

# .925

## ARTES Y DISEÑO

año 6 · edición 24 · nov 2019 – ene 2020

ISSN: 2395-9894 #24

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



Soñar en plata: El sentimiento  
de los artistas [3]

*Por Carmen Tapia Martínez*

La cultura comunitaria, una apuesta  
de la política pública actual [6]

*Por Verónica Toscano Palma*

Reflexiones sobre la política cultural  
en el nuevo gobierno [11]

*Por Adrián Gutiérrez Á. y María Elena  
Figueroa Díaz*

Accesibilidad universal o diseño  
para todos, sinónimo de igualdad  
de oportunidades [17]

*Por Gabriela Balcázar Ramírez*

Algunas reflexiones sobre significación,  
significado y sentido [22]

*Por Martha Gutiérrez Miranda*

Pequeñas grandes cosas [26]

*Por Blanca Alicia Carrasco Lozano*

Aprovechando que Koolhaas  
pasa por Mies. De visita  
al Campus Center del IIT [30]

*Por Fabio Vélez Bartomeu*

El insólito caso de las eMes invertidas [33]

*Por Eduardo A. Álvarez del Castillo*

Estoy pensando en una broma, pero  
no la entenderías: El Joker frente  
al espejo [38]

*Por Ricardo Alejandro González Cruz*

Galería “Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8º. Taller de Gráfica Móvil” [45]

*Coordinada por Jorge Fanuvy Núñez  
Aguilera*



# .925

## ARTES Y DISEÑO

### **Consejo Editorial**

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

### **Colaboran en esta edición**

*Carmen Tapia Martínez  
Verónica Toscano Palma  
Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo  
María Elena Figueroa Díaz  
Gabriela Balcázar Ramírez  
Martha Gutiérrez Miranda  
Blanca Alicia Carrasco Lozano  
Fabio Vélez Bartomeu  
Ángel Uriel Pérez López  
Diego Llanos Mendoza  
Ricardo A. González Cruz  
**Diseño y formación:**  
*Miguel Ángel Padriñán Alba**

---

**.925 Artes y Diseño**, Año 6, No. 24, noviembre 2019–enero 2020, 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.

# Soñar en plata: El sentimiento de los artistas

Por Carmen Tapia Martínez.

El pasado 30 de agosto en el Salón Chula Vista del Hotel Agua Escondida en la Ciudad de Taxco de Alarcón, Gro. se presentó *Dreaming in Silver / Soñar en Plata: Silver Artists of Modern Mexico*, auspiciado por la Sociedad de Amigos del Museo Nacional de Platería en Taxco<sup>1</sup> A. C. y por el H. Ayuntamiento Municipal<sup>2</sup>, el último de los siete libros sobre platería mexicana escritos por la Dra. Penny C. Morrill, que consiste en una publicación bilingüe (inglés-español). Para todos los interesados en la historia de la platería, particularmente en la platería de Taxco, se trata de un material indispensable. En este volumen la autora investiga minuciosamente la génesis y el desarrollo de lo que ahora conocemos como “platería moderna mexicana” y nos brinda una interesante visión del diseño actual de platería en México.

Los primeros capítulos del libro narran la historia de un entendimiento: la relación entre dos universos humanos conectados por unos peculiares objetos estéticos hechos de plata, piedra, madera y otros hermosos materiales. Mediante una profunda y minuciosa investigación documental no sólo se narran los hechos,



sino que también nos invita a realizar un ejercicio de comprensión, en el que la autora expone la relevancia y el sentido que tiene la platería mexicana moderna más allá de los bellos objetos de decoración que conocemos. El libro nos revela una intrincada trama que entrañan las relaciones entre artistas, intelectuales, aventureros, coleccionistas, negociantes y artesanos, tanto mexicanos como estadounidenses, que vivieron en aquel México que buscaba ser moderno y formar una identidad fundamentada en un pasado mítico prehispánico a través de la reivindicación del arte popular, de los pueblos indígenas y de la investigación arqueológica. Esta trama está engarzada (para hablar en términos de joyeros) por el poder de los objetos estéticos, por el misterio que representó para la mirada de un otro; de un extranjero que pudo ver el valor formal, simbólico y económico que ahí había.

1 <https://www.facebook.com/MuseodelaPlataenTaxco/>

2 H. Ayuntamiento de Taxco de Alarcón. Benito Juárez 6, 40200. Taxco de Alarcón, Gro. <http://taxco.gob.mx/historia/>

# Dreaming in Silver

## Soñar en Plata



Silver Artists of Modern Mexico

Penny C. Morrill

Luisa DiPietro, Photographer



Espero que todos hayamos tenido la maravillosa experiencia de encontrarnos con objetos que no pertenecen a nuestra cultura o a nuestro tiempo, que no hablan en nuestros propios términos y que precisamente por ello se convierten en un enigma a resolver. Una forma de entender esos objetos enigmáticos es transformándolos, porque para transformar algo hay que analizar, observar, dividir, comprender todas las partes y cómo se relacionan entre sí, lo que significan aisladas o juntas e intentar traducir su lenguaje hasta finalmente conseguir dialogar con ellos desde nuestra diferencia. Me parece que Morrill nos revela en su libro dicho proceso, particularmente en los capítulos dedicados a los diseñadores: William Spratling, Fred Davis y Margot Van Voorhies Carr. Con sus peculiaridades de carácter, de contexto y de intenciones, los tres parecen haber hecho, por medio de su obra, un proceso hermenéutico de interpretación de un código ajeno que dio como resultado un lenguaje nuevo y propio. Morrill relata este proceso en su libro: describe los cambios y la evolución del estilo de cada autor, y ofrece un retrato personal, aunque objetivo, y extensamente documentado de cada uno de ellos.

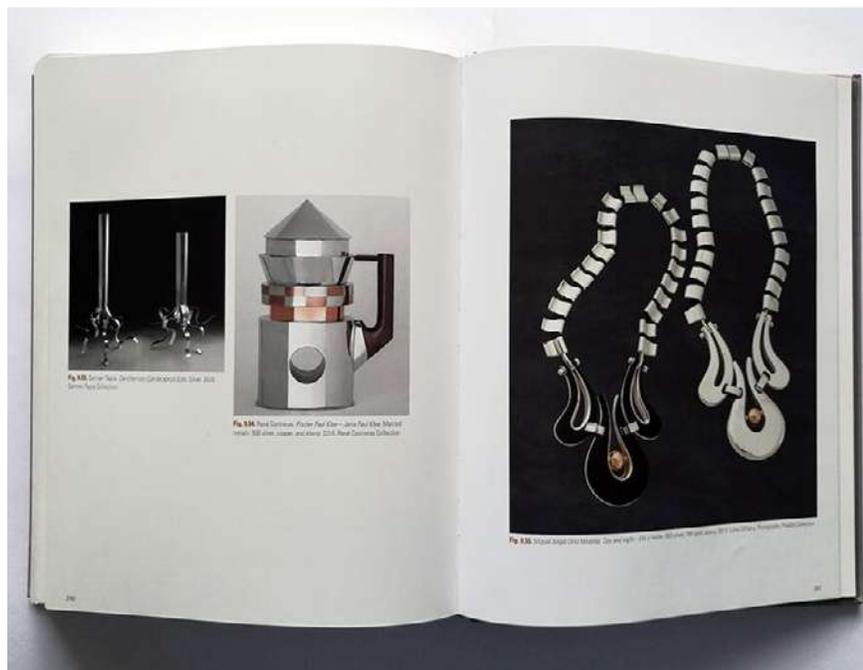
Por otra parte, Morrill detalla no sólo la apariencia de los objetos, sino su carácter, y sus intenciones para quien los mira o usa. También, nos describe los procesos de ejecución y las técnicas que emplearon, crearon o pudieron usar para ello. Nos explica el contexto socioeconómico de cada caso, las formas de organización para dicho trabajo, las jerarquías, los conflictos, y quizá lo más importante, las motivaciones artísticas (al menos algunas pistas) de los creadores. Esto último es decisivo porque el proceso de creación es tan importante como la obra misma. La obra es sólo la concreción de todo lo anterior, pero el alma de la obra es todo el proceso que la antecede y le da sentido. Por esta razón distinguimos obras vacías que sólo hacen el gesto estético, imitan la forma, el brillo, pero carecen de la fuerza de un acto creativo original. Es esta fuerza la que hace que quedemos atrapados por ellas, que se conviertan en un enigma a resolver y que podamos pasar toda nuestra vida, como lo ha hecho la autora de este libro, comprendiéndolas.

Otro aspecto importante que retratan los primeros capítulos del libro es la evidencia que nos da Morrill del poder y del papel tan importante que pueden llegar a tener los artistas en una sociedad, hablo en general de los creadores: artesanos, artistas, diseñadores, etc., es decir, lo que ahora conocemos como la *clase creativa*<sup>3</sup> o las industrias culturales. Taxco es un ejemplo paradigmático de cómo una industria creativa puede convertir un caserío en la montaña en una ciudad exportadora de diseño y joyería. Los

3 El concepto de clase creativa fue acuñado por Richard Florida en su libro *La clase creativa. La transformación de la cultura del trabajo y ocio en el siglo XXI* (Paidós, 2010). En él se describe el nacimiento de un nuevo estrato social formado por todos aquellos que consideran que la creatividad es fundamental para su trabajo y para las sociedades que habitan.

artistas no sólo pueden detonar una economía, sino también una ciudadanía, valores éticos y estéticos, formas efectivas de relacionarse con los vecinos y la gente con la que trabajan. Cuando Morrill nos describe los talleres que comandaban Spratling, Aguilar o Margot podemos comprender esto. Este mundo creativo generó cultura; una que dio identidad, que se vive a diario, que se come, se viste, se habla y nos reúne.

En los capítulos dedicados a Matilde Poulat y Ana Morelli, la autora nos muestra el universo personal, pero nunca descontextualizado, de estas dos artistas. Nos deja ver sus motivaciones e ideas, pero sobre todo su fuerza creativa. Es importante resaltar que fueron estas mujeres quienes se abrieron brecha en un mundo de hombres; el gremio joyero, ahora poblado de mujeres, fue hasta hace poco dominio masculino. También es muy importante resaltar que ambas provienen de las artes plásticas y no del diseño. En el caso de Morelli, ella misma se considera *fuera del diseño*: su trayectoria y sus formas de crear nos enfilan hacia un camino de la joyería entendida como arte y no como diseño o artesanía. Por lo tanto, su obra debe juzgarse con los criterios propios del arte y ser apreciada como tal.



El último capítulo del libro es la evidencia de que hoy hay artistas y diseñadores *soñando en plata*, compartiendo el mismo impulso y poseídos por el mismo encantamiento de los materiales, de las formas, de los símbolos y del misterioso lenguaje de la imagen.

En conclusión, además de ser una estricta investigación documental, este libro ofrece datos, cronologías, imágenes de piezas originales, bocetos y marcas. Es la síntesis de un apasionado análisis de acontecimientos y objetos estéticos reunidos por la Dra. Morrill. Después de leer y observar el libro, se entiende mucho mejor el título, que lejos de ser un simple eslogan publicitario es la descripción del sentimiento de los artistas que en él se abordan, pues cada uno a su manera soñó o sueña aún en plata. ♪

### Referencias

- Morrill, P. C. (2019). *Dreaming in Silver / Soñar en Plata: Silver Artists of Modern Mexico*. Schiffer. Atglen.



# La cultura comunitaria, una apuesta de la política pública actual

Por Verónica Toscano Palma.

## Presencia en el municipio de Taxco de Alarcón<sup>1</sup>

**E**l Programa *Tequio en Red*<sup>2</sup> representa una propuesta innovadora de intervención socio-artística que tiene como precedente Creadores en los Estados, programa de retribución social que tiene el Fondo para la Cultura y las Artes<sup>3</sup> (FONCA); aparato a través del cual, las y los beneficiarios de alguna beca que otorgó el Estado para su producción artística, hacen retornar a la ciudadanía alguna utilidad con respecto a dicha creación, por decirlo de alguna manera.

Anteriormente, y desde hace veinte años de conformado el FONCA, estas retribuciones no necesariamente tenían un alcance extenso con respecto a los objetivos de dar

cobertura cultural a lo largo y ancho del país. En este sentido, *Tequio en Red*, plantea un piso de acción interesante tanto para las y los creadores como para las comunidades a las cuales se pretende llegar.

A partir de esta administración política, tanto a nivel federal como a niveles locales, las políticas públicas toman como estandarte la cultura comunitaria; es decir, hacer accesibles los discursos y trasladarlos desde el ámbito federal a lo local, transitando por los municipios, hasta llegar de manera directa a las comunidades, para generar diálogos que promuevan la participación y se logre, a través de estas acciones, un involucramiento concreto entre todos los agentes involucrados.

La cultura comunitaria como aparato productivo, propone una mezcla entre metodologías antropológicas y de intervención artística a través de diversos formatos de acercamiento a la gente, llámense espectadores, usuarios, coproductores; donde se tiene y se desarrolla al mismo tiempo una concepción amplia y expandida de la actividad creativa. En este sentido, los agentes involucrados no sólo son los artistas desde sus ámbitos de creación y la vocación que entendemos como cultura, sino especialistas de otras áreas disciplinares del campo científico y social pero lo más importante: la integración de grupos e individuos que de manera conjunta se interesan en trabajar por un bien común.

- 1 Pertenece a la región Norte del estado de Guerrero. Localización geográfica: se encuentra al norte de la capital del estado, entre las coordenadas geográficas extremas: 18° 21' 28" y 18° 39' 11" de latitud norte 99° 24' 55" y 99° 46' 09" de longitud oeste. Extensión territorial: 575 km<sup>2</sup>, que representa 6.33% de la superficie regional y 0.91% de la estatal. Colindancias: al norte con los municipios de Tetipac, Pilcaya y el estado de Morelos, al sur con los municipios de Iguala de la Independencia y Teloloapan, al este con el estado de Morelos y el municipio de Buenavista de Cuéllar y al oeste con los municipios Ixcateopan de Cuauhtémoc y Pedro Ascencio Alquisiras.
- 2 <https://vinculacion.cultura.gob.mx/cultura-comunitaria/lineas-de-accion-comunidades-creativas/>
- 3 <https://fonca.cultura.gob.mx>

Las *Pedagogías desde nosotras y nosotros* en Taxco, son las primeras jornadas de este tipo y se realizan en Guerrero, se trata del primer laboratorio en el país y que considero, junto con Tixtla de Guerrero<sup>4</sup> y Tlapa de Comonfort<sup>5</sup>, a estos municipios para que se vean beneficiados a través de la aplicación de este programa.

La premisa es generar un espacio crítico de pensamiento y acción que reúna a, y trabaje con, las comunidades locales artísticas, artesanas, docentes, estudiantiles y del ámbito de la gestión cultural; que juntos promuevan una intervención creativa y participativa para la compartición de los saberes que se reflejen en ámbitos de educación formal y no formal con el potencial de la replicación y permanencia<sup>6</sup>.

Habrà que entenderse que esta propuesta programática implica un ejercicio complejo, de entrada, por la atrevida



4 El municipio forma parte de la región Centro del estado. Localización geográfica: ubicado entre los paralelos 17° 29' 31" y 17° 42' 37" latitud norte y en los meridianos 99° 15' 27" y 99° 28' 57" de longitud oeste. Extensión territorial: 355 km<sup>2</sup>, que representa 3.29% de la superficie regional y 0.56% de la estatal. Colindancias: se localiza en la vertiente interior de la Sierra Madre del Sur, al este de Chilpancingo. Colinda, al norte con Mártir de Cuilapan, al sur con Mochitlán y Chilpancingo de los Bravo, al este con Chilapa de Álvarez y Zitlala, al oeste, con Eduardo Neri y Chilpancingo de los Bravo.

5 El municipio pertenece a la parte baja de la región de La Montaña. Localización geográfica: al noreste de Chilpancingo, a una distancia de 180 km, entre las coordenadas geográficas 17° 20' 25" y 17° 42' 29" de latitud norte y 98° 26' 48" y 98° 48' 37" de longitud oeste. Extensión territorial: 540 km<sup>2</sup> de superficie municipal, que representa 7.93% de la superficie regional y 0.85% de la estatal. Colindancias: sus límites territoriales se establecen con los municipios que lo circundan son: al norte Cualac y Huamuxtltlán; al sur Copanatoyac y Xalpatláhuac; al este Alpoyeca, Tlaxiataquilla de Maldonado, Alcozauca de Guerrero y Xalpatláhuac; y, al oeste Atlixac y Copanatoyac.

6 Serrano, A. (2019) Arte y Tequio, en One Page: Comunicado.

apuesta de transitar entre lo institucional y el afuera; trabajar de manera procesual con resultados que se verán reflejados en distintos tiempos, no con la inmediatez muchas veces esperada por la institución. *Arte y Tequio*, comenzó un par de meses antes, con la aplicación de un diagnóstico activo a través de reuniones llamadas *Puestas en común*: las conversaciones construidas de manera participativa que buscan acordar los temas y maneras de trabajar colectivamente y en colaboración, lo que posteriormente será el *Encuentro Pedagógico*.

Mediante una invitación abierta realizada por redes sociales, se convocó a una primera *Puesta en común* en el Centro Cultural Casa Borda<sup>7</sup> a la que asistieron 35 agentes activos, entre ellos, funcionarios del Ayuntamiento, directores de los principales recintos culturales de la ciudad,

7 <https://www.mexicoescultura.com/recinto/51479/centro-cultural-taxco-casa-borda.html>

académicos de las instituciones universitarias con presencia en Taxco, así como promotores culturales, artistas locales y público en general. En esta primera sesión llevada a cabo el 16 de julio de 2019 y con la presencia de autoridades de la Dirección General de Vinculación Cultural de la Secretaría de Cultura<sup>8</sup> se habló de manera general, y planteando un amplio panorama, de la escena cultural taxqueña: las problemáticas de la producción platera y su desarrollo actual, las expresiones artísticas en disciplinas como literatura, artes visuales y música; así como de la artesanía elaborada en comunidades fuera del centro pero pertenecientes al municipio.

El grupo reunido, en su mayoría personajes de importante presencia en el ámbito sociocultural local; dio pauta a una discusión nutrida, con diversas aristas que denotaron la necesidad de articular acciones entre instituciones y comunidad, pero también entre los mismos grupos de creadores y productores culturales; ya sea entre la Facultad de Artes y Diseño<sup>9</sup> (presencia de la UNAM en Taxco), colectivos



© Amílcar Venegas. 2019.

8 <https://vinculacion.cultura.gob.mx>

9 <http://www.fad.taxco.unam.mx>

y artistas independientes que conforman la vida cultural en esta localidad. La tarea de *Tequio en red* al realizar este diagnóstico fue detectar posibilidades de relación con el objetivo de provocar formatos de encuentro con el potencial de generar un esfuerzo conjunto que se refleje en el bien colectivo y perdure en el tiempo.

Este ejercicio se repitió un mes después, organizado en mesas de trabajo dentro de *Hábitat, Centro de Desarrollo Comunitario*, donde con asistencia de un grupo más reducido, se concretaron los ejes temáticos a desarrollar para el encuentro. A partir de la primera puesta en común los temas trabajados fueron: la relación turismo-ciudad-plata, presencia universitaria-comunidad, espacios e infraestructura cultural, saberes y capacidades locales además del paradigma de la educación formal y no formal. Los resultados de las sesiones arrojaron que, aunque la ciudad cuenta con cierta infraestructura física para uso cultural y artístico, de alguna manera se encuentra desaprovechada; que las escuelas de artes son ajenas al contexto local; además de la necesidad de generar distintos discursos de relación con el turismo que propongan otros puntos de vista.

Es importante resaltar la importancia de generar no sólo los diálogos, sino la reflexión colectiva convocada de esta forma sin precedente; cuando la institución acciona de manera directa con las comunidades se da apertura a la participación plural creando un voto de confianza para regenerar la desgastada relación entre las casi nulas oportunidades que brinda el Estado en colaboración con la ciudadanía y sus necesidades culturales.

Las posibilidades visualizadas para la producción de proyectos, a partir de una convocatoria abierta y por invitación – como fue el caso de algunos de los agentes

locales-, con el fin de promover propuestas para el contexto específico se consideró que fuera a través de acciones pedagógicas que se formalizarán mediante actos públicos, recorridos, debates, incluso publicaciones. Actividades que no pueden realizarse bajo un único formato, que introducen nociones de proximidad en relación con las personas que pueden participar o formar parte de ciertos proyectos<sup>10</sup>.

Finalmente, bajo el título de *Pedagogías desde nosotras y nosotros* se abrió el espacio de encuentro, con el fin de detonar iniciativas de educación artística y compartición de saberes a través del concepto de tequio, que se define como un trabajo colectivo no remunerado que, de manera organizada, construye un bien común, término que la política cultural actual retoma de la tradición de las comunidades indígenas.

Con la participación de artistas invitados, beneficiarios del FONCA, agentes culturales locales y de la región, además de docentes y especialistas invitados; se llevó a cabo una jornada de tres días conformada por una charla introductoria y dos mesas de trabajo a desarrollar como laboratorios de producción.

La charla detonadora estuvo dividida en dos bloques temáticos: *Turismo y platería*; y *Creatividad y sustentabilidad*, ambas con el objetivo de plantear alternativas de relación comunitaria y detonar ideas que promuevan otras formas de interacción con los entornos en lo social, cultural y económico, pero también saberes que fomenten el desarrollo y sustentabilidad local con respeto al medio ambiente. En esta mesa participaron especialistas en Turismo y economía local, maestros plateros, así como un activista medioambiental.

10 Parramón R. (2007). *Arte, experiencias y territorios en proceso*. Calaf, Manresa: IDENSITAT.



© Amílcar Venegas. 2019.

La organización de las mesas de trabajo comprendió una estructura bastante interesante donde se contó con la figura de una guía, académica que tenía como función desarrollar un discurso común que se verá reflejado de manera teórica posterior al encuentro, dos mediadores locales: en el caso de la mesa titulada *Pedagogías comunitarias en escuelas de arte*, académicos de la Facultad de Artes y Diseño y del Centro de Enseñanza para Extranjeros, ambos de la UNAM; dos artistas de Tequio y dos participantes activos, invitados especiales de la región. En el caso de la mesa denominada *Cartografías y comunidades creativas*, igualmente se contó con la presencia de dos artistas de Tequio, pero como mediadores un geógrafo, agente social local y un colectivo de arte. Además de la mencionada configuración, como presencia permanente en ambas mesas y durante toda la jornada estuvieron un par de asistentes activos, participantes provenientes de otra localidad con la tarea de compartir sus experiencias y pensar en posibles colaboraciones.

El cometido de cada una de las mesas no fue fácil, sin embargo se superaron las expectativas: la mesa de pedagogías realizó el planteamiento para el *Seminario*



© Amílcar Venegas. 2019.

de Formadores para Mediadores en Artes y Prácticas Comunitarias, el cual se desprendió de la necesidad de contar con un formato que permita su replicación en las comunidades fuera del centro, basado en experiencias realizadas por las instituciones locales dirigidas a públicos de educación primaria prioritariamente y con el fin de fortalecer la profesionalización de personas que llevan a cabo talleres de artes y expresiones artísticas.

La mesa de cartografías elaboró una serie de mapas que dieron como resultado una publicación cartográfica denominada *Plato roto*, la cual reúne el registro y ubicación de los agentes culturales locales, sus actividades, así como un esbozo de categorías por oficios que pretende ser un mapa vivo que crezca orgánicamente conforme se adhieran más actores de la escena local. Por último, la jornada cerró con una caminata, basada en el trazo del mapa realizado, con la visita al taller de un maestro platero para conocer sus procesos y su producción *in situ*.

Las prácticas artísticas proponen estas formas de intervención desde hace más de una década; es de celebrarse que formatos como *Tequio en red* sean, el día de hoy, parte de las políticas públicas que se están aplicando desde las instituciones culturales, como herramientas contemporáneas ante la necesidad de hacer accesibles las relaciones entre el Estado y la ciudadanía; hacernos sensibles que sólo de manera participativa y a través de la colaboración se posibilitan y activan acciones que fomentan el bien común y que tienen incluso el poder de dar solución a inquietudes o problemáticas colectivas y que garantizan que los formatos de intervención socio-artística cultural se vuelvan costumbre, por una cultura de participación, tan necesaria en todas las localidades del país.

*Arte y Tequio en Taxco* se llevó a cabo del 17 al 19 de octubre del 2019, gracias a:

- Secretaría de Cultura Federal a través de la Dirección General de Vinculación Cultural/ Programa Creadores en los Estados.
- Comunidades Creativas y Transformación Social.
- Programa de Cultura Comunitaria. ¶

### Referencias

- Parramón, R. (2007). *Arte, experiencias y territorios en proceso*. Calaf, Manresa: IDENSITAT.
- Serrano, A. (2019) *Arte y Tequio*, en One Page: Comunicado.

\* El registro fotográfico es de Amílcar Venegas y Verónica Toscano

# Reflexiones sobre la política cultural en el nuevo gobierno

Por Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo  
y María Elena Figueroa Díaz<sup>1</sup>.

El papel organizador del Estado en materia de relaciones sociales no es estático ni se restringe a las actividades económico-políticas; más bien se modifica constantemente para adecuar las dimensiones productiva y reproductiva de la vida social a las necesidades históricas del momento. Las expresiones de esta adecuación pueden ser más evidentes en la política y la política económica; sin embargo, también están presentes en otros sectores gestionados por el aparato estatal como la educación, la ciencia, el deporte, el arte e, indudablemente, la cultura. Aunque la transformación de estos ámbitos apenas se vislumbra en el México contemporáneo, es un hecho que el sector cultural debería tener una relevancia crucial dentro de un proceso de transición política como el que estamos asistiendo. Esto se debe, por una parte, a su capacidad para incidir en la construcción del tipo de comunidad que intenta promover el Estado y, por otra, a lo que supone la existencia en el país de una

tradición de política cultural que, a diferencia de otras naciones latinoamericanas, cuenta con más de un siglo de historia.

La finalidad de este documento es presentar algunas reflexiones sobre la relación que existe entre la propuesta de la política cultural vigente y el espíritu transformador del nuevo gobierno mexicano. En ese sentido, nos preguntamos hasta qué punto dicha política manifiesta continuidades, discontinuidades o rupturas con el tratamiento cultural de los gobiernos anteriores y cuál es el posible impacto que puede tener esta situación en el desarrollo de las artes en el país. Partimos de que una política cultural es el “[...] conjunto de todas aquellas acciones e intenciones de parte del Estado, la comunidad o las instituciones tendientes a orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de una sociedad y obtener consenso para la transformación social o el establecimiento de un nuevo tipo de orden entre las personas” (Chavolla, 2018, s/p).

Si bien, esta consideración se apega a los intereses políticos del gobierno en turno, ¿será que hacia allá apunta su propuesta en materia de cultura? Asimismo, ¿qué implicaciones puede tener dicho apego en el ejercicio de la nueva política cultural?

1. Profesora en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, así como en la UAM Unidad Xochimilco. Ha trabajado en la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y en el CONACULTA. Investiga sobre políticas culturales, género, visiones de futuro y el nexo entre cultura y territorio. Contacto: marielenafd@gmail.com



© David Alejandro Pérez Ariza. 2019.

Hasta antes de comenzar este sexenio, la política cultural mexicana había pasado por diversas etapas con las cuales se generó, con mayor o menor intensidad, una propuesta de gestión de la cultura que, en principio, fue materia exclusiva del Estado y que luego se extendió hacia los sectores sociales y privados. Tal gestión abarcaba simultáneamente dos concepciones de cultura con tensiones entre sí: una restringida y elitista centrada en los productos (expresada como erudición y buen gusto en torno al patrimonio acumulado); y otra popular y comunitaria, derivada de la resignificación del romanticismo por parte de la antropología<sup>2</sup>, más

2 De acuerdo con Gabriel Zaid (2007), “en el concepto ilustrado, hay una sola cultura universal que va progresando, ante la cual los pueblos son graduables como adelantados o atrasados. En el romántico, todos los pueblos son cultos (tienen su propia cultura); todas las culturas son particulares y ninguna es superior o inferior”.

interesada en los procesos (Zaid, 2007). A pesar de que el desarrollo de esta última no es reciente o de que fue tomada en consideración dentro las políticas culturales previas (especialmente desde los años los ochenta), el hecho es que, hasta hace poco tiempo, el Estado no había tenido la necesidad de trastocar su coexistencia con la concepción restringida, hubiera o no complementariedad entre ellas.

Hoy en día, lo anterior resulta contrastante. La política enfocada en este rubro ha comenzado a generar una ruptura con el sentido restringido de cultura para favorecer el tránsito casi total hacia la forma amplia, y de tipo antropológico, que enaltece la cultura y los valores populares<sup>3</sup>. Esto ha llevado a que el sentido elitista e ilustrado de la cultura, que constituyó por mucho tiempo el núcleo tradicional de protección y fomento de las políticas culturales en nuestro país (acompañado de un apoyo más o menos intenso de otras expresiones populares), se vea invisibilizado en la propuesta de renovación de las políticas dirigidas al sector. Consideramos que dicho cambio de concepción puede repercutir, en términos presupuestarios, sociales y simbólicos, en las expresiones de lo que se considera alta cultura, en las bellas artes y en la creación artística.

Esta concepción amplia, circunstancial a la vida cotidiana de los grupos sociales,

3 Esto se sintetiza en la respuesta que dio, el 18 de junio pasado, el presidente Andrés Manuel López Obrador cuando le preguntaron sobre la prioridad que tendría la cultura en su gobierno: “todo es relativo, porque habría que definir qué entendemos por cultura, porque si se trata de apoyo a la cultura les podría decir que nunca se había apoyado tanto la cultura como ahora, en mi concepción de cultura. Porque la cultura es lo que tiene que ver con los pueblos y nunca los pueblos originarios, los integrantes de nuestras culturas, habían sido atendidos como ahora” (Sánchez, 2019).

se apoya en un discurso dirigido a promover el consumo cultural de los sectores históricamente descuidados y abandonados. No se trata de plantear si esta manera de concebir la cultura es mejor que la otra, sino de reconocer los intereses a los que responde, las acciones de las que se vale y sus posibles implicaciones. Nuestra hipótesis es que, al ampliar el sentido de cultura para atender a los sectores marginados, paradójicamente se restringe el acceso a ella y, por tanto, se excluye a la población que de alguna forma se había beneficiado de la gestión cultural que, bien o mal, impulsó el Estado con anterioridad. Con esto no apelamos al pasado ni sugerimos que el tratamiento de las expresiones restringidas tendría que ubicarse como la verdadera urgencia de la política cultural; de hecho, sus aportes para la construcción o actualización de la “cultura nacional” de Estado es significativamente menor que en el siglo XX. Más bien, creemos que en un régimen como el actual, con una impronta explícitamente democratizadora, su atención debería ser tan prioritaria como la de otras manifestaciones para que, en conjunto, contribuyan a promover una forma distinta de relación con la cultura.

A decir de Alejandra Frausto (Secretaría de Cultura, 2019), actual Secretaria de Cultura, “no hay transformación social sin renovación cultural”, pero lo cierto es que dicha renovación, al apoyarse meramente en una concepción antropológica de la cultura, corre el riesgo de acercar demasiado la política cultural a la política social, trastocando así su finalidad verdadera. Cabe señalar que la política cultural actual, como en periodos anteriores, está en consonancia y presenta rasgos de subordinación a las tendencias

globales de promoción de la cultura en un sentido amplio. De hecho, la Declaración de Friburgo sobre los derechos culturales planteó, hace más de diez años, que “el término ‘cultura’ abarca los valores, las creencias, las convicciones, los idiomas, los saberes y las artes, las tradiciones, instituciones y modos de vida por medio de los cuales una persona o un grupo expresa su humanidad y los significados que da a su existencia y a su desarrollo” (Friburgo, 2007, p. 4).

Lo anterior, por ejemplo, se observa en El poder de la cultura (2018), documento que resume buena parte del proyecto y los principios de la política cultural de esta presidencia<sup>4</sup> la promoción de la cultura como derecho, el disfrute de bienes y servicios culturales, y el ejercicio de los derechos culturales de todos. En este documento, además, se plantean siete ejes de trabajo alrededor de los cuales girará dicha política. Entre ellos, el primer par trata cuestiones referentes a la redistribución de la riqueza cultural material e inmaterial del país, y la cultura de la paz y la convivencia. Estos temas fueron tratados en los programas culturales de los sexenios previos, pero ahora se plantea atenderlos con estrategias presuntamente descentralizadas y de las que, hasta ahora, no se sabe cómo enfrentarán la impronta diferencial de las acciones pasadas (como las “Misiones culturales”, estrategia recuperada de, o por lo menos inspirada en, José Vasconcelos).

Estos ejes no reflejan una renovación contundente de la política cultural; en realidad, se observa en ellos la ocupación

---

4 Para acceder a una versión más amplia de la propuesta cultural, véase el recientemente publicado Plan Nacional de Desarrollo (2019).

de los mismos espacios de siempre mediante nuevos mecanismos, es decir, una continuidad con las acciones pasadas, cuya particularidad radica en el vuelco de la atención hacia las minorías, las comunidades y el espacio público. Si bien este redireccionamiento de la política cultural resulta positivo e incluso necesario, cabe cuestionar si para las minorías el acceso a la cultura constituye, frente a otras carencias insatisfechas, una prioridad; incluso, habría que insistir en la necesidad de precisar el tipo de “cultura” al que se tendría acceso, y si es pertinente que, desde ahí, el gobierno dirija su atención hacia estos grupos.

Los siguientes tres ejes tratan temas globales como la economía cultural (innovación, industria y empresas creativas), la transición digital y la inserción de jóvenes en la cultura. Estos aspectos expresan la tendencia previa de reducción de la participación estatal en materia de cultura y, por tanto, de privatización cultural como válvula de escape para el problema del desempleo. Tal parece que con estos ejes se intenta llenar los espacios que dejaron incompletos las políticas precedentes, bajo la idea neoliberal de que la actividad cultural puede contribuir, junto con otras informales, a la generación de mecanismos de desarrollo económico a través de la circulación de bienes simbólicos (desde artesanías hasta patentes) por medio del mercado.

Finalmente, los dos ejes restantes se enfocan en aspectos creativos. Uno contempla la enseñanza, la investigación y la profesionalización de las artes, así como la promoción y la gestión de la cultura, con una perspectiva comunitaria que se plantea llevar a cabo rompiendo ciertos convencionalismos. Al respecto, destaca la

apuesta por recuperar la función formativa (que no disciplinaria) del museo bajo una modalidad itinerante que se contrapone con la euforia museística de los sexenios anteriores<sup>5</sup>.

El último eje, por su parte, resulta el más controversial, ya que plantea cuestiones de reducción de trámites, costos y reorientación del gasto en el ejercicio del presupuesto. Estos puntos son los más llamativos porque en ellos se aprecia de manera más explícita el modo, estrechamente vinculado con cuestiones administrativas, en que se considerarán las artes dentro del nuevo proyecto cultural. El planteamiento de estos aspectos es una primicia; sin embargo, aún no hay claridad en el modo en que serán tratados<sup>6</sup>. A pesar de que antes estos asuntos no habían sido enfocados tan cuidadosamente o de que puede haber habido corrupción en ellos, los cambios en su tratamiento pueden generar enfrentamientos por la forma en la que se ha practicado desde hace tiempo el arte profesional (a partir de estímulos, becas y fondos) y la situa-

5 En los últimos diez años este énfasis se vio materializado en la capital con la difusión y asistencia extraordinaria a exposiciones, llevadas a cabo en espacios a cargo de la Secretaría de Cultura, de artistas como Gregory Colbert (2008), David LaChapelle (2009), Ron Mueck (2011) y Yayoi Kusama (2014). Aunque en fechas recientes se ha seguido con esta tendencia, ahora comienza a desarrollarse en establecimientos privados como el Museo Jumex, donde actualmente se expone la obra de Jeff Koons.

6 No obstante, ya ha habido signos de inconformidad por parte de la comunidad de artistas, creadores y promotores culturales. Por ejemplo, las protestas gestadas después de que se diera a conocer la reducción de mil millones de pesos para el rubro de las artes que se planteaba en el Presupuesto de Egresos de este año, y con las cuales se consiguió incrementar la cifra propuesta inicialmente.

ción económica a la que se enfrenta la población y, en especial, los artistas<sup>7</sup>.

Parecería que lo que está en juego en el ámbito cultural es la conversión más marcada de los instrumentos de gestión de la cultura en mecanismos de control social, a su vez vinculados con la naturaleza moral de la propuesta de cambio de López Obrador y su equipo. Esta prioridad, expresada en los rasgos de la política cultural vigente, manifiesta la necesidad de la pérdida de la autonomía del campo cultural<sup>8</sup> y su subordinación a otras esferas sociales de la realidad (como la de las instituciones internacionales, los derechos humanos, la moral). Lo anterior responde al reacomodo global de la función de la cultura dentro de una lógica estructural en la que se procura lo social, ya no desde la provisión de oferta para la creación o la conservación por parte del Estado, sino desde el propio mercado con el fin de impulsar el consumo individual y, en particular, de los sectores marginados.

Quizá por ello se leen, al menos de manera implícita, dos estrategias distintas en los ejes antes mencionados: una proyectada hacia afuera y otra hacia el interior del país. La primera se vale, como en sexenios anteriores, de la gestión de la identidad

nacional, el uso estratégico del posicionamiento del país en materia de cultura tradicional y, en algunos casos, de ciertos artistas consagrados, para mantener “vivo lo mexicano en todo el mundo” (Secretaría de Cultura, 2018, p. 13). Mientras que, en la segunda, dicha identidad se da por sentada, como si ya estuviéramos cuadrados a ella, y la política cultural sólo estuviera interesada en ampliar y controlar el radio del consumo (formando y permitiendo que haya cada vez más espectadores) y no en fortalecer los procesos específicamente creativos o identitarios. A diferencia de lo que se pudo haber esperado, en la actualidad la cultura no ha puesto en juego lo que es o debe ser la identidad nacional para el interior del país; no se reformula, recrea, ni considera como un elemento central, más bien se da por hecho para incidir en los mismos aspectos de antes o incluir, con un margen de maniobra muy reducido, otros nuevos.

Como hemos mencionado, todo apunta a que en el contexto actual mexicano comienza a gestarse una modificación cultural a partir de un ejercicio práctico de la cultura diferente. Quizás las dimensiones culturales abarcadas y propuestas en este sexenio no sean del todo novedosas, pero inauguran un enfoque que apunta a privilegiar los subsidios al acceso por encima de la creación. El énfasis en la atención de nuevos sectores, incluyendo la población indígena y los grupos desprotegidos, no es reciente, pero ahora se presenta como el estandarte y la finalidad general de la política cultural. Si esto fuera planteado en términos de memoria histórica, sería valioso e, incluso, responsable; sin embargo, todo indica que dicho movimiento cumple el objetivo estratégico de reducir el margen de acción de esta política anteponiendo una preocupación abstracta

7 Esto fue resentido por los beneficiarios de programas artísticos y culturales desde el comienzo de esta administración. En el caso del FONCA, el descontento por parte de los becarios que generó la posible suspensión de eventos y el retraso real de los pagos se agudizó cuando “la senadora Jesusa Rodríguez criticó el financiamiento del Estado a artistas y propuso la desaparición de las becas por considerarlas un «privilegio»” (Sánchez, 2019).

8 En México, algunos consideran que esta autonomía se concretó en 2015 con la transformación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes en la Secretaría de Cultura federal, ya que, de esta manera, dicho Consejo dejó de depender de la Secretaría de Educación Pública.

por grupos minoritarios, que no son pocos desde el punto de vista demográfico y cuyo rezago cultural varía en función de sus características particulares. No obstante, con el paso del tiempo, esto podría derivar en la instrumentalización de la cultura con el fin de contribuir al borrado del origen económico, político o social de los procesos que verdaderamente determinan la situación de vida de estos sectores de la población.

Es pronto para sacar conclusiones del reciente cambio, pero si la política cultural continúa con esta tendencia, sólo podrá aspirar a cubrir con la entrada del sector privado los asuntos que antes competían al Estado, o a continuar con lo ya hecho a partir de un discurso atractivo que no cristaliza en la práctica ni favorece la preservación de las condiciones para la creación o la satisfacción de las necesidades culturales de manera democrática. El nuevo gobierno debería ser consciente de ello, sobre todo, porque esta situación pone de relieve los vínculos aún existentes entre la política estatal mexicana y el modelo neoliberal, así como la complejidad que representa la ejecución de una política que contrapone la procuración cultural de grupos con los que tiene una deuda histórica, con la importancia (también histórica) que han tenido en nuestro país los creadores artísticos y culturales que hacen parte de lo que, para bien o para mal, se asocia con la alta cultura. ¶

## Referencias

- Chavolla, A. (2018). Política Cultural. Pensamiento Latinoamericano y Alternativo. Buenos Aires: Centro de Educación, Ciencia y Sociedad. Disponible en: <http://www.cecies.org/>
- Grupo de Friburgo (2007). Declaración de Friburgo sobre derechos culturales, Friburgo. Observatorio de la Diversidad y los Derechos Culturales, Organización Internacional de la Francofonía. UNESCO. Disponible en: [www.revistas.unam.mx/index.php/mecedupaz/article/download/.../41313](http://www.revistas.unam.mx/index.php/mecedupaz/article/download/.../41313)
- Sánchez, K. (19 de junio de 2019). El sector cultural, víctima de la cuarta transformación. En: Letras libres. Disponible en: <https://www.letraslibres.com/mexico/politica/el-sector-cultural-victima-la-cuarta-transformacion>
- Secretaría de Cultura, Prensa. (2019) “Nunca más una política cultural que sea excluyente”: Alejandra Frausto Guerrero. Disponible en: <https://www.gob.mx/cultura/prensa/nunca-mas-una-politica-cultural-que-sea-excluyente-alejandra-frausto-guerrero>
- Secretaría de Cultura (2018). El poder de la cultura. México. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1NuW45vOZPFwK-TTbotdT6f-C4yTgs4Hfs/view>
- Secretaría de Gobernación (2019). Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024. México. Disponible en: [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019)
- Zaid, G. (2007). Tres conceptos de cultura. Letras Libres. Disponible en: <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/tres-conceptos-cultura>

# Accesibilidad universal o diseño para todos, sinónimo de igualdad de oportunidades

“Si, históricamente, el acceso a los libros era la clave para ampliar el conocimiento y el saber, hoy en día se trata más bien del acceso a la televisión y a internet”

Jorge Díaz Cintas<sup>1</sup>

Por Gabriela Balcázar Ramírez.

En el mundo, el enfoque de derechos humanos hoy ocupa un papel relevante en la sociedad y en el campo del diseño no es la excepción. Llámese diseño gráfico, diseño web, diseño arquitectónico, diseño audiovisual, diseño industrial, estas disciplinas confluyen cuando se trata del también nombrado diseño para todas las personas, que significa igualdad de oportunidades.

Es así que lo dicta la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, de la ONU (Nueva York, diciembre de 2006), en su artículo 9, en el cual señala que los países miembros deben identificar y eliminar los obstáculos y las barreras de acceso que las personas con discapacidad puedan tener para acceder, en igualdad de oportunidades a su entorno físico, transporte, instalaciones, servicios públicos; aunque también, y aquí ponemos el acen-

to, a las tecnologías de la información y las comunicaciones<sup>2</sup>.

Cabe señalar que México ratificó este tratado en 2008 y hoy comienzan a ver la luz, desde la perspectiva jurídica, social y cultural, conceptos como accesibilidad audiovisual, accesibilidad web que no están relacionados únicamente con la discapacidad congénita o accidental, permanente o temporal, sino con el infalible hecho de que todos eventualmente seremos viejos, o como hoy se les denomina desde una perspectiva no discriminatoria: adultos mayores.

Si bien, hasta hace algún tiempo, la accesibilidad era algo que se relacionaba con los espacios físicos, arquitectónicos, en la era de la globalización y de la prevalencia de los medios de comunicación tradicionales, así como de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, no puede dejarse de lado la accesibilidad audiovisual, que tiene que ver con

1 Díaz Cintas, Jorge. “La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y de la audio-descripción”. Ver [https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020\\_diaz.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf)

2 Convención sobre los derechos de las Personas con Discapacidad. Ver <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

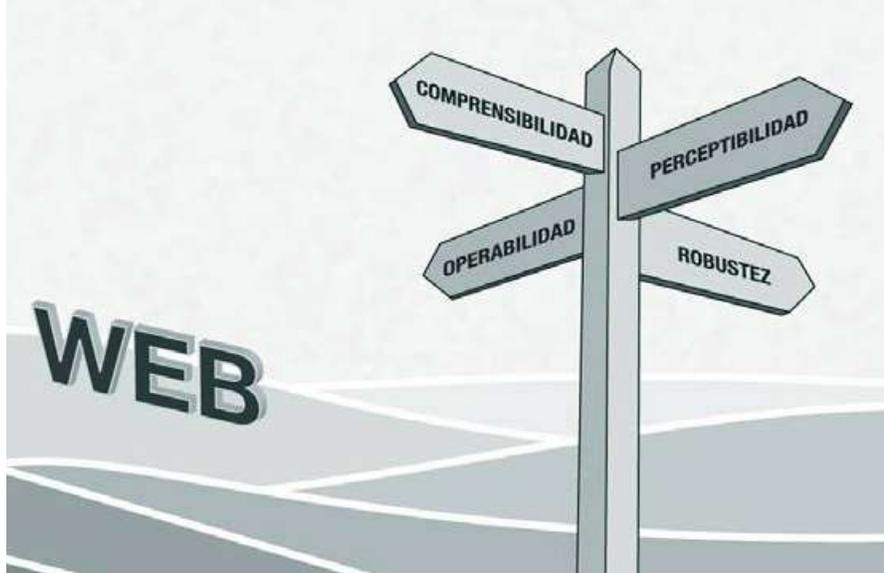
la accesibilidad sensorial, tanto visual como auditiva. Y esto toca las dimensiones tanto del ambiente virtual de Internet como la de los contenidos mediáticos, de la televisión, por ejemplo, o el cine, así como la de otros contextos culturales.

El diseño universal consiste en crear, concebir y delinear –desde el origen, y en la medida que sea posible– entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, programas, dispositivos y herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas posibles sin necesidad de realizar una adaptación ni un diseño especializado.

Es decir, más allá de suprimir barreras y obstáculos, se busca la creación de entornos saludables e incluyentes, que propicien oportunidades igualitarias para todos y mejoras en la calidad de vida de las personas, a partir de una visión preventiva y no correctiva. No obstante, y aunque esto es lo ideal, aún hay mucho por hacer en estos terrenos.

### Accesibilidad web

Con todo y la brecha digital a la que todavía se enfrentan países como México, Internet se ha convertido en uno de los principales medios de comunicación y consulta. A través de esta red virtual, las personas obtienen, intercambian y difunden información; venden y compran servicios o productos, se entretienen y comunican, o bien, hacen transacciones financieras. Sin embargo, la también llamada Web tiene una limitación más, en cuanto a dar acceso a sus contenidos a todas las personas sin importar su condición: hacer valer el derecho a la libertad de expresión y de opinión y de acceso a la información, incluida la libertad de recabar, recibir y facilitar información e



De acuerdo con los especialistas, resulta mucho más barato programar una página accesible desde su confección que modificar o reprogramar una página ya hecha.

ideas, de acuerdo con lo establecido<sup>3</sup>, a las personas con discapacidad en igualdad de condiciones que las personas que no tienen discapacidad.

Actualmente, las personas con discapacidad y los adultos mayores se enfrentan a la dificultad de acceder al contenido de la gran mayoría de los sitios Web –tanto de entidades públicas como privadas–, lo que los excluye de las grandes ventajas que ofrece este medio y, en consecuencia, les resta calidad de vida e independencia.

Hablar de accesibilidad Web significa hacer referencia a un diseño Web que permitirá que las personas con algún tipo de discapacidad sensorial –visual, auditiva, intelectual, cognitiva, neurológica y del habla–, puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos. Es decir, tiene que ver con el desplome de las barreras y obstáculos con los que se pueda topar una persona, independientemente de sus conocimientos o capacidades personales, así como de las características técnicas del equipo que utilice para acceder a la Web<sup>4</sup>.

3 Convención sobre los Derechos de las personas con discapacidad, art. 21, disponible en <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

4 Ver Universidad de Alicante, España. <http://accesibilidadWeb.dlsi.ua.es/>

La Convención sobre los de Derechos de las personas con discapacidad define a las personas con discapacidad, como “aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.”<sup>5</sup>

De hecho, para Tim Berners-Lee, creador de Internet, el principal requisito contemplado fue este: “El poder de la Web está en su universalidad. El acceso para cualquier persona, independientemente de la discapacidad que presente, es un aspecto esencial”.

Si bien la Convención no ofrece definiciones explícitas sobre cómo suprimir estas “barreras y obstáculos”, existen diversos organismos o estándares que investigan la accesibilidad Web o los sitios Web accesibles y desarrollan lineamientos, pautas y niveles de accesibilidad para evaluar la accesibilidad de las páginas virtuales, todo con base en distintas formas de validadores digitales, aunque también de la mano de grupos de personas con discapacidad.

Uno de estos organismos internacionales con miras al funcionamiento óptimo de Internet para personas con y sin discapacidad, es la World Wide Web Consortium (W3C)<sup>6</sup> –dirigida también por Tim Berners-Lee–, un estándar que se aplica oficialmente en la mayoría de los países.

Es importante reiterar que el beneficio de la accesibilidad web, no sólo es para quienes tienen algún tipo de discapacidad congénita y permanente, sino para las personas que

utilizan esta red y sufren, por ejemplo, una discapacidad transitoria, al igual que para las personas de edad avanzada que ven mermodos sus sentidos de la vista y del oído.

### Las personas con discapacidad y la Web

Para adentrarse al mundo de la accesibilidad web, es importante echar una mirada hacia la población a la que favorece. En este sentido, W3C aborda la forma en que navegan las personas en la Web<sup>7</sup>, de acuerdo con el tipo de discapacidad, a través de lo cual detecta los principales obstáculos a los que se enfrenta este grupo poblacional cuando las páginas de Internet no cumplen con los estándares y pautas de accesibilidad.

El avance tecnológico en esta área ha dado grandes pasos, por lo que, en muchos casos, las personas con discapacidad utilizan, ya sea convertidores de texto a voz; lectores de pantalla; línea braille; mouses oculares; medios de reconocimiento de voz; sistemas de reconocimiento facial; teléfonos móviles y más. Sin embargo, si las páginas no son accesibles desde su diseño, estas ayudas se vuelen inútiles.

Los principales problemas que tiene una página web sin accesibilidad son los siguientes:

- Páginas sin títulos, lo que complica la navegación a los usuarios a quienes les cuesta identificarlas con rapidez y facilidad. Un título para cada página ayuda a las personas con memoria corta y a quienes usan lector de pantalla, a detectarlas y diferenciar distintas páginas.

5 Convención sobre los de Derechos de las personas con discapacidad, art. 1, disponible en <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

6 Disponible en World Wide Web Consortium Launches International Program Office for Web Accessibility Initiative. Tim Berners-Lee, director del W3C e inventor de la World Wide Web

7 El contenido Web se refiere a la información de una página Web o de una aplicación Web, la cual incluye texto, imágenes, formularios, sonido, y más. Disponible en: <http://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility#more-info>

- Uso de tablas para maquetar la página. Se aconseja separar el contenido (HTML) de la presentación (CSS), lo que ayuda a los usuarios a aumentar el contraste del fondo-forma y hacer más grande el texto, etcétera.
- Distintas estructuras y formatos del sitio web. Se recomienda homologarlas, ayuda a la navegación.
- Imágenes, *scripts*, elementos multimedia, tablas, formularios, sin texto alternativo y descriptivo. Con ello, el *software* convertidor de texto a voz o el lector de pantalla que usan las personas con discapacidad visual, sólo leen los códigos de programación<sup>8</sup>.
- Enlaces sin descripción o sin un destino claro. Hay que evitar poner etiquetas como “dé clic aquí” o “más información”, que no dicen nada.
- Navegación lineal; se requiere reproducibilidad en diversos navegadores y equipos.
- Sitios únicamente navegables mediante el *mouse*, y no con el teclado. Los ciegos no ven el cursor.
- Vídeos sin una explicación textual escrita o sin audiodescripción o audio narración<sup>9</sup>, lo que afecta a personas sordas y ciegas.
- Información basada exclusivamente en el color; combinaciones de colores con poco contraste, lo que podría ser un

problema no únicamente para los ciegos, sino también para los daltónicos.

- Contenido con texto que no se puede agrandar, que perjudica a quien sufre debilidad visual.
- Textos largos y complejos, además de ausencia de imágenes que complementen la información textual, lo que puede ser una dificultad para los sordos o débiles auditivos.
- Iconos, botones, enlaces y otros elementos de interacción, demasiado pequeños que dificultan su uso a personas con poca destreza en los movimientos, es decir, a personas con discapacidad motora.
- Parpadeo de luces o banners, lo que puede ocasionar ataques epilépticos en algunas personas.
- Poco tiempo para leer y utilizar el contenido.
- Entre otros elementos.

La accesibilidad Web incluye los contenidos y aplicaciones, los navegadores y reproductores multimedia, las herramientas de autor y las tecnologías XML; se divide en tres categorías principales: de contenido, de la navegación y de la interacción. Y existen cuatro principios y directrices fundamentales:

- Perceptible, es decir, que la información y los componentes de la interfaz de usuario sean mostrados en formas que los usuarios puedan entender y detectar;
- Operable, que los componentes de la interfaz de usuario y la navegación sean manejables;
- Comprensible, que la información y las operaciones de usuarios sean legibles e intuitivamente navegables; y
- Robustez, que el contenido sea lo suficientemente robusto para que pueda

8 <http://accesibilidadWeb.dlsi.ua.es/?menu=como-se-logra>

9 La audiodescripción traduce un texto audiovisual en el que la narración del contenido se forma con los diálogos, la música, los sonidos ambientales, los tonos de voz, los gestos y posturas; las técnicas de focalización que incluyen los ángulos, tomas, planos, la iluminación y el color; formando un todo integral e indivisible. Cada aspecto del lenguaje cinematográfico [o televisivo] transmite una emoción y una intención que conforman la historia de forma simultánea. Ver <https://www.cineparaimaginar.mx/2014/06/audio-descripcion-o-audio-narracion/>

ser bien interpretado, inclusive, por tecnologías de asistencia en cualquier equipo de cómputo.<sup>10</sup>

Asimismo, existen tres niveles de conformidad o cumplimiento de la accesibilidad, A, AA y AAA, los cuales se aplican para evaluar sitios web completos, y no sólo una parte de ellos. Cada uno constituye diversos criterios.<sup>11</sup> Para la evaluación, hay herramientas que proporciona la W3C, las cuales deben ser acompañadas de la observación de una persona.

De acuerdo con los especialistas, resulta mucho más barato programar una página accesible desde su confección que modificar o reprogramar una página ya hecha. Esto eleva los costos.

En conclusión, se trata de diseñar para la inclusión, para abrir el acceso a la información y comunicación desde el campo de la tecnología, a todas las personas que usen la Web. En México, al menos, es una generalidad que los sitios Web presenten barreras de accesibilidad, ya que están mal diseñadas de origen. Un ejemplo son los portales de los concesionarios de radio-difusión, que no cumplen con requisitos básicos de accesibilidad como tener una transcripción alternativa (en texto o sonido) de videos, imágenes, banners, así como para difundir su barra programática. Y lo mismo pasa con sitios de dependencias gubernamentales y de empresas privadas.

Por esta razón, mientras esto no se mo-

difique, una persona con discapacidades como la sordoceguera, la ceguera, la discapacidad motora o la auditiva, no puede recibir o enviar la información a través de Internet con la plenitud y en igualdad de condiciones con que sí lo hacen quienes sí escuchan y ven.

De ahí la importancia de construir conciencia en torno a que las personas con discapacidad deben ser y sentirse incluidas, “al poder leer los periódicos *on line* y saber lo que sucede en su entorno, y en el mundo; así como comunicarse con otros a través de una red social. Esto es calidad de vida y bienestar”, anota Sergio Luján Mora, investigador del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informativos de la Universidad de Alicante, España. La accesibilidad y el diseño universal son derechos humanos; y si lo piensan bien las empresas, la accesibilidad web es incluso una estrategia para alcanzar a otros *targets*. ¶

### Referencias

- [https://cvc.cer.es/vantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020\\_diaz.pdf](https://cvc.cer.es/vantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf)
- <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- <http://accesibilidadWeb.dlsi.ua.es/>
- <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- <http://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility#more-info>
- <http://accesibilidadWeb.dlsi.ua.es/?menu=como-se-logra>
- <https://www.cineparaimaginar.mx/2014/06/audio-descripcion-o-audio-narracion/>
- <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=pautas-accesibilidad-contenido-web>
- <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=criterios-2.0>

10 De acuerdo con la WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), los niveles de accesibilidad Web son variables y se clasifican en niveles de adecuación A, AA y AAA, que se logran a partir del cumplimiento de los principios de accesibilidad Web, por parte de las páginas de internet. Ver <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=pautas-accesibilidad-contenido-web>

11 Ver Criterios de conformidad en <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=criterios-2.0>

# Algunas reflexiones sobre significación, significado y sentido

“El mundo del hombre es el mundo del sentido.  
Tolera la ambigüedad, la contradicción, la locura  
o el embrollo, no la carencia de sentido.”

Octavio Paz

Por Martha Gutiérrez Miranda.

## Introducción

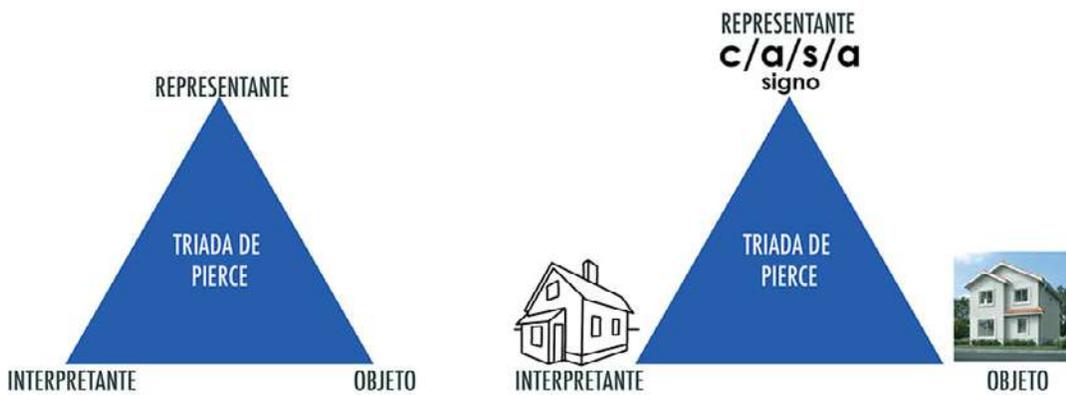
**S**e entiende por significación (sobre todo desde la perspectiva del lenguaje) el contenido significativo o dotación de sentido correspondiente a las palabras o las cosas. De forma general, la característica particular de las palabras es el poseer inclusive distintas significaciones, así como el que su contenido significativo tenga un carácter variable. Esto hace que esa cualidad de las palabras dependa en gran medida del contexto y de la situación en que se empleen. Tal como lo afirma Halliday (1979): “el lenguaje es la habilidad de significar en los tipos de situación o contextos sociales que son generados por la cultura”.

Estudiar o analizar los procesos de significación y formas de construcción del conocimiento han sido, sin duda, una preocupación permanente, incluso desde antes del surgimiento de la semiótica como disciplina. El interés humano se ha volcado no sólo por explicar los fenómenos de su entorno, sino también los procesos por los cuales construye esas expli-

caciones, principio epistemológico de la teoría del conocimiento, cualquiera que sea su rama o fuente.

## Analizando los conceptos

Carlos Alberto Rincón Castellanos (2001) afirma que la significación es una construcción humana que nace del proceso sígnico permitido por la función simbólica, es decir, por esa facultad de representación mediadora de la realidad; surge como resultado de una triple relación: el hombre, las cosas y los fenómenos; el hombre y su experiencia subjetiva; y el hombre y su interacción con los otros. De esta manera se constituye como representación de la realidad, como una experiencia subjetiva y como medio de interacción social. Como es una construcción humana colectiva, llevada a cabo por seres que están organizados en comunidades, por consiguiente, se trata de un producto social. A partir de esta consideración, entonces se puede afirmar que interpretamos la realidad de acuerdo con nuestra cultura, y esa interpretación está



Triada de Pierce.

condicionada por un conjunto de prácticas sociales y culturales, propias de la comunidad a la cual pertenecemos.

Por lo tanto, la significación de los objetos se concreta a través de dotarles sentido. La correlación de esas significaciones engendra un sentido específico, determinado por factores objetivos de la realidad y la lógica propia del razonamiento; o bien, por factores subjetivos, como los deseos, las aspiraciones, las motivaciones sociales y personales.

Partiendo de lo que Toledo y Sequera (2014) afirman, la semiótica propone un análisis de la producción del sentido. Desde esta perspectiva, los hombres intercambian las significaciones dentro del orden social. Esto para Halliday (1979) implica que el individuo es un *meaner*<sup>1</sup>, es decir, alguien que significa, y que en una sociedad siempre va a significar.

A partir de la idea de que todo acto de significación es un acto semiótico; un acto de producción de sentido, en tanto significar, no es otra cosa que dotar de significado, entonces desde la asignación de los nombres a las cosas del mundo (perro, manzana, libro, árbol, etcétera...) hasta los más acabados procesos neurológicos, todo se constituye en procesos de semiósis; es decir, procesos de interpretación del mundo con miras a una explicación que le dé sentido a un fenómeno determinado dentro del orden de cosas y convenciones previamente establecidas, a través de anteriores procesos semióticos.

1. El verbo *mean* se traduce como significar, querer decir o tener intención.

Para Clifford Geertz, referido a través del texto de Thompson (1998):

“... la noción simbólica de la cultura acuñada desde su antropología interpretativa, se refiere a la cultura como: el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas –entre las que se incluyen– acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos, en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias.”

Es decir, como parte de los mecanismos encargados de la producción del sentido que se le otorgan a todo lo que nos rodea y sus componentes, se presupone que toda acción humana es respuesta a un estímulo significativo y detonante de otros efectos interpretativos, así siempre está determinada por la cultura y al mismo tiempo es generadora de sentido, ya que toda acción humana es un acto de semiósis.

En este orden de ideas, entonces se habla de significación, significado y sentido como elementos presentes en el abordaje del análisis no sólo de las palabras, sino de todo aquello que involucra percibir o interpretar. Así llegamos al mundo de las imágenes como las grandes portadoras justo de significado, significación y sentido.

La definición de estos conceptos ha sido, sin duda, parte de un problema en el desarrollo de la semiótica ya que desde algunas perspectivas podrían incluso tocarse como sinónimos, pero en realidad no lo son. Significación es el proceso por el cual el ser humano reconoce un objeto del mundo y

para apropiarse de él y poder transmitirlo a otros, lo llena de significado, lo convierte en signo. El significado es entonces el referente relacionado con el signo creado en el proceso de significación, o en palabras de Charles S. Peirce<sup>2</sup> el objeto relacionado con el signo. Y finalmente, el sentido se construye en un proceso más complejo que el de relacionar un signo con un objeto, ya que en este caso intervienen elementos contextuales de todo tipo, que determinan en el resultado de la relación entre el interpretante y el intérprete.

Desde esa perspectiva de la semiótica de Peirce, como teoría general de la representación, el interpretante consiste en el efecto mental del signo en el intérprete para quien el signo es signo, considerando incluso sus tres tipos de efecto: el emocional, es decir el sentimiento de comprender el signo: el energético, el esfuerzo provocado por el signo ya sea mental o físico; y el lógico, que puede consistir en un pensamiento que caracteriza el significado del signo.

Como puede inferirse, el sentido es el concepto que da lugar a una concepción semiótica de la realidad circundante, ya que éste es un fenómeno permanente en la dinámica social de la construcción de la cultura que articula la red simbólica en que nos movemos. Así la imagen como componente fundamental de la cultura y elemento determinante para la comprensión de la realidad, permite al analizarla, entablar una reflexión profunda sobre cómo se construye socialmente el sentido cuando se vuelve parte de los procesos de comunicación.

---

2 Charles Sanders Peirce (Cambridge, 1839 – Milford, 1914). Filósofo y científico estadounidense. Considerado el fundador del pragmatismo y padre de la semiótica moderna o teoría de los signos.

### Hacia una semiótica de la imagen

La palabra imagen tiene su origen en el latín *imāgo* y permite describir a la figura, representación, semejanza, aspecto o apariencia de una determinada cosa, también se define como la representación visual de un elemento. La imagen se puede dividir en dos dominios. El primero es el inmaterial, el de las imágenes en nuestra mente, donde aparecen como visiones, fantasías, imaginaciones, esquemas o modelos; resultantes de la imaginación y la memoria, producto de las percepciones externas y subjetivas. El segundo, es el dominio de las imágenes como representación visual donde se inscriben: diseños, pinturas, fotografías, grabados, imágenes cinematográficas, televisivas, digitales e infográficas. Estas imágenes son las percibidas por los sentidos en el mundo exterior. Son formas con un alto grado de evocación de lo real; es decir, que son materiales porque existen en el mundo físico de los objetos.

La imagen se puede ver no sólo como sistema de expresión, sino como un elemento fundamental en la explicación o más propiamente, en la significación y ahora particularmente, en las formas de comunicación, socialización e interpretación colectiva.

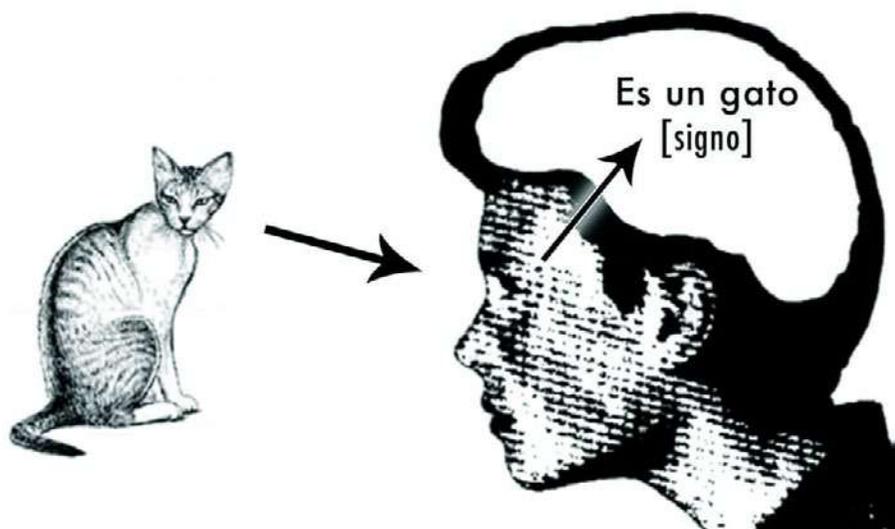
De ahí que la semiótica de la imagen sea una herramienta para el mayor conocimiento de cómo ciertos procesos se presentan en la vida social, qué efectos tienen sus construcciones de sentido, qué relaciones se pueden establecer entre aspectos estéticos y culturales o entre los perceptivos y sus usos sociales, etc. Así, hablar de “semiótica visual o semiótica de la imagen” no se reduce únicamente al análisis de los códigos visuales, sino a la manera como una imagen forma parte de la representación social, media las relaciones sociales y comunicativas y construye visiones del mundo.

De esta forma puede entonces entenderse por semiótica de la imagen, el estudio del signo y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad rebasan lo estrictamente visual, como el análisis de colores, formas, composición, iconos o estructuras, para dar paso a elementos históricos y socio-antropológicos, que la integran.

### Reflexiones finales

Al ser la imagen un componente fundamental de la cultura, de la vida social, de las distintas estructuras y formas de organización humanas, estudiarla deviene en reflexionar cómo se construye socialmente el sentido, particularmente en ciertos procesos de comunicación. La imagen se puede ver no sólo como forma o sistema de expresión, sino como una estrategia social, como un elemento fundamental en la explicación cultural de la sociedad, y ahora, como representación de la información colectiva, las formas en que se socializa y los modos en que se viene gestando la comunicación.

La discusión teórica sobre las imágenes ha tomado un punto de vista cultural en las últimas décadas y con ello las formas de decir y de mostrar se han concebido como convenciones de representación culturales. Sin dejar de lado este aspecto antropológico, la teoría de la imagen propuesta por los diversos autores se construye gracias a un interés sistemático que finalmente trata de responder a una pregunta del orden filosófico-antropológico sobre el significado de las imágenes en la concepción del ser humano y su relación con el lenguaje. La condición teórica ideal para lograrlo consiste en aceptar tanto a la imagen como a la palabra en una relación de complemento, donde ambas se entiendan como medios y en



dónde significación, significado y sentido se interrelacionan para comprenderlas e interpretarlas. ¶

### Referencias

- Halliday, M. A. K. (1979). Lenguaje como semiótica social: La interpretación social del lenguaje y del significado. Fondo de Cultura Económica. México.
- Paz, O. El mundo del hombre: La significación, Publicado el 17 de septiembre de 2012. Disponible en: <https://joelvargasr.wordpress.com/2012/09/17/el-mundo-del-hombre-la-significacion-octavio-paz/>
- Pierce, C. S. (1978), Collected Papers, Massachusetts. Harvard University Press, Cambridge.
- Rincón Castellanos, C. (2001). Cursos de español como lengua materna, serie de televisión: Bajo palabra. Gaceta Didáctica (Medellín) No. 05, jul. 2001, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación. Medellín.
- Toledo A. A y Sequera M. J. (2014) La producción del sentido: Semiosis social. Razón y Palabra Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación. Disponible en [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)
- Thompson, John B. (1998) Ideología y cultura moderna. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

# Pequeñas grandes cosas

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano.

Cada día nos despertamos con noticias que dan terror, al menos a mí me ponen a temblar y me hacen cuestionarme sobre el mundo que hemos creado para vivir. Medicamentos y alimentos adulterados con sustancias que ponen en riesgo la salud de quienes los consumen, engaños constantes en la calidad de los productos que las empresas producen y comercializan por todo el mundo. ¿Y la ética? ¿La integridad? ¿La consciencia? Esos valores de los que nos jactamos y que nos definen como “humanos” ¿Dónde están?

Detrás de cada escándalo –por deportistas lesionados, a causa de tenis mal hechos, por el agua suministrada en lugar de medicamentos especializados, por vacunas que (en lugar de prevenir) matan, o derivado de nuestro sistema económico actual y, en especial, del proceso de comercialización– tuvo que estar un diseñador, un profesional de la comunicación visual, o al menos tuvo que estar incómodamente cerca.

¿Qué pasa con la integridad de nuestro gremio?, en qué lugar de nuestros procesos de diseño la incluimos. Es más... ¿acaso la incluimos? ¿Cuántas veces hemos hecho nuestro trabajo sin poner consciencia en él, percibiéndolo como un hecho aislado y no como una red de sucesos que afectan a otros seres?

Sirva este intento para llevar a la reflexión, o al menos para plantear cómo es que coexistimos con la integridad, con la ética –más allá de la calidad en nuestro tra-

bajo– y con la consciencia de ser parte de un gran rompecabezas social. Habrá muchos que, atentos a este tema, saldrán a decir que sí; que por eso se dedican a hacer los créditos de las películas, o que su desempeño profesional lo realizan en algún campo del diseño que no implique ceder, ignorar e incluso doblegar la consciencia del Ser. Estas líneas son para los “otros”, para aquellos que, por necesidad, por ignorancia o por afán de adquirir fama y de alimentar su ego, son partícipes de las grandes mentiras del sistema económico y político actual.

Sí bien es cierto que cada cabeza es un mundo, también sabemos que “cerca y juntos, como en nuestras manos los dedos”<sup>1</sup>, son conceptos que nos pueden facilitar el camino; formamos parte de una red, de una comunidad e integramos este nodo –nos guste o no, lo queramos o no– y nos afecta directa o indirectamente.

Hace poco que como sociedad dejamos atrás la ilusión de tener estudios universitarios para ser y hacer una diferencia significativa en nuestro campo de estudio, hoy vemos a los universitarios que con obtener un “empleo” dentro de este enorme engranaje económico se dan por satisfechos, unos pocos más alcanzan a vislumbrar que tendrán que forjar ese “gran puesto” ellos mismos, sin embargo, el sistema con el que crecimos, para el que nos domesticaron se está desmoronando.

1 “In tlōke in nauake yuhki tomanpiluan” Tradición oral de la cosmovisión Tolteca.

La sociedad requiere urgentemente contar con una comunidad de diseñadores y comunicadores visuales, atentos, despiertos, conscientes y comprometidos con su tarea, en quienes se pueda confiar, que sepan con total claridad que cada uno, desde su trinchera (profesores, alumnos y profesionales de la comunicación visual), está al pendiente de informar y comunicar con veracidad e integridad, de intervenir e interferir cuando sea necesario. De acuerdo con Harari: “es peligroso confiar nuestro futuro a las fuerzas del mercado, porque estas fuerzas hacen lo que es bueno para el mercado y no lo que es bueno para la humanidad o para el mundo”<sup>2</sup>.

Hemos oído y repetido varias veces que el diseño tiene su base en la satisfacción de una necesidad, innata o adquirida y sabemos que profesionales de las ideas tienen una particular oportunidad de hacer una contribución personal al mundo que los rodea. Para que esta labor se realice con un alto grado de profesionalismo y responsabilidad, de una manera congruente y coherente, aquel diseñador debería conocerse y reconocerse como un ser humano integral y con una perspectiva holista<sup>3</sup>, que cuente con bases firmes en teorías elaboradas por científicos reconocidos internacionalmente por sus aportaciones a la evolución del conocimiento humano, sería un gran apoyo. Sin embargo, a no ser que esta visión empiece a formar parte de la academia, el camino para lograrlo será arduo y me atrevo a decir que ya no contamos con tanto tiempo.

2 Harari, Y. N. (2017). Homo Deus, breve historia del mañana. Penguin Random House.

3 Fundación Internacional para la Educación Holista (Ramón Gallegos Nava) <https://ramongallegos.com/>



© Ángel Uriel Pérez López. 2019.

Los profesores, maestros, doctores en la materia, administrativos, donde se estudia y se aprende a ser un “diseñador o comunicador visual”, tienen la batuta. Son ellos quienes tienen que, o necesitan, comprender que sus alumnos –esos seres humanos con los que interactúan día con día–, encuentran su identidad y el significado a su vida a través de nexos con su comunidad, la naturaleza y con un código claro de interacción (a lo que comúnmente denominamos valores) y que necesitan del ejemplo, de la guía; de mentores comprometidos en comprender el aprendizaje y la motivación a través de la observación científica del comportamiento, sabedores de que los seres humanos tenemos una natural potencialidad para aprender. Los mentores deben reconocer que es más satisfactorio y enriquecedor para todos que los alumnos aprendan a aprender y que vean el aprendizaje como un proceso igualitario; que consideren las aulas como un lugar en donde se permita la franqueza y el desacuerdo y que mantengan dentro de ellas una estructura relativamente

flexible; que estén convencidos de que hay muchas formas de enseñar y de aprender sobre un mismo tema. Se necesita que los maestros se vean a sí mismos como catalizadores o facilitadores, agentes del aprendizaje y no de otra causa.

De no hacerlo seguiremos proveyendo a la sociedad de diseñadores, sumisos, miedosos, y fragmentados. La ya mencionada visión holista<sup>4</sup> es un modelo educativo que cuenta con amplia aceptación de la Organización de las Naciones Unidas<sup>5</sup> (ONU), nos permite acercarnos a la forma de aprender-conocer-interactuar de un ser humano, permite incluir la idea del conocimiento como un bien social desde una visión integral multinivel y multidimensional. Saber que experimentamos y conocemos el mundo a través de las dimensiones: corporal, emocional, cognitiva, social, estética y espiritual y que podemos actuar desde diferentes niveles de conciencia que van desde lo personal, comunal, social, ambiental y cósmico –si se me permite el término–, nos permite un mejor conocimiento de uno mismo, vislumbrar dos caminos para afrontar las experiencias vivenciales (desde el miedo o desde el amor), que estamos hechos de relatos que nos hemos dicho a nosotros mismos y que es preciso recordar para identificar su origen y así facilitar el desarrollo de conciencia y fomentar la armonía universal.

---

4 Del griego “hólos” (entero, completo). El holismo es una posición metodológica y epistemológica según la cual el organismo debe ser estudiado no como la suma de las partes sino como una totalidad organizada, de modo que es el “todo” lo que permite distinguir y comprender sus “partes”, y no al contrario. Las partes no tiene entidad ni significado alguno al margen del todo, por lo que difícilmente se puede aceptar que el todo sea la “suma” de tales partes.

5 <https://www.un.org/es/>

Afortunadamente para los profesores comprometidos con las nuevas perspectivas de enseñanza, hablar de educación, estrategias educativas, procesos de enseñanza aprendizaje, generación de ambientes de aprendizaje más holísticos, sin duda ya no es tan problemático cómo hace 20 años, cuando la ONU a través de la UNESCO<sup>6</sup> recomendó la implementación de esta metodología para todas las escuelas. Mucho se ha avanzado desde entonces en valorar las pequeñas cosas de la vida cotidiana, comprendemos que las pequeñas cosas son las que evitan los naufragios. La educación da conciencia y existen valientes profesores que, en estos años, han explorado, modelado, integrado diversos sistemas educativos a su cátedra.

Paso a paso, nos vamos alejando de viejos paradigmas sobre lo que era “educar”, hoy vemos cada día formas más idóneas de fomentar la conjetura y el pensamiento divergente como parte del proceso creativo, actividades que procuran educar al cerebro entero, potenciar la racionalidad del hemisferio izquierdo con estrategias holistas no lineales e intuitivas, insistir en la confluencia y fusión de ambos procesos.

Para promover la escucha y obediencia a la autoridad de su propia voz interior, el alumno precisa de tener un profesor con una sana estima de sí mismo, un ego con pocas necesidades y una escasa necesidad de ponerse a la defensiva así podrá ocuparse de los resultados que cada individuo alcanza en función de su potencial interés por poner a prueba los límites externos, por trascender las limitaciones percibidas.

Una piedra angular en el ejercicio profesional del diseñador está en que si cada solución interfiere en la cotidianeidad de otro ser humano es preciso ser conscientes de

---

6 <https://es.unesco.org/>

que continuamente interferimos en la vida de otros cohabitantes del planeta, tener esa consciencia fomentaría la automotivación y la autorregulación para convertirnos en individuos integrales, holísticos.

Es preciso definir qué valores queremos que le den sentido a nuestro quehacer profesional, recordemos que “El sentido se crea cuando muchas personas entretejen conjuntamente una red común de historias”<sup>7</sup>. Si ya sabemos que lo que da sentido a los actos humanos es que la familia, los amigos y los vecinos compartan creencias, es momento de crear para nuestra profesión y ¿por qué no? para nuestras vidas, bucles más conscientes, vinculados a la integridad, al bienestar y al bien común.

Para tomar las decisiones correctas hay que conocernos y conocer más y mejor el mundo en el que estamos inmersos y por supuesto llevar la consigna de que a través de nuestro quehacer profesional podemos provocar en nosotros y en nuestra sociedad el gusto por la investigación, el conocimiento y la enseñanza. ¶

## Referencias

- Cebrián, J. L. (2000). La Red. Punto de Lectura, España.
- Gallegos, R. (1999). Educación Holista, pedagogía del amor universal. Pax México. México.
- Harari, Y. N. (2017). Homo Deus, breve historia del mañana. Penguin Random House. Debate. Barcelona.
- Krishnamurti, J. (1983). La urgencia de una nueva educación. Orión. México.

---

7 Harari, Y. N. (2017). Op. cit.

# Aprovechando que Koolhaas pasa por Mies. De visita al Campus Center del IIT

Por Fabio Vélez.

Hay un cuento de Borges, *El inmortal*, del que sólo recuerdo sus arquitecturas. En realidad, no; recuerdo también esa sabia y consoladora revelación –sólo superada por Lucrecio– que allí se nos comunica: “en un plazo infinito le ocurren a todo hombre todas las cosas”. Recuerdo alguna cosa más, menor, pero no viene al caso. De los dos hechos antes referidos, su persistencia en mi memoria es muy probable que obedezca a un motivo compartido: el desasosiego que ambas experiencias lectoras me produjeron. La segunda convendría desahogarla en un diván; tan sólo de la primera cabe, por tanto, airear algunas palabras.

El detonante de este *déjà vu* no es un nuevo texto, sino un edificio. Y uno, además, especialmente singular. Me refiero, ya sin rodeos, al *Tribune McCormick Campus Center* ubicado en el célebre *Illinois Institute of Technology* de Chicago. El autor del primero es Rem Koolhaas; el del segundo, Ludwig Mies van der Rohe. Estamos, es menester reconocerlo cuanto antes, ante dos de los mejores arquitectos de los siglos XXI y XX, respectivamente.

En el año 1997, salió a concurso la posibilidad de actualizar y regenerar el programa original del campus diseñado por Ludwig Mies van der Rohe en 1940. Los deseos a la sazón eran múltiples y complejos: se trataba de intervenir el “espacio muerto”



Crown Hall. Mies Van Der Rohe. © Fabio Vélez. 2019.

dejado por una estación de metro elevada que, por su situación estratégica –el centro del campus–, seccionaba en dos los servicios de la universidad: facultades de un lado y las residencias y villas para los estudiantes del otro. El objetivo pasaba, además, por crear un centro multifuncional (comedor y cafetería, salas de estudio, reunión y trabajo, salas de esparcimiento y descanso, etc.) que, amén de los servicios, ejerciera de eslabón espacial y simbólico, y rompiera así con la sensación de aislamiento entre las dos partes.

Cumplir con todos estos requerimientos e intentar no quedar opacado por la obra de Mies van der Rohe era prácticamente misión imposible. Pues bien, creo que Koolhaas en cierta medida lo ha logrado.

Y digo *en cierta medida* porque lo cierto es que las primeras impresiones no auguran nada prometedor. Tras salir del *Crown Hall*, y haber experimentado en las propias carnes la perfección del “menos es más”,

uno divisa a lo lejos lo que pareciera ser un edificio aprisionado bajo una estación elevada de 160m de largo.

Frente al negro, el blanco y las transparencias de van der Rohe, Koolhaas pareciera comenzar a desafiar el estilo del campus con una irreverente paleta de colores en las fachadas del centro que, sin duda alguna, habrían hecho enfurecer al maestro. Tras este recurso, donde es posible que el arquitecto holandés esté rindiendo un tácito tributo a las vanguardias plásticas de su país: Theo van Doesburg, Piet Mondrian y compañía, lo cierto en cualquier caso es que la contención ensayada por De Stijl<sup>1</sup> podría perfectamente casar con la sobriedad expresada por Mies van der Rohe y a este propósito, ser interpretada como una oportuna pátina de modernidad imprescindible para remozar y sacudir el plan ya existente.

No contribuye a facilitar las cosas, la verdad, la presencia descomunal del tubo ovoidal de acero corrugado, por el que circula el metro, y que corona –o, más bien, aplasta– la cubierta a dos aguas del Campus Center. Pero las cosas todavía empeoran, más si cabe, al acercarse y franquear cualquiera de sus puertas. En mi caso en concreto, la fortuna quiso que fuera la puerta oeste.

Es justo desde el interior donde, *en principio*, todo empieza a perder sentido. Una extraña combinación de colores saturados



Pasillo a los baños del Campus Center. © Fabio Vélez. 2019.

con tonos pastel, un sincretismo de materiales sintéticos (plásticos translúcidos, metales galvanizados, concretos pulidos, etc.), un tenso maridaje de texturas pulidas y rugosas, junto a unos acabados deliberadamente “industriales” (austeros cuando no directamente toscos), sumado todo ello a una distribución a base de diagonales, hace saltar literalmente por los aires, a pesar del guiño mostrado con las “I-beam” de Ludwig Mies van der Rohe, toda la mesura e idiosincrasia del estilo miesiano.

Pues bien, aun con la saturación de estímulos, y los juegos de translucidez y reflexión de la luz por medio de las distintas superficies y materiales, todo el Campus Center se encuentra embargado por una atmósfera sombría. No es casual, por tanto, que el recorrido se encuentre eventualmente jalonado por patios interiores y jardines por los que el edificio respira y sin los cuales este complejo estaría a un paso de confundirse con una sala de ocio nocturno.

1 Se conoce con el nombre de “De Stijl” (El estilo) al grupo de artistas y revista fundados en 1917 por Piet Mondrian y Theo Van Doesburg en la ciudad de Leiden, con el objetivo de difundir los principios del neoplasticismo. Doesburg, sintetizó el espíritu y la esencia del grupo con la frase: “Desnudemos a la naturaleza de todas sus formas y sólo quedará el estilo”. Este movimiento se manifestó a través de la revista homónima, dedicada a las artes plásticas, cuya finalidad era lograr un estilo válido que sustituyera lo individual por lo universal, y fue editada hasta 1931.

Así pues, cuando todo parecía apuntar al fiasco, y uno pareciera estar reviviendo la traumática experiencia del protagonista del cuento de Borges (hágase memoria):

En el palacio que imperfectamente exploré, la arquitectura carecía de fin. Abundaban el corredor sin salida, la alta ventana inalcanzable, la aparatosa puerta que daba a una celda o a un pozo, las increíbles escaleras inversas, con los peldaños y la balaustrada hacia abajo. Otras, adheridas aéreamente al costado de un muro monumental, morían sin llegar a ninguna parte, al cabo de dos o tres giros, en la tiniebla superior de las cúpulas.

Y ejemplos cercanos no faltan en el Campus Center:

Pues bien, cuando uno pareciera ser presa de un galimatías (que no de un laberinto), el edificio, una vez pasada la conmoción inicial, empieza a recomponerse y a adquirir sentido. Haciendo uso, una vez más, de las palabras proferidas por el protagonista de *El inmortal*, esa primera reprobación pareciera estar dictada “*con más horror intelectual que miedo sensible*”. Y, en efecto, a pesar del enmarañado trazado interno, del estrechamiento progresivo de algunos pasillos, de los recovecos incomprensibles, de una estética a medio camino entre la nave espacial y la nave industrial, a pesar de todo lo anterior, lo cierto es que uno se encuentra a gusto ahí dentro. Es más, uno se imagina todas las posibilidades que le podría haber sacado a un espacio semejante, de haberlo tenido, en sus años universitarios.

Para los que no tuvimos tanta suerte, el periodo universitario únicamente toleraba, fuera de las aulas, dos destinos posibles y estos solían transcurrir a su vez, en dos espacios muy situados: el espacio

formal de las bibliotecas (intramuros) y el espacio informal de las cafeterías y bares (extramuros). El primero implicaba el aislamiento y el segundo, el contacto con el círculo reducido de amistades. Por así decir, nosotros vivimos dos vidas en la universidad: una dentro y otra fuera y, en consecuencia, no estábamos en disposición de sacarle todo el provecho que hubiéramos deseado. Me asombró poderosamente, en este sentido, comprobar las potencialidades de un espacio flexible donde pudieran reunirse todos los alumnos de la universidad para *hacer de todo*, es decir, para *convivir más allá de los salones de clase*. Una de mis sorpresas fue ver a un grupo de trabajo, muy probablemente de arquitectura, diseñando una maqueta mientras algunos miembros jugaban al ping-pong en busca de solaz y otros iban en busca de unos refrigerios. En el Campus Center se puede comer, beber, conocer gente, estudiar, procrastinar, hacer amigos de vida, enamorarse y desenamorarse, pasear, hacer deporte, bailar, tocar la guitarra, ver películas, descansar, dormir, y bastantes cosas más.

Koolhaas, pese a todo, es decir, pese a lo árboles que enmascaran el bosque, saca el proyecto adelante. Con la agudeza, diría el protagonista del cuento, de un dios, pero de un dios que ha perdido el juicio y obra desde la locura.

¡Bendita sea la manía si es de este tipo! ♣

### Referencias

- Borges, “El inmortal” reunido en *El Aleph*, Alianza, Madrid, 1997.
- Proyecto “IIT McCormick Tribune Campus Center” recuperado de la página de la oficina de arquitectos de Koolhaas, OMA: <https://oma.eu/projects/iit-mccormick-tribune-campus-center>
- Fotografías propias tomadas el 17.4.2019

# El insólito caso de las eMes invertidas

“Desde tiempos remotos los rotulistas han perfeccionado letreros institucionales o comerciales enraizados en la cultura visual local.”

José María Cerezo

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo.

Ciertamente la conformación de las letras es una manifestación de una inmensa tradición histórica, su aspecto mayoritariamente proviene de la definición que los pueblos semíticos hicieron de esos pequeños rasgos, hace cerca de 3,000 años. De tal manera, la morfología de las letras como la conocemos hoy se ha establecido esencialmente desde la antigüedad, sin embargo, cabe señalar que no se excluye la posibilidad de modificaciones y/o adaptaciones de acuerdo con aquellas necesidades técnicas y estilísticas que se pudieran presentar.

## La aparición de las letras

Cuando las sociedades nómadas de Medio Oriente se convirtieron en pueblos sedentarios perfeccionaron la agricultura, la ganadería y la producción de artículos a través de procesos artesanales que, en consecuencia, establecieron relaciones sociales como el comercio.

Las primeras y sencillas representaciones de las letras se convirtieron en símbolos que fueron cargadas de significados y se distanciaron de aquellos seres y objetos que los habían originado. Ahora contenían, no

sólo aquello que representaron en primera instancia, sino que les fue asignada la posesión de mayores significados, cosas que ya no se podían palpar u observar a simple vista, es decir, acciones e incluso ideas.

Paradójicamente, estas nuevas funciones que podrían parecer más complicadas tuvieron la capacidad de facilitar la estructuración y la difusión de las ideas, es decir, hacer los mensajes más directos. Los signos primitivos evolucionaron paulatinamente hacia un sistema aparentemente más laborioso y minucioso, pero más flexible.

Así, evolucionaron hacia nuevas formas que poseían sonidos específicos y que podrían entretorse unos con otros, como componentes libres, capaces de construir diferentes palabras –formas de mayor especificidad– y que facilitaron la confección de un vocabulario más amplio y particularizado. Estos grafismos significaron una forma sistematizada para convencionalizar la comunicación escrita, accesible a las diversas civilizaciones que compartían el espacio mediterráneo<sup>1</sup>.

1 Fontana. R. (2012). Ganarse la letra. Cd de México, México. UAM Xochimilco.

Se ha identificado a la escritura semítica como una marca esencial en la historia. Su origen es desconocido, no se sabe con precisión si es una invención o una adaptación. Esta escritura tiene dos vertientes: la del norte y la del sur. De ellas, la del norte es la más importante y se subdivide en variantes de las que destacan el arameo y el fenicio.

Los fenicios<sup>2</sup> fueron el pueblo capaz de desarrollar un sistema revolucionario (circa 1800 A.C.) que enlazaba los sonidos hablados con la escritura: identificaron en su lengua 22 sonidos claves –todos consonantes–, y para cada uno dibujaron un símbolo correspondiente. Es de significativa importancia anotar que algunos de aquellos signos han sobrevivido a un sinuoso proceso histórico de sucesivas mutaciones, conservando su identidad durante siglos.



La letra fenicia mem que simbolizaba el agua.

2 Los fenicios eran un pueblo semita cananeo procedente del mar Eritreo (actual Mar de Omán). Desde este territorio, entre el mar y los montes de Siria, la circunstancia de encontrarse frente a las costas los llevó a concentrarse en desarrollar una economía basada casi totalmente en la actividad marina y se convirtieron en grandes navegantes. Se especializaron en construir barcos y desarrollar puertos, de esa forma, su fuerte actividad comercial los llevó a recorrer las aguas de casi todo el mundo conocido.

Posteriormente los atenienses tomaron esas 22 letras fenicias, convirtieron dos de ellas en vocales y agregaron otros cuatro signos vocálicos, para llegar así a 24<sup>3</sup>. Los nombres fenicios de las letras se preservaron, pero se corrigió la ortografía para que reflejara su propia pronunciación. De tal forma, la fenicia *aleph* se convirtió en la griega *alfa*, *beth* se convirtió en *beta*, *gimel* en *gamma*, *delt* en *delta*, y así sucesivamente.

### Los tiempos del Imperio romano

Cuando Roma dominó la región mediterránea, aproximadamente en el siglo II a. C., se acuñó la costumbre de inmortalizar las hazañas imperiales en espacios públicos, en arcos triunfales, monumentos y otras edificaciones. La forma de las letras adquirió las características y proporciones de la estética y de las herramientas de la época: eran las primeras manifestaciones del estilo de letra romana clásica conocida como *Capitalis Munumentalis*<sup>4</sup>.

Paralelamente existía la variante llamada *Capitalis Rústica*, una versión doméstica utilizada para solventar las necesidades de comunicación popular. Se trataba de un medio rápido para escribir y difundir noticias, informar acerca de temas políticos e incluso algunas formas de publicidad<sup>5</sup>. Se trazaba con un pincel o plumilla y sus rasgos eran más condensados y con algunas formas más redondeadas y fluidas, lo que le confería ligereza y espontaneidad<sup>6</sup>.

3 Martínez Leal, L. (1990) Treinta siglos de tipos y letras. Cd de México, México. UAM Azcapotzalco.

4 Cuya mejor referencia es la letra que se haya inscrita en la Columna de Trajano en la ciudad de Roma.

5 Martínez Leal, L. (1990). Ibidem.

6 Este tipo de escritura fue muy popular hasta el siglo X, en la Edad Media se utilizó sólo para letras capitulares.

### ¿Qué son las letras?

Letra es cada signo gráfico de un sistema de escritura: en un alfabeto fonético puro, un fonema (sonido) simple es denotado por una letra simple, pero tanto en la historia como en la práctica, las letras, por lo general, denotan a más de un fonema. Las letras, como elementos de los alfabetos, guardan un orden preestablecido, denominado “orden alfabético”. Las letras también tienen nombres específicos asociados a ellas, dichos nombres difieren con la lengua y la geografía.

Las letras son la notación física del lenguaje, lograda a través de medios manuales: escribas, copistas, amanuenses, e iluminadores. La invención de la imprenta representó la mecanización de la escritura y del sistema alfabético, para ello fue fundamental definir a las 26 letras que componen al alfabeto latino, utilizado en la mayoría de las lenguas europeas.

Por tanto, se debe afirmar que la forma de las letras ha sido influenciada por dos poderosas fuerzas: a) el predominio escultórico de la letra incisa y b) el predominio caligráfico de la letra escrita.

La influencia escultórica romana es bastante clara y apreciable directamente en las letras mayúsculas, pero, por el contrario, el influjo latino no se aprecia tan contundente en las letras minúsculas, pues han sido afectadas por una corriente caligráfica cercana a las cursivas itálicas.

### Un caso particular de análisis: la letra M

En motivo de este escrito es revisar la morfología de la letra “M”: se dice con un poco de humor y otro tanto de verdad que la “M” salió del agua, pues tenía unas formas onduladas que evocaban los movimientos fluidos de las corrientes. La letra “M” proviene de una letra fenicia que significaba agua. También el jeroglífico egip-

cio pronunciado “M” tenía forma de línea quebrada u ondulada y era el símbolo del “agua”. De este símbolo tomó el alfabeto fenicio su letra *mem*, pero transformando los trazos de manera que desaparecen las evocaciones acuáticas. Los griegos la copiaron para su letra “m” y posteriormente aparece la majestuosa “M” latina con las formas rectas y angulosas de la *Capitalis Munumentalis* arriba señaladas. La “M” – como la conocemos– proviene de la letra *mo* en copto, *maiin* en hebreo y arameo, *mu* en asirio, *ma’un* en árabe, *mem* en fenicio, *mi* en griego y *eme* en latín.

La estructura convencional de la letra “M” proviene de las formas definidas en la antigua Roma, tanto en la *Capitalis Monumentalis*, como en la *Capitalis Rustica*. En ellas podemos identificar cualidades determinantes: como ya se señaló, los patines o serifas<sup>7</sup> agudas son el rasgo característico para categorizar como “romana” a cierta manifestación de la letra, y el segundo aspecto relevante será el contraste entre los trazos: delgado y grueso (de manera alternada).

Dado el ángulo de ataque del instrumento utilizado para la escritura caligráfica se obtendrá alternancia entre los trazos, en ese sentido podemos inferir la posición del instrumento plano empleado (pincel, brocha o cálamo) para lograr dicha variación. Esto quiere decir que los trazos de una “M” mayúscula serán delgados y gruesos alternadamente. En términos tipográficos: se llamarán astas finas a la primera y la tercera, y se nombrarán astas montantes o gruesas a la segunda y la cuarta.

7 Existen diversas clasificaciones tipográficas que sirven para organizar los diferentes tipos de letras existentes con criterios morfológicos e históricos. En todas ellas se incluyen a las romanas o con *serif* y se les han asignado diversos nombres, por ejemplo: en la Clasificación Thibaudeau (1860-1925) se les llama elzevirianas o romanas antiguas. Por otro lado, la Clasificación Novarese (1959) le llama Lapidarias.



Diversos casos de la construcción de la letra M.

Dicho balance se aprecia en tipografías romanas clasificadas como antiguas de acuerdo con Vox ATyPl<sup>8</sup>, sólo por citar algunas, en:

- Bembo, el *revival* que realizó la casa Monotype en 1929 del tipo que creó Francesco Griffo<sup>9</sup> y utilizó Aldus Manutius<sup>10</sup> para la obra *De Aetna*, del Cardenal Pietro Bembo en 1495.
- Caslon, finísima obra del grabador inglés William Caslon<sup>11</sup> que data de 1725, puesta de nuevo en circulación en el siglo XX a través de numerosas casas fundidoras.
- Garamond, el *revival* que realizó la casa Stempel del tipo tallado por Claude Garamond<sup>12</sup> en 1530, inspirado precisamente en el trabajo de Griffo y Manutius.
- En la contemporánea Goudy, creada por Frederic Goudy<sup>13</sup> para la casa *American Typefounders* (ATF) en 1915, inspirado en las letras del Renacimiento italiano.
- O más recientemente, en *Trajan*, diseñada por Carol Twombly<sup>14</sup> en 1989 con referencias directas a las inscripciones de la Columna de Trajano<sup>15</sup>.

Por las razones anteriormente expuestas, resulta excepcional encontrar manifestaciones en las que no se respeten las normas clásicas definidas para la correcta estructuración de esta letra. Se exponen a continuación diversos rótulos de carácter comercial elaborados a mano en su mayoría y encontrados en algunas calles de la zona centro de la ciudad de Taxco de Alarcón, Gro. En ellos se aprecia la colocación invertida de la “M” mayúscula, en reflexión especular (girando 180° sobre el eje vertical), destaca que ésta es la única letra que aparece de dicha manera, puesto que en todas las demás se ha respetado la morfología convencional de un *set* tipográfico de aspecto romano antiguo. Por la apariencia de los rótulos hallados, se infiere que no datan de más allá de diez o doce años y atienden correctamente a las normas dictadas por la Ley Número 685 de Conservación y Vigilancia de la Ciudad de Taxco de Alarcón, Gro. en Título Cuarto, Capítulo II, en los Artículos 58 a 64<sup>16</sup> en lo relacionado con la estructuración de rótulos y avisos comerciales en la vía pública: utilizar letra negra, y azul o roja para destacar, sobre fondo blanco.

8 La Clasificación Vox-ATyPl identifica once grandes familias, fue creada por Maximilien Vox en 1952, y adoptada en 1962 por la *Association Typographique Internationale* (ATyPl), atravesando por varias actualizaciones.

9 Francesco Griffo, también llamado Francesco da *Bologna* (Bologna, 1450 – Bologna, 1518). Punzonista veneciano, colaborador de Aldus Manutius.

10 Aldus Pius Manutius (Bassiano, 1449 – Venecia, 1515). Impresor italiano.

11 William Caslon (Worcestershire, 1692 – Londres, 1766). Fundidor y tipógrafo británico.

12 Claude Garamond (París, 1499 – París, 1561). Tipógrafo, impresor y grabador.

13 Frederic William Goudy (Bloomington, 1865 – Marlborough, 1947). Tipógrafo estadounidense.

14 Carol Twombly (Concord, 1959). Tipógrafa estadounidense.

15 La columna de Trajano es un monumento conmemorativo erigido por orden del emperador Trajano. Se encuentra en el Foro de Trajano. Fue concluida en el año 114.

16 Ley Número 685 de Conservación y Vigilancia de la Ciudad de Taxco de Alarcón, Gro. <https://2019.vlex.com/#-vid/632688081>



Este es el momento de especular cuál es la razón que provocó esta expresión de la letra “M”: ¿puede ser considerado un error del rotulista?, ¿podrá ser el desconocimiento de las normas expresadas?, ¿sencillamente la libre interpretación del autor de dichos trabajos? Si así fuera, ¿todas ellas son obra de la misma mano?, de lo contrario aquel equívoco o distracción parecería que está sentando nuevas normas para el dibujo de la letra y que diversos rotulistas lo retoman y plasman en nuevos encargos realizados en la citada ciudad de la zona norte del Estado de Guerrero.

Esta expresión de la letra podría pasar desapercibida ante los ojos del transeúnte, en estricto sentido hay que decir que la comunicación se logra, puesto que la letra es legible: se reconoce su morfología, así como se expresa estrictamente el sonido que debe acompañarla, de ello no cabe duda. Sin embargo, se aprecia como todo un fenómeno visual que, ante la regularidad del paisaje tipográfico de una ciudad que pretende preservar rigurosamente su aspecto urbano como parte de su identidad regional –véase la categorización de Pueblos Mágicos que otorga la Secretaría de Turismo<sup>17</sup>– en la que no existen letre-

ros de colores vibrantes, ni excentricidades visuales o anuncios espectaculares, aparezca una manifestación extraordinaria que desatiende –o desafía– a la ortodoxia tipográfica que los cánones señalan<sup>18</sup>.

¿Qué podría suceder? Sencillamente que estos casos singulares de la “M” invertida desaparezcan en un determinado tiempo: renovando el rótulo desgastado o tal vez, tras cambiar el giro comercial en los locales que hoy vemos, nadie los recuerde, o bien... ¿Será que estamos ante la aparición paulatina de un fenómeno de renovación de los criterios tipográficos convencionales? Sugiero que demos tiempo al fenómeno y observemos su desarrollo con atención. ¶



### Referencias

- Fontana, R. (2012). Ganarse la letra. UAM Xochimilco. México.
- Gordon, M. y Dodd, E. (1994). Tipografía decorativa. Gustavo Gili. Barcelona.
- Gil, E. y Azofra, E. (2017). De vítores y letras. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca.
- Martínez Leal, L. (1990) Treinta siglos de tipos y letras. UAM Azcapotzalco. México.
- Perfect, C. (1994). Guía completa de la tipografía. Manual práctico para el diseño tipográfico. Blume. Barcelona.

17 Un Pueblo Mágico es una localidad que tiene atributos simbólicos, leyendas, historia, hechos trascendentes, cotidianidad, en fin, magia que te emanan en cada una de sus manifestaciones socioculturales, que significan hoy día una gran oportunidad para el aprovechamiento turístico. El Programa Pueblos Mágicos contribuye a revalorar a un conjunto de poblaciones del país que siempre han estado en el imaginario colectivo de la nación en su conjunto y que representan alternativas frescas y diferentes para los visitantes nacionales y extranjeros. [www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/](http://www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/)

18 Artículo 60 de la citada Ley: “Se prohíbe estrictamente el uso de anuncios multicolores y/o con letras de las mismas características y/o de tipo fosforescente”.

# Estoy pensando en una broma, pero no la entenderías: El Joker frente al espejo.

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

El concepto de la “obra abierta” abre la posibilidad a las múltiples interpretaciones de una obra artística. La idea es que, aunque la obra tiene una estructura establecida por el autor, cada espectador le otorga su propio sentido a partir de la información dada. En las artes visuales, la riqueza y ambigüedad de las imágenes puede dar lugar a interpretaciones variadas, muchas veces distintas a lo que plantea el autor, pero no por ello menos válidas. La narrativa cinematográfica, que agrega a las imágenes el discurso del montaje y el sonido, también tiene esta riqueza de significados. En este texto se hablará sobre una interpretación específica y personal de la película *Guasón*<sup>1</sup>, pero antes hay que ponerla en contexto.

## I. Universos cinematográficos

En las carteleras comerciales durante los últimos años, no hay duda de que las películas basadas en cómics de superhéroes han dominado el panorama. Con presupuestos millonarios y recaudaciones masivas, este género ha amasado un público fiel y cautivo, utilizando estrategias de mercadotecnia altamente efectivas. Gran parte de éxito se debe a lo que se ha dado

en denominar los “universos cinematográficos”. El más notorio es el creado por Marvel Studios<sup>2</sup>, que durante una década ha utilizado tramas secundarias en cada una de sus películas para ir conectando la narrativa de todo el conjunto, obteniendo ganancias millonarias a partir de personajes que previamente no eran tan populares en lo que denominan el Universo Cinematográfico Marvel (o MCU por sus siglas en inglés).

Este modelo del “universo cinematográfico” resultó tan rentable que otros estudios han querido aplicar la fórmula. Esta consiste en producir secuelas y *spinoffs*<sup>3</sup> que tengan conexiones argumentales claras pero tenues, de forma que el público pueda ver cada cinta por separado y entenderla, pero que posteriormente pueda desembocar en una cinta compartida que presenta una narrativa más amplia. Así, Sony<sup>4</sup> intentó hacer un Universo Cinematográfico del Hombre Araña, que se derrumbó por la mala recepción que tuvo *El sorprendente Hombre Araña* 2<sup>5</sup>, mien-

2 [www.marvel.com/movies](http://www.marvel.com/movies)

3 Un *spinoff* es una obra creada a partir de otra ya existente. Comparado con la secuela, el *spin-off* puede tener una relación menos directa con la obra original.

4 [www.sonypictures.com](http://www.sonypictures.com)

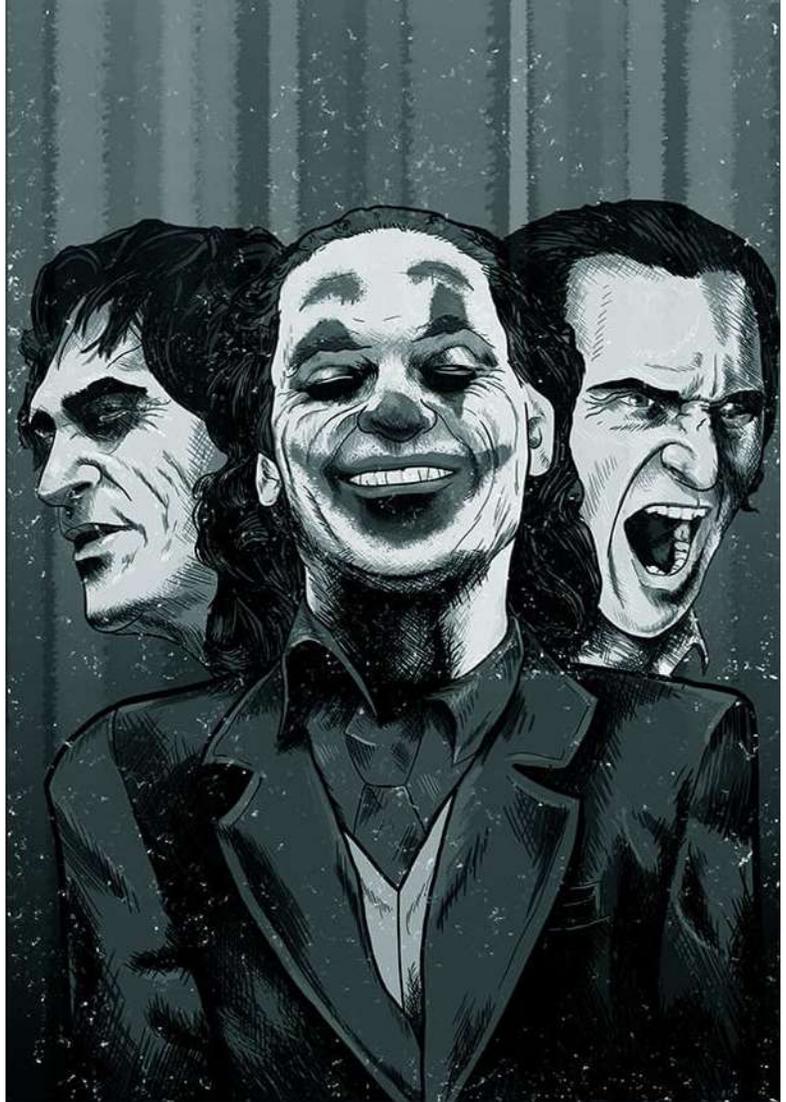
5 *The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro*. Dir. Marc Webb. Estados Unidos. 2014.

1 *Joker*. Dir. Todd Phillips. Estados Unidos. 2019.

tras Universal Studios<sup>6</sup> pretendía crear el Universo Oscuro para unir a sus personajes de terror, como *Drácula*, *Frankenstein* y el *Hombre Lobo*, pero el fracaso de *La momia*<sup>7</sup>, que se planteaba como el inicio de este universo, acabó con esos planes.

En esos dos casos tenemos universos cinematográficos abortados, pero hay otro que logró desarrollarse. El Universo Extendido de DC (DCEU por sus siglas en inglés) parecía la competencia obvia del MCU, pues son compañías rivales también en el medio editorial. Sin embargo, su ejecución apresurada impidió desde el principio que se colocara en el gusto del público. Esta urgencia por constituir un universo es comprensible al ver las cifras de recaudación y la penetración popular que tiene el MCU, que ha logrado asegurar ingresos muy altos incluso en las películas de personajes menores y desconocidos, sólo por pertenecer a dicho universo. Si en DC tienen propiedades con una base de seguidores considerable, como Batman, Superman y la Mujer Maravilla, parecería una tarea simple armar un universo con ellos como base, que pudiera popularizar a personajes menos conocidos. Y, sin embargo, no lo han logrado.

Por el contrario, el DCEU se volvió objeto de burla y hasta el momento no ha logrado colocarse en el gusto del público masivo. Algunas de las razones que se pueden señalar son el tratamiento oscuro de sus historias, a diferencia del toque cómico que ha popularizado a Marvel, o el hecho de que estas películas parecen tomarse demasiado en serio cuando el público espera historias simples y divertidas. Si revisamos obras como *Batman vs. Superman* queda claro que su seriedad y sus pretensiones de intelectualidad arrui-



© Diego Llanos Mendoza. 2019.

nan lo que podría haber sido una película emocionante.

Resulta curioso que, tanto en el caso de Marvel como en el de DC, hay obras que se mantienen fuera de esta estrategia y se ven beneficiadas por esa libertad. En el primer caso tenemos *Spider-Man: Un nuevo universo*<sup>8</sup>, que al ser producida por Sony sin intervención de Marvel Studios no tiene legalmente la posibilidad de insertarse en el MCU, ya que este universo, al igual que la editorial en la que se basa, le pertenece a Disney. Esta cinta animada resultó ser una obra de la más alta calidad, con el potencial para lanzar un universo cinematográfico propio, que ya ha sido anunciado. El otro caso es *Guasón*, que al ser

6 [www.universalpictures.com](http://www.universalpictures.com)

7 *The Mummy*. Dir. Alex Kurtzman. Estados Unidos. 2017.

8 *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Dir. Peter Ramsey, Rodney Rothman y Bob Persichetti. Estados Unidos. 2018.

producida por Warner Brothers<sup>9</sup>, a quienes también pertenece el DCEU, pudo haberse insertado en este universo. Afortunadamente para todos, decidieron no hacerlo.

## II. Guasón

La falta de confianza de Warner Brothers en el DCEU quedó manifiesta cuando anunciaron que, a pesar de haber presentado una versión del *Guasón* en la película *Escuadrón Suicida*<sup>10</sup>, estaba en desarrollo otra cinta dedicada al mismo personaje, pero sin conexión con este universo cinematográfico. Una acción así sería muy improbable en el caso de Marvel, donde cada lanzamiento aprovecha la red de seguridad que le da su pertenencia al conjunto mayor, pero si el DCEU ya estaba en problemas no parecía mala idea empezar a producir obras fuera de su influencia. Con el lanzamiento de *Guasón*, de Todd Phillips, queda claro que el riesgo valió la pena, consiguiendo el entusiasmo del público y buena aceptación de la crítica, habiendo ganado el León de Oro en el Festival de Venecia, un logro al que ninguna otra película del género se ha acercado siquiera.

En esta película se toma como base al villano de los cómics para darle una historia de origen situada en el mundo real. La historia es simple pero efectiva, elevada por la impresionante actuación de Joaquin Phoenix<sup>11</sup>. El hecho de no pertenecer al DCEU la libera de connotaciones fantásticas, permitiéndole construir un mundo que tiene más relación con la Nueva York de Scorsese que con versiones previas de Ciudad Gótica.

9 [www.warnerbros.com](http://www.warnerbros.com)

10 *Suicide Squad*. Dir. David Ayer. Estados Unidos. 2016.

11 Joaquin Rafael Phoenix (cuyo nombre de nacimiento es

Joaquin Rafael Bottom. San Juan, Puerto Rico, 1974). Actor estadounidense.

Paradójicamente lo que mejor le funciona es lo mismo que provoca que las películas pertenecientes al DCEU se tambaleen: la seriedad y las pretensiones de intelectualidad. Su separación de este universo cinematográfico, lejos de afectar su potencial comercial<sup>12</sup>, ha resultado liberadora hasta para el público, que puede verla sin necesidad de conocer las películas previas ni preocuparse por su lugar en una continuidad compleja. Es más, toda esta historia podría haberse contado sin hacer ninguna referencia al eterno antagonista del *Guasón*: Batman.

Por desgracia, tal vez por mandato del estudio, la película no se atreve a salir completamente de la enorme sombra del hombre murciélago. Este aparece indirectamente, con la entrada de Thomas Wayne en la trama. Para quienes no conozcan la historia de origen de Batman: una noche la familia Wayne fue atacada por un ladrón, que disparó y mató a Thomas y Martha Wayne, millonarios filántropos y bondadosos, figuras muy importantes en Ciudad Gótica, mientras su hijo Bruce observaba. Este trauma llevó a Bruce a jurar que no permitiría más eventos así, decidiendo entrenar para convertirse en un vigilante disfrazado: Batman.

En contraste, la película del *Guasón* nos muestra un Thomas Wayne bastante desagradable que representa el privilegio, opuesto a las carencias económicas y afectivas de Arthur Fleck, el comediante fracasado que se convertirá en el villano protagonista. La aparición de Thomas sirve como huevo de pascua para los fans del personaje sin ser un distractor para el espectador casual. Más adelante también entra en escena Bruce Wayne, el fu-

12 Al momento, es la película con clasificación "R" (para adultos) más taquillera de la historia.

turo Batman, aún niño y con una aparición breve. El papel antagónico de Thomas Wayne podría haber sido ocupado por un burgués cualquiera, pero al situar la acción en Ciudad Gótica se vuelve necesario que los Wayne figuren en ese puesto, por lo que la película se queda en un espacio a medio camino entre el canon del cómic y una historia independiente.

Hacia el final de la cinta, durante los disturbios inspirados por las acciones del Guasón, llega un momento clave en la mitología del personaje: los Wayne salen del cine y se meten a un callejón oscuro, donde son atacados por un vándalo; los que conocen la historia de origen de Batman saben que ese momento crucial ha llegado. Haciendo gala de la falta de sutileza que caracteriza a toda la película, el evento es representado de manera idéntica a como se viene haciendo desde los años 80, incluyendo el detalle de las perlas que caen del collar de Martha Wayne. El Guasón, sin planearlo y sin siquiera darse cuenta, ha provocado el origen de su archienemigo. Después de esto llega un maravilloso final, con Arthur aceptando totalmente su nuevo papel como *Guasón*, rodeado por fanáticos que lo apoyan, con una iluminación oscura pero colorida, un momento climático que cierra perfectamente esta historia. La pantalla se va a negros y se escucha una vez más su risa. Sería el final perfecto.

### III. Observando el mundo desde afuera

Sólo que no lo es. Después de eso aparece una escena innecesaria, con el Guasón internado en el Asilo Arkham, hablando con una psiquiatra. Ella le pregunta por qué está riendo, él responde que está pensando en una broma, pero no se la cuenta porque ella no la entendería. El montaje de la escena nos indica claramente que él está viendo en su mente (¿recordando?) el

asesinato de los Wayne, que una vez más se nos presenta sin sutileza: los cadáveres en el piso y la silueta del pequeño Bruce en el centro, con una paleta de color rojiza para contrastar con el blanco del Asilo. Después se ve cómo Arthur camina por un pasillo dejando huellas de sangre, presumiblemente de la psiquiatra, luego unos guardias lo persiguen en una escena con toques de comedia física, y ahora sí llega el final de la película. Esta secuencia ha dado lugar a la interpretación de que todo ocurre en la mente de Arthur y ciertamente hay elementos para considerar que es así, aunque sería una lástima terminar con un recurso tan simple.

Vale más la pena tomar este recurso de los recuerdos del *Guasón* a la luz de uno de sus diálogos en la novela gráfica *The Killing Joke*, al referirse a su propio origen: “A veces lo recuerdo de una forma, a veces de otra. ¡Si voy a tener un pasado, prefiero que sea de opción múltiple!”<sup>13</sup>. Pero interpretándolo de otra forma, hay un detalle que me llama la atención y me parece digno de mención, no tanto por lo que ocurre sino por la forma en que está configurado el mensaje. Es algo que me parece una falla, pero una falla agradable, un accidente feliz del que se puede extraer un significado mayor si uno lo desea. Me refiero a la visión que el Guasón tiene del origen de Batman.

La construcción es así: vemos a Arthur preso en el Asilo Arkham, riendo estruendosamente. Un corte directo nos muestra a los Wayne en el piso del callejón y la silueta del pequeño Bruce entre ellos, después volvemos a ver a Arthur. Este montaje nos indica que lo que vimos es lo que él está viendo. Tal vez sea un recuerdo o lo

13 *The Killing Joke*, escrito por Alan Moore, arte por Brian Bolland, rotulación por Richard Starkings.

esté imaginando. Pero esa primera opción queda descartada, porque en el momento del asesinato, durante los disturbios, él está desmayado encima de una patrulla, así que no pudo haberlo presenciado. Tiene que haberse enterado después, porque siendo los Wayne figuras tan prominentes en la ciudad, es natural que su asesinato haya tenido una gran cobertura mediática. Pero la imagen que Arthur ve en su mente no es la que nos mostraría un noticiero o un periódico, sino algo más escenificado y dramático. Puede ser que la esté imaginando, alegrándose por el final violento que tuvo su antagonista y probable padre. Pero la pregunta más importante es ¿para qué mostrar toda esta secuencia? ¿Por qué terminar la película de forma anticlimática, insistiendo en la importancia de ese evento que ya había sido presentado en la secuencia anterior? La respuesta más simple es, porque Todd Phillips no entiende de sutileza y necesita repetir las cosas, aunque ya se hayan entendido<sup>14</sup>.

Pero esa hipótesis me parece aburrida, y como decía Borges, la realidad no tiene la menor obligación de ser interesante pero las hipótesis sí<sup>15</sup>. Por eso mi hipótesis es la siguiente: se nos insiste tanto en la importancia de ese evento, no porque nosotros como público tengamos que comprenderlo, pues esto ya había quedado claro des-

de que ocurre durante los disturbios, sino porque Arthur se da cuenta de la relevancia que esto va a tener. No solamente por ser la muerte de su antagonista que, una vez más, ya había quedado clara; ni siquiera por ser la muerte de su padre, que se puede analizar en términos simbólicos y psicoanalíticos, porque eso tampoco se explora. No, el evento es importante porque lo que vimos es el origen de Batman, que nosotros entendemos de inmediato como espectadores externos a ese universo, pero que Arthur no puede comprender sino hasta ese momento.

Solo así se justifica tanta insistencia sobre un hecho tan claro. La imagen que aparece en su mente se ajusta por completo a la mitología de los cómics porque él la está viendo en esos términos, vagamente consciente de que este es el origen del personaje opuesto que lo equilibra y complementa. En el primer final vemos a Arthur asumiéndose totalmente como el Guasón, una fuerza disruptiva que inspira el caos. En este segundo final lo vemos comprendiendo que hace falta otra fuerza que le haga contrapeso y le dé sentido a su existencia. Ríe porque le alegra la muerte de Thomas Wayne, pero también la eventual aparición de Batman. Claro que él no tendría forma de saber las consecuencias de este evento, ya que faltan décadas para que Bruce Wayne crezca y se convierta en Batman. Por eso cuando la psiquiatra le pregunta de qué se ríe él responde que está pensando en una broma, pero no se la cuenta porque “no la entendería”. La psiquiatra no podría entender todo lo que se desencadena con el asesinato de los Wayne, nadie dentro de ese mundo podría saberlo, sólo nosotros que lo observamos desde afuera. Pero en esta secuencia el *Guasón* ya no funciona bajo las mismas reglas que el resto de los personajes de ese

14 Lo mismo pasa al revelarse que la relación con la vecina sólo ocurría en la mente de Arthur, cuando ella lo ve en su departamento y no entiende qué hace ahí. A continuación, se nos muestran sus apariciones previas, pero ya sin su presencia, en una construcción muy similar a lo que pasa en *El club de la pelea*, pero con menor destreza narrativa.

15 “...la realidad no tiene la menor obligación de ser interesante. Yo le replicaré que la realidad puede prescindir de esa obligación, pero no las hipótesis.” Jorge Luis Borges, en “La muerte y la brújula”, publicado en la revista *Sur* en mayo de 1942, fue luego incluido en la colección *Ficciones*, en 1944.

mundo, ahora él está viéndolo todo desde afuera, como nosotros. Esta sensación se acentúa cuando canta la canción que se empieza a escuchar de fondo. Esta canción se nos presenta como sonido no diegético<sup>16</sup>, Arthur y la psiquiatra no tendrían forma de escucharla y, sin embargo, él la canta de manera sincronizada.

Lo que vemos en esa secuencia final es un Arthur que se ha compenetrado tanto con su papel de *Guasón* que ha dejado de pertenecer a la realidad que la película nos plantea. Esto le posibilita comprender la relevancia de eventos futuros y su papel en el mundo, como personaje, ya no como persona. Si decidimos entenderlo de esa manera, lo que está haciendo es romper discretamente la cuarta pared<sup>17</sup>. Este recurso se ha utilizado antes en películas basadas en cómics de superhéroes, como *Deadpool*<sup>18</sup>, donde el protagonista voltea hacia la cámara y habla directamente al público en varias ocasiones, pero esa cinta es una comedia que se presta a ese tipo de acciones. En *Guasón* una escena así rompería completamente el mundo que se ha ido construyendo, pero si se hace de forma discreta no hay tal ruptura. Por otro lado,

hay precedentes del personaje teniendo una relación peculiar con la cuarta pared en otros medios.

En la novela gráfica *Arkham Asylum* el escritor Grant Morrison explora la condición mental del *Guasón* haciendo que su psiquiatra, la Dra. Ruth Adams, dé la siguiente explicación: “es un caso especial. Algunos creemos que está más allá de cualquier tratamiento (...) Es posible que estemos ante un caso de super-cordura aquí. Una nueva modificación brillante de la percepción humana. Más adaptado a la vida urbana de finales del siglo XX. A diferencia de ti y de mí, el *Guasón* no parece tener control sobre la información sensorial que recibe del mundo exterior. Para lidiar con ese bombardeo caótico de información solo puede dejarse llevar. Por eso algunos días es un payaso travieso, otros días un asesino psicópata. No tiene una verdadera personalidad”<sup>19</sup>. Esta “super cordura” y el bombardeo de información obtienen un nuevo significado a la luz de los siguientes ejemplos: en el capítulo *Mad Love*<sup>20</sup> de la serie animada de Batman, en el momento en que la Dra. Harleen Quinzel conoce al *Guasón*, éste está silbando su propio tema musical; otra instancia del personaje interactuando con el audio no diegético.

En otro episodio, *Joker's Wild*<sup>21</sup>, habla directamente al público televisivo diciendo “¡No intenten esto en casa, niños”<sup>22</sup>. Volviendo a los cómics tenemos *The Sign*

16 El concepto “diegético” se refiere a lo que ocurre dentro del universo donde transcurre la historia. En el caso del audio, todo lo diegético es aquello que los personajes pueden escuchar al estar dentro de la escena, mientras lo no diegético es lo que sólo podemos escuchar los espectadores, pero los personajes no, por ejemplo, el score musical que sirve para ambientar la escena.

17 “Romper la cuarta pared” se refiere a cuando un personaje se dirige directamente al público. Si pensamos en el escenario como un espacio entre cuatro paredes, la cuarta debe ser solamente imaginaria para permitir que el espectador observe la situación. Cuando el personaje se muestra consciente de la presencia del público, está rompiendo simbólicamente esta pared imaginaria.

18 *Deadpool*. Dir. Tim Miller. Estados Unidos. 2016.

19 *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*. Escrito por Grant Morrison, arte de Dave McKean, rotulación de Gaspar Saladino.

20 *Mad Love*. Dir. Butch Lukic. Estados Unidos. 1999.

21 *Joker's Wild*. Dir. Boyd Kirkland. Estados Unidos. 1992.

22 Estos dos ejemplos fueron tomados del artículo *Theorizing about the Joker in All Seriousness*, en <http://sequart.org/magazine/52185/theorizing-about-the-joker-in-all-seriousness/>

of the Joker, segunda parte de la historia clásica *The Laughing Fish*<sup>23</sup>, en la que en un momento el Guasón toma la esquina de la hoja y le da la vuelta a la página. Más recientemente en *Reality Check*<sup>24</sup> juegan con la idea de que el Guasón es consciente de ser un personaje ficticio, cuando le explica a su psiquiatra que, así como otras personas tienen amigos imaginarios, él tiene fans imaginarios. El psiquiatra le pregunta “¿se te ha ocurrido que tus fans imaginarios en realidad sólo son producto de tu imaginación?”, a lo que el Guasón responde “se te ha ocurrido a ti, Doc., que nosotros sólo somos producto de su imaginación?” La historia termina con el Guasón diciendo “Si no estoy loco ¿qué estoy haciendo en el manicomio, en confinamiento solitario, hablando con mis fans imaginarios... uh... son imaginarios ¿verdad? ¡¿Verdad?!” mientras voltea a ver al lector.

Si el Guasón sabe que es un personaje dentro de una ficción y es el único ahí que se da cuenta, eso explica el bombardeo de información que lo lleva a la locura o, en

dado caso, a la super cordura. Si interpretamos de esa misma manera el final de la película nos encontramos con que, lejos de ser una obra independiente y separada al estar fuera del DCEU, comparte estas características con la versión animada y las del cómic. Paradójicamente, es al mismo tiempo la versión más realista y una de las pocas que se asumen como ficción.

Todo esto es sólo una interpretación personal, hecha a partir del montaje descuidado en una escena que sobra. Así como ésta, hay muchas otras teorías e interpretaciones que se pueden encontrar fácilmente, en especial gracias al acceso a internet. Algunas pueden resultar del análisis cuidadoso de la obra, otras son más forzadas a partir de las opiniones y deseos de quienes las postulan, habrá algunas muy razonadas y otras sin ningún sentido. Pero esa es la belleza de la obra abierta: nos puede llevar a descubrir otras interpretaciones y así ir aumentando la riqueza de una obra, llevándola más allá de lo que sus creadores podrían haberlo hecho. ¶

---

23 Detective Comics #475- 476, escrito por Steve Engleheart, lápices y colores por Marshall Rogers, tintas por Terry Austin, rotulación por Ben Oda en el #475 y Milton Snapinn en el #476, editado por Julius Schwartz. La imagen en cuestión está en la página 5 del #476.

24 Batman 80 Page Giant 2010. El segmento Reality Check escrito por Peter Miriani, arte por Szymon Kudranski, colores por John Kalisz, rotulación por Dave Sharpe.

## Galería

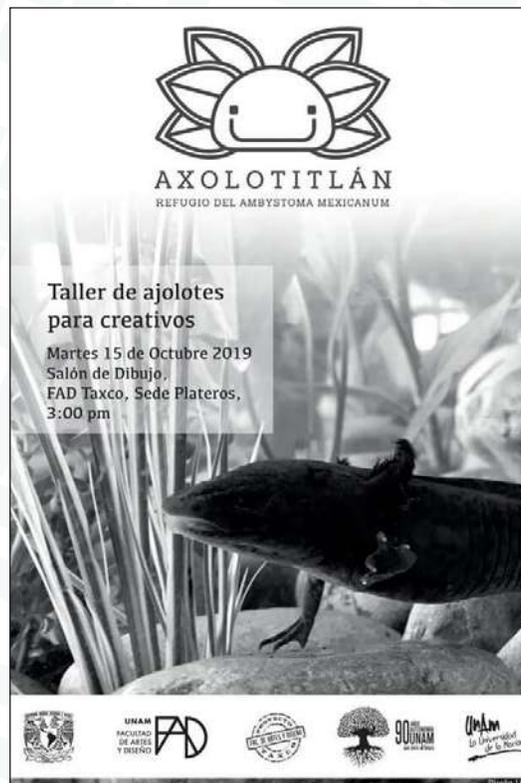
# Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl 8°. Taller de Gráfica Móvil

**Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera**

La Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, Plantel Taxco, con motivo del Día de Muertos, realiza año con año los Talleres de Gráfica Móvil en la Plazuela Hidalgo, en colaboración con la directora del Museo Guillermo Spratling del INAH, la Arq. Wendy Morales Quaas.

Son ocho años de tradición que –desde su primera edición, a cargo del Mtro. René Contreras Osio– han mantenido vigentes planteamientos fundamentales: salir del campus universitario, por un día, e instalar un pequeño tórculo a disposición de la comunidad; proveer de las herramientas necesarias a los asistentes por medio de la realización de talleres gratuitos introductorios al grabado y; ofrecer a los interesados una demostración de los procesos básicos de la estampa.

La finalidad de la práctica y puesta en marcha de estos talleres de gráfica móvil se ha consolidado y fortalecido año con año pensando siempre que es en el espacio público donde se fortalecen los vínculos con la comunidad taxqueña y se garantiza la difusión del plantel, además de captar la atención del público de diversas edades provenientes de distintas comunidades de la región. Los asistentes se llevan como



resultado de esta actividad la experiencia de la tradición a través de ejercicios que parten de la gráfica cuyos resultados, en correspondencia con su carácter social, terminan en sus manos y pueden ser llevados a casa.

A partir de la segunda edición, la Coordinación de Difusión Cultural del plantel se ha encargado de incluir temáticas específicas incentivando así la integración de la

año 6 número 24 – noviembre 2019–enero 2020

**.925**  
ARTES Y DISEÑO

- 45 -

comunidad universitaria por medio de su participación. En este sentido –y considerando el trabajo colectivo–, se plantean las dimensiones de los formatos y se hace entrega de linóleos a quienes estén interesados en realizar un ejercicio, de acuerdo con un tema. Otra manera de participación es a través del apoyo con la realización de las impresiones.

En su edición número 8, el taller de gráfica móvil –incluido en el marco de los festejos de los 80 años del INAH– consideró como motivo al *axolotl*, para hacer un llamado a la conciencia, considerando la importancia que tiene la especie como parte de nuestro patrimonio y al hecho lamentable de encontrarse en peligro de extinción, y para encontrar en él aspectos relevantes que incentivaran el potencial creativo de quienes participan y que se vieran manifiestas, en términos visuales,

a partir de las interpretaciones sugeridas por cada uno de ellos (la temática está directamente vinculada con Xochimilco –en donde se encuentra otra de las sedes de la FAD, que, dicho sea de paso, en este año celebró su 40 aniversario y que por tal motivo el colegio de estampa realizó, meses antes, interpretaciones gráficas considerando al ajolote).

En la FAD Taxco, decidimos ofrecer nuestra versión y gracias al apoyo de Lic. Uriel Pérez (Coordinador de las Licenciaturas de la FAD Taxco) se logró complementar esta actividad, a través de su gestión, involucrando, dentro del proyecto, a Pamela Valencia (representante de Axolotitlán, refugio del *ambystoma mexicanum* ubicado en Xochimilco), quien de manera generosa ofreció una charla sobre aspectos generales relacionados tanto con la vida del ajolote como con su proyecto de rescate.

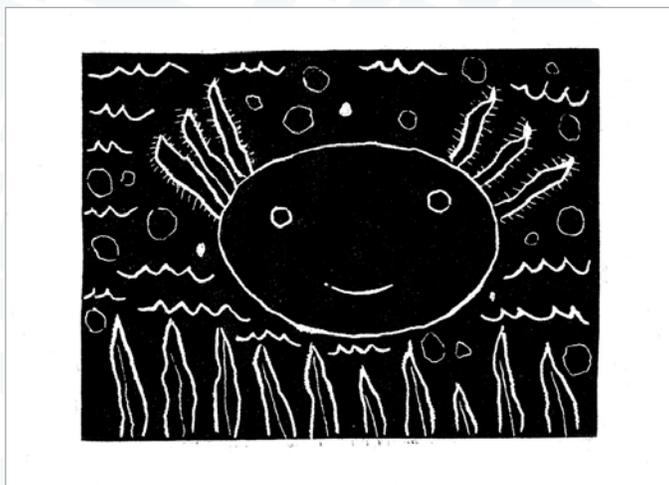
año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020

.925  
ARTES Y DISEÑO

TALLER DE GRÁFICA MÓVIL 1 de noviembre, 2019.  
"Axólotl" para el evento del Día de Muertos  
"DIFUNTOS" de la FAD TAXCO dentro del marco  
de los 80 años del INAH.



Alicia Antoniella Luna Covarrubias  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



José Monroy Figueroa  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

Galería  
Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8°. Taller de Gráfica Móvil



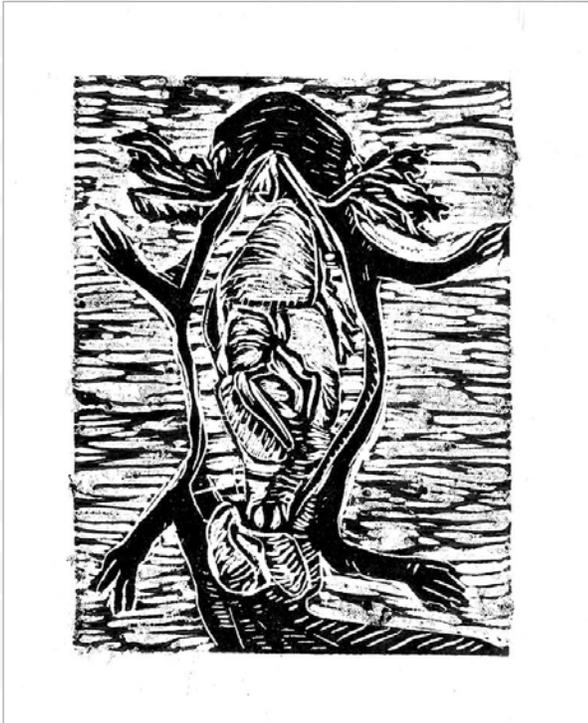
Regina Huitsilin Ramírez Castañeda  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Saúl Camacho Aguilar  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020

.925  
ARTES Y DISEÑO



Mitchel Newball Grajales  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

Galería  
Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8°. Taller de Gráfica Móvil



Diego Hernández Gabriel  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Metzli Valderrama Carbajal  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Mariana Ochoa Gómez  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020

.925  
ARTES Y DISEÑO



Aurora Yacatzin Limeta Corpus  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

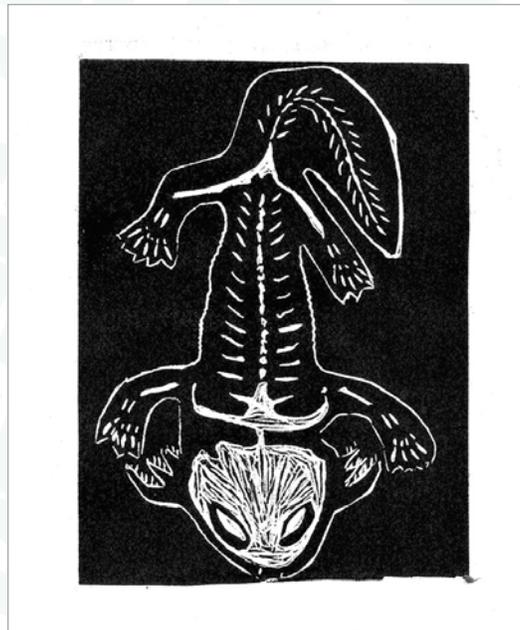
Galería  
Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8°. Taller de Gráfica Móvil



Alejandra Sánchez Guzmán  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Carlos Vela Godínez  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Ximena Pérez Silva  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020

Galería  
Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8°. Taller de Gráfica Móvil



Rebeca Hernández Martínez  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Rebeca Rodríguez Medellín  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Tamara Monterrubio Ojeda  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Edwin González Garduño  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020



Galería  
Gráfica Móvil\_1\_11\_2019/Axolotl  
8°. Taller de Gráfica Móvil

Edgar Axayácatl López Ramírez  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



David Alejandro Pérez Ariza  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.



Fanny Daniela Vergara Salas  
Grabado en linóleo. 20 cm x 15 cm. 2019.

año 6 número 24 - noviembre 2019-enero 2020

.925  
ARTES Y DISEÑO

925

ARTES Y DISEÑO