

.925

ARTES Y DISEÑO

año 7 · edición 26 · may – jul 2020

ISSN: 2395-9894 #26

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



Talentos Artísticos: Valores
de Baja California, una estrategia
en la formación de las artes [3]
*Por Jhosell Rosell Castro y Mayra Huerta
Jiménez*

Callejones, elementos vitales
del paisaje de Taxco [8]
Por Alma Flores Gómez

La filigrana, técnica platera de destreza
y minuciosidad que arribó a América
desde el Viejo Mundo [12]
Por Francisco Javier Jiménez Velázquez

El origen desconocido de la identidad
olímpica México 1968 [18]
Por Erika Villa Mansur

El color y su enseñanza en la Bauhaus [25]
Por Diana Eliza Salazar Méndez

¿Transmitir o generar ideas? La labor
responsable del diseñador en un mundo
cambiante [30]

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano

Data Lake orientado a la preservación
de acervos [35]

*Por José Pedro Aragón Hernández,
Francisco Javier Cartujano Escobar
y Leticia Santa Olalla Ocampo*

Construcción de una ficha técnica para las
prácticas artísticas contemporáneas [40]

Por Verónica Toscano Palma

¿Quién le puso el cascabel al gato?

El poder de las redes sociales
y otras aventuras animadas [45]

Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería "Sumario: Travesía
por la periferia"[49]

Presentada por Bruno Martínez



.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dr. Gerardo García Luna Martínez
Mtro. Pedro Ortiz Antoranz
Mtra. Mayra 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

Jhosell Rosell Castro
Mayra Huerta Jiménez
Alma Flores Gómez
Francisco Javier Jiménez Velázquez
Erika Villa Mansur
Diana Eliza Salazar Méndez
Blanca Alicia Carrasco Lozano
José Pedro Aragón Hernández
Francisco Javier Cartujano Escobar
Leticia Santa Olalla Ocampo
Verónica Toscano Palma
Ricardo Alejandro González Cruz
Bruno Martínez Segoviano
Diseño y formación:
Miguel Ángel Padriñán Alba

.925 Artes y Diseño, Año 7, No. 26, mayo – julio 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. Editor Responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

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

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

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

año 7 número 26 – mayo – julio 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

Talentos Artísticos: Valores de Baja California, una estrategia en la formación de las artes

Por Jhosell Rosell Castro
y Mayra Huerta Jiménez.

Introducción.

En correspondencia con los preceptos de las políticas culturales en los que sustenta el modelo de desarrollo sociocultural en México, el ser humano ocupa el centro de la atención en la sociedad. Lo que constituye garantizar el derecho de los ciudadanos a participar en equidad y en correspondencia con sus aptitudes, actitudes y capacidades, en la apreciación, creación, promoción y disfrute de las diversas manifestaciones del arte.

Esta labor no solo debe ser una responsabilidad de las organizaciones gubernamentales relacionadas al sector de la cultura y las artes, debe ser además una responsabilidad del Sistema Nacional de Educación en sus diferentes niveles de enseñanza, así como de forma individual en cada uno de los actores sociales que tienen un compromiso con la implementación de la política cultural desde cualquier rol que les corresponda en la sociedad, es decir artistas, promotores culturales, gestores de proyectos socioculturales comunitarios y otros.

En noviembre de 1999 Koichiro Matsuura¹, después de lamentar la ausencia de la

educación artística, realizó un llamado internacional en favor de la promoción de la enseñanza artística obligatoria desde el jardín de niños hasta el último año de secundaria. En aquel momento hacía un llamado a los artistas como actores sociales a integrarse con el proceso de enseñanza aprendizaje. Alentó su integración a las escuelas para coordinar talleres de creación artística entre la comunidad escolar. La meta era alcanzar una enseñanza más equilibrada, donde la educación artística se encuentre en condiciones de igualdad con las matemáticas, las ciencias naturales y el español. El acuerdo concluye con una reforma en nivel secundaria en el 2006, en donde las artes ya son consideradas como materia curricular. (Gilberto Jiménez, 2011, p.28)

Por consiguiente algunos artistas sienten la necesidad de establecer convenios con organizaciones gubernamentales y no gubernamentales para ofrecer programas de educación no formales en el área de las artes. Según Amheim (1993), la educación artística no debería ser un obstáculo, sino un instrumento que a los adolescentes les ayude a transitar por la vida, y que le proporcione la ocasión de vivir el arte como una experiencia enriquecedora, que le aporte herramientas para comprender y comprenderse.

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

1. Kōichirō Matsuura (Tokio, 1937). Diplomático japonés, fue Director General de la Unesco entre 1999 y 2009.

Antecedentes

La educación artística en Baja California a nivel básica y media superior se encuentra relegada únicamente como apoyo o de complemento dentro de los planes y programas de estudios que se ofertan en estos niveles de enseñanza. La formación en las diferentes manifestaciones artísticas es prácticamente un trabajo extraescolar, propio del interés de alumnos con talentos especiales, que cuenten con el apoyo de sus familiares y de actores sociales: artistas y gestores en el área de las artes que se vinculan a programas desarrollados por instituciones gubernamentales.

Como respuesta a esta problemática en el 2008 se generó una iniciativa por parte de artistas y educadores de las artes en vinculación con instituciones gubernamentales, de crear un programa de educación no formal² con la misión de promover el acercamiento del arte con la educación y crear un camino transitable que conduzca a una profesionalización en esta área de conocimiento. Esta extraordinaria labor en la promoción cultural artística de la niñez y la juventud de Baja California, fue dirigida por la Mtra. Zarema Tchibirova³, bajo el nombre *Talentos Artísticos: Valores de Baja California*, único en el país, con el objetivo específico de desarrollar con excelencia, la vocación

2 Educación no formal se refiere a todas aquellas instituciones, actividades, medios, ámbitos de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos, Trilla, 1996.

3 Zarema Tchibirova, Originaria de la antigua Unión Soviética, Falleció en septiembre de 2015, fue Directora de Conservatorio Estatal de Música de Baja California, asesora de la Orquesta Juvenil de Tijuana, coordinadora del Taller de Expresiones Musicales de la UABC, Coordinadora del proyecto binacional de jóvenes Talentos, desarrolló una labor extraordinaria en la promoción cultural entre la niñez y Juventud de Baja California.



Mtra. Zarema Tchibirova



Fig1. Mtra. Zarema Tchibirova coordinadora, docentes Jhosell Rosell Castro, Ignacio Habrika y El secretario de cultura del Gobierno del estado Manuel Felipe Bejarano, junto a un grupo de estudiantes del programa Talentos Artísticos: Valores de Baja California.

artística de niños y jóvenes en las manifestaciones de Música, Artes Plásticas, Danza, Teatro y Literatura.

Taller de artes plásticas del programa Talentos artísticos: valores de Baja California, en la ciudad de Tijuana, Baja California

Es un programa sociocultural para la promoción y desarrollo del arte, de carácter público, que no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan los contribuyentes del Estado de Baja California. Cabe desatacar que forma parte de las estrategias del Plan Estatal de

Desarrollo desde el año 2008, como política cultural de contribuir a la promoción del arte y la cultura, que impulse condiciones y capacidades para el desarrollo de un modelo de cultura ciudadana de amplia participación social, bajo una visión estratégica de utilización del uso de recursos y espacios públicos⁴.

El enfoque de cambio busca crear acceso a la cultura y favorecer el derecho de todo ser humano a participar en el quehacer artístico como creador. Se puede decir que se interviene en la conciencia, conducta y en la vida en general de los niños y jóvenes, desde sus disímiles esferas. Es una fuente de aprendizaje que los capacita para realizar su rol en la comunidad, por el que son educados mediante patrones culturales y artísticos.

Este enfoque gestiona la posibilidad de las artes como medio a establecer caminos de conducta elegibles para los niños y jóvenes de acuerdo a sus capacidades, su conducta diaria y sus rutinas sociales, otorgando de esta manera el protagonismo en su hacer y reconocer lo que les pertenece y le es propio, así como la posibilidad de vivir creativamente en los procesos sociales de su contexto.

El enfoque conceptual se basa en el modelo de educación no formal y en las prácticas artísticas que han trazado un horizonte de animación sociocultural. Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje, pedagógica, participativa que contribuye al fortalecimiento de la construcción del conocimiento, valores, actitudes y competencias requeridas para el desarrollo multifacético de los niños y jóvenes.

Hipótesis para desarrollar nuestra idea de transformación: el programa promueve un despliegue del potencial personal, teniendo una vida productiva y creativa; orientándose a expandir y mejorar opciones; preocupándose por construir capacidades y ofrecer posibilidades de crecimiento. Los participantes, después de experimentar el ambiente que se crea a partir de los talleres artísticos, proponen desde su vivencia y con otros lenguajes sus sentimientos y deseos de cambio.

Equipo de trabajo está conformado por docentes y estudiantes del programa de Licenciatura en Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la UABC, los cuales se incorporan a través de los programas de servicio social y prácticas profesionales, donde tienen la oportunidad, no sólo de prestar un servicio gratuito a la comunidad con una actividad relacionada con su carrera, sino también de incrementar el bienestar de la sociedad, mejorar su estilo de vida, interactuar con la comunidad y aprender a desarrollar su profesión viviendo sus valores de forma exitosa a partir de la implementación de proyectos artísticos de capacitación y formación tanto a nivel expresivo/artístico como a nivel humano.



Fig2. El docente Jhosell Rosell Castro y estudiantes del programa de Licenciatura en artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California.

4 Programa Especial Joven BC 2015-2019, Gobierno del estado Baja California, p. 33, <http://www.copladebc.gob.mx/publicaciones/2015/planesyprogramas/Programa%20Especial%20Joven%20BC%202015-2019.pdf>, consultado el 6 Junio de 2019



Fig. 3. El maestro Ignacio Habrika y Dr. Jhosell Rosell junto a grupo de niños y jóvenes.



Fig 4. Primeras generaciones de categoría de niñas y niños y de jóvenes (2012).

Población Objeto: está dirigido a veinte niños entre los seis y catorce años de edad y veinte jóvenes entre los quince y dieciocho años de edad, con un fuerte deseo de cambio social de las comunidades más alejadas de la vida cultural de la ciudad.

Objetivo general del programa:

- Fomentar la creatividad, la apreciación y expresión artística a niños y jóvenes de las comunidades más alejadas de la vida cultural de la ciudad.

Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades en determinadas disciplinas artísticas (Pintura, Dibujo, y Grabado).
- Abrir posibilidades a través del arte de innovación y creatividad que impliquen no solo la producción de un objeto, sino también la solución de problemas diversos que la vida y la realidad planteen.
- Ofrecer a los niños y jóvenes la oportunidad de un desarrollo real de sus potencialidades en el campo de las artes como espacio de expresión, de encuentro, intercambio y de entretenimiento.

Conclusiones

Sabemos que el estado de convivencia y comunión es un elemento subjetivo, difícil de medir, no obstante, podemos asegurar que al final del programa se evidencia un cambio radical en la expresividad de los niños y jóvenes, una mayor conciencia

sobre sí mismos y su entorno, producto de las acciones orientadas a fortalecer la formación de valores y participación social corresponsable.

Es necesario señalar que la educación artística es una forma efectiva de aprender que se hace cada vez más necesaria, como dinamizadora del proceso educativo, en la que se introduce la participación activa de los niños y jóvenes, asimilando la cultura de su entorno. Debemos formar en nuestros niños y jóvenes el sentido social, despertar un ambiente de interculturalidad⁵, transculturalidad⁶ y apertura que evolucione con su y entorno, con una visión de ser reconocidos socialmente de forma responsable, que contribuya, con oportunidad, pertinencia y los mejores estándares de calidad, a incrementar el nivel de desarrollo humano de la sociedad. ¶

5 En el ámbito general de la enseñanza, esta actitud propugna el desarrollo de valores sociales. La interculturalidad se ha introducido de manera explícita en el currículo de diversas instituciones como parte integrante de los contenidos referidos a los procedimientos y a las actitudes, los valores y las normas. <https://www.ecured.cu/Interculturalidad>.

6 El término de transculturación fue creado por el antropólogo cubano Fernando Ortiz en los años 1940 y se enmarca en la escuela funcionalista de antropología, fundada por Bronislaw Malinowski. La transculturación procura encontrar una explicación para la dimensión cultural de procesos migratorios en la sociedad cubana, enfatizando la reciprocidad de encuentros culturales que a la vez son conflictivos y asimétricos, sobre todo para la cultura "receptora" (1983:98,102)

Referencias

- Ander Egg Ezequiel (1990). Planeación y animación de las culturas populares. Consejo nacional para la cultura y las artes. México.
- Arnheim, Rudolf (1993). Consideraciones sobre educación artística. Paidós, Barcelona.
- Bauman, Zygmunt (2008). Los retos de la Educación en la Modernidad Liquida. Gedisa, Argentina.
- Freire, P (1970) La educación como práctica de la libertad. Tierra Nueva, Montevideo.
- Freire P. (1985). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI, México.
- Freire, P (1997) Política y Educación. Siglo XXI, México.
- Godínez Rojas, (2007). La educación artística en el Sistema Educativo Nacional, tesis para obtener título de maestría en educación con campo en planeación educativa. Universidad Pedagogía Nacional. Secretaría de Educación Pública, Unidad UPN, 099 D.F. Poniente.
- Trilla, J (1996) La educación fuera de la escuela. Ariel, Barcelona.

Callejones, elementos vitales del paisaje de Taxco

Por Alma Flores Gómez.

Muchos artistas, fotógrafos, cineastas, pintores, escritores han conseguido la inspiración para sus obras en las perspectivas que Taxco regala. Permanece en la memoria de todo aquel que ha vivido en esta ciudad la imagen de una fotografía, un paisaje en acuarela, en linóleo o cualquier otra manera de representar la visión que deja el paisaje de Taxco: pobladores de hábitos peculiares, religiosos, supersticiosos, fanáticos de leyendas y creencias fantasmagóricas: barrancas, aglomeración de casas y vegetación en disposición vertical, terrazas y miradores excepcionales como regalo de la historia del lugar, del accidentado relieve donde se encuentra y de la respuesta de sus pobladores al entorno.

Taxco fue fundada en el siglo XVI, su economía y sociedad florecieron a partir de la actividad minera, su configuración urbana responde a la tipología de plato roto, que como menciona Babini (2007) “creció progresivamente y en desorden, sin planeación como la mayor parte de asentamientos de origen hispano en América y al cumplir con la norma hispana de distribución de plazas y templos¹.

Sus espacios públicos son pocos y estrechos, la vida se debate entre un subir y ba-



© Alma Flores Gómez. 2020

jar por sus calles inclinadas. El encuentro social se da en estas circunstancias, pues son pocas las áreas de descanso que se usan por su población. En esta dinámica dominada por plazoletas esquinadas y callejuelas angostas se observan elementos claves para el desarrollo social en Taxco: los callejones.

No obstante, han sido demeritados, pues al ser espacios reducidos, la mayoría de ellos usados como tiraderos de basura, escombros, mal bacheados, poco iluminados, etcétera, han sido muchas veces escenario de malas prácticas ciudadanas. Además, no suelen ser atendidos por las estrategias de mejoramiento urbano –con excepción de algunos que se encuentran en el centro histórico– esto por asumir que nos son transitados y “no se ven”. Históricamente han sido mencionados, pero de manera antagónica frente

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

1 Babini Baan, A., (2007). Salto a los orígenes. En: Curiel Defosé F. Taxco. La perspectiva urbana (Pág 57-85). UNAM. México.

a las plazuelas de la ciudad. Por ejemplo, Vargas Ruíz² ha mencionado que: “parte esencial en la consolidación de los barrios han sido sus plazas las cuales están ornamentadas con rústicas fuentes y coronadas por las antiguas capillas [...] son los vestíbulos de sus barrios...”. Asimismo, fueron definidas por Manuel Toussaint en 1931³, como el elemento urbano esencial en Taxco.

Sin embargo, ante el crecimiento desbordado de la ciudad, la funcionalidad de las plazuelas cambió y ahora depende más de las vías que llegan a ellas, es decir, que las plazuelas no tendrían la jerarquía que poseen si no formaran parte de un conjunto articulado con los callejones, su visualidad y su importancia sería diferente si a ellas llegaran vialidades primarias. AcENTOS de imagen urbana como la sorpresa, las perspectivas, el juego de volúmenes, la esquina, las alturas, las sombras, no estarían presentes sin la unión afortunada entre la plazuela y el callejón.



© Alma Flores Gómez. 2020

2 Vargas Ruíz, M. I. (2015). Origen, barrios, capillas, plazas y fuentes. Patrimonio, Volumen 5, pp. 13-19

3 Toussaint y Ritter, M. [2015, (1931)]. Taxco. Gobierno del Estado de Guerrero. México.

Babini describe este engranaje de la siguiente manera: “Las comunicaciones con los centros de barrio se enlazaron con callejuelas y callejones que iban siguiendo la línea de los desniveles del terreno, y se ajustaron a las limitaciones que imponía la seguridad de peatones y animales de carga para ascender y descender con cierta regularidad”.⁴

Como se explica, ante el relieve característico de Taxco, la única posibilidad de moverse dentro del territorio era a partir de veredas que con el tiempo y la disposición de lotes se fueron convirtiendo en los callejones que hoy en día conocemos, mismos que también se impusieron como el espacio colectivo. De esta manera, posibilitan la cercanía entre los habitantes y el desarrollo de la vida cotidiana, pues en varias zonas representan la única vía de acceso a las casas habitación y son rutas usadas por vecinos de otros barrios e inclusive, por turistas.

Zigzaguean hacia cualquier dirección que difícilmente hay una ruta hegemónica, ofrecen diversidad de alternativas para acceder a diversos puntos de la ciudad. En ellos se llevan a cabo actividades diarias tan relevantes para la subsistencia como la reunión, el cruce, la plática, la visita, son una extensión de la casa del taxqueño y vías de acceso al taller de platería a la tienda de la esquina y otro tipo de comercios.

Esconden pequeños rincones de belleza urbana y de encuentro social al ser Taxco una ciudad que no cubre su necesidad de espacios públicos. Son la vía de comunicación entre una población que en su mayoría no suele practicar el recreo, a no ser que suceda en el ámbito de los acontecimientos religiosos. Desde esta perspectiva, son un entorno más íntimo que el que se puede vivir en los atrios, las plazuelas o

4 Babini Baan, A. (2007). Op. cit.

las calles principales que se han convertido en ensayos de corredores comerciales y vías automovilísticas.

También son elementos viales que han sido poco estimados ya que constituyen una red de circulación que disminuye distancias y tiempo, al ser vías de desplazamiento naturales, resolverían parte del problema de movilidad, pues las calles de Taxco no son adecuadas para el uso del automóvil al tener en promedio entre 3 y 4 metros de ancho, y utilizadas en ambos sentidos.

Otra de sus bondades reside en su valor estético, característica que resalta la capacidad creativa de la comunidad al desarrollar formas de apropiación a partir de elementos decorativos como mosaicos, bancas, herrerías, jardineras y patios peculiares. Aunado a ello, su configuración concede a la ciudad una singularidad que al caminar muestran vistas que sólo desde un ángulo particular se pueden observar⁵, por lo que tienen también un alto potencial como atractivo turístico.

Sin embargo, hoy en día se han convertido en espacios abandonados por falta de mantenimiento e inseguridad. En su artículo “Análisis del Deterioro Urbano de Taxco” Alcaraz y Salgado en 2012, afirmaron que: “la inseguridad se presenta en algunos callejones del centro histórico que son atractivos por su magia y belleza peculiar; pero se volvieron peligrosos por los asaltos a plena luz del día por tal razón la gente ha dejado de circular por ellos”⁶.



© Alma Flores Gómez. 2020

Algunas veces por falta de planeación y maniobras torpes de promoción turística, se ha hecho de ellos escenografía de eventos que destruyen el patrimonio, no sólo el material sino del patrimonio inmaterial que representan: el acceso peatonal, el espacio de convivencia, la abuelita que camina a misa, la familia que va al mercado. No conforme con ello, se pintan las fachadas hasta donde alcanza la perspectiva de las cámaras fotográficas y de video sólo por hacer más presentable el área.

En consecuencia, se pierde una oportunidad única de revitalizar la ciudad, de generar experiencias de bienestar a partir de caminar, contemplar el paisaje y vincular a sus habitantes sin dejar de lado el acento estético que aportan y la alternativa de movilidad económica, sostenible e inclusiva que representan.

Pero este potencial sólo podría materializarse a través de la implementación de estrategias y políticas encaminadas a su mejoramiento y adecuación, al darles la importancia para la vida en comunidad, para que brinden condiciones de uso mínimas y de esta manera impulsar la puesta en valor de este patrimonio, muy independientemente de que (y aunque no se quiera aceptar) son espacios por los que también transita el turismo.

5 Villaseñor, A., Tamayo, L. M. y Ortiz, M. I. (2012). Capítulo 4.

Huellas en el paisaje cultural de Taxco. Legislación y acción urbana. En: El paisaje en los centros históricos. Un legado cultural y perspectivas para su conservación en México y España. Instituto de Geografía, UNAM. México.

6 Alcaraz, O. y Salgado, A. C., (2012). Deterioro Urbano de Taxco de Alarcón: Pueblo Mágico. Topofilia, Revista de Arquitectura, Urbanismo y Ciencias Sociales; Centro de Estudios de América del Norte; El Colegio de Sonora. Diciembre, III (2), p. 13.



© Alma Flores Gómez. 2020

Los callejones constituyen uno de los principales elementos del paisaje de Taxco con alto potencial para su aprovechamiento social y urbano, sin que existan medios para hacer de ello una realidad. Impera la necesidad de generar criterios actualizados y objetivos que permitan intervenciones urbanas, amables, integrales y sostenibles, que atiendan la perspectiva y necesidades reales de la población y con ello, se superen prácticas de conservación de patrimonio que sólo trabajan desde la perspectiva de la capitalización económica de la ciudad y sus callejones sin considerar el valor que tienen para la vida en comunidad. ¶

Referencias

- Alcaraz, O. y Salgado, A. C., (2012). *Detectorio Urbano de Taxco de Alarcón: Pueblo Mágico*. Topofilia, Revista de Arquitectura, Urbanismo y Ciencias Sociales; Centro de Estudios de América del Norte; El Colegio de Sonora. Diciembre, III (2), p. 13.
- Babini, B. A. (2007). *Salto a los orígenes*. En Curiel Defossé, F. *Taxco, La perspectiva urbana*. (págs. 57-85). UNAM. México.
- Babini, A., Alcaraz, O., Hernández, J. y Salgado, A. C. (2012). *Análisis Urbano y Morfológico de Taxco de Alarcón, Gro. Siglo XX; Marco Teórico Metodológico*. Topofilia. Revista de Arquitectura, Urbanismo y Ciencias Sociales. Centro de Estudios de América del Norte, El Colegio de Sonora. Universidad Autónoma de Guerrero. Septiembre, III (1), p. 7.
- Borja i Sebastià, J. y Muxí, Z. (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. Electa. Barcelona.
- Flores, V. (2008). *La Situación de los centros históricos en México*. En: Curiel Defossé, F. *La perspectiva urbana*. UNAM. México.
- Nogué, J. (2007). *La construcción social del paisaje*. Biblioteca Nueva. Madrid.
- Toussaint y Ritter, M. (1931). *Taxco*. Gobierno del Estado de Guerrero. México.
- Trujillo García, P. (2015). *La antigua calle real: un recorrido por sus plazas, plazuelas y rinconadas*. Patrimonio. INAH, Volumen 5, pp. 29-37.
- UNESCO, 2005. *Memorándum de Viena sobre el Patrimonio Mundial y Arquitectura Contemporánea*. Gestión del Paisaje Histórico Urbano; Comité del Patrimonio Mundial 27 sesión, Viena: s.n.
- UNESCO. (2014). *Gestión del Patrimonio Mundial Cultural*. Manual de referencia. Francia.
- Vargas Ruíz, M. I. (2015). *Origen, barrios, capillas, plazas y fuentes*. *Patrimonio*, Volumen 5, pp. 13-19.
- Villaseñor, A., Tamayo, L. M. y Ortiz, M. I. (2012). *Capítulo 4. Huellas en el paisaje cultural de Taxco. Legislación y acción urbana*. En: *El paisaje en los centros históricos. Un legado cultural y perspectivas para su conservación en México y España*. Instituto de Geografía, UNAM. México.

La filigrana, técnica platera de destreza y minuciosidad que arribó a América desde el Viejo Mundo

Por Francisco Javier Jiménez Velázquez.

Posiblemente muchas veces en nuestro lenguaje coloquial, hemos escuchado el término “filigrana”, se le vincula casi inmediatamente con el oficio de la platería, sin embargo, también se ha utilizado para expresar o describir ciertas habilidades que demandan un gran dominio técnico de orden meticuloso, o para referirse en sentido figurado a aquello de suma fragilidad y delicadeza. En este sentido, veamos qué nos dice el diccionario en relación con el significado de este término.

La mayoría de los diccionarios incluyendo al de la Real Academia Española de la Lengua señalan que se denomina filigrana a la obra formada de hilos de oro o plata, unidos y soldados con mucha perfección y delicadeza, por otra parte, también se usa este término para nombrar a la señal o marca transparente hecha al papel al tiempo de fabricarlo y, por último, en Cuba, existe un arbusto silvestre con hojas ásperas, aromáticas, aovadas, de flor menuda y fruto apiñonado, por tales características que manifiesta se le ha adjudicado el nombre de filigrana.¹

La palabra viene del latín *filum*, hilo y *granum*, grano. Por lo tanto, con las anteriores referencias podemos comprender

el término “filigrana” en relación con el aspecto práctico de la técnica de la joyería y orfebrería basada principalmente en el uso de finísimos hilos de metal, ya sea de oro o plata entorchados y aplanados para que, posteriormente, se utilicen en la creación de complicados y meticulosos adornos similares a los encajes bordados, los cuales mediante diversos sistemas estructurales y modulares son acomodados y soldados para unificarlos, de tal manera que puedan tener estabilidad y sustento, a la vez que se establecen vistosos y complejos diseños, por lo que algunos “filigraneros” como se les llama a los grandes orfebres que dominan ésta difícil técnica, pueden valerse del uso de formas orgánicas libres o de emplear recursos “geométricos” como lo veremos con mayor detalle, más adelante, al mismo tiempo que nos adentraremos en los pormenores y especificaciones técnicas que existen detrás de la creación de obra por este medio.

Antecedentes técnicos de la filigrana a través de la historia

Por lo general casi en todas las culturas que emergieron en el Viejo y Nuevo Mundo, donde hubo un desarrollo metalúrgico importante, como consecuencia lógica derivó en el florecimiento y el avance técnico de las prácticas orfebres. Como grandes

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

- 12 -

1 <https://www.definiciones-de.com/Definicion/de/filigrana.php>

ejemplos podríamos citar a los egipcios, chinos, griegos, fenicios, etc., sin dejar de lado a las culturas andinas, centroamericanas y mesoamericanas.

En el proceso del avance tecnológico en el oficio de la platería se ha podido deducir que se comenzó primeramente con principios muy esenciales como el conocimiento de los diversos metales, los procesos de transformación de ellos y, principalmente, los procesos técnicos para la creación de objetos. En este sentido, hay un orden que se ha podido observar en el proceso tecnológico, con base a los recursos con los que se encontraban en su entorno aquellos primeros orfebres. Primeramente iniciaron con el tratamiento a base de golpeo directo para adelgazar aquellos pequeños trozos de metal nativo para hacer delgadas laminillas, este primer proceso fue clave ya que les permitió descubrir las principales propiedades y cualidades de los metales, en ellas radicaba el éxito para la transformación del metal en objetos destinados a diversos usos, siendo la maleabilidad y el punto de fusión las principales particularidades que dan origen a las diversas técnicas de platería conocidas en la actualidad.

Con los conocimientos descubiertos a partir de las características particulares de los metales, los orfebres empezaron con la creación de los primeros objetos, – en cuyos intentos iniciales– los resultados fueron estéticamente simples, toscos, llanos, aunque gradualmente fueron mejorando los procesos técnicos de producción hasta llegar a desarrollar el proceso de la cera perdida mediante el cual se obtuvieron progresos de perfeccionamiento, tanto en lo técnico, como en lo estético, por lo que poco a poco los antiguos orfebres fueron desarrollando envidiables destrezas técnicas, como se mencionó al inicio, metafóricamente empezaron a hacer “filigra-

nas técnicas” empezando a crear excelsas obras que aún es posible observar en museos de todo el mundo, donde se conservan acervos culturales muy importantes, como los Museos del Oro² en Lima, Perú y Bogotá³, Colombia; el Museo de Cáceres en España⁴, y el Museo Nacional de Antropología⁵ de España, por mencionar algunos.



Arracadas y diadema del tesoro de Aliseda, fotografiadas a las pocas semanas de su hallazgo, en 1920. Imagen cortesía de “Los Orives. Orfebrería de filigrana en la provincia de Cáceres”.

La filigrana en América

En el quehacer metalúrgico, las antiguas culturas del continente americano tuvieron un gran crecimiento. De acuerdo con algunos autores como Grossman (1972), Olsen (1994) y Lleras (2005) citados por Niklas Schulze⁶, se deduce que el desarrollo metalúrgico en nuestro continente tiene

2 <https://museoroperu.com.pe/>

3 <https://www.banrepcultural.org/bogota/museo-del-oro>

4 <http://museodecaceres.juntaex.es/web/view/portal/index/standardPage.php?id=31>

5 <http://www.culturaydeporte.gob.es/mnantropologia/portada.html>

6 Schulze, N. (2008). Tesis: El proceso de producción metalúrgica en su contexto cultural. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Posgrado en Antropología. Ciudad de México.

sus orígenes en el territorio que hoy conocemos como Perú y que sus diversas culturas fueron los principales precursores del oficio de la orfebrería. Enseguida el conocimiento se extendió hacia las demás culturas por todo el continente a partir del área sudamericana y hacia el Centro y Norteamérica paulatinamente.

En relación con lo anterior, al cotejar la obra de las antiguas culturas andinas, centroamericanas y mesoamericanas se puede encontrar muchas semejanzas técnicas, y estéticas, por ejemplo, en muchas de ellas representaban a sus deidades y elementos de la naturaleza como flora, fauna y figuras zoomorfas. Los materiales que usaron en primera instancia fueron oro, plata y cobre como metales puros, posteriormente emplearon aleaciones como la tumbaga, con un bajo porcentaje de oro. En los menesteres técnicos, tuvieron un progreso destacado en la técnica de fundición a la “cera perdida” y es precisamente, con la ayuda de este procedimiento técnico, con lo que aquellos antiguos orfebres lograron perfeccionar su obra haciéndola exquisita y refinada con detalles elegantes elaborados con delgados hilos de cera, debido a su maleabilidad, hace posible la construcción de finas figuras que se convierten en patrones modulares que al unirlos permiten la obtención de una amplia diversidad de diseños para la creación de la obra final en metal, a este antiguo procedimiento técnico se le conoce como “falsa filigrana”, debido a que la obra es elaborada indirectamente con un hilo que no es de metal, sino de cera, y el procedimiento principal es el recurso y destreza de la técnica de la “cera perdida”.

Como se puede observar, podría considerarse como una contradicción –e incluso entrar en controversia– no reconocer con el nombre de filigrana a tan excelsos trabajos, ya que, si bien es cierto, no están

elaborados directamente con hilos de metal, si fueron logrados con extraordinarias destrezas técnicas, por tanto, el nombre técnico resulta ser lo de menos, lo verdaderamente importante es el legado material y la trascendencia en el oficio reflejado en la obra realizada por estos admirables orfebres antiguos.

El mestizaje de la técnica

La conquista como es bien sabido, trajo al llamado Nuevo Mundo muchas cosas distintas que los españoles como cultura dominante impusieron a los nativos de tierras americanas, al fusionarse las culturas tanto consanguíneamente, como en la vida social, se generó el fenómeno que conocemos como mestizaje, curiosamente en el oficio platero, también incidió de manera importante, cabe mencionar que uno de los principales objetivos de los españoles fue el adjudicarse las riquezas que representaba la explotación de los metales preciosos del continente, derivado de esto fue como llegaron de manera gradual plateros españoles quienes se asentaron principalmente en los virreinos de la Nueva España⁷ y del Perú⁸.

7 El Virreinato de Nueva España formó parte del Imperio Español, establecida en gran parte de América del Norte, entre los siglos XVI y XIX. Se originó cuando las tropas de Hernán Cortés conquistaron la antigua México-Tenochtitlan. Esta etapa empezó 1521 y terminó en 1821, año en el que se declaró la Independencia de México.

8 El Virreinato del Perú formó parte del Imperio español creado en 1542, con capital la ciudad de Lima. En un principio, su territorio comprendía casi toda América del Sur, incluyendo Panamá y algunas islas de Oceanía. Dos siglos después, su territorio sufrió tres importantes mermas: en 1717 se creó el Virreinato de Nueva Granada al norte, en 1777 se creó el Virreinato del Río de la Plata al sur. Al mismo tiempo la colonia portuguesa del Brasil extendía sus fronteras tomando territorios de la Amazonia. Esta etapa terminó en 1824 con la proclamación de la Independencia del Perú.

Poco a poco aquellos plateros empezaron a desarrollar su oficio creando objetos de lujo destinados para la clase alta española, poniendo en práctica las técnicas que traían del Viejo Mundo entre ellas la filigrana, la cual, rápidamente fue asimilada por los artesanos indígenas quienes –como sabemos– también eran muy hábiles en el oficio, pero no fue fácil que se les permitiera trabajar, puesto que en un principio debido a las leyes impuestas por los españoles, que restringían el acceso a las labores plateras sólo a profesionales en el oficio –incluso se les certificaba por medio de exámenes en los que debían demostrar el dominio de las diversas habilidades y conocimientos técnicos del oficio de la platería⁹.

Se estima que el primer ejemplo de obra de platería colonial en filigrana está documentado en 1517, no se sabe con certeza qué clase de objeto es, sin embargo, se cree que fue un objeto de joyería. Como ya se mencionó, los primeros objetos creados fueron destinados a la clase alta española, donde las mujeres de esa época solían usar ostentosos objetos de joyería teniendo un gusto especial por la joyería hecha en filigrana.

En cuanto al origen de los primeros plateros en llegar a la Nueva España, es difícil precisarlo, sin embargo, se estima que algunos plateros andaluces fueron los primeros en llegar en los primeros momentos de la conquista¹⁰.

A partir de este periodo, inició una nueva etapa histórica de la platería en el con-

tinente americano, donde predominó la influencia española en todos los sentidos, tanto en las técnicas del oficio como en la estética de la obra. Los diseños de los plateros provenientes del Viejo Mundo tenían una gran influencia del estilo mudéjar, que siguieron desarrollando en los virreynatos de la Nueva España, de Perú y el de Granada¹¹ (conocido hoy como Colombia). A través del tiempo ha venido evolucionando la estética de los diseños de la filigrana en cada región, si bien es cierto que aún se conserva la influencia española, por medio del traspaso generacional hacia los plateros mestizos, se han implementado características particulares en los diseños de filigrana guiados por el sentimiento de identidad nacional y de añoranza de las raíces propias de las regiones donde pertenecen.

En la actualidad, la técnica de la filigrana se trabaja de manera importante en el Perú incluso es considerada como “la técnica nacional” de este país, prácticamente en todos los lugares donde se practica la platería, se realizan obras de filigrana. En Colombia, en el pueblo de Mompos¹², se cuenta con un gran prestigio por la fineza y la delicadeza con la que realizan la joyería incorporándole un extra a partir de la belleza de las esmeraldas, consideradas como de las más bellas del mundo por su singular color. En Ecuador, el prin-

9 Valadés, J. M. (2019). Los orives, orfebrería de filigrana en la Provincia de Cáceres. Siglo XIX y XX Volumen I. Diputación Provincial de Cáceres.

10 Esteras, (1985) citado por Valadés, J. M. (2019). Los orives, orfebrería de filigrana en la Provincia de Cáceres. Siglo XIX y XX Volumen I. Diputación Provincial de Cáceres.

11 El Virreinato de Nueva Granada, Virreinato de Santafé o Virreinato del Nuevo Reino de Granada formó parte del Imperio español, establecido por la Corona en 1717, tuvo tres etapas de dominio (1717-1723, 1739-1810 y 1815-1822) hasta la Capitulación de 1822 por la que presidente de la Real Audiencia de Quito rendía los territorios que aun permanecían bajo control realista.

12 Mompos o Mompós, oficialmente Distrito Especial, Turístico, Histórico y Cultural de Santa Cruz de Mompos, es un distrito de Colombia, en el departamento de Bolívar, Colombia.

cipal referente es la provincia de Chordeleg¹³ donde se comercializa la filigrana elaborada por los artesanos, quienes conforman un numeroso gremio de plateros. En otros países sudamericanos como Bolivia, Chile, Argentina, Paraguay, Venezuela, también se trabaja la filigrana, pero en una menor escala, de igual manera en Centroamérica hay artesanos que dominan la técnica, sin embargo, se reconoce a Perú, Colombia y Ecuador como los países con mayor tradición en la producción de obra elaborada mediante esta técnica.

En México la platería, desde la colonia hasta la actualidad, ha tenido un crecimiento mayor y sobresaliente con respecto a otros países, en la actualidad –a pesar de muchos altibajos– la industria platera ocupa un lugar relevante en el desarrollo económico del país, es uno de los principales productores de obra en plata a nivel mundial, a tal grado que se ha industrializado de manera significativa la producción de plata, es decir, a través del tiempo se le ha venido dando paso a procesos de producción masiva donde lo que importa es la producción a gran escala, dejando en segundo término la producción de obra por medios artesanales, por esta razón quizás la práctica de la filigrana a pesar de haber llegado con buen cartel a través de aquellos primeros plateros europeos, quienes transmitieron el conocimiento de dicha técnica generacionalmente, no se ha practicado de manera significativa, pese a ello, no ha quedado nulificada del todo y logra subsistir en manos de algunos talentosos artesanos plateros nacionales



Imágenes de prototipo realizado en falsa filigrana por el alumno Irving García de la Licenciatura de Artes y Diseño, FAD Taxco, 2015. Fotografía de Francisco Javier Jiménez Velázquez.

herederos del conocimiento técnico por contacto familiar, quienes la aprovechan dedicándose exclusivamente a producir obra de filigrana, en joyería o en algún objeto utilitario. Estos talentosos artesanos –nuestros principales referentes nacionales dominadores de la técnica de la filigrana– se encuentran principalmente en el sureste mexicano, en los estados de Oaxaca, Chiapas y Yucatán.

Cabe mencionar que de manera aislada en el resto del país también hay plateros que practican esta técnica e incluso hay lugares donde se tiene la intención de rescatarla y fomentar su práctica, como es el caso de nuestra institución, la Facultad de Artes y Diseño, Plantel Taxco¹⁴ de la UNAM, que ha venido trabajando en su Laboratorio de Estructuras en Pequeño Formato, Orientación Platería, a partir de metodologías de investigación para reconocer y practicar esta sofisticada técnica. Con humildad, decimos que somos novatos aún, pero aspiramos, con el trabajo y la dedicación, a trascender en el dominio técnico de la filigrana.

13 Chordeleg es un cantón en la provincia del Azuay, en el Ecuador. Es famoso por su artesanía, como cerámicas, bordados a mano y joyería.

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

A partir de este breve recorrido pudimos conocer algunos de los aspectos técnicos para la práctica de la filigrana a través de una ligera revisión histórica con la finalidad de comprender elementos relacionados con la gestación y evolución de la técnica en diversos lugares del continente americano, incluyendo México. Con ello se genera la posibilidad de reconocer de mejor manera lo relacionado con los orígenes de la platería mexicana y con la técnica de la filigrana desde sus orígenes hasta la actualidad. Técnica que cada cultura que ha trabajado con ella destaca particularidades que bien valdría la pena revisar a detalle en futuras entregas. ¶

Referencias

- Espinar, M. (2019). *Las joyas en el islam*. Libros EPCCM. Granada.
- Schulze, N. (2008). Tesis: *El proceso de producción metalúrgica en su contexto cultural*. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Posgrado en Antropología. Ciudad de México.
- Valadés, J. M. (2019). *Los orives, orfebrería de filigrana en la Provincia de Cáceres. Siglo XIX y XX Volumen I*. Diputación Provincial de Cáceres.
- <https://www.definiciones-de.com/Definicion/de/filigrana.php>



Detalle de collar de filigrana en plata .925 con amatistas, elaborado dentro de los talleres de Educación Continua, FAD Taxco, 2015. Fotografía de Francisco Javier Jiménez Velázquez.

El origen desconocido de la identidad olímpica México 1968

Por Erika Villa Mansur.

No es claro el origen de los Juegos Olímpicos antiguos (del 776 a.C. al 393 d.C.), sin embargo existen leyendas mitológicas que hablan de sus inicios, como la de Pélope compitiendo en Olimpia por el amor de Hipodamia, o la de Olimpiaco tratando de congrega a los griegos con un encuentro amistoso de competencia, fuerza, riqueza e inteligencia; heroicos rituales celebrados en diferentes tipos de juegos como los Olímpicos que conllevaban diversas actividades competitivas, deportivas, pruebas atléticas y contiendas artísticas de música y poesía, eran eventos desarrollados en una tregua de paz durante las competencias físicas, culturales y comerciales.¹

Casi 16 siglos después el Barón Pierre de Coubertin² revivió los Juegos en el primer Congreso Olímpico en 1894 en Francia, programándose para abril de 1896 en Atenas, retomando para la versión moderna los ideales y principios de paz, unidad, armonía y fraternidad entre los pueblos.³

Pierre de Coubertin instituyó el COI Co-

mité Olímpico Internacional⁴ en 1894, dicho Comité requería de signos que representaran la idea que se quería transmitir y propagar, mismos que fueron evolucionando convirtiéndose en símbolos que mostraron la integración, la unidad, el movimiento, la internacionalización y la fuerza de este tan importante evento, por lo que Coubertin consideró la creación de una imagen y de una identidad a través de varios elementos, creó en 1913 el concepto de 5 aros entrelazados de diferente color cada uno (azul, amarillo, negro, verde y rojo) que combinados con el fondo blanco representaban los colores de las banderas de todas las naciones, desarrolló este concepto para identificar a los Juegos Olímpicos de la era moderna, junto con los Aros Olímpicos estableció la bandera que contiene los mismos elementos gráficos de lo que se llegaría a convertir en el símbolo del olimpismo, también propuso un lema en 1924 compuesto por tres palabras latinas *Citius Altius Fortius*, más rápido, más alto, más fuerte, lema que expresa las aspiraciones físicas, morales, de cultura y educación. Se implementaron elementos significativos de motivación y de premiación como medallas, el himno, la rama de olivo, la llama y la antorcha olímpicas, diplomas; posteriormente las sedes fueron proponiendo carteles y sus propios emble-

1 Fernando García Romero, *Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia*. AUSA, Sabadell, 1992.

2 Pierre Fredy de Coubertin, barón de Coubertin (París, 1863 – Ginebra, 1937). Pedagogo e historiador francés.

3 "In corpore sano. El deporte en la Antigüedad y la creación del moderno olimpismo". F. García Romero y B. Hernández García (ed.), Sociedad Española de Estudios Clásicos, 2005.

4 <https://www.olympic.org/>

mas, mismos que las identificaban, estos se replicaban a través de carteles, periódicos, revistas, postales, boletines y todos los materiales aplicables representativos de difusión y promoción⁵ de los cuales todos ellos requerían de artistas gráficos para elaborarlos.

Dada la relevancia que tomó el evento de los Juegos Olímpicos Modernos era fundamental darle la seriedad requerida en todos sentidos y para ello era de suma importancia seleccionar la participación de quienes quisieran formar parte en los mismos, pronto este evento recobró la fuerza suficiente para que muchos países estuvieran interesados en participar y concursar, para lo cual el COI requería de una organización clara que estableciera principios, reglas y estatutos para este efecto, plasmado a través de un documento escrito en principio también por Pierre de Coubertin, alrededor de 1898 y publicado en 1908 con el nombre de “Directorio del Comité Olímpico Internacional” conocido posteriormente como “Reglas Olímpicas”, finalmente en 1978 se llamó “Carta Olímpica”, ésta codifica los principios del olimpismo y gobierna la organización, acciones y funcionamiento del Movimiento Olímpico estableciendo las condiciones para celebrar los Juegos, en el capítulo 5 de esta Carta Olímpica se habla de la selección de la ciudad anfitriona, el código de elegibilidad, los deportes incluidos, la cobertura de los medios, las publicaciones y la propaganda permitida para los Juegos, y en la sección 3 analiza el protocolo aplicable para las funciones y eventos olímpicos incluyendo en resumen el uso de la bandera olímpica, la llama y las ceremonias de apertura y clausura.⁶

5 <https://secure.registration.olympic.org/en/faq/category/detail/29>.

6 Ídem

El COI coordina, administra y supervisa el movimiento olímpico y es dueño de los derechos de los símbolos, de la publicidad y de todos los elementos relacionados con los Juegos, selecciona las sedes, mismas que se otorgan a una ciudad, no a un país, las ciudades interesadas tienen que cubrir los requerimientos necesarios y para ello hay que presentar material impreso que muestre las capacidades que tendrá esa ciudad para calificar como candidata a la sede.

Es relevante considerar los antecedentes en términos de la producción gráfica relacionada con los Juegos Olímpicos, por lo que de este modo, realizaremos un breve recorrido por sus elementos visuales más representativos desde los primeros Juegos Olímpicos modernos en Atenas en 1896 para los que se elaboró material gráfico, de comunicación visual y artístico, como medallas de premiación, además se imprimieron diplomas, estampillas postales y un volumen con las memorias que contenía grabados, fotografías y una portada que parece un poster siendo la imagen que se conoce como parte del evento ya que se planeó un cartel que finalmente no se produjo.⁷

Siendo que la sede se concede a una ciudad, mencionaremos la participación de los Juegos Olímpicos modernos en donde se han realizado carteles para dar a conocer dicho evento: A partir de 1900 en París; San Luis en 1904; Londres en 1908, Estocolmo en 1912; Amberes en 1920; París en 1924; Ámsterdam en 1928; Los Ángeles en 1932; Berlín en 1936; Helsinki en 1952, Melbourne

7 Coubertin, Pierre de, Politès, Nikolaos G. Lampros, Spyridōn Paulou. *Les Jeux olympiques*, 776 av. J.-C.-1896.... 2e partie, *Les Jeux olympiques de 1896*, Éditeur: C. Beck (Athènes), Éditeur: H. Le Soudier (et Paris), 1896. Disponible en: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3202258/f13.image>. Consultado el 22 de noviembre de 2018.

en 1956; Roma en 1960; Tokio en 1964, hasta que llegamos a la Ciudad de México en 1968.

Cabe señalar que no hay carteles ni ningún otro material relacionado con las sedes de Berlín 1916, Helsinki 1940 y Londres 1944 y 1948, puesto que dichas justas olímpicas fueron suspendidas a causa de la Primera (1914–1918) y la Segunda Guerra Mundial (1939–1945), respectivamente.

En torno a los Juegos que sí se llevaron a cabo –arriba mencionados–, además de carteles, hay material gráfico de suma importancia, que fue diseñado desde que se solicitó la sede, puesto que se propone 7 años antes, hasta que se asignó –con 5 años de antelación– y se celebraron los Juegos –cada 4 años.⁸

Las ciudades interesadas en obtener la candidatura debían presentar formalmente una solicitud para ser elegidas para este magno evento y para ello debían mostrar seriedad y formalidad a través de un documento para ser consideradas, siendo la mejor manera de exponer su candidatura a través de un libro impreso que mostrara las características y cualidades de la ciudad y sus capacidades; en donde se expusieran los motivos por los cuales podrían ser consideradas como posible sede olímpica. En vista de que la elección es una deferencia, una vez otorgada la sede, se debía promover el evento nacional e internacionalmente, por lo que se debía contar con medios de comunicación eficientes que notificaran sobre ello y lo promocionaran, echando mano de los elementos de difusión más efectivos del momento, que por supuesto requerían de la comunicación gráfica y visual. Una de las soluciones empleadas durante muchos años fue a través de estampillas postales

y carteles promocionales⁹, por otra parte, durante el evento debería de contarse con las condiciones suficientes de viabilidad, desarrollo, comunicación y desenvolvimiento respecto a los deportistas, visitantes y residentes de la ciudad para llevar a cabo el suceso en las mejores circunstancias tomando en cuenta características de estancia, movilidad, localización, instalaciones, visualización, reconocimiento del evento en todos los entornos y tomando en consideración las diferentes nacionalidades, culturas, ideologías e idiomas de toda la gente que participaría en los Juegos ya fueran atletas, jueces, espectadores y toda la gente involucrada.

Asimismo, al término del evento debía quedar un registro como antecedente y evidencia, esto se logró haciendo unas memorias impresas de los Juegos que documentaron el proceso de principio a fin de cada evento, más adelante, con en el transcurso del tiempo y de las experiencias olímpicas, se fueron estableciendo normas y ajustando elementos como el que cada ciudad participante tuviera una imagen representativa, un emblema, iconos, un lenguaje común, un lema individual y un sistema integrado de representación gráfica, afinando e integrando componentes que apoyaran la evolución de los Juegos Olímpicos registrados ante el COI.

El diseño y la comunicación gráfica son altamente relevantes, para estos efectos se aplican los componentes y los medios para llevar a cabo, a través de material visual im-

8 Fernando García Romero, *Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia*. AUSA, Sabadell, 1992.

9 The Olympic Studies Centre, Olympic Summer Games Posters from Athens 1896 to Rio 2016 - Reference document, 22.05.2017, Disponible en: <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/Games/Posters/Reference-document-OG-Posters-from-Athens-1896-to-Rio-2016.pdf>. Consultado el 20 de noviembre de 2018.

preso, gráfico y de diseño, todo el trayecto que este suceso requiere, desde la presentación de una solicitud formal, que muestre la seriedad de la ciudad que hace el pedimento, hasta los agentes de promoción más simples que pueda haber ya que a través de ellos se determinará, desde conseguir la sede, hasta llevar a cabo el registro del desempeño total de cada evento olímpico.

De esta manera, nos damos cuenta de la relevancia que mantiene el diseño gráfico, puesto que está presente prácticamente en todos los materiales que se deben confeccionar para lograr unos Juegos Olímpicos. Dentro de éstos, uno de los más importantes son los emblemas, se trata de objetos simbólicos distintivos que contienen formas híbridas compactas y concisas que exponen un argumento a través de imágenes y texto creando un significado. Esta relación entre texto e imagen debe ser sencilla para que el lector identifique rápidamente la intención de la idea que se desea expresar.¹⁰

A lo largo de la historia de los Juegos Olímpicos modernos se han producido los siguientes emblemas:¹¹ [Véase Fig. 1].

A continuación de los Juegos Olímpicos realizados en Tokio en 1964, estaban asignados los que se celebrarían en la Ciudad de México en 1968, justamente este es el punto que atañe a este proyecto de investigación. Para ellos se utilizó un emblema basado en la imagen de una nación instituida en el pasado prehispánico: inicialmente la imagen principal era el monolito comúnmente llamado “Calendario Azteca o Piedra del Sol”¹², los Juegos Olímpicos de



Fig. 1. Identidades olímpicas desde Atenas 1896 hasta Tokio 1964.

México requerían de un símbolo que los identificara visualmente, en esta representación se incluyeron elementos como los aros olímpicos, el “Calendario Azteca”,

por más de 200 años y hoy ocupa un lugar preponderante en la Sala Mexica del Museo Nacional de Antropología. La Piedra del Sol durante la época de la Colonia permaneció en la plaza mayor por más de 40 años. Posteriormente, fue trasladada al exterior del Templo Mayor, hasta el oeste del entonces Palacio Virreinal y la Acequia Real, en donde se mantuvo al descubierto, con el relieve hacia arriba durante muchos años. En 1559 se decidió enterrar la piedra con el relieve viendo hacia abajo ya que el arzobispo fray Alonso de Montúfar dijo que la piedra había sido obra del demonio y ejercía mala influencia en los habitantes de la ciudad. Por lo tanto, permaneció bajo tierra durante 270 años. Fue descubierta en 1790 por casualidad debido a los trabajos de nivelación de la Plaza Mayor de la Ciudad de México. El antropólogo y escritor Antonio de León y Gama le dio el nombre de Calendario Azteca e intercedió para que fuera colocado a un lado de la torre poniente de la catedral metropolitana. La Piedra del Sol se trasladó en 1887 al Museo Nacional ubicado en la calle de Moneda (en la Ciudad de México) en la Galería de Monolitos. En 1964 la escultura dejó su lugar en dicho museo y fue trasladada al Bosque de Chapultepec para instalarse en el recientemente construido Museo Nacional de Antropología en donde permanece hasta la fecha. La Piedra del Sol tiene un peso de 25 toneladas y mide aproximadamente 3.5 metros.

10 <http://emblematica.grainger.illinois.edu/help/what-emblem>

11 <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/emblems/mexico-1968/>

12 El Calendario Azteca o La Piedra del Sol es un monumento que sintetiza el conocimiento astronómico que desarrolló la sociedad mexicana antes de la conquista española, permaneció enterrada



Fig. 2. Emblema oficial registrado ante el Comité Olímpico Internacional en 1964.



Fig. 3. Dicha papelería oficial fue utilizada a lo largo de toda la olimpiada.

el nombre de la sede: “México” en altas y sin tilde, y los colores nacionales (de la bandera de México). Contiene normas heráldicas y cumple funciones publicitarias, representa la idiosincrasia del lugar, conserva parte de su historia y difunde su imagen a partir de ese momento hasta la culminación de los Juegos Olímpicos de 1968. El Maestro Alejandro Alvarado y Carreño¹³ –hijo del artista Carlos Alvarado Lang¹⁴– quien, de acuerdo con lo relatado en entrevista¹⁵, realizó la composición de éste emblema en 1964, con el que ganó un concurso de talla internacional por el mejor grabado para membrete y con el que también obtuvo la licitación para la elaboración de papelería de un grabado al agua-fuerte con buril en metal (como los billetes de banco), este es el emblema oficial registrado ante el COI que se aplicó en toda la papelería oficial (hojas, sobres y tarjetas), distintivo olvidado o incluso desconocido para el público, imagen que considero muy importante destacar y dar a conocer,

puesto que forma parte de la historia gráfica y de los antecedentes de diseño olímpico. [Fig. 2].

A pesar de la enorme difusión del llamado logotipo de autoría de Lance Wyman¹⁶, Pedro Ramírez Vázquez¹⁷ y Eduardo Terrazas¹⁸, debe reconocerse que, el creado por nuestro entrañable profesor de la FAD¹⁹, es el emblema oficial registrado desde 1964 y hasta la fecha, reconocido por el COI para los Juegos de la XIX Olimpiada de la era moderna. A pesar de contarse con la tan conocida imagen del México 68 de líneas radiantes, el primer emblema se siguió usando en la papelería oficial a lo largo de toda la Olimpiada, en tanto que, como ya se asentó, quedó registrado ante el Comité Olímpico Internacional.

Se empleó en la papelería oficial para los Juegos Olímpicos [Fig. 3] durante todo el tiempo restante del periodo presidencial del Lic. Adolfo López Mateos²⁰ y también durante el periodo que el mismo

13 Alejandro Alvarado y Carreño (Ciudad de México, 1933 – 2019). Grabador y docente mexicano.

14 Carlos Alvarado Lang (La Piedad de Cabadas, 1905 – Ciudad de México, 1961). Grabador mexicano.

15 Comunicación personal de Erika Villa Mansur con Alejandro Alvarado y Carreño en su taller de Coyoacán el 1° de marzo de 2019. Además de sus innegables méritos personales como artista grabador, como promotor de las artes gráfica e inclusive por haber sido nombrado *Doctor Honoris Causa*, el maestro fue hijo del famoso artista y también grabador Carlos Alvarado Lang (miembro fundador de la Sociedad Mexicana de Grabadores), de quien heredó el oficio y el taller.

16 Lance Wyman (Newark, 1937). Diseñador gráfico estadounidense.

17 Pedro Ramírez Vázquez (Ciudad de México, 1919 – Ciudad de México, 2013). Arquitecto, urbanista, diseñador, escritor, editor y funcionario público mexicano. Presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos de 1968.

18 Eduardo Terrazas de la Peña (Guadalajara, 1936). Arquitecto, urbanista, diseñador y pintor mexicano.

19 <http://www.fad.unam.mx/>

20 Adolfo López Mateos (Atizapán de Zaragoza, 1908 – Ciudad de México, 1969). Abogado y político mexicano que se desempeñó como presidente de México entre 1958 y 1964. Presidente del Comité Organizador de los XIX Juegos Olímpicos hasta 1965.



Fig. 4. Versión con el número XIX.

López Mateos presidiera el Comité Olímpico Organizador, posteriormente, cuando éste enfermó y fuera nombrado el Arq. Ramírez Vázquez para presidir los trabajos de organización, solicitó al Maestro Alvarado la impresión de decenas de miles de hojas membretadas, sobres y tarjetas de presentación a cinco tintas²¹. Posteriormente hubo una adaptación del emblema en el que el mencionado profesor le quitó el año de 1968 con números arábigos e incluyó el diecinueve romano que indica la edición de la olimpiada a celebrarse en México. Este XIX se anexó en la parte posterior haciendo una versión con fondo negro [Fig. 4] que también se utilizó para la papelería oficial y que, por otra parte, se usó con algunas variantes para pines no oficiales [Fig. 5].

Cuando López Mateos se retiró del Comité Olímpico por motivos de salud y Gustavo Díaz Ordaz, Presidente de la República y Patrono de la XIX Olimpiada nombró a Pedro Ramírez Vázquez Presidente del COO²², el cual a su vez involucró al también arquitecto Manuel Villazón²³ en el área de diseño. Este último junto con Jesús Virches

21 *Ibidem*.

22 El 16 de julio de 1966 el Lic. López Mateos dimitió al COO por motivos de salud, y el Arq. Ramírez Vázquez fue elegido para sustituirlo.

23 Manuel Villazón Vázquez (Ciudad de México, 1932 - 2013). Arquitecto y artista mexicano.



Fig. 5. Versiones no oficiales.



Fig. 6. Variaciones con otras propuestas de color, aplicadas en carteles y postales.

y Sergio Chiappa además de otros profesores y alumnos de la carrera de diseño industrial de la Universidad Iberoamericana²⁴ desarrollaron nuevas adaptaciones y transformaciones sobre el emblema del maestro Alvarado, efectuaron otras versiones con el juego del número romano en la parte posterior de los componentes de la identidad gráfica formando alternativas y variaciones con otras propuestas de color [Fig. 6] aplicadas en carteles y postales.

Más adelante hubo nuevas adecuaciones sobre la estructura del COO en cuanto a personal, departamentos, áreas de trabajo y estructuras en la gráfica y el diseño, se abrió un Departamento de Publicaciones dirigido por Beatrice Trueblood²⁵

24 <https://ibero.mx/>

25 Beatrice Trueblood (Riga, 1938). Editora norteamericana de origen letón.

en el que se conjuntó a un gran equipo de trabajo que no solamente llevaba a cabo libros, programas, las llamadas cartas olímpicas y otros materiales gráficos, sino que este nuevo equipo fue mucho más allá, pues tuvo participación en toda la organización, coordinación y desarrollo de una nueva propuesta gráfica, del ornato urbano y de diversos proyectos de diseño visual en donde se crearon un sin fin de propuestas que se difundieron a lo largo del año de las olimpiadas siendo los que hasta hoy prevalecen en la memoria colectiva con los que se identifica el evento. Fue en este departamento donde se realizó la imagen que recordamos, distinguimos y reconocemos de los Juegos Olímpicos de México 1968 [Fig. 7], en la que, a decir de Beatrice Trueblood, se pretendió sintetizar tanto el lugar (México), la fecha (68) y el evento (Juegos Olímpicos) en una unidad visual con la cual el mundo nos identificaría desde entonces como el primer país de Latinoamérica en obtener la sede siendo un país de grandes tradiciones pero en franco camino hacia la modernidad, además de ser el punto de partida de la enseñanza escolar del diseño gráfico en México y de su desarrollo como profesión. ¶

Referencias

- Comunicación personal de Erika Villa Mansur con Alejandro Alvarado y Carreño en su taller de Coyoacán el 1º de marzo de 2019. Además de sus innegables méritos personales como artista grabador, como promotor de las artes gráfica e inclusive por haber sido nombrado Doctor Honoris Causa, el maestro fue hijo del famoso artista y también grabador Carlos Alvarado Lang (miembro fundador de la Sociedad Mexicana de Grabadores), de quien heredó el oficio y el taller.

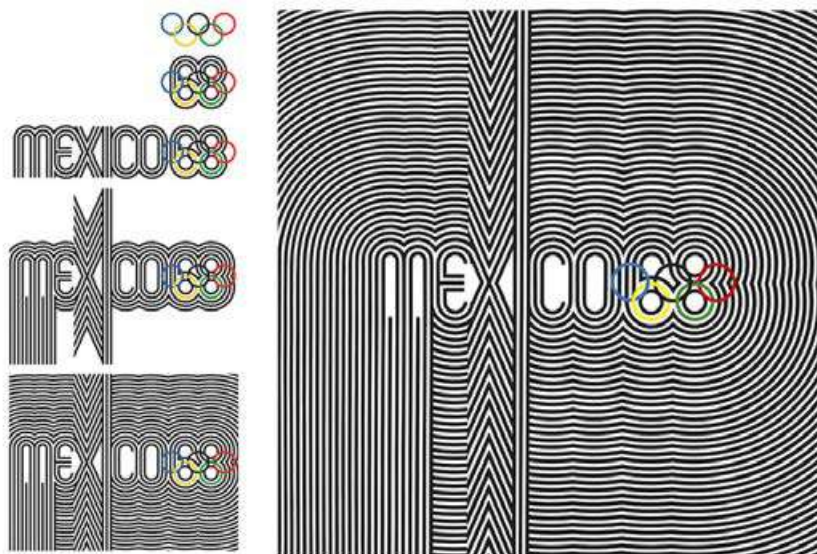


Fig. 7. Diseño de la identidad de los XIX Juegos Olímpicos México 1968, realizados bajo el mando del Arq. Pedro Ramírez Vázquez.

- Coubertin, Pierre de, Politēs, Nikolaos G. Lampros, Spyridōn Paulou. Les Jeux olympiques, 776 av. J.-C.-1896.... 2e partie, Les jeux olympiques de 1896, Éditeur: C. Beck (Athènes), Éditeur: H. Le Soudier (et Paris), 1896. Disponible en: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3202258/f13.image>. Consultado el 22 de noviembre de 2018.
- García Romero, F. y Hernández García B. (2005), In corpore sano. El deporte en la Antigüedad y la creación del moderno olimpismo. Sociedad Española de Estudios Clásicos.
- García Romero, F. (1992). Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia. AUSA, Sabadell.
- <http://emblematica.grainger.illinois.edu/help/what-emblem>
- <https://secure.registration.olympic.org/en/faq/category/detail/29>.
- <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/emblems/mexico-1968/>
- The Olympic Studies Centre, Olympic Summer Games Posters from Athens 1896 to Rio 2016 - Reference document, 22.05.2017, Disponible en: <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/Games/Posters/Reference-document-OG-Posters-from-Athens-1896-to-Rio-2016.pdf>. Consultado el 20 de noviembre de 2018.

El color y su enseñanza en la Bauhaus

“Sólo quienes aman el color son partícipes de su belleza e inmanente presencia. Resulta útil para todos, pero sólo devela a sus devotos sus secretos más misteriosos.”

Johannes Itten

Por Diana Eliza Salazar Méndez.

La Bauhaus resulta un referente innegable en la enseñanza artística del siglo XX. Es difícil calibrar el valor y los efectos de sus postulados e innovaciones didácticas, cuyo enigma se vio enriquecido y alentado por los testimonios de alumnos y profesores. La escuela-experimento, imaginado por Walter Gropius¹, no solamente tuvo varias sedes, sino que podemos incluso imaginar varias Bauhaus que se desarrollaron de manera paralela a un convulso panorama social y creativo del momento, tanto en Alemania como en Europa.

Existen algunos factores determinantes que han hecho que la herencia del modelo educativo que propone la Bauhaus continúe como un referente hasta cierto punto utópico: lo que todo artista o diseñador imaginamos al ingresar a los estudios profesionales. El primero es el hecho que toda su planta docente eran ya artistas o diseñadores con una práctica profesional estable e incluso consagrada,

para después compartir su experiencia dentro de los talleres o aulas. Otro factor determinante es el hecho que la mayoría de sus propuestas quedaron atestiguadas en documentos bibliográficos, los cuales permanecen vigentes como modelos de enseñanza tanto para artistas como para diseñadores. También es de valorar el hecho de ser una de las primeras escuelas artísticas que pondera una equidad de género y promueve promoción de mujeres docentes, así como la inclusión de un gran número de alumnas.

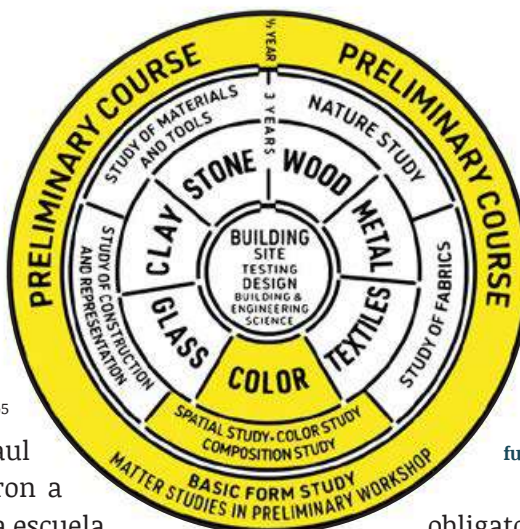
Gropius buscó a artistas de reconocido prestigio para colaborar en el experimento que se autoafirmaba como democrático y que aspiraba a formar a los jóvenes en un clima distinto a las escuelas de arte tradicionales; más allá de enseñar canónicamente el oficio de artista y sus implicaciones. Los primeros artistas que se incorporaron al proyecto fueron el pintor y docente Johannes Itten² –quien fue recomendado a Gropius por su mujer,

1 Walter Adolph Georg Gropius (Berlín, 1883 – Boston, 1969). Arquitecto, urbanista y diseñador alemán.

2 Johannes Itten (Süder-Linden, 1888 – Zurich, 1967). Pintor, diseñador y profesor suizo

Alma Mahler³, musa y esposa del maravilloso músico de quien conserva su apellido, y del pintor Oskar Kokoschka⁴, entre otros– el pintor Lyonel Feininger⁵ y el escultor Gerhard Marcks⁶. Paul Klee⁷ y Oskar Schlemmer⁸ entraron a formar parte del profesorado de la escuela en 1920. En 1922 Wassily Kandinsky⁹, considerado ya como un importante representante de la pintura abstracta, fue invitado por el Consejo de maestros a unirse al profesorado y así, en un plazo de tres años, Gropius reúne a un inigualable elenco de artistas de vanguardia con el propósito de que el arte volviera a formar parte de la vida cotidiana.

La teoría del color en la Bauhaus resulta una de las inquietudes más desarrolladas por sus maestros. La consecuencia directa de esta actividad fue la extraordinaria investigación práctica y sensibilización cromática en el alumnado. La importancia del estudio y experimentación del color en la Bauhaus la convierte en asignatura



Mapa curricular de la Bauhaus.
Imagen cortesía del archivo de la fundación Getty/ Getty Center.

obligatoria para todos los estudiantes en el año 1922. Esta importancia no fue casual, ya que la duración cronológica de la escuela coincide con una época que marcó un claro énfasis en la investigación cromática, tanto química como plástica, la cual se había iniciado con las investigaciones de Chevreul¹⁰ hacia 1839. En el caso concreto del diseño y su aplicación industrial, resultaron fundamentales las teorías de Wilhelm Ostwald¹¹ quien ideó un sistema científico de representación cromática, lo cual supuso numerosas ventajas para la industria del color en la producción de textiles, gráficos y trabajos metálicos, de manera sistemática, con su código internacional.

El planteamiento del color en la Bauhaus no se limita a un punto de vista físico-científico. Los profesores asociaban al color propiedades espirituales, incluso sinestésicas. Existían distintas corrientes especulativas al respecto, por parte del profesorado, lo cual enriquecía la formación de los alumnos. No existía una enseñanza del color unitaria, sino que cada maestro marcaba sus puntos esenciales de manera individual.

La base teórica de Itten, Klee y Kandinsky estaba influenciada por las teorías de

- 3 Alma Mahler-Werfel, registrada al nacer como Alma María Margaretha Schindler (Viena, 1879 – Nueva York, 1964). Compositora y editora musical austríaca. En 1902 se casó con el compositor y director de orquesta Gustav Mahler, (1860–1911).
- 4 Oskar Kokoschka (Pöchlarn, 1886 – Montreux, 1980). Pintor y poeta de origen austríaco.
- 5 Lyonel Charles Adrian Feininger (Nueva York, 1871 – Nueva York, 1956). Pintor e historietista norteamericano de origen alemán.
- 6 Gerhard Marcks (Berlín, 1889 – Burgbrohl, 1981). Pintor y escultor alemán.
- 7 Paul Klee (Münchenbuchsee, 1879 – Muralto, 1940). Pintor alemán nacido en Suiza.
- 8 Oskar Schlemmer (Stuttgart, 1888 – Baden-Baden, 1943). Pintor, escultor y diseñador alemán.
- 9 Wassily Kandinsky (Moscú, 1866 – Neuilly-sur-Seine, 1944). Pintor ruso.

- 10 Michel Eugène Chevreul (Angers, 1786 – París, 1889). Químico francés.
- 11 Friedrich Wilhelm Ostwald (Riga, 1853 – Grossbothen, 1932). Químico, profesor universitario y filósofo alemán, nacido en Letonia.

Goethe¹², Runge¹³ y Hölzel¹⁴, las cuales permiten al artista una relación cromática más subjetiva, mientras que Joost Schmidt¹⁵, quien enseñaba tipografía y publicidad, y Hinnerk Scheper¹⁶ basaron sus clases en la ordenación cromática del nombrado premio Nobel de química Wilhelm Ostwald, la cual suponía una clasificación que permite obtener tonalidades mediante un proceso industrial, dejando de lado los aspectos subjetivos del color mientras lo analiza en su naturaleza química definida en cuatricromía.

Itten llegó a ser uno de los profesores más influyentes ya que fue quien desarrolló el curso preparatorio y el centro del proyecto pedagógico de la Bauhaus. El pintor de origen suizo, cercano a Maria Montessori¹⁷ y a Arnold Schönberg¹⁸, revolucionó la Bauhaus con una enseñanza atípica: pretendía sacar de los estudiantes lo que ya existía en ellos. Sus métodos no tardaron en causar controversia, como también lo fueron su atracción por doctrinas místicas, la meditación, el retorno a la naturaleza, la aversión a la guerra y la co-



Página de los diarios de Paul Klee. Imagen cortesía del archivo de la fundación Getty/ Getty Center.

mida macrobiótica; aspectos atípicos en la Alemania de entre guerras y muy contrarios a la intención de Gropius. Itten anima a sus alumnos a dejarse llevar por su propia creatividad y a trabajar con distintas líneas, colores y texturas; sus propuestas de trabajo se desarrollan bajo la influencia del Dadá¹⁹ y de las teorías de Froebel²⁰, para quien la educación se construye jugando.

Itten entendía que “los colores son radiaciones, energías que operan en nosotros positiva y negativamente, aunque no

12 Johann Wolfgang von Goethe (Frankfurt am Main, 1749 – Weimar, 1832). Poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán.

13 Philip Otto Runge (Wolgast, 1777 – Hamburgo, 1810). Pintor y dibujante alemán.

14 Adolf Richard Hölzel (Olomouc, 1853 – Stuttgart, 1934). Pintor austriaco-alemán.

15 Joost Schmidt (Wunstorf, 1893 – Núremberg, 1948). Pintor, tipógrafo y maestro alemán.

16 Gerhard Hermann Heinrich Scheper (Wulften, 1897 – Berlín, 1957). Diseñador, fotógrafo, conservador de monumentos, curador estatal y urbanista alemán.

17 Maria Tecla Artemisia Montessori (Chiaravalle, 1870 – Noordwijk, 1952) Médica y educadora italiana.

18 Arnold Schönberg (Viena, 1874 – Los Ángeles, 1951). Compositor, teórico musical y pintor austriaco de origen judío. Desde que emigró a los Estados Unidos, en 1934, adoptó el nombre de Arnold Schoenberg.

19 Movimiento vanguardista surgido durante la Primera Guerra Mundial, (1916–1923) que niega todo ideal artístico y reivindica las formas irracionales de la expresión. También conocido como movimiento Dada, esta vanguardia fue creada por un grupo de artistas (pintores, escritores y poetas) refugiados en 1916 en Zurich, Suiza. Poseía como característica principal la ruptura con las formas de arte tradicionales, por lo tanto, fue un movimiento con fuerte contenido anárquico. La elección del nombre “Dada” no tiene un significado específico. Los fundadores del movimiento eligieron un nombre aleatorio en el diccionario, representando un acto no racional y casual, que eran algunas de las principales características del movimiento.

20 Friedrich Fröbel o Froebel (Oberweissbach, 1782 – Marienthal, 1852). Pedagogo alemán, creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infantil.

tengamos conciencia de ello”²¹. Así, establece una clasificación cromática en una esfera de color; esta forma estaba basada en la ordenación del color de Runge, a la que Itten añade una dirección claro-oscuro y cálido-frío. Esta teoría resultó fundamental en el Curso Preliminar.

Por otro lado, Paul Klee, quien es nombrado profesor en 1920, define la organización total de los colores como “Canon de la totalidad”. Esto consiste en un esquema de tres direcciones de movimiento distintas: periférica, hacia lo cálido o frío; diametral, hacia los colores complementarios; y polar, hacia el blanco y el negro. Para demostrar los incontables resultados entre dos primarios, estableció esta composición basada en tres medias lunas primarias, fundadas en un movimiento incesante e infinito. A pesar de que Paul Klee carecía de experiencia didáctica y prácticamente había aprendido todos sus conocimientos de forma autodidacta, aceptó dar clases en la Bauhaus como una oportunidad para cambiar su técnica, el estilo y el contenido de su arte y al mismo tiempo desarrollar una didáctica del arte que se ajustara a la clase de forma.

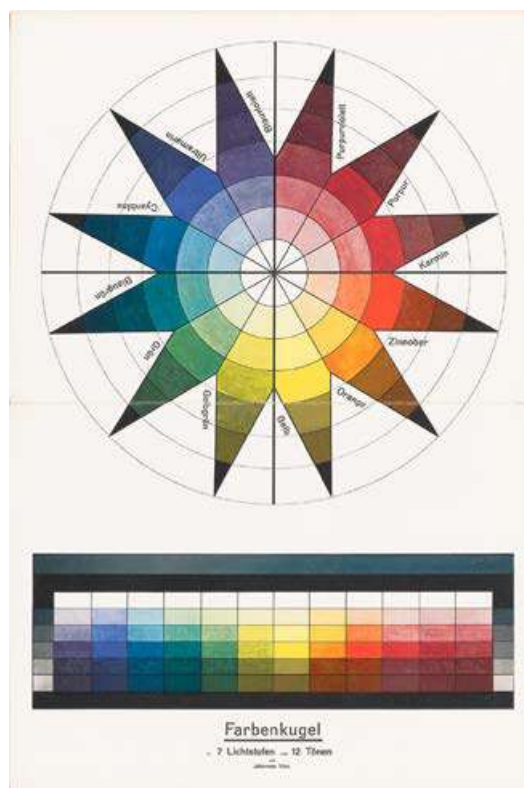
Klee transformó el aprendizaje de la forma en un aprendizaje pictórico de la forma, utilizando para ello la pintura sobre madera, para al año siguiente continúa el aprendizaje del color utilizando para ello sobre todo sus primeros cuadros. El propio Klee describía su clase así:

“Veo mi tarea aquí desde el principio, y a medida que pasa el tiempo la entiendo mejor: la transmisión de mi experiencia traducida en formas ideales (pintando y dibujando), experiencia que gira en torno

a la construcción de lo unitario partiendo de la multiplicidad. Transmito esta experiencia en parte mediante síntesis (es decir, muestro mis trabajos), en parte mediante análisis (o sea, descompongo los cuadros en sus partes esenciales)”.

Al mismo tiempo, Klee se esforzaba en distanciarse del método de Itten, el cual apuntaba a una iniciación espontánea de la creación artística.

Kandinsky fue un gran teórico del color, menciona que “el color es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma”²². Para él, los colores, por sus cualidades psíquicas, dinámicas y espirituales, equivalen a formas. Este principio fue



Estrella cromática de Johannes Itten. Imagen cortesía del archivo de la fundación Getty/ Getty Center.

21. De Grandis, L. (1985). Teoría y uso del color. Cátedra, Madrid, p.100.

22. Kandinsky, W. (1966). De lo espiritual en el arte. Paidós Ibérica, Barcelona. P.54

uno de los más consistentes en la Bauhaus; de hecho, es ahí donde imparte el seminario obligatorio sobre el color. En su clasificación cromática, agrupaba los colores por parejas, a excepción del rojo, que lo observaba de manera aislada. En el libro *De lo espiritual en el arte*, –que continúa siendo lectura obligada en la licenciatura en Artes Visuales de la FAD–, Kandinsky señala dos resultados principales en la percepción cromática: un efecto puramente físico y el resultado psicológico producido por éste. La fuerza psicológica del color provoca una vibración anímica en el estado de quien lo percibe.

Josef Albers²³ considera que el color es “el más relativo de los medios que emplea el arte”²⁴. Albers comenzó como estudiante de la Bauhaus, con Paul Klee como su maestro del Taller de Pintura de Vidrio, para posteriormente continuar ahí su carrera como profesor; para él, el color fue un enigma e inquietud constante tanto en su práctica profesional como docente. La magia y la fuerza del color se encontraba en su relatividad, en las interrelaciones e interacciones de este. En su libro *La interacción del color*, que también continúa como un referente didáctico vigente, propone una serie de ejercicios sencillos que buscan sensibilizar cromáticamente y hacernos ver que, por encima de sus propiedades concretas, los colores están en cambio constante y cambian al relacionarse unos con otros. Con estos ejercicios, Albers educó a varios artistas significativos del siglo XX primeramente en la Bauhaus y más tarde en el Black Mountain College y la Universidad de Yale en Estados Unidos.

Fueron otros profesores quienes también impartieron clases y llevaron a cabo investigaciones sobre el color en la Bauhaus, sin embargo, dada la extensión de este artículo será imposible referirnos a todos.

Como se ha mencionado con anterioridad, la Bauhaus es de las primeras escuelas artísticas en promover la inclusión de las mujeres por lo que para finalizar queremos mencionar a Gertrud Gunow²⁵, quien estudió y enseñó el color de una manera original en su asignatura *Armonía*. Gunow fue una maestra cuyas interesantes teorías sinestésicas relacionaban la percepción de los colores con sonidos, con notas musicales, para lo que enseñaba a los alumnos a asociar el color a connotaciones psicológicas fundamentales para la construcción y percepción de las obras.

La Bauhaus no sólo acordó un código cromático, basado en los tres colores primarios, sino que lo relacionó con las tres figuras geométricas básicas: el círculo, el triángulo y el cuadrado. De esta manera, la Bauhaus sentó las bases de su lenguaje creativo, un código asumido y utilizado por todos sus integrantes, lo cual permitió contar con un lenguaje visual claro, basado en la simplicidad, para aplicarse en múltiples diseños. ¶

Referencias

- Albers, J. (1979). *La interacción del color*. Alianza. Madrid.
- De Grandis, L. (1985). *Teoría y uso del color*. Cátedra, Madrid.
- Kandinsky, W. (1966). *De lo espiritual en el arte*. Paidós Ibérica, Barcelona.

23 Josef Albers (Bottrop, 1888 – New Haven, 1976). Artista y profesor alemán.

24 Albers, J. (1979). *La interacción del color*. Alianza. Madrid. P. 13

25 Gertrud Gunow (Berlín, 1870 – Leverkusen, 1944). Música y pedagoga alemana quien formuló teorías sobre las relaciones entre sonido, color y movimiento y era especialista en pedagogía vocal.

¿Transmitir o generar ideas?

La labor responsable del diseñador en un mundo cambiante

Por Blanca Alicia Carrasco Lozano.

Hoy en día son pocos los que ponen en duda que uno de los mayores retos que tenemos como humanidad es el aprender a desaprender, sin embargo, en el ámbito del diseño y la comunicación visual también es común preguntarse ¿desaprender qué? Hemos de ser muy cuidadosos e irnos con pies de plomo porque a diferencia de otras disciplinas, la información y conocimiento que dan estructura a las bases del aprendizaje en diseño gráfico y la comunicación visual están inmersos en una enredada madeja, me entusiasmaría decir que es un tejido o un entramado perfectamente armónico, equilibrado y bello, que se ha ido desarrollando de acuerdo con su época, pero en este momento dudo que pase de ser un ovillo maltrecho y lleno de nudos, en el cual se enmarañan conocimientos tanto científicos como perceptuales y no exentos de muchas creencias personales del propio profesorado.

En el sentido amplio de la palabra *diseño*, los buenos diseños dependen de una estrecha relación libre y armoniosa entre la naturaleza y las personas, donde una observación cuidadosa aunada a una interacción inteligente proporciona inspiración y facilita una labor determinada. Si nos enfocamos en el diseño de la comunicación visual valdría la pena preguntar-

nos ¿cuál es su razón de existir? Comunicar, pero ¿comunicar qué? Un mensaje, es decir: transmitir ideas.

Ideas que dan origen a un mensaje visual inspirador, que facilite la cooperación y el entendimiento entre seres humanos a través de las diversas plataformas que existen dentro de la disciplina, sean impresos o digitales.

Cómo profesional involucrado en esta área, te has preguntado ¿para qué la sociedad necesita diseñadores de la comunicación visual? ¿O te pasa como a muchos de nosotros que sólo nos enfocamos en nuestras propias necesidades, en lo que nosotros queremos hacer?, ya sea por facilidad, afinidad o por un sinfín de creencias personales sobre lo que implica en nuestro particular punto de vista ser un *diseñador*. Echando un vistazo rápido y muy menegado de esta cuestión podemos intuir que hace algún tiempo era necesario integrar a un sistema económico y sociopolítico a una gran población por demás heterogénea. Este sistema necesitaba que dichos seres humanos se integraran a él de manera eficiente y eficaz.

Una buena iconografía, así como una buena señalización permitirían una adecuada movilidad dentro de los conglomerados urbanos –siempre con el fin del beneficio económico–, un buen mensaje

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

- 30 -

publicitario influiría para hacernos consumidores obedientes. Así, nos hallamos ante la perspectiva de que un buen diseño gráfico o una buena comunicación visual permitió y permite difundir ideas y conceptos a una gran cantidad de seres humanos para integrarnos a un sistema económico y sociopolítico determinado por el lugar en donde nos encontremos en este planeta. Y, si se me permite el paréntesis, al hablar de buen diseño gráfico no me refiero solamente a altos valores estéticos sino a dar pauta a ciertas ideas en momentos oportunos.

En este sentido la propagación de ideas, modas, creencias, religiones, lenguajes, ciertas maneras de pensar va dando pie a la cultura de una sociedad, a través de ella podemos determinar lo que le importa a esa comunidad, en qué basan sus creencias, lo que quieren ser y cómo quieren lograrlo. He ahí que la función del diseñador de la comunicación visual tenga un papel preponderante dentro del tejido social en el que se encuentre.

Las ideas sin origen propio

Para este momento, espero se alcance a vislumbrar la diferencia entre transmitir ideas y generarlas. Me temo que en nuestro destacado papel profesional hemos sido partícipes de muchas transmisiones de ideas que hoy en día forman parte de las creencias de muchas personas, sin tener una plena consciencia de ello, de ahí que actualmente nos encontramos ante el hecho de que los humanos rara vez pensamos por nosotros mismos y que tal vez esa sea una de las tantas razones por las que vivimos en un planeta que nos ha vuelto competitivos, que hemos producido un ambiente dónde si no muerdes, te muerden, dónde si no compras, te compran, dónde si no piensas, alguien más pensará por ti.



© Ángel Uriel Pérez López

Cientos de ideas que circulan por nuestra mente no tienen un origen propio, y me temo que ni siquiera una comprobación en la realidad, aunado al hecho de que sabemos menos de lo que creemos y que el pensamiento lógico ha ido menguando de nuestra manera de pensar y comprender el mundo, ya no en búsqueda de la resolución, sino en la mera delimitación de los problemas que se nos presentan, da como resultado un gremio de profesionales de las ideas un tanto descolocados de su quehacer profesional y a la espera de lo que otros quieran comunicar y cómo lo quieran hacer, sin tener en cuenta la afinidad necesaria a los propios valores, o a una visión integradora, veraz y que realmente ayude a incrementar y mejorar la calidad de vida de la comunidad para la que diseñamos.

Es preciso en este momento estar atentos, ya que por diversas causas estamos transitando por un camino que nos permitirá acceder a un cambio de paradigmas, para ello es necesario que detectemos nuestras creencias y nos detengamos a pensar en ellas, ya que podemos permitirnos demasiadas cosas, gracias a que existen y que determinan nuestro actuar cotidiano.

Algunos ejemplos de esto lo encontramos en los memes, esa unidad mínima de información de la transmisión cultural que sostienen todo el sistema de creencias o paradigmas con los que nos manejamos dentro de una sociedad, son una forma de

entender la evolución cultural haciendo una comparación entre los genes y los memes. Los genes permiten la conservación de la especie, porque siguen –valga la redundancia– antiguos mandatos genéticos, que hoy podrían ser inútiles o incluso contraproducentes pero que hace setenta mil años tenían perfecto sentido evolutivo.

Paralelamente un meme hace referencia a patrones de conocimientos o comportamientos que pueden ser transmitidos de un individuo a otro, este nombre fue elegido por su similitud con las raíces de las palabras memoria y mimesis, así como por recordar al vocablo inglés *gene*, la gran dispersión de memes en nuestra actual manera de comunicación está dando paso a una forma de contenido mental basado en una analogía de la evolución darwiniana conocida como memética¹, e incluye

una aproximación a modelos evolutivos de transformación de información cultural. En cierto sentido al *viralizarlos*, lo que hacemos es perpetuar un código de información poco útil, sólo como pasatiempo atendiendo a la premisa de si experimentas algo regístralo, si registras algo súbelo a la red. Si subes algo compártelo.

Otro ejemplo es el revuelo que causó en el medio gráfico, la nota del etiquetado frontal en los productos altos en azúcar y sodio, me llamó la atención que muchos diseñadores se opusieran o lo vieran como algo negativo para el gremio, cuando en realidad el que estos productos tengan un diseño tan atractivo y dirigido a grupos vulnerables es justo uno de los problemas de su excesivo consumo y por ende un gran problema de salud, reflejado en la gran cantidad de personas obesas, diabéticas

1 En su libro "El gen egoísta" (1976), el etólogo Richard Dawkins inventó el término meme para describir una unidad de evolución cultural humana análoga a los genes, argumentando que la replicación también ocurre en la cultura, aunque en un sentido diferente. En su libro, Dawkins sostenía que el meme es una unidad de información residente en el cerebro y el replicador mutante en la evolución cultural humana. Es un patrón que puede influir sobre sus alrededores y es capaz de propagarse; puesto que los memes residen en la ideósfera, el contacto con las ideas de otra persona es el modo natural en que incorporamos memes.

En 2002 Susan Blackmore reelaboró la definición de meme como cualquier cosa que se copia de una persona a otra, ya sean hábitos, habilidades, canciones, historias o cualquier otro tipo de información. Además, afirmó que los memes, como los genes, son replicadores. Es decir, son informaciones que son copiadas con variaciones y selecciones. Puesto que sólo algunas de las variaciones sobreviven, los memes (y por tanto las culturas humanas) evolucionan.

Los memes se copian por imitación, enseñanza u otros métodos, y compiten por espacio en nuestros recuerdos y por la oportunidad de ser copiados de nuevo. Grandes grupos de memes que se copian y transmiten juntos se llaman memes

complejos coadaptados, o memeplexes (del inglés meme complex). En la definición de Blackmore, pues, la forma en la que un meme se replica es la imitación. Esto requiere capacidad cerebral para imitar general o selectivamente un modelo. Dado que el proceso de aprendizaje social cambia de una persona a otra, no puede decirse que el proceso de imitación sea completamente imitado. La igualdad de una idea puede ser expresada con diferentes memes de apoyo. Esto quiere decir que la tasa de mutación en la evolución memética es extremadamente alta, y que las mutaciones son incluso posibles dentro de todas y cada una de las interacciones del proceso de imitación.

Esto resulta muy interesante cuando advertimos que la cultura se crea por emisión de memes. Algunos de estos tipos de memes que tal vez han desempeñado un papel principal en la Historia, podrían ser, por ejemplo, los relacionados con la religión, que causarían un determinado efecto según las diferentes formas de conceptualizarla en las respectivas culturas y sociedades donde se desarrollase. Otros memes también significativos y dignos de estudio por separado serían el mercado libre, la propiedad privada, el comunismo, el capitalismo, etc. Cada meme podría según su potencia generar toda una filosofía o forma de vida, cambiando el curso de la humanidad.

e hipertensas por una alimentación deficiente, respaldada por la falsa seguridad que te da una publicidad engañosa de que lo que comes es sano. En este sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS)² ha emitido varias recomendaciones en políticas públicas donde incluye la restricción del *marketing* y de la publicidad y ha informado que la tasa de obesidad de adultos en México es de 28.9%, lo que lo coloca en primer lugar de América Latina y que ocupa el sexto lugar en los índices de obesidad en niños y adolescentes, en consecuencia, también crecieron las enfermedades crónicas vinculadas al sobrepeso y obesidad cómo son la diabetes y la hipertensión. De acuerdo con el Instituto Nacional de Salud Pública (INSP)³ el aumento ha sido constante y para 2018 se contaban con 8.6 millones de pacientes con diabetes. En el caso de la hipertensión aumentó del 16.6% en el 2012 a 18.4%, en 2018, afectando a alrededor de 15 millones de mexicanos.

A pesar de que se han hecho llamados en diversos sentidos como la reformulación de sus productos reduciendo la cantidad de sal, azúcares, ácidos grasos, adoptar procesos éticos con el fin de proteger a la comunidad e incluso solicitar que el gobierno garantice que no se ejerza una influencia indebida sobre individuos resulta necesario para salvaguardar la integridad y la confianza. Aun muchos y destacados diseñadores, se sienten tristes y decepcionados ante la posibilidad de no poder seguir ejerciendo sus habilidades y aptitudes sin siquiera considerar otras opciones con miras a un bien común. Podemos darnos palmaditas en la espalda y decirnos que el problema es mucho más amplio que sólo el hecho de que la estética que rodea al producto opaque sus

cualidades alimenticias, las ignore, o bien nunca le han resultado relevantes y que si el gobierno lo ordena y las empresas aceptan dirigirán sus servicios profesionales en ese sentido, dejando de lado la oportunidad de ser agentes de cambio y de hacerse responsable de la parte que le compete en este gran conflicto de interés. Una vez más se manifiestan el individualismo y la ceguera.

Se vuelve necesario considerar todo lo anterior como gremio, examinarlo compartiendo la responsabilidad, no limitándonos a escuchar unas cuantas ideas y estar o no de acuerdo con ellas, sino compartirlas. Con ello me refiero a prestarles atención, considerándolo como un problema importante, un problema que mueva la mente, el corazón, la fuerza vital, de lo contrario no hay un verdadero compartir, no hay comunión, no hay comunicación elementos necesarios para nuestra sobrevivencia que dan origen a la empatía y la compasión que nos permitirá tener una visión holística de la comunidad a la cual pertenecemos.

Antes se consideraba que a los humanos se les había otorgado la facultad de pensar, y eso es lo que nos permitía aprender y evolucionar, sin embargo, durante las últimas décadas los biólogos han llegado a la conclusión de que los humanos somos algoritmos, entendiendo por algoritmo “un conjunto metódico de pasos que pueden emplearse para hacer cálculos, resolver problemas y alcanzar decisiones”. Es decir, el método que se sigue para hacer el cálculo.⁴ Hoy sabemos que los algoritmos que controlan a los humanos operan mediante sensaciones, emociones y pensamientos.

Gracias a eso, grandes empresas enfocadas en redes sociales saben tanto o mucho más que nosotros mismos sobre nuestros gustos, *hobbies*, preferencias

2 <https://www.who.int/dietphysicalactivity/es/>

3 <https://www.insp.mx/>

4 Homo Deus, Yuval Noah Harari. Pag 100

ideológicas, sexuales o de pensamiento. Es tanta la información (el *big data*⁵) que ahora existen profesiones encargadas de analizar esos datos y hacerlos útiles al sistema en el que estamos inmersos, además estamos deseosos de darles cada día más y más información, baste ver la cantidad de personas a las que les encanta *jugar* con las aplicaciones que les dicen a qué Casa de Hogwarts pertenecen o cuál es su mayor fortaleza o cualidad después de llenar un breve cuestionario. Y no, no se trata de temerle a la tecnología o creer en “conspiraciones oscuras”, se trata de ser conscientes, de estar atentos y evaluar si quiero que mis datos sean del dominio público o no, si quiero ser analizado por los algoritmos necesarios para que me manden información del producto que en breve necesitaré. ¿Y los diseñadores visuales? Ahí siguen tras bambalinas, haciendo que esos lindos cuestionarios tengan un buen impacto, una ilustración adecuada y llamativa, que esa información pueda ser vista, presentada y comprendida a través de una óptima visualización de datos, o tal

5 El término “big data” es relativamente nuevo, se refiere a la acción de recopilar y almacenar grandes cantidades de información para su posterior análisis. El concepto cobró impulso a principios de la década del 2000 cuando el analista de la industria Doug Laney articuló la definición ahora muy popular del big data como las tres V's: a) Volumen. Las organizaciones recopilan datos de diversas fuentes, incluyendo transacciones comerciales, medios sociales e información de sensores o que se transmite de una máquina a otra. En el pasado, almacenarlos habría sido un problema – pero nuevas tecnologías han aligerado la tarea. b) Velocidad. Los datos se transmiten a una velocidad sin precedentes y se deben distribuir de manera oportuna. c) Variedad. Los datos vienen en toda clase de formatos: desde datos numéricos estructurados en bases de datos tradicionales hasta documentos de texto no estructurados, correo electrónico, video, audio, datos de teletipo bursátil y transacciones financieras.

vez una infografía en el mejor de los casos clara y veraz, en caso contrario tal vez sesgada o manipulada para desinformar a nuestra comunidad.

Por lo tanto, se trata de investigar, de inquirir, de examinar las cosas que estén muy cerca de nosotros y que constituyen nuestra vida diaria, y por supuesto nuestro quehacer profesional. ¶

Referencias

- Amster, P. y. (2017). Teoría de Juegos, Una introducción matemática a la toma de decisiones. México: FCE.
- Dawkins, R. (2014). El gen egoísta. Horus.
- Grant, A. (2017). Originales. Ciudad de México: Paidós Empresa.
- Harari, Y. N. (2017). Homo Deus, Breve historia del mañana. México: Penguin Random House.
- Harari, Y. N. (2018). 21 lecciones para el siglo XXI. México: Penguin Random House.
- Krishnamurti, J. (2003). Verdad y Realidad. Barcelona: Editorial Kairós.
- Lino/PopLab, M. (22 de noviembre de 2019). Pie de Página. Obtenido de <https://piedepagina.mx/el-etiquetado-de-alimentos-aun-en-riesgo-de-edulcorarse/?fbclid=IwAR0UUI8KKq2GnCe76xrQHnxbpqCJV-DcTzmZNsYqpfXNcg1ZRI0mFtKOYSR8>
- Pigeonutt, V. (4 de octubre de 2019). Pie de página. Obtenido de <https://piedepagina.mx/eitiquetas-claras-en-alimentos-solo-el-primer-paso/>
- Pigeonutt, V. (7 de abril de 2020). Pie de página. Obtenido de https://piedepagina.mx/debe-buscar-mexico-igualdad-alimentaria-en-crisis-por-pandemia/?fbclid=IwAR3HR3kt9Vi1mo3UZa_oy1s59qyN00nTcL-clvo00U9ebHsOxocCAUpTYwkM
- https://www.sas.com/es_mx/insights/big-data/what-is-big-data.html
- <http://www.habitantesdelcaos.com/a14/Teor%C3%ADa%20mem%C3%A9tica.htm>

Data Lake orientado a la preservación de acervos

Por José Pedro Aragón Hernández¹,
Francisco Javier Cartujano Escobar²
y Leticia Santa Olalla Ocampo³.

La conectividad a servicios de internet es un servicio de confort común en México, estos servicios de conectividad permiten a los usuarios acceder a recursos de diferentes tipos, la mayoría de ellos almacenados físicamente en ubicaciones

remotas. Las empresas u organizaciones que brindan recursos computacionales de manera pública han sufrido cambios radicales en su esquema de trabajo desde la creación de los servicios en la nube, dicho término que no se refiere exclusivamente a almacenar las imágenes o conversaciones provenientes de un teléfono móvil para asegurar un medio de respaldo. El término “nube” se refiere a la utilización de recursos e infraestructura computacional rentada por empresas para garantizar el acceso a datos y sistemas de información de una organización sin la necesidad de realizar un gasto enorme en infraestructura computacional adecuada para mantener su conectividad. Esos servicios “nube” van desde el simple respaldo de información hasta el uso de poder súper computacional para la realización de cálculos y análisis de datos crudos (datos sin ordenar, ni analizar), entre ellos las tecnologías Big Data y Data Lake a las cuales nos referiremos adelante, todo ello con un costo inferior al que representaría la adquisición, funcionamiento y mantenimiento de equipos computacionales y conectividad a internet.

Introducción

Los contextos sociales, culturales y educativos han sufrido cambios radicales en México y en el mundo, estos cambios no

1 Los autores agradecen al Tecnológico Nacional de México por el apoyo otorgado para la realización de este artículo.

2 Francisco Javier Cartujano Escobar, Doctor en Administración con Especialidad en Sistemas de Información egresado del ITESM, Campus Ciudad de México; Maestro en Ciencias de la Computación e Ingeniero en Sistemas Computacionales, ambos títulos otorgados por el ITESM, Campus Cuernavaca. Obtuvo mención honorífica al terminar la carrera de Ingeniería. Se ha desempeñado en el sector privado como gerente de sistemas y como profesor investigador del Departamento de Computación del ITESM, Campus Ciudad de México. Ha pertenecido al SNI del CONACYT. Actualmente catedrático de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales y de la Maestría en Ingeniería en el Instituto Tecnológico de Zacatepec. Contacto: francisco.ce@itzacatepec.edu.mx

3 Leticia Santa Olalla Ocampo, graduada como Licenciada en Informática en 1992 por el Instituto Tecnológico de Zacatepec (ITZ), graduada como Maestra en Ciencias en Ciencias de la Computación 2008 por el Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico (CENIDET). Actualmente catedrática de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales y de la Maestría en Ingeniería en el Instituto Tecnológico de Zacatepec. Área de Interés Ingeniería de Software. Contacto: leticia.so@itzacatepec.edu.mx

han sido cambios generacionales, más bien se pueden sentir como la adaptación humana a entornos que han cambiado en algunas ocasiones en cuestión de horas.

En el entorno nacional, México ha sufrido de cambios constantes, los más remarcables han sido el sismo del 19 de septiembre del año 2017, que inhabilitó poblaciones completas, escuelas de nivel básico, nivel medio y universidades. El segundo es la pandemia actual de COVID-19 que ha afectado no sólo a México. La pandemia actual ha detenido las actividades educativas, sociales, empresariales del mundo entero.

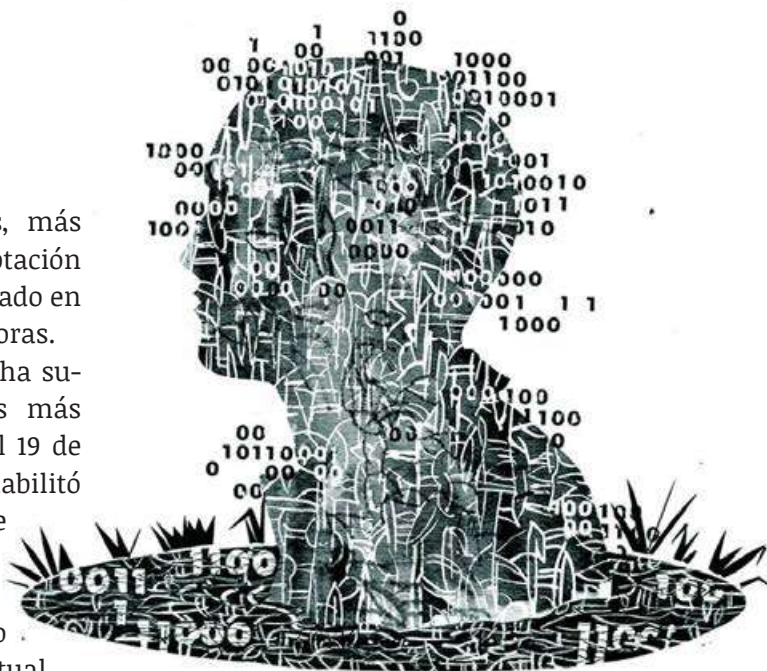
En el caso de México, muchas escuelas y universidades se encontraban parcialmente listas para enfrentar el reto de la educación en línea, pero no todas.

El presente artículo tiene como objetivo principal describir una propuesta computacional que permite transformar de manera transparente la forma en la que se mantienen y alimentan los acervos Bibliográficos y Pictográficos, entre otros posibles, mediante el uso de Tecnologías de la Información basadas en la nube y el uso de tecnologías de almacenamiento más allá de las bases de datos relacionales.

Antecedentes

En *Critical analysis of Big Data challenges and analytical methods*⁴ se define el siguiente concepto: “El problema de la digitalización global produce enormes cantidades de datos. Una estimación muestra que globalmente se producen y consumen alrededor de 2.5 quintillones de datos”. Cabe mencionar que en esta estimación no menciona un intervalo de tiempo.

4 Sivarajah, U. M. et. al. (2017). Critical analysis of Big Data challenges and analytical methods. Journal of Business Research, Volume 70, January. pp. 263-286.



© José Luis Acevedo Heredia. 2020

En *Managing data lakes in big data era: What's a data lake and why has it become popular in data management ecosystem*⁵, Huang Ling Fang describe: “Tal disponibilidad de datos trae consigo los retos de la ingestión de datos, monitoreo de datos y análisis de datos. Hoy en día, el concepto *Data Lake* se utiliza de forma popular para definir la acumulación de datos desde fuentes heterogéneas. Los *Data Lake* se usan para almacenar grandes cantidades de datos crudos en un repositorio basado en Big Data, brindando las funcionalidades de ingestión, exploración y monitoreo de datos.”

Métodos

Una de las tecnologías más importantes en el área de los sistemas de información, es la tecnología referente a los *Data Warehouses*, también conocidos como almacenes de datos o bodegas de datos. Como es sabido, un *Data Warehouse* es una enor-

5 Fang, H. (2015). Managing data lakes in big data era: What's a data lake and why has it become popular in data management ecosystem. IEEE International Conference on Cyber Technology in Automation, Control and Intelligent Systems, IEEE-CYBER 2015. pp. 820-824.

me base de datos con datos históricos, generalmente de lectura, cuyo propósito principal es apoyar en el proceso de toma de decisiones de las organizaciones.

Los Data Warehouses tienen como característica el uso de modelo de bases de datos relacional, ello genera almacenamientos restringidos al marco de este paradigma. Dichos Data Warehouses tradicionales enfrentan problemas para satisfacer la capacidad y velocidad de procesamiento que demandan esa ola masiva de datos, debido a que no fueron diseñados para escalar horizontalmente.

Con el mismo avance de las tecnologías de la información, en los últimos años surgieron herramientas de almacenamiento y tecnologías que rompen el paradigma relacional de las bases de datos tradicionales y por ende generan nuevos conceptos que van más allá.

Los Data Lakes, a diferencia de los Data Warehouses, son bases de datos que almacenan datos crudos de distintas fuentes, estos datos pueden tener formato estructurado, sin estructura y semiestructurados⁶. Al ser basados en Big Data, no presentan problemas para escalar horizontalmente (puede crecer su tamaño tanto como se tengan recursos de almacenamiento). En donde podemos definir el concepto “datos crudos” como los datos sin ningún tipo de análisis estadístico u organización y representación visual, estos datos son los resultados del proceso de “ingestión de datos”.

La “ingestión de datos” se define como el acto de ingresar *bytes* sin clasificar en un Data Lake, para su posterior análisis (estadístico) y clasificación (sin importar su formato).

Desarrollo

La problemática descrita en la introducción tiene como fondo real los problemas que presentan diversas universidades provocados por la pandemia COVID-19.

Todo el sector educativo se vio obligado a dejar el modelo presencial y cerrar sus instalaciones, varios organismos educativos, principalmente los privados, ya contaban con mecanismos digitales, a muchos otros los tomó por sorpresa y generó una ola de problemas entre los que podemos mencionar el acceso a los trabajos actuales, como: tesis, fotografías, proyectos pictográficos o proyectos en video generados dentro de los organismos educativos locales, quedó cerrado, ya que no se tiene medio de acceso digital en todos los casos.

Con los conceptos anteriores es posible proponer una herramienta computacional aun sin denominar, que esté fuera de la infraestructura local de una organización (incluidas empresas, escuelas de diferentes niveles y gobierno), por lo tanto, eventos naturales como sismos o lluvias que provoquen daños materiales, eventos sociales como huelgas o paros, que impidan el ingreso a las instalaciones, eventos humanos como cortes en el suministro eléctrico, eventos computacionales, como fallas en equipo de computo y eventos mundiales como pandemias, no serían un impedimento para la consulta de los acervos en los que se desee trabajar.

Así mismo, en caso de un desastre que provoque la pérdida de dichos acervos, se tendría un respaldo digital completo para garantizar la continuidad de la información.

¿Como es esto posible?

En términos coloquiales: si se almacenan estos acervos en la nube, la misma nube

6 O'Leary, D. E. (2014). Embedding AI and Crowdsourcing in the Big Data Lake. IEEE Intelligent Systems, vol. 29, no. 5, pp. 70-73, Sept.-Oct.2014. doi: 10.1109/MIS.2014.82

por sus propiedades se encargará de respaldar, garantizando su disponibilidad y que no sean alterados. Desde la nube se podrán consultar los acervos en cualquier dispositivo en todo momento, sólo contando con conexión a internet.

En términos técnicos: empresas como Amazon®, Google®, Microsoft® y Oracle® por mencionar las más conocidas por su popularidad, ofrecen servicios basados en Cloud (traducido como Nube), entre estos servicios esta la posibilidad de trabajo con Data Lakes.

Todos los servicios están almacenados en sus centros de datos donde se tienen protocolos de respaldo de datos, así como diversos protocolos de seguridad que garanticen el acceso a los datos sólo por las personas autorizadas.

Entre sus posibilidades aplicables se mencionan:

- La posibilidad de usar y adaptar sus herramientas para transferir y almacenar grandes volúmenes de datos de forma cruda desde distintas fuentes garantizando la seguridad.
- Organización de los datos almacenados sin importar su tamaño garantizando que siempre tendrán espacios de almacenamiento disponible.
- Soporte de diversos lenguajes para el diseño de herramientas que presentarán la información de una forma transparente para el usuario final

Por pasos...

Al contratar un espacio Cloud para Big Data, se puede acceder a un lugar donde se pueden almacenar datos ¿Qué tamaño en *bytes* tiene? El que se requiera. La empresa que brinde el servicio también brinda la posibilidad de asociar usuarios a este espacio de almacenamiento.

Por lo tanto, si se contrató el servicio con Google, el administrador puede agregar a otros usuarios con cuenta de Google para que puedan acceder a las herramientas de transferencia de datos. La seguridad la maneja y garantiza la empresa.

Las herramientas de transferencia son personalizables y pueden cargar archivos crudos a la vez que se puede crear un índice para especificar de qué tipo de datos se trata, qué tipo de acervo es y quiénes tendrán acceso a él. Estas herramientas, son diseñadas de forma transparente para que los usuarios finales no requieran de grandes conocimientos en temas computacionales. El espacio crecerá cada que se requiera, garantizando el espacio suficiente para los acervos a transferir.

Las empresas brindan herramientas para la creación y diseño de interfaces para buscar, acceder y descargar los archivos pertenecientes a los acervos almacenados, usando métodos comunes como palabras claves y buscadores que se deben crear usando sus herramientas.

Por lo tanto, todas estas tecnologías se podrían utilizar para la creación de esta herramienta donde se podrán mantener acervos de diferentes formatos, que pueden ser consultados en cualquier momento, desde cualquier dispositivo con acceso a internet (si sus características lo permiten) sin perder calidad y sin alterar formatos.

Conclusiones

La apertura al uso de *data lakes* para almacenar acervos de distintas fuentes permitirá el acceso a ellos en todo momento a los miembros de empresas, organizaciones o instituciones. Será un medio para disminuir la pérdida de acervos promoviendo la digitalización de los que aún no están digitalizados. Será un medio que

disminuirá la pérdida de acervos digitales almacenados en equipos de cómputo dentro de las instalaciones donde se implemente, ya que no serán susceptibles a daños por eventos naturales o humanos, entre otros posibles escenarios.

En México, se tendrá siempre el problema latente de las velocidades de conectividad fuera de las ciudades principales, lo cual genera tiempos alargados en la carga de datos como proyectos de video o audio. ¶

Referencias

- Chevalier M. et al. (2015). Implementing Multidimensional Data Warehouses into NoSQL. International Conference on Enterprise Information Systems. p172-183.
- Dayley B. (2015). NoSQL with MongoDB. SAMS Publishing, January 2015.
- Fang, H. (2015). Managing data lakes in big data era: What's a data lake and why has it become popular in data management ecosystem. IEEE International Conference on Cyber Technology in Automation, Control and Intelligent Systems, IEEE-CYBER 2015. pp. 820-824.
- O'Leary, D. E. (2014). Embedding AI and Crowdsourcing in the Big Data Lake. IEEE Intelligent Systems, vol. 29, no. 5, pp. 70-73, Sept.-Oct.2014. doi: 10.1109/MIS.2014.82
- Mishra D., et al. (2008). A Case Study of Data Models in Data Warehousing. Applications of Digital Information and Web Technologies, ICADIWT.
- Sivarajah, U. M. et al. (2017). Critical analysis of Big Data challenges and analytical methods. Journal of Business Research, Volume 70, January. pp. 263-286.
- What is a data lake?
Recuperado de: <https://aws.amazon.com/es/big-data/datalakes-and-analytics/what-is-a-data-lake/>
Accedido en: 2020-04-11
- Azure Data Lake Analytics
Recuperado de: <https://azure.microsoft.com/es-mx/services/data-lake-analytics/>
Accedido en: 2020-03-29
- Modernización de data lakes
Recuperado de: <https://cloud.google.com/solutions/data-lake?hl=es-419>
Accedido en: 2020-04-13
- Big Data | Oracle Mexico
Recuperado de: <https://www.oracle.com/mx/big-data/>
Accedido en: 2020-02-16
- Palabras clave: Data Lake, Big Data, México, nube

Construcción de una ficha técnica para las prácticas artísticas contemporáneas

“Las obras no tienen como único modo de existencia y de manifestación el hecho de ‘consistir’ en un objeto. Tienen al menos otro, que es el de trascender esa ‘consistencia’, ora porque ‘se encarnen’ en varios objetos, ora porque su recepción pueda extenderse mucho más allá de la presencia de ese (o esos) objeto(s) y en cierto modo sobrevivir a su desaparición”.

Gérard Genette

Por Verónica Toscano Palma.

Una ficha técnica es un documento deseablemente en un formato estandarizado que nos da cuenta de las características y el funcionamiento de un objeto. En las artes y, sobre todo, hablando de la exposición y visibilización de la obra producida, es menester contar con esta ficha o cédula de identidad ya sea para documentar, archivar o, lo más común, para mostrar en primera instancia la conformación de lo que se ve.

El presente texto, nace de la inquietud por desarrollar herramientas o instrumentos metodológicos que respondan a las necesidades que se complejizan de acuerdo con la práctica visual artística contemporánea que se desarrolla y de las cuales poco se habla e incluso poco se teoriza ya sea por tratarse de una cuestión técnica y de documentación; ya sea también porque se da por hecho que este documento derive de manera espontánea e intuitiva.

Una ficha técnica o cédula de identidad para la obra visual es una herramienta de documentación que contiene y aglutina los elementos que conforman y dan cuenta de datos concretos de la obra realizada. La documentación técnica es un mecanismo de comunicación y consulta para la recopilación y ordenamiento de la información y tiene relación con nociones descriptivas de un fenómeno que se muestra; es un registro metódico y sistemático de datos pertinentes que contiene sus características físicas, temporales y espaciales.

El diseño de un formato de ficha o cédula técnica es un ejercicio de aproximación de interés crítico, académico y de consumo público; será una primera lectura breve, la vía de acceso; un dispositivo de información mínimo condensado para utilizarlo como el punto básico de conexión con la exposición, exhibición y divulgación de la práctica artística.

Una ficha técnica utilizada comúnmente para obra de caballete contiene datos muy acotados que describen sin mayor problema el objeto a observar; aunque también me parece pertinente apuntar sobre una inquietud que una profesora de Historia del Arte solía repetir en sus clases de la licenciatura; que sería interesante y de relevancia el hecho de que una cédula explicara de cierta manera el proceso pictórico o plástico, más allá de por ejemplo leer: óleo sobre tela.

TÍTULO	Espacios violentos
AUTOR	Lourdes Gallegos
TÉCNICA	Grana cochinilla sobre papel algodón, intervenido con quemaduras
MEDIDAS	110 x 90 cm
AÑO	2018

Fig. 1 Cédula de obra de caballete.



Obra de la artista Lourdes Gallegos.

Es escasa y casi nula la literatura que aborde este tema técnico, que nos hable de procedimientos, o de maneras de sistematizar; de cómo elaborar documentación de obra, desde la más básica, referente a cubrir las necesidades del artista para el proceso y desarrollo de esta, hasta llegar a la construcción de materiales de consulta más sofisticados como sería un archivo, ya sea de artista o de institución. Por ello, es menester aprovechar los distintos foros que la producción contemporánea demanda y que, aunque a cuenta gotas; afortunadamente distintas instituciones se dan a la tarea de poner en cuestión y decantan en seminarios de discusión como lo fue en 2018 “Documentar el presente, desbordes del arte contemporáneo” en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la UNAM.

Dentro de las prácticas de archivo, –es aquí donde tal vez hemos de enmarcar el diseño de la ficha técnica o cédula de identidad de la obra–, nos encontramos con distintos formatos que responden a las necesidades, sobre todo del recinto de exhibición y/o de consulta de la obra, tales como fichas de registro, de conservación o de catalogación, además de fichas de ubicación; sólo por mencionar algunos instrumentos de registro, que sin embargo, pocas veces contemplan un documento abarcador que incluya obras contemporáneas, resultado de expresiones tales como arte de la tierra; arte y cuerpo; instalaciones, arte de procesos; arte y entorno; arte relacional; etc.; y que su documentación deriva más en ejercicios historiográficos y hermenéuticos basados en la necesaria descripción de documentaciones ya sean personales o de otras índoles, relaciones institucionales, correspondencias, bocetos, objetos varios, planos, textos, relatos o testimoniales.

En consulta remota al curador colombiano Ricardo Arcos-Palma¹ menciona:

“Bueno, lo primero que puedo decirte que este es un primer paso, pero no puede ser definitivo. En efecto es como un preámbulo, como una ‘invitación’ o como una ‘introducción’, decimos cuando se hace una disertación filosófica. Ahí tiene que estar la información necesaria para asir lo esencial de la obra y tener una información adecuada. Si se trata de una instalación, por ejemplo, se debe hablar del emplazamiento, elementos que componen dicha instalación incluso sería lo ideal, realizar una maqueta, que bien puede ser un fotomontaje. Con esa información, por ejemplo, si yo soy jurado de selección o curador, tengo elementos confiables para emitir un juicio. Obvio, esto no es suficiente. Siempre es deseable ver la obra. Yo personalmente prefiero eso a quedarme con esa primera información.

Si es una obra procesual debe existir un registro: video, secuencia fotográfica, etc. Pues lo que uno ve, no necesariamente da cuenta de lo que ha existido previamente”.

A pregunta expresa de ¿qué elementos consideras que debiera contener una ficha que lees en un dossier, portafolio o catálogo de obras o procesos contemporáneos? Arcos-Palma apunta hacia ese hueco que queda sobre todo al no estar en presencia de la totalidad de la obra que difícilmente se podrá leer en un programa expositivo por exhaustivo que sea.

El interés por desarrollar un instrumento útil para primero, como productor articular la información para organizarla y administrarla de la mejor manera y posteriormente para a terceras personas facilitarles una lectura puntual y concreta de lo que compete según las necesidades, lo formalizo en el diseño aquí propuesto; que articula una descripción abarcadora y concreta de la identidad de la obra como una interfaz, unidad mínima de sentido de esta. Se proponen dieciséis criterios que sistematizan gráficamente la descripción sintética de una obra de acuerdo con la tipología de una práctica artística contemporánea y son los siguientes:

TÍTULO PROYECTO	
AUTOR(ES)	
FORMATO TÉCNICA PRÁCTICA ARTÍSTICA	
AÑO	
LUGAR EMPLAZAMIENTO	
DESCRIPCIÓN TÉCNICA	
DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	
COLABORACIÓN(ES)	
ESPACIOS UTILIZADOS	
PARTICIPANTES USUARIOS BENEFICIARIOS PÚBLICO	
SECUENCIA FOTOGRÁFICA	
ESTRATEGIA MEDIACIÓN	
ACTIVACIONES	
RESULTADOS	
GRÁFICO CONCEPTUAL	
CÓDIGO QR LINK	

Figura 2. Ficha técnica/ Cédula de identidad.

Tabla de elaboración de la autora.

De acuerdo con la descripción de cada rubro:

- Título de la obra o proceso: El nombre que se le da y por el cual se le dota de identidad a la obra o proyecto.

1 Conversación sostenida con Ricardo Arcos-Palma (Pasto, Colombia, 1968) el 12 de abril, 2020. Curador, filósofo de arte, teórico y crítico.

- Autor (es): Es quien produce o da pauta para el desarrollo de la obra o del proyecto, puede tratarse de un artista o un grupo de artistas; ya sea como un colectivo formal o como líderes a cargo de la ejecución de la obra o proceso.
- Técnica, formato, práctica artística: Medios o soportes mediante los cuales se desarrolló la obra o proceso y se le identifique y lea como tal.
- Año: Fecha de realización de la obra o proceso, puede no ser puntual; sino referirse a un periodo o intervalos temporales en que se llevaron a cabo acciones o procesos.
- Lugar, emplazamiento: Ubicación geográfica de la obra o proceso, puede contemplar una serie o secuencias de territorios.
- Descripción técnica: Especificaciones formales que visualmente, o vivencialmente, es o fue la obra o proceso, detalles que den cuenta de ello.
- Descripción Conceptual: Intención, premisa teórica, función o referentes que antecedan y/o sustenten la argumentación retórica de la obra o proceso.
- Colaboración(es): Mecanismos de interacción con otros agentes sociales, que pueden ser institucionales o incluso grupos organizados del entorno en los cuales se emplaza la obra o proceso.
- Espacio (s) utilizado (s): Especificaciones espaciales del o los sitios donde físicamente se materializó la obra o proceso.
- Participantes, usuarios, beneficiarios: Mecanismos de operación y sinergia con la comunidad o grupos de personas involucradas en la obra o proceso; haya sido de manera experiencial o sólo como espectador.
- Secuencia fotográfica: Registro visual; entre 3 y 5 fotografías que den cuenta en imagen del proceso.
- Estrategia de mediación: Descripción de las formas en que se vinculó el artista con la comunidad y los entornos; manera pedagógica de intervención.
- Activaciones: Descripción de formatos y temporalidades que conformaron el o los procesos.
- Resultado(s): Análisis, conclusiones, numeralia; que describa los fines últimos y alcances a los que se llegó mediante el o los procesos.
- Gráfico conceptual: En lo posible, un mapa conceptual que sintetice las relaciones y acciones y que faciliten de manera visual la lectura del o los procesos; si es que se cuenta con este recurso.
- Link, código QR: Enlace digital que permita dirigirse de forma ágil y directa a la información completa vía internet; si es que se cuenta con este recurso tecnológico.



Fig. 3. Ejemplo de código QR.

Lo que permitirá una ficha o cédula más completa, robusta y al mismo tiempo concreta, será que se efectúe el acopio y registro de la información o acervo con que se cuente y que se tenga documentado y organizado. Esta información es susceptible de editarla de acuerdo con las necesidades que se requieran.

Este documento al igual que cualquiera, y toda información referente al desarrollo de acciones archivísticas, no es definitivo, se dinamiza conforme se usa de acuerdo con cada situación.

Como menciona la museógrafa Mara L. Reyes² al referirse a este instrumento como “cédula comentada”:

Creo que como curador eres libre de comentar lo que sea siempre y cuando esté en diálogo con la Expo no importa que ves una instalación, una luz, un video, etc.

A continuación, se muestra un ejemplo con las categorías posibles de acuerdo con la información que se tiene de esta obra de proceso:

TÍTULO PROYECTO	Ecomuseo Transurbano I
AUTOR(ES)	Verónica Toscano
FORMATO TÉCNICA PRÁCTICA ARTÍSTICA	Intervención socioartística
AÑO	2008
LUGAR EMPLAZAMIENTO	Parque Nacional Desierto de los Leones Cdmx, México.
DESCRIPCIÓN TÉCNICA	Juego de dominó monumental. Registro fotográfico y en video
DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	A través de recorridos en los senderos didácticos del parque, se trabajaron los conceptos de territorio, patrimonio y comunidad; dentro de un museo vivo como lo es este Parque Nacional.
COLABORACIÓN(ES)	Secretaría de Cultura Cdmx, Alcaldía de Cuajimalpa.
ESPACIOS UTILIZADOS	Senderos didácticos del parque.
PARTICIPANTES USUARIOS BENEFICIARIOS PÚBLICO	Público visitante al parque, invitados a participar de manera voluntaria y gratuita.
SECUENCIA FOTOGRÁFICA	
ESTRATEGIA MEDIACIÓN	Se realizó una charla introductoria acerca de qué es un museo, su importancia y sus valores, para posteriormente visitar parte del Parque Nacional a través de un recorrido guiado por alguno de sus varios senderos didácticos para terminar con una experiencia lúdica, para conocer el resto del parque por medio de imágenes dentro de un dominó monumental.
ACTIVACIONES	6 activaciones con duración de 2h. aproximadamente, en 4 fines de semana.
RESULTADOS	6 talleres- recorridos con sus respectivos registros, 1 juego de dominó monumental.
GRÁFICO CONCEPTUAL	

Figura 4. Ficha técnica/ cédula de identidad.

Tabla de elaboración de la autora.

2 Conversación sostenida con Mara Liliانا Reyes Sariñana (Ciudad de México, México, 1969) el 14 de abril, 2020. Se ha desempeñado como jefa del Departamento de Museografía del Museo Universitario del Chopo/UNAM y ha tenido a su cargo el diseño y montaje de aproximadamente 60 exposiciones temporales.

Como conclusión, la construcción de un instrumento metodológico, es un ejercicio básico y necesario que requiere nuestra atención para, como productores, ser más asertivos al momento de comunicar de acuerdo con lo que las situaciones y necesidades de socialización y visibilización ofrezcan; en este caso, abordamos el tema de una ficha técnica o cédula de identidad pero estas herramientas de documentación y conformación de archivo personal, se extienden a otros recursos de organización y administración de información como lo puede ser un *curriculum vitae*, la construcción de un *dossier* o portafolio de artista y, de manera importante y eventualmente, el archivo de trayectoria de la producción artística. ¶

Referencias

- Bauza, A. (s. f.). *Ceci nes't pas un archive. Por una definición del archivo en las prácticas artísticas contemporáneas* (Parte III). Recuperado 10 de abril de 2020, de <https://interartive.org/2012/12/ceci-nest-pas-un-archive>
- Bauzá, A. (s. f.). *Ceci n'est pas un archive. Por una definición del archivo en las prácticas artísticas contemporáneas* (Parte II). Recuperado 10 de abril de 2020, de <https://interartive.org/2012/09/ceci-nest-pas-un-archive-2/>
- Bauzá, A. (s. f.). *Ceci n'est pas un archive. Por una definición del archivo en las prácticas artísticas contemporáneas* (Parte I). Recuperado 10 de abril de 2020, de <https://interartive.org/2012/05/definicion-del-archivo>
- Museo Universitario Arte Contemporáneo. (2018, febrero 12). «Documentar el presente, desbordes del arte contemporáneo» [Archivo de video] YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sqYm-DpYWexU&list=PLg75lroHjVGjvv6pCE4uO3e-sUwnNIVBy2&index=2>
- Villa, M. (2014). *Experiencias y herramientas de mediación del arte contemporáneo*. Instituto Distrital de las Artes. Bogotá.

¿Quién le puso el cascabel al gato?

El poder de las redes sociales y otras aventuras animadas

Por Ricardo A. González Cruz.

Segunda parte

En el artículo previo¹ se analizó el desastre que fue la producción de la película *Cats*, de Tom Hooper², debido en parte al desagradable diseño de sus personajes digitales, que llevó al estudio a sustituirla por una versión mejorada a sólo un día de su estreno. Las similitudes y diferencias entre este caso y el de *Sonic, la película*³ nos llevan a considerar otros problemas que pueden pesar en la producción cinematográfica actual: la influencia del público sobre las obras en desarrollo y su relación con las prácticas laborales en el campo de los efectos visuales.

En teoría, estos dos proyectos son muy diferentes. Uno es la adaptación de un famoso musical de Broadway acerca de gatos con aparentes preocupaciones metafísicas, hecho por el director de *Los Miserables*⁴. El otro adapta un videojuego sobre un erizo azul muy veloz, y es el primer

largometraje de su director. Sus públicos son distintos, así como sus historias, pero en ambos casos los efectos visuales tienen un papel importante y fueron vapuleados al mostrar sus primeros avances, aunque sus respuestas fueron muy diferentes.

Las críticas negativas a *Cats* surgieron desde el lanzamiento del primer trailer, pero el proyecto siguió adelante sin correcciones hasta su fatídico estreno meses después. En cambio, ante la oleada de críticas negativas que recibió el primer trailer de *Sonic*, el director respondió con un tweet en el que decía “Gracias por el apoyo. Y las críticas. El mensaje es fuerte y claro... No están contentos con el diseño y quieren cambios. Va a ocurrir. Todos en Paramount y Sega estamos comprometidos a hacer este personaje lo mejor que se pueda...”⁵, anunciando después que se retrasaría tres meses el estreno de la película.

Los resultados de este rediseño son evidentes. En noviembre del 2019 salió un trailer con la nueva versión del personaje, que recibió críticas muy entusiastas. Sus proporciones ya se parecen más a las del personaje original y la apariencia en general es mucho más agradable, recordando a lo que se hizo en *Detective*

1 “Aquí hay gato encerrado: La tragedia de la producción de *Cats*”. Publicado el 12 de febrero de 2020. <http://revista-925taxco.fad.unam.mx/index.php/2020/02/12/aqui-hay-gato-encerrado-la-tragedia-de-la-produccion-de-cats/>

2 *Cats*. Dir. Tom Hooper. Reino Unido y Estados Unidos. 2019.

3 *Sonic the Hedgehog*. Dir. Jeff Fowler. Estados Unidos, 2020.

4 *Los Miserables*. Dir. Tom Hooper. Reino Unido, Estados Unidos. 2012.

5 <https://twitter.com/fowltown/status/1124056098925944832>

*Pikachu*⁶, otra película en la que personajes de videojuegos se colocaban en entornos reales. Faltaba ver si la recaudación justificaba el tiempo, esfuerzo y dinero invertidos en esas correcciones, evitando un fracaso como el de *Cats*. Al momento de escribir el artículo previo, esta última ya estaba teniendo un desempeño abismal en taquilla, pero *Sonic* no se había estrenado, así que era imposible comparar los resultados, pero ahora ya se puede y el contraste es enorme. De acuerdo con *Box Office Mojo*, *Cats* tuvo un presupuesto de 95 millones de dólares y una recaudación total de \$74,125,250⁷. *Sonic*, con un presupuesto de 85 millones de dólares, consiguió un total de \$295,322, 219⁸. De acuerdo con estas cifras, a pesar de tener un presupuesto un poco menor, las ganancias de *Sonic* fueron casi el cuádruple de las que obtuvo *Cats*.

Es imposible saber qué recaudación hubiera tenido la película de haberse estrenado con el diseño anterior del personaje, pero me parece correcto asumir que habría sido mucho menos entusiasta. En este caso, parecería un acierto de los productores haber escuchado al público para entregar un producto más acorde a su preferencia. Estas dos producciones pueden utilizarse para ejemplificar la influencia que tiene la respuesta inicial del público, y las ventajas de ajustar las películas a estas opiniones.

En un artículo de *Vanity Fair* leemos “Lección aprendida: Cambiar una película en respuesta a la recepción en internet puede ser una estrategia ganadora”⁹,



© Diego Llanos Mendoza. 2020

comparando ambos casos y añadiendo un tercero: *Aves de presa y la fantabulosa emancipación de una Harley Quinn*¹⁰, que al tener una recaudación inicial menor a la esperada (aunque sin ser propiamente un fracaso) instó a los cines a cambiar el título en sus sitios web por el de *Harley Quinn: Birds of Prey*¹¹, esperando que el nombre del popular personaje atrajera gente a las salas. El mismo artículo señala: “(Los estudios) están obteniendo lo que equivale a estudios de mercado gratuitos, gracias a Twitter, Facebook, Instagram y otros canales sociales – redes que permiten al público hacerse escuchar más que nunca, permitiendo a una industria tradicionalmente lenta responder a las preocupaciones en algo cercano a tiempo real”¹². Parecería que los estudios sólo necesitan soltar el material promocional al público y dejar que éste decida el camino a seguir,

6 Detective Pikachu. Dir. Rob Letterman. Estados Unidos. 2019

7 <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2684847617/>

8 <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4244997633/>

9 <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/02/sonic-birds-of-prey-cats-box-office-audiences>

10 *Birds of Prey (And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)*. Dir. Cathy Yan. Estados Unidos. 2020.

11 <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/02/sonic-birds-of-prey-cats-box-office-audiences> (*idem*)

12 <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/02/sonic-birds-of-prey-cats-box-office-audiences> (*Ibidem*)

como si se le estuvieran mostrando avances al cliente.

Pero sabemos que muchas veces el cliente no tiene idea de lo que necesita y guiarse por el entusiasmo en redes puede llevar a resultados como el de *Serpientes a bordo*¹³, que fue modificada para ajustarse a la expectativa de los internautas y al final tuvo una taquilla muy por debajo de lo que ese entusiasmo en redes parecía anunciar. Decir que *Sonic* lo hizo bien y *Cats* se equivocó es simplificar demasiado el problema: hay que considerar que el acierto de *Sonic* se debió también a que las circunstancias eran óptimas para hacer las correcciones. Al momento de tomar la decisión las únicas escenas que tenían efectos visuales terminados eran las que se habían mostrado en el tráiler, de modo que sólo esas se tuvieron que retrabajar, pudiendo colocar en todas las demás al personaje ya rediseñado.

Lo anterior permitió que se consiguiera arreglar con una inversión de 5 millones de dólares, a diferencia de los 35 millones que se reportaron inicialmente. Además, al no ser un lanzamiento mayor, se pudo retrasar el estreno tres meses para poder hacer todo ese trabajo. En cambio, *Cats* tenía una fecha de estreno al parecer inamovible, elegida para incluirla en la temporada de premios, cuando aún aspiraban a conseguir varias nominaciones. Y no bastaba con arreglar a un personaje, sino a todo el elenco. Ignoro el estado de los efectos visuales al momento de recibir las primeras críticas negativas, pero si ya se había avanzado en un buen número de escenas, hacer un rediseño se volvía imposible en el tiempo que les quedaba. En estas circunstancias, arreglar la película no era una opción.

Me parece que, más allá de escuchar o no al público, la clave está en hacer bien las cosas. Si *Cats* y *Sonic* tuvieron una respuesta inicial tan negativa fue porque no se trabajó lo suficiente en su dirección de arte, ya que tendría que haber sido evidente para todos en ambas producciones que sus personajes eran desagradables a la vista, sin necesidad de que una multitud se los dijera por internet. No se trata de arreglar una obra de acuerdo con la respuesta del público, sino de hacer bien las cosas para que no necesiten ser arregladas. Está muy bien escuchar al espectador, valorar su opinión y tal vez realizar algunas modificaciones para complacerlo, pero si se tiene que llegar al extremo de cambiar totalmente al protagonista está claro que el problema es mucho más profundo, perjudicando a quienes tienen que hacer toda esa corrección.

Porque este tipo de correcciones terminan siendo problema de los trabajadores de postproducción, que incluso en el mejor de los casos ya tienen condiciones laborales muy complicadas. Ante el anuncio del rediseño de *Sonic* hubo manifestaciones de preocupación por los trabajadores que tendrían que encargarse de esta tarea a marchas forzadas, al grado de que el director tuvo que utilizar en uno de sus tweets el hashtag *#novfxartistswereharmedinthemakingofthismovie* (*#ningúnartista de efectos visuales fue maltratado al hacer esta película*)¹⁴. Una respuesta divertida ante un problema muy serio, ya que el campo de los efectos visuales es famoso por sus problemas laborales, con jornadas muy largas y pesadas para entregar el trabajo a tiempo, sin que esto se vea reflejado en compensaciones económicas.

14 <https://twitter.com/fowltown/status/1131937685700980736>

13 *Snakes on a Plane*. Dir. David R. Ellis. Estados Unidos. 2006.

Basta recordar el caso de *Rythm & Hues*, la casa productora que hizo los efectos visuales de *Una aventura extraordinaria*¹⁵ y que quedó en bancarrota al mismo tiempo. En ese año (2012), afuera del recinto donde se estaba haciendo la entrega de los Óscar, había una manifestación en apoyo a los artistas de efectos que se habían quedado sin trabajo después de la quiebra de la empresa, mientras adentro la cinta ganaba los premios a Mejores efectos visuales y Mejor dirección. Cuando el supervisor de efectos visuales trató de mencionar el caso durante su discurso de aceptación, le cortaron el sonido y posteriormente, cuando el director Ang Lee recibió su premio, agradeció a gran cantidad de personas, pero no mencionó a quienes hicieron los efectos que eran la atracción principal de su película¹⁶.

Ojalá este menosprecio hubiera sido un caso aislado, pero tenemos un ejemplo más reciente. En la pasada ceremonia de los Óscar, para entregar el premio a Mejor efectos visuales eligieron a un par de actores de *Cats*, que salieron disfrazados

como sus personajes en la cinta y dijeron “como miembros del elenco de *Cats*, nadie entiende mejor que nosotros la importancia de los buenos efectos visuales”, recibiendo carcajadas del público¹⁷. A esto, la Sociedad de Efectos Visuales respondió en un comunicado: “Los mejores efectos visuales en el mundo no compensarán una historia mal contada.

En una noche que se trata de honrar el trabajo de artistas talentosos, es inmensamente decepcionante que la Academia haya hecho de los efectos visuales el blanco de la broma. Menospreció a la comunidad global de expertos en VFX que hacen trabajo sobresaliente, desafiante e impresionante para conseguir la visión del realizador”¹⁸. Hay que tener presentes esas palabras y darle su lugar a esta rama, cada vez más importante, de la industria cinematográfica. Porque en un campo de por sí menospreciado, la práctica floja de hacer las cosas descuidadamente y esperar a que el público indique las fallas para luego arreglarlas a la carrera, sólo puede empeorar la situación. ¶

15 Life of Pi. Dir. Ang Lee. Estados Unidos. 2012

16 Para más información sobre el caso, ver <https://variety.com/2013/film/news/rhythm-hues-bankruptcy-reveals-vfx-biz-crisis-1118066108/> y <https://www.theguardian.com/film/2013/feb/26/ang-lee-visual-effects-life-of-pi>

17 https://youtu.be/nfkx0tfff_c

18 <https://www.digitalspy.com/movies/oscars/a30867816/oscars-2020-cats-joke-visual-rsy/> <https://www.digitalspy.com/movies/oscars/a30867816/oscars-2020-cats-joke-visual-effects->

Sumario: travesía por la periferia

Por Bruno Martínez Segoviano.

Vivir en municipios a las afueras de la Ciudad de México es adentrarse a un pastiche cultural, con sus propias formas de circulación, rituales, tianguis, entendimiento del espacio, uno que otro asalto o escena violenta y la compleja movilización diaria que sus habitantes deben realizar y esperar en cada estación en transporte público para llegar al trabajo. Los artistas que radican en esta zona son, inevitablemente parte de este ajeteo cotidiano que los lleva a reflexionar estas experiencias que terminan siendo visibles en su obra.

Sonia Madrigal, en su pieza fotográfica *El Abance* registra el momento en que las personas sortean corriendo el flujo de automóviles para saltar un muro de contención en la caseta de cobro del distribuidor vial Chalco-Ixtapaluca con la frase inscrita “EL MURO DE DONAL TROMP PURO ABANCE”. Sonia platicó con algunas personas que le comentaron que en ese lugar había un pequeño paradero de combis, pero fue reubicado debido a las construcciones viales, en su lugar se colocó un puente que no da acceso al ascenso y descenso al transporte.

El recorrido local incluye en determinadas épocas del año, multitudes de peregrinos que viajan desde diferentes partes del país para llegar a recintos religiosos en la Ciudad de México, a su paso van dejando objetos que, Tonatiuh Cabello utiliza para reflexionar sobre este fenómeno. A partir de cosas que va recolectando realiza ensamblajes como la pieza *Sin Título* de la serie *Por aquí no pasó Dios* en la que interviene una visera de gorra* con una corona de espinas hecha con alambre de púas que adquirió en un tianguis en Nezahualcóyotl.

Siguiendo la ruta, en Ecatepec, Paola Eguiluz realizó un poema coreográfico a partir de una nota roja sobre una mujer hallada muerta en uno de los canales locales. Las autoridades habían catalogado el deceso como feminicidio antes de determinar que había sido atacada por una jauría. Jauría es una pieza que utiliza recursos visuales y simbólicos como una analogía del principio de supervivencia del más fuerte.

Iván Navarrete, mejor conocido como *Phono Grafic* es un artista que explora las posibilidades de la escultura sonora. *Sonidos bajo el árbol* es una pieza *in situ* que

se presentó en la Unidad de Posgrado de la FES Acatlán, UNAM. La laja verde oxidada y la varilla galvaniza con la que está hecha la obra producen diversas sonoridades que conviven con el árbol, es una mezcla de la naturaleza que se mezclan con elementos artificiales o colocados por el hombre que forman parte del paisaje.

Transitar los barrios y observar cómo funciona un hito o monumento que incide (o no) en el imaginario y memoria de sus habitantes, es el punto de partida de David Ramos que, en *Un monumento con peso electoral* utiliza una fotografía en la

que interviene el rostro del monumento a Carlos Hank González ubicado en el camellón del Paseo Tollocan de Toluca. Esta pieza es parte de la serie *Objetos interesantes* que reflexiona sobre la pérdida de sentido y renuncia definitiva del monumento.

La periferia del Estado de México colindante con la ciudad marca características particulares que los artistas afrontan en su cotidiano y en su quehacer artístico, siendo una especie de etnógrafos que transportan esas experiencias a sus propios lenguajes y desde su particular punto de vista. ¶



Iván Navarrete (Phono Grafic).

“Oleajes (Cristal aprèsbaschet)”.

Técnica: Construcción en metal y cristal.

Material: Aluminio, varilla galvanizada y de cristal.

Dimensiones: 1.00 x 0.80 x 1.50 m.



Edgar Torres, Edgar Olvera, Tania Navarrete e Iván Navarrete.

“Sonidos bajo el árbol”.

Sesión bajo el árbol. FES Acatlán, Unidad de Posgrado. 2014.

Técnica: Construcción en piedra y metal.

Material: Laja verde oxidada y varilla galvanizada.

Dimensiones: 5 x 6 x 3 m.

Audio: https://drive.google.com/open?id=1x-YOOK5o3DfHZEWJkwNG00A_OLJ93Hm-D



Sonia Madrigal.

“El abance I”.

2018.

Ixtapaluca, Estado de México.

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

.925
ARTES Y DISEÑO



Sonia Madrigal.
 “El abance II”.
 2018.
 Ixtapaluca, Estado de México.



Tonatiuh Cabello.
 Sin título; de la serie Por aquí no pasó Dios.
 Técnica: Fotografía digital.
 Medidas: 60 x 40 cm.
 2019.

Galería

Sumario: travesía por la periferia



Tonatiuh Cabello.
 “Destapadeo”; de la serie Por aquí no pasó Dios.
 Técnica: Escultura de San Judas Tadeo hecha de resina ensamblada con un destapador de metal.
 Medidas: 17 x 5 cm.
 2019.
 Primera edición limitada a 30 piezas.

año 7 número 26 – mayo-julio 2020

.925
 ARTES Y DISEÑO



David Ramos.
 “Un monumento con peso electoral”; de la serie: Objetos interesantes.
 Fotografía digital intervenida.
 2019.



David Ramos.
 Sin título; de la serie: Negación.
 Fotografía intervenida con zacate.
 2017.



Paola Eguiluz.
 “Jauría”
 Poema coreográfico.
 2019.

año 7 número 26 – mayo-julio 2020



.925

ARTES Y DISEÑO