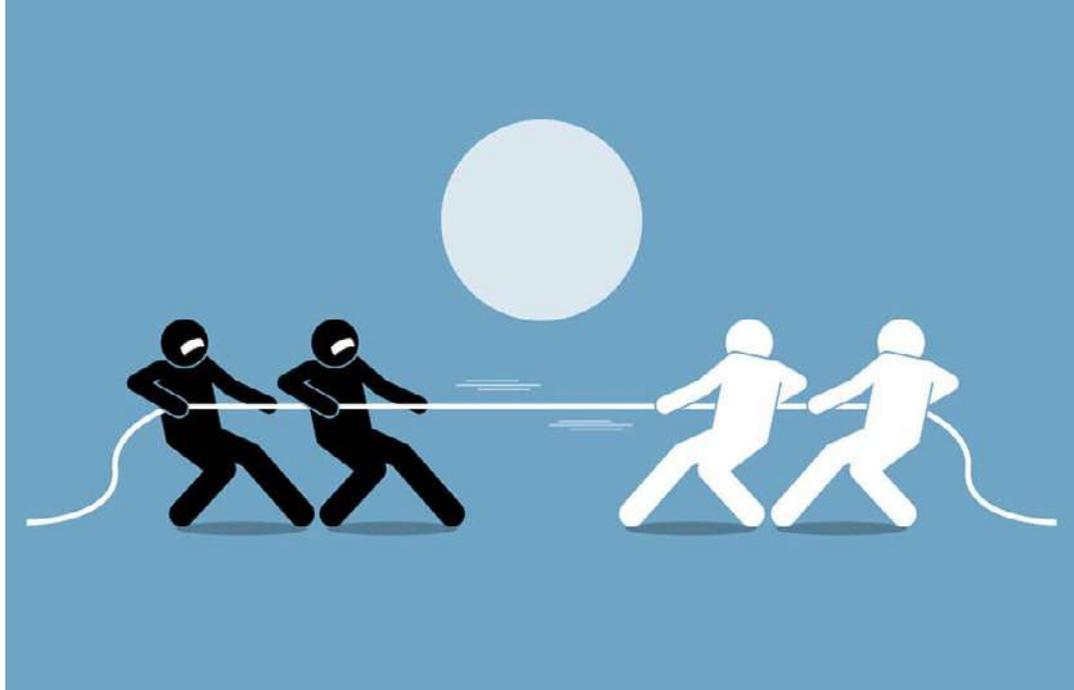
casos muy visibles, como la identidad para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020<sup>4</sup>, cuyos organizadores tuvieron que dar marcha atrás y convocar a un nuevo isotipo luego de notar el increíble parecido con el símbolo del Teatro de Lieja<sup>5</sup>, en Bélgica, aún y con el hecho de que ambos parten de símbolos muy básicos. El Comité Organizador prefirió recular de inmediato y descartar la imagen convocando a un nuevo concurso, apagando el fuego antes que se propagara sin control, especialmente ante el pobre sustento que otorgó Kenjiro Sano, creador de la fallida imagen.

¿Cómo evitar caer en el plagio copiado? Partimos del hecho que ninguna idea es original, así como la música se compone con tan sólo siete notas y las tramas de cualquier historia difícilmente llegan a cuarenta, la composición del diseño difícilmente ofrecerá soluciones completamente originales que no se hayan planteado. Cualquier diseño que emprendas invariablemente se parecerá a otro o bien será una combinación de sus partes.

Es la voz del diseñador la que difícilmente puede igualarse y aquella que le da el toque o variante de originalidad a un proyecto –desde la manera en que se plantea una solución, se aborda y ejecuta– sin pasar por alto la negociación y el estilo de trabajo que le van dando un toque diferente a cada producto, de la misma forma en que un artista, el diseñador recurre al ritmo, instrumentos y letras para conformar un estilo.

4 <https://tokyo2020.org/en/>

5 <https://www.t13.cl/noticia/deportes13/polideportivo/polemica-por-emejanzas-entre-el-logo-de-tokio-2020-y-el-teatro-de-lieja>



¿Cómo hacer entonces para entender la diferencia que existe entre nutrir nuestra mente, como si se tratara de un banco de imágenes y usarlas sin considerarlo como un plagio? © Gibran Alighieri Piña González.

¿Cómo hacer entonces para entender la diferencia que existe entre nutrir nuestra mente, como si se tratara de un banco de imágenes y usarlas sin considerarlo como un plagio? La línea es delgada y quizá cada uno encontraría diferentes maneras de hacerlo.

Yo tengo un método que me resulta efectivo. Cuando veo algo que me gusta, evito tomarle una foto, simplemente lo desnudo con la mirada para tratar de entender dónde reside ese elemento provocador que me llama. Procuero, pues, quedarme con la idea esencial y tratar de guardarla en mi mente solamente. Después hay que olvidarla, alejarse de la imagen para eliminar toda la paja que la rodea. Ya después, frente a mi escritorio de trabajo, hago este esfuerzo por aplicar ese elemento disruptor en mi proyecto. A veces funciona y para otras hay que aplicar la máxima de: “si no queda bien, no es para tu proyecto, déjalo ir”, pero cuando funciona, viene cubierta por el estilo personal, tan bien como logro imprimirlo.

Métodos como este pueden existir muchos, tantos como acercamientos al mismo proyecto desde perspectivas diferentes. Será la originalidad del proceso la que

nos ayude a validar una idea, un planteamiento personal para lograr una metodología efectiva y, en consecuencia, resultados originales que, aunque no estén exentos de ser considerados muy parecidos a otras obras, serán perfectamente autenticados y validados. Esto sin restar la idea

central, que es poder diseñar con el aval de un estilo definido, que con el tiempo estará perfeccionándose conforme vayamos ganando experiencia y que nos ayudará a ser consistentes con nuestros proyectos y los resultados que podemos ofrecerle a nuestros clientes. ¶

año 6 número 23 - agosto-octubre 2019

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

- 41 -

# La nación oculta. Pensamientos acerca de 'Nosotros' y 'La invasión de los usurpadores de cuerpos'

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

La importancia de la originalidad a la hora de crear una historia es algo que comúnmente paraliza a los narradores. Esa ambición de encontrar una idea completamente novedosa, distinta a cualquiera que ya haya sido contada, puede retrasar el proceso creativo. Esto se vuelve aún más frustrante cuando, después de largas horas de búsqueda, uno por fin cree haber encontrado una premisa sin igual, sólo para que al contársela a alguien le digan “me recuerda a esta otra...”. Por eso es conveniente darse cuenta de que no es tan importante que la historia a contar sea original, sino que esté bien contada. Así tenemos el caso de *Nosotros*<sup>1</sup>, de Jordan Peele que, con su anterior cinta, *Huye*<sup>2</sup>, se había revelado como la gran promesa del cine de terror con conciencia social. Ahora con *Nosotros* cumple esa promesa con una historia que, a pesar de los agujeros que pueda tener en su trama, a primera vista sorprende por su originalidad, aunque utiliza temas que han estado presentes desde hace décadas.

Por otro lado, las ideas similares, al ser desarrolladas en distintas épocas, siempre van a tener diferencias que reflejen las inquietudes y valores de la sociedad en que

son trabajadas. Con esto no me refiero exclusivamente a los *remakes*<sup>3</sup>, aunque en éstos las similitudes y diferencias resultan muy notorias. Me refiero más bien a obras que, sin tener una conexión tan obvia, trabajan con temas similares. Por eso me parece interesante relacionar *Nosotros* con la primera versión de *La invasión de los usurpadores de cuerpos*<sup>4</sup>. Ambas películas exploran la idea de una “nación oculta” que pretende reemplazar a la población actual, pero están separadas por casi seis décadas, de modo que cada una desarrolla la premisa de manera muy distinta.

*La invasión de los usurpadores de cuerpos* llegó a la pantalla por primera vez en 1956<sup>5</sup>, con guion de Daniel Mainwaring y bajo la dirección de Don Siegel, adaptando la novela *The Body Snatchers*, de Jack Finney. La trama es la siguiente: En el pueblo de Santa Mira, el Dr. Miles Bennell y su amiga Becky Driscoll se encuentran con varios casos de pacientes convencidos de que alguno de sus familiares ha sido reemplazado por un impostor: un niño ase-

1 Us. Dir. Jordan Peele. Estados Unidos. 2019.

2 *Get Out*. Dir. Jordan Peele. Estados Unidos. 2017.

3 Un *remake* es una nueva versión de una película o de una serie de televisión que repite con bastante fidelidad su historia y que mantiene los mismos personajes.

4 *Invasion of the Body Snatchers*. Dir. Don Siegel. Estados Unidos. 1956.

5 Posteriormente hubo otras versiones: una con el mismo título en 1978, *Body Snatchers* de 1993 y en 2007 *Invasion*.

gura que su madre no es en realidad su madre, una mujer cree que su padre es otra persona, etc. Lo que inicialmente podría explicarse como histeria colectiva resulta ser más siniestro, cuando descubren cuerpos que son duplicados casi exactos de personas que conocen, así como unas enormes vainas de donde salen estos cuerpos. Los duplicados no sólo toman la apariencia de su víctima, sino que aprovechan, cuando se duerme, para tomar su lugar, desechándola posteriormente. Así es como la población de Santa Mira va siendo rápidamente reemplazada por esta “gente vaina” (*pod people*), que se queda con la misma apariencia y recuerdos, pero está desprovista de emociones.

Los protagonistas van viendo cómo todos sus conocidos van cayendo al bando enemigo sin poder evitarlo, con el peligro constante de ser reemplazados ellos mismos. Al descubrir el lugar donde los usurpadores de cuerpos están sembrando más duplicados, se dan cuenta de que están ampliando su invasión, cargando camiones repletos de vainas para llevarlas a otras poblaciones. Hacia el final, perseguidos por todo el pueblo, Miles y Becky tratan de refugiarse en una mina, pero ella no soporta más el agotamiento y cae dormida, siendo reemplazada. Solo y desesperado, Miles llega a la autopista y trata de advertir a todos de la amenaza, sólo para ser llevado al hospital de una ciudad cercana porque creen que está loco. Ahí cuenta su historia a un agente de policía y a un psiquiatra, que no le creen, hasta que llega un conductor de camión que estuvo envuelto en un accidente y cuyo cuerpo fue encontrado entre un montón de vainas gigantes. Con esta evidencia, el agente



© Diego Llanos  
Mendoza. 2019

alerta al FBI y ordena que se cierren los caminos de salida de Santa Mira, dando un final esperanzador a la historia.

*Nosotros* es la segunda película escrita y dirigida por Jordan Peele. La historia empieza durante la infancia de Adelaide, la protagonista, que ve en la televisión un anuncio de “*Hands Across America*”, una iniciativa para crear una cadena humana a lo largo de Estados Unidos. Luego, en una visita a la feria en el pueblo de Santa Cruz ella se aleja de sus padres y se mete a la casa de los espejos, donde se encuentra con otra niña idéntica a ella. Cuando sus padres por fin la encuentran ha perdido el habla, aparentemente por el impacto de este encuentro. Años después Adelaide, con su esposo Gabe y sus hijos Zora y Jason, va de vacaciones a su casa de verano en Santa Cruz. Ahí se encuentran con sus amigos, la familia Tyler, cuando todos visitan la misma playa donde estaba la casa de los espejos. De regreso en la casa, en la

año 6 número 23 - agosto-octubre 2019

.925  
ARTES Y DISEÑO

- 43 -

noche se va la luz y Jason se da cuenta de que hay otra familia esperando a la entrada. Cuando esta familia invade la casa y los ataca, se revela que son los dobles de cada uno de los miembros de la familia, con apariencia idéntica y personalidades similares. Pero el único de estos duplicados que puede hablar es Red, la contraparte de Adelaide y líder del grupo, a quienes se refiere como “los Atados”.

Cada miembro de la familia se enfrenta a su contraparte y logran escapar juntos hacia la casa de la familia Tyler, pero al llegar ahí se dan cuenta de que estos ya han sido masacrados por sus respectivas copias y al ver las noticias se enteran de que lo mismo está ocurriendo en todo el país. Adelaide y su familia continúan su escape, eliminando a esta familia de copias hasta que sólo sobrevive Red. Ésta secuestra al pequeño Jason, obligando a Adelaide a ir en su búsqueda justamente en la casa de los espejos donde tuvo el incidente de su infancia. Por ahí ella encuentra la entrada a un complejo subterráneo donde está Red, que le explica su origen: los Atados fueron creados como copias de la gente de la superficie, pero, aunque lograron duplicar sus cuerpos, no pudieron hacerlo con sus almas. Así los Atados quedaron abandonados, pero siempre enlazados a su original, copiando sus movimientos y teniendo vidas paralelas sin ningún control, hasta que Red asumió el liderazgo e inició su revolución. Adelaide logra matar a Red y rescata a Jason, luego se reúnen con el resto de la familia y escapan todos juntos.

Al final se revela la razón por la que Red era la única de los Atados con voz y voluntad propia: en su encuentro en la casa de los espejos cuando Adelaide era niña, Red atrapó a la Adelaide original y tomó su lugar, convirtiéndose desde entonces en un habitante de la superficie y condenando a

su original a una vida subterránea. La película cierra con los Atados formando una cadena humana a lo largo del país, inspirados por el recuerdo de infancia de Adelaide/Red.

Ambas películas utilizan el tema del enemigo que toma la apariencia de alguien conocido, pero más allá de eso, proponen la existencia de una nación oculta que se dispone a tomar el poder. Sin embargo, cada una desarrolla esta idea de manera muy diferente, acorde con la época en que fue producida. *La invasión de los usurpadores de cuerpos* se inserta completamente en el *macarthismo*<sup>6</sup>, que se aprovechaba del miedo de la población estadounidense para acusar de comunista a cualquier individuo que resultara problemático para el gobierno. El estado de tensión constante en la población siempre atenta a descubrir algún agente soviético infiltrado en su vecindario, se refleja exitosamente en la amenaza de los usurpadores de cuerpos, por la que uno puede conocer a alguien de toda la vida y seguir teniendo miedo de que sea una amenaza llegada del exterior. Esto es muy diferente en *Nosotros*, donde la amenaza resulta ser interna. Mientras los usurpadores de cuerpos vienen del espacio, los Atados siempre han estado dentro del país, reflejando una actualidad en la que los habitantes de Estados Unidos (para acotar este estudio a la región representada en la historia) se encuentran con que sus compatriotas son los verdaderos enemigos<sup>7</sup>.

6 Entre 1950 y 1956 el senador Joseph McCarthy (1908-1957) desencadenó una serie de declaraciones, acusaciones infundadas, denuncias, interrogatorios, procesos irregulares y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas.

7 Este mensaje se vuelve claro, tal vez demasiado, en la escena en que, al preguntar a los Atados quiénes son, su líder responde “We’re americans”.

La comparación entre estas dos cintas también revela la decadencia de las instituciones en la percepción del público. En los 50's la población estadounidense tenía mayor confianza en su gobierno, especialmente por el miedo a las amenazas externas. Por eso cuando en *La invasión de los usurpadores de cuerpos* aparece alguna institución, como la policía o los medios de comunicación, se muestra que, si acaso, ya forman parte del frente de la invasión extraterrestre, es porque han sido infiltrados por agentes externos, no porque las instituciones sean culpables en sí mismas. Al final de la película se muestra que la única forma de acabar con esta amenaza es alertar al gobierno para que pueda intervenir y salvar al país. Esto va muy de acuerdo con la doctrina del *macarthismo*. En cambio, en *Nosotros* se entiende que los enemigos son resultado de los experimentos realizados por alguna institución particularmente malvada, que creó a estos pobres humanos y luego los desechó y se olvidó de ellos. Aquí el gobierno en ningún momento llega a salvar a los habitantes, e incluso brilla por su ausencia<sup>8</sup>. Parecería decirnos que cuando la invasión llega desde adentro y no hay instituciones competentes, es mejor que no se metan, porque fueron quienes causaron el problema en primer lugar.

Al desarrollar una historia acerca de dobles malignos lo más obvio es referirse al concepto del *Doppelgänger*<sup>9</sup>, por lo que resulta interesante que en *La invasión de los*

*usurpadores de cuerpos* no se utilice. Llama la atención que no se presente la típica escena del héroe frente a frente con su duplicado, siendo ésta una imagen muy característica en cualquier medio: William Wilson<sup>10</sup>, Goethe y el doble que encuentra en el camino<sup>11</sup> o hasta Homero Simpson y Cosme Fulanito<sup>12</sup>. En esta cinta prácticamente no hay enfrentamientos entre un personaje y su doble, más allá de una escena en que los personajes destruyen sus copias antes de que puedan ser activadas. La razón es que aquí el enfoque no está en la duplicación del individuo sino en su reemplazo, en desaparecerlo y tomar su lugar; no se trata de enfrentarlo a sí mismo sino de anularlo, aunque desgraciadamente esto le resta oportunidades para representar visualmente la lucha.

En cambio, *Nosotros* utiliza estos recursos de forma muy eficiente. Cada uno de los personajes principales tiene al menos una escena en la que pelea individualmente con su respectivo Atado, mostrando a cuadro no sólo su imagen duplicada, sino los aspectos de su personalidad que el doble comparte de forma retorcida. Por

8 No se dice directamente que los haya creado el gobierno, pero en una escena Zora menciona la conspiración según la cual el gobierno pone flúor en el agua para controlar las mentes, apuntando discretamente hacia su papel en la creación de los Atados.

9 Doppelgänger es un vocablo alemán, que significa literalmente "doble andante", y se utiliza para referirse a un doble malvado. Según las leyendas nórdicas, encontrarse con un Doppelgänger es un mal augurio.

10 William Wilson es un cuento de Edgar Allan Poe en que el narrador conoce a otra persona con su mismo nombre y apariencia. Por cierto, este segundo William Wilson tiene un defecto en el habla, igual que Red en *Nosotros*.

11 En su autobiografía, Johann Wolfgang von Goethe cuenta haberse encontrado en un camino con un hombre idéntico a él que venía en sentido contrario y portaba un traje gris. Ocho años más tarde, pasando por el mismo camino en dirección opuesta y portando un traje gris, volvió a encontrarse con alguien idéntico a él y recordó el incidente anterior.

12 En *Los Simpson*, al pasar afuera de su bar acostumbrado, Homero Simpson se encuentra con un hombre idéntico a él vestido elegantemente. Este hombre acaba de ser expulsado con violencia del bar, al ser confundido con Homero, a pesar de haberse identificado como Cosme Fulanito (Guy Incognito en la versión original en inglés).

ejemplo: Jason siempre está jugando con un encendedor; tanto él como su doble Pluto llevan siempre una máscara, pero mientras Jason la usa por diversión y tal vez timidez, Pluto cubre con ella su rostro desfigurado como consecuencia de quemaduras que sufrió al imitar las acciones de Jason. También se nos menciona que Zora practicaba deportes, así que Umbrá, su doble, es atlética y disfruta de correr y saltar mientras persigue a toda la familia con una sonrisa macabra. La torpeza de Gabe y las maromas de una gemela Taylor son otros ejemplos de conductas comparadas por el original y su doble, pero lo más interesante es cuando esta duplicación se utiliza directamente en los enfrentamientos: cuando Jason consigue que Pluto vuelva a imitar sus acciones y así lo obliga a caminar hacia el fuego donde será consumido, o en la pelea final cuando Red anticipa los movimientos de Adelaide.

El uso de reflejos también es notorio, como la escena inicial en que Adelaide ve su reflejo en la pantalla de televisión, además de los eventos cruciales en la casa de los espejos. Con todo esto Peele logra crear escenas poderosas utilizando una iconografía simple pero bien aprovechada. Mientras en *La invasión de los usurpadores de cuerpos* se pretendía hacer una invasión oculta y silenciosa, en *Nosotros* todo se usa para obligar a los personajes a enfrentarse a sí mismos y sus acciones, por medio de estos dobles oscuros o “sombras”, de forma que la idea del *Doppelgänger* es totalmente relevante y se utiliza de manera efectiva, tanto a nivel conceptual como gráfico. Vale la pena resaltar uno de los planos más aplaudidos de la película: al llegar a la playa vemos desde un encuadre cenital a cada miembro de la familia caminando alegremente, mientras su sombra, negra y alargada, domina la composición de forma amenazante.

A pesar de sus diferencias, hay similitudes de fondo en ambas películas. En *La invasión de los usurpadores de cuerpos* se indica que estos no tienen emociones, siendo este el primer indicio que tienen los habitantes de Santa Mira de que sus familiares han sido reemplazados. Tampoco tienen huellas digitales y cuando sus cuerpos están en desarrollo los rasgos faciales no están bien definidos. Una vez que han tomado el lugar de sus originales, tampoco parecen tener voluntad propia: todos siguen órdenes sin titubear y sin distracciones emocionales. Recordemos que la imagen clásica que se tiene en Estados Unidos acerca de la amenaza comunista es la de un montón de individuos autómatas, sin derecho a expresar o incluso a tener una opinión distinta a la oficial; literalmente una sociedad en la que todos son iguales.

Esto es lo que representan los usurpadores de cuerpos: la renuncia a la individualidad. No pueden tener sentimientos hacia sus semejantes y nada les provoca emoción, de modo que carecen de humanidad; viven solamente para cumplir la misión del grupo. Sus movimientos y voces son planos comparados con los de una persona normal y las vainas de las que emergen son todas idénticas. En *Nosotros* esta negación de la individualidad se expresa al quitarles la voz y enfundarlos en ropas idénticas. Los Atados tampoco tienen voluntad propia ni pueden hablar, necesitan que Red los organice. Incluso ella, siendo la única que puede hablar, tiene la voz dañada que ayuda a crear una atmósfera sonora terrorífica en todas sus escenas. Los Atados no pueden hablar, los usurpadores de cuerpos no tienen nada qué decir; en el fondo es lo mismo.

Por último, es notable que en ambas cintas ocurren eventos importantes bajo tierra. En *La invasión de los usurpadores de cuerpos* los protagonistas encuentran

uno de los cuerpos extraterrestres en un sótano. Después, en el clímax de la película, Miles y Becky están ocultándose en una mina cuando ella no soporta más, se queda dormida y es reemplazada. En *Nosotros*, la pequeña Adelaide se separa de sus padres y baja unas escaleras para llegar a la casa de los espejos donde Red la atrapa y toma su lugar. Además, se muestra que los Atados pasan su existencia en túneles, que son mencionados en un texto al principio de la película. Los espacios subterráneos aparecen, en literatura y mitología, relacionados con el concepto del inframundo. De modo que podríamos ver estas escenas como una catábasis: el viaje que emprende el héroe hacia el inframundo para enfrentarse a una prueba y, si la supera, emerger purificado. Lo subterráneo simboliza la

mente inconsciente, los dobles representan lo que Jung llamaba “la sombra”: una parte del individuo que contiene aspectos negativos y reprimidos, pero que deben enfrentarse e integrarse para lograr una realización completa<sup>13</sup>. Bajo esta óptica, ambas películas nos muestran una sociedad que necesita examinarse a sí misma para identificar sus problemas. Originalmente los creadores de *La invasión de los usurpadores de cuerpos* negaron cualquier intención alegórica en esa historia, pero al verla podemos identificar de inmediato las connotaciones del *macarthismo*, aunque no hayan sido intencionales. Igualmente, en *Nosotros* podemos encontrar un estudio sobre la opresión de grupos que, finalmente, sólo quieren hacerse presentes y ser vistos. ¶

---

13 Para más información sobre la catábasis y el concepto de la sombra de Jung, Using myth: a focus on Katabasis, de Linda Lappin, en <https://eacwp.org/using-myth-a-focus-on-katabasis/>

## Galería

# Huellas y heridas

Las imágenes para mi son una realidad alterna. Me pierdo en ellas buscando preguntas y respuestas al mismo tiempo.

Disfruto el acto de crear. Me gusta tomar con mis manos algo y comenzar a transformarlo; me encanta el olor, las texturas, la temperatura. No me gusta lo artificial. No tomo un color rojo para dibujar fuego, lo que hago es incendiar la hoja y verla arder.

Me molesta lo artificial, me pone mal, a diferencia de una madera carcomida, un metal oxidado o una hoja quemada, no sé por qué, pero ellas me llenan el corazón.

Admiro las huellas y las heridas porque somos eso.

Huellas y heridas.

*Aldo Jarillo*

### Nota biográfica Aldo Jarillo

Soy diseñador editorial e ilustrador. Creativo, lúdico y experimental. Creo fielmente en la cultura, las artes, las humanidades. Estoy en una constante búsqueda por el acierto-error en el trazo, la mancha y el azar. Me gusta la complejidad disfrazada de sencillez; simple, eficiente, contundente. Me he desempeñado en el campo editorial desde tres perspectivas: El diseño, la escritura y la imagen. El encuentro entre estas áreas es mi pasión. Mi principal interés es el de comunicar, pero más que comunicar es el de transmitir.

–¿Transmitir qué?

– Emociones.

Son ellas mi materia prima y son el por qué estoy aquí.

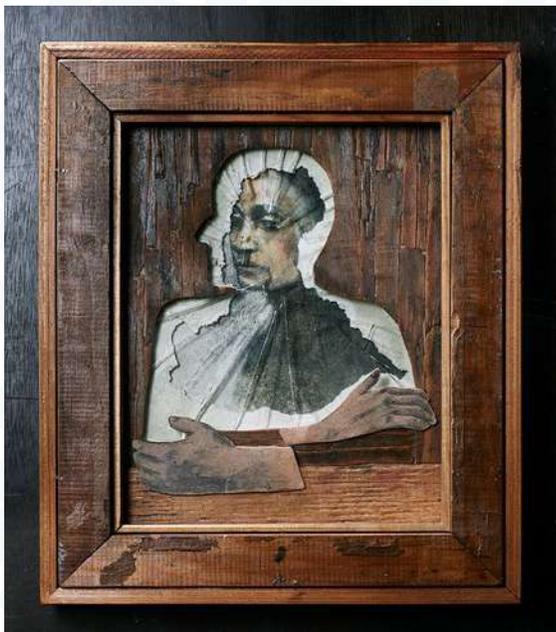


Galería  
Huellas y heridas

Título: Niebla.  
Técnica: Mixta. 2019



Título: Despedida.  
Técnica: Mixta. 2019



Título: ¿Me suicidio o me preparo un café?  
Técnica: Mixta. 2019

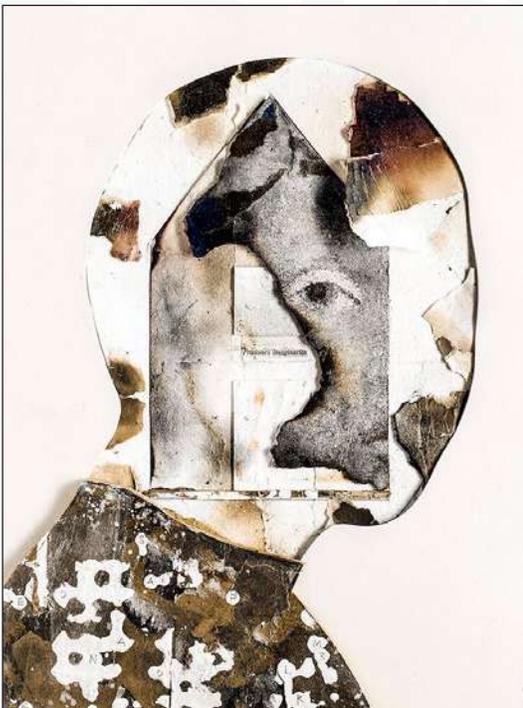


Galería  
Huellas y heridas

Título: Balas y muertos convertidos en un cuento.  
Técnica: Mixta. 2019



Título: Una idea me incendia 01.  
Técnica: Mixta. 2018



Título: Una idea me incendia 02.  
Técnica: Mixta. 2018

año 6 número 23 - agosto-octubre 2019

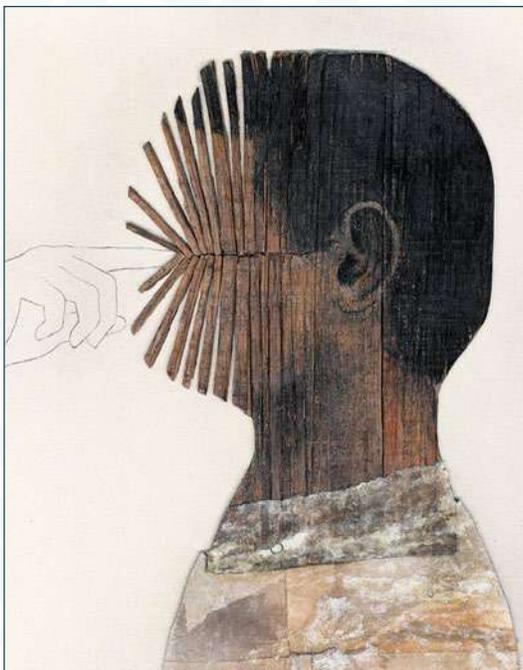


Título: Cuentos de navidad.  
Técnica: Mixta. 2018

Galería  
Huellas y heridas



Título: Ese momento en el que se funde el leer y ser leído.  
Técnica: Mixta. 2019



Título: Presiona un poco y descubre lo frágil de la superficie.  
Técnica: Mixta 2019

año 6 número 23 - agosto-octubre 2019

.925  
ARTES Y DISEÑO

2025

ARTES Y DISEÑO