

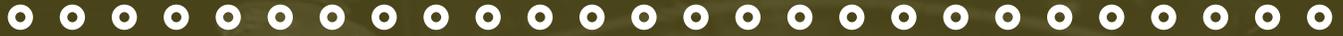
.925

ARTES Y DISEÑO

año 7 · edición 27 · ago – oct 2020

ISSN: 2395-9894 #27

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



¿Es posible la consecución de una obra cinematográfica de culto basada en el fútbol? [3]

Por Guido Castro Valero

Fotografía fija, una nueva experiencia. [9]

Por Asdrúbal Letechipía García

Pobreza y marginación en México: imágenes de la exclusión. [14]

Por Aida Carvajal García

El museo es la obra: Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo. [19]

Por Miguel Ledezma Campos, Julia Caporal Gaytán y Jesús Rodríguez Arévalo

Ficciones casi inasibles con evidencias objetuales fehacientes. [24]

Por Paula Doberti y Virginia Corda

La política cultural en los nuevos tiempos: hegemonía, residuos y [ausencia de] alternativas. [37]

Por María Elena Figueroa Díaz y Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo

La máscara, la vida y la muerte. [42]

Por Fernando Betancourt Robles

Tuve que apretarle para sangrar.

Entrevista con Edgar Palacios. [46]

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas

Soñando con Marienbad. Los recursos oníricos de 'El año pasado en Marienbad'. [52]

Por Ricardo Alejandro González Cruz

Galería "Realidad y ficción". [58]

Fotografías de Benjamín Perea Juárez



PUNTE EL CUBREBOCAS

.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

Guido Castro Valero
Asdrúbal Letechipía García
Aida Carvajal García
Miguel Ledezma Campos
Julia Caporal Gaytán
Jesús Rodríguez Arévalo
Paula Doberti
Virginia Corda
María Elena Figueroa Díaz
Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo
Fernando Betancourt Robles
Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Ricardo Alejandro González Cruz
Benjamín Perea Juárez
Diseño y formación:
Miguel Ángel Padriñán Alba

.925 Artes y Diseño, Año 7, No. 27, agosto-octubre 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 27 – agosto–octubre 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

¿Es posible la consecución de una obra cinematográfica de culto basada en el fútbol?

Por Guido Castro Valero.

El cine trata un gran número de temáticas, desde ficciones a biográficos, que a su vez pueden enmarcar otros subgéneros¹. Uno de estos subgéneros es el deportivo, en el que existen un gran número de obras cinematográficas, algunas de gran valor, otras de calidad y argumento poco notable.

El deporte más extendido en el mundo es el fútbol, y cuenta algunas buenas películas en su haber, pero ninguna que haya sido aclamada por la crítica, consumida en masa, ni participado en las grandes ceremonias de premios, ni ganado festivales de cine.

Exploraremos la posibilidad de producir una obra maestra que trate de este deporte y consiga insertarse en el colectivo como una película de culto, y de paso ser un éxito financiero.

El fútbol hoy en día es un negocio², un espectáculo que mueve masas. Decenas de miles de espectadores, acuden religiosamente a templos sagrados del balompié, para apoyar a sus equipos. Incluso, existen partidos en el mundo, que centran la

atención del resto de fanáticos ‘neutrales’, así como de los propios, tales como Madrid-Barcelona, Milán-Inter, Manchester City-Liverpool, o Boca-River. De tal modo, se podría aprovechar esta situación, canalizando el camino de los aficionados, hasta los cines o incluso dirigir su interés hacia plataformas de *streaming*.

Aunque en el caso de películas como, *Pelé: Birth of a Legend*³, el éxito financiero fue nulo, aun tratándose de una leyenda del deporte⁴. Sin embargo, esta situación puede cambiarse teniendo una estrategia basada en la participación en festivales internacionales de cine antes del estreno, conjugándose con la consecución de una cinta destacada. Pues la crítica especializada puede ser crucial a la hora de dirimir entre las posibles opciones que un espectador tenga en el momento de ir al cine. A su vez la multiplicación de críticas favorables en voz de gente no especializada, quienes sean de los primeros en ver la obra, originaría un ciclo de consumo-recomendación que se podría traducir en un éxito en taquilla.

1 https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico

2 <https://www.semana.com/contenidos-editoriales/ahora-si-rusia/articulo/el-futbol-es-el-negocio-del-siglo/551550>

3 *Pelé: Birth of a legend*. Dir. Michael Zimbalist y Jeff Zimbalist. Estados Unidos. 2016.

4 Edson Arantes do Nascimento, “Pelé”, (Tres Corazones, 1940). Futbolista brasileño, único jugador en ganar 3 mundiales de fútbol.

Una película con buena crítica puede ser un éxito en taquilla si se estrena antes para un grupo de especialistas que la comenten y la recomienden. Esa gran estrategia fue usada por los encargados de una de las películas más rentables de todos los tiempos: *Joker*⁵, que si bien se llevó sólo dos premios de la Academia⁶, ganó el León de Oro en el Festival de Cine de Venecia⁷, y obtuvo aclamación mundial, por la calidad de la cinta y sobre todo por la impresionante actuación de Joaquin Phoenix⁸.

Ahora bien, ¿cómo se podría lograr una película futbolera de excelente calidad, que supere a las ya producidas y logre convertirse en un icono que trascienda las generaciones? La respuesta podría ser: un gran director, grandes actores y un excelente guion, por tanto, es posible hacer una gran obra si se toman en consideración, aspectos positivos de cintas ya hechas. De aquí en adelante, se comentará de manera breve algunos aspectos técnicos y argumentales positivos, de largometrajes y cortometrajes que podrían ser tomados en consideración.

Breve descripción del estado del arte

Cuando nos referimos al estado del arte en algún manuscrito técnico, describimos los paradigmas actuales, trabajos vigentes y revisiones anteriores, en este caso se tratará acerca de algunas cintas que tratan el tema del fútbol y de las cuales se puede rescatar aspectos aplicables a nuevas cintas.

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

6 En la ceremonia de la entrega del Oscar 2020, el largometraje *Joker* obtuvo los premios para el 'Mejor Actor' para Joaquin Phoenix y 'Mejor Banda Sonora'.

7 <https://www.labiennale.org/en/cinema/2019>

8 Joaquin Rafael Phoenix (San Juan, 1974). Actor estadounidense.

*The Damned United*⁹ es una película biográfica que relata la vida de Brian Clough y Peter Taylor¹⁰ antes de llegar al Nottingham Forest y ganar dos Copas de Europa consecutivas. Narra sus comienzos en el Derby County y su paso olvidable por el Leeds United. Esta película tuvo una gran aprobación por parte de la crítica teniendo 92% en *Rotten Tomatoes*¹¹, sobre todo por la gran actuación de Michael Sheen¹² y Timothy Spall¹³ como Clough y Taylor respectivamente.

*Goal!*¹⁴ y *Goal II*¹⁵ son cintas con excelentes montajes, con equipos reales como el Newcastle de Inglaterra y el Real Madrid de España, en la que un jugador ficticio mexicano Santiago Muñoz, cumple inicialmente su 'sueño inglés' y consigue jugar en la Premier League, para posteriormente alcanzar el estrellato y ser fichado por el club económicamente más poderoso del mundo. Las escenas de juego son rescatables, sobre todo una en *Goal II*, en la que el Real Madrid viaja a Noruega para un partido, y en un ambiente hostil se aprecia una atmósfera oscura, en la que cae nieve sobre el terreno de juego, la iluminación es en tonos blancos, y sólo se enfoca a los protagonistas, el resto se ve oscuro, reflejando también el juego brusco del equipo noruego, en las caras y gestos de los jugadores del Madrid.

9 *The Damned United*. Dir. Tom Hooper. Reino Unido. 2009.

10 Brian Clough (Middlesbrough, 1935-2004). Jugador y entrenador inglés, conocido por haber llevado al Nottingham Forest a ser campeón de la Copa de Europa 1979 y 1980. Junto a su segundo Peter Taylor (Nottingham, 1928-1990).

11 <https://www.rottentomatoes.com/>

12 Michael Sheen (Newport, 1969). Actor británico de cine y teatro.

13 Timothy Spall (Londres, 1957). Actor británico, nominado varias veces al BAFTA.

14 *Goal!* Dir. Danny Cannon. Estados Unidos de América. 2006.

15 *Goal II: Living the Dream*. Dir. Jaime Collet-Serra. Reino Unido, España, Alemania. 2007.

Una escena similar aparece en *The Damned United*, donde el Derby County, juega un partido en la noche contra Leeds en una velada oscura y lluviosa, el ambiente hostil es reflejado y no sólo se logra transmitir un mensaje de la dificultad que afrontan los jugadores, sino también se consiguen escenas estéticamente impecables.

Hay otras películas menos conocidas como *El milagro de Berna*¹⁶ en el que se narra lo ocurrido en el Mundial de Suiza 54¹⁷, cuando la selección alemana salió campeona del mundo contra todo pronóstico y ganándole a la poderosa Hungría de Ferenc Puskás¹⁸, desde la perspectiva de un niño alemán integrante de una familia en conflicto. Dicha película es una muestra ferviente de que las situaciones adversas pueden revertirse y que los sueños pueden lograrse sin importar el obstáculo encontrado. También tiene un montaje excelente, en el que sale un jugador con un físico inusual dotado de gran técnica y una recreación del juego, del estadio y de las condiciones de la época.

Por otro lado, tenemos la excelente película venezolana *Hermano*¹⁹ en la que se narra la historia de dos hermanos sumidos en la pobreza y delincuencia²⁰, pero con la ayuda del fútbol esperan salir adelante. Aunque esta historia tiene giros de trama increíblemente crudos y tristes en consonancia con la frase de su poster: “En esta cancha la vida

está en juego”. Esta cinta muestra de muy buena manera las escenas de juego, siendo apreciable que los actores adquirieron una buena técnica para jugar fútbol.

Y justamente al referirse a la técnica en las escenas en que se juega fútbol nunca hay que dejar de hacer referencia a *Victory*²¹, una cinta en la que participa Pelé, por lo que es posible ver además de drama, una gran calidad en las escenas de juego.

Otras películas a las que se puede hacer referencia son *United*²² y *The Game of Their Lives*²³, la primera muestra el drama vivido, antes, durante y después de la tragedia de Munich de 1958, en la que gran parte del plantel del Manchester United perdió la vida. En la última escena de este filme, puede verse una carga dramática increíble porque, luego del accidente, Jimmy Murphy²⁴, entrenador encargado del equipo, tuvo un delirio antes de un partido, en el que visualizaba a los jugadores fallecidos, en los que estaban por salir al campo de juego, mientras sus ojos evidenciaban dolor, muestra de que el drama también puede tocarse de gran manera en este tipo de películas.

The Game of Their Lives también se centra en un país de habla inglesa, en este caso Estados Unidos, en ella se muestra los inicios de la selección americana de *soccer*, que tuvo su primera gran cita en el Mundial de Brasil 50²⁵. Esta cinta cuenta a manera épica, en grandes escenas de juego, la

16 Das Wunder Von Bern. Dir. Sönke Wortmann. Alemania. 2003.

17 Copa Mundial de la FIFA Suiza 1954, 5ª edición de la Copa Mundial de Fútbol, realizada entre el 16 de junio y el 4 de julio de 1954.

18 Ferenc Puskás (Budapest, 1927-2006). Jugador y entrenador húngaro.

19 Hermano. Dir. Marcel Rasquin. Venezuela. 2009.

20 En la mayoría de las películas venezolanas, el entorno del (los) protagonista(s) está relacionado con barrios peligrosos, drogas, delincuencia, pobreza y todos esos aspectos negativos de la sociedad venezolana.

21 Victory. Dir. John Huston. Estados Unidos, Reino Unido. 1981.

22 United. Dir. James Strong, Reino Unido. 2011.

23 The Game of Their Lives, Dir. David Anspaugh, Estados Unidos. 2005.

24 James Patrick Murphy (Pentre, 1910 - Manchester, 1989). Jugador y entrenador de fútbol galés, asistente técnico del Manchester United.

25 Copa Mundial de la FIFA Brasil 1950, 4ª edición de la Copa Mundial de Fútbol, realizada entre el 24 de junio y el 16 de julio de 1950.

importante victoria del combinado de las barras y las estrellas frente a su par de Inglaterra en el mundial, lo que significó el primer hito histórico de esta selección, en tiempos donde el balompié era totalmente *amateur* en la unión americana.

Los anuncios publicitarios: un ejemplo de montaje del juego

Uno de los aspectos más difíciles de las películas anteriormente descritas es hacer los montajes de juego y aunque en algunas logró mostrarse un montaje realista y de buena calidad, estos se limitan a pocos minutos, porque evidentemente deben desarrollar los personajes. Pero, sin duda alguna, en los cortometrajes el aspecto del montaje de juego es la parte más estética y resaltante.

No es imposible hacer que grandes estrellas del balón o incluso actores dominen el esférico en grandes estadios que estén totalmente llenos, con banderas, fanáticos y papelillos, pues en nuestra era, los efectos especiales han avanzado tanto que dos empresas deportivas han mostrado obras esplendidas para anunciar sus productos; Adidas²⁶ y Nike²⁷.

Estos son *spots* publicitarios, que pueden considerarse cortometrajes, tienen una duración inferior a 35 minutos. Uno de ellos, muy particular que explora la épica y fantasía de cómo un astro del balón adquirió sus poderes, al estilo de las historias de los superhéroes de cómics, muestran una historia de origen fantástica, y montajes esplendidos: Se trata de *Every team needs a spark*²⁸ (*Todo equipo necesita*

la chispa), de Adidas, una mirada en torno a Leo Messi²⁹.

Otro *spot* publicitario increíble es el de la empresa Directv³⁰, *Nada más importa*³¹ para el mundial de Brasil 2014, en el que se muestra al director estadounidense Oliver Stone³², dirigiendo un grupo de actores y futbolistas. Este indica su propia versión de la Copa del Mundo, con tensión, emoción y drama, mostrando jugadas preciosas, en un entorno que parece totalmente real, sin duda un exquisito trabajo en pantalla verde, un montaje excelente, que capta lo que el espectador quiere ver, un corto que enamora.

Pero sin duda el mejor de todos, el que particularmente considero una obra maestra, es *Write The Future*³³ (*Escribe el futuro*). Un cortometraje sencillamente magnífico, pues es la esencia de los ganadores. Aunque el fútbol es un deporte y el objetivo es competir, todos aquellos que lo practican quieren ganar y esto es lo que el director mexicano González Iñárritu³⁴ transmite a través de las estrellas del fútbol que allí se muestran. Pues en una escena se aprecia cómo al bloquear un gol un defensa podría ser reconocido y querido por todo un país. También, es posible entender que la apatía para dar un pase, del

26 <https://www.adidas.com>

27 <https://www.nike.com>

28 *Every team needs a spark*. Dir. Rupert Sanders. Holanda. Adidas. 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=SkQhM-PvnEGM>

29 Lionel Andrés Messi Cuccittini (Rosario, 1987). Jugador argentino de fútbol.

30 <https://www.directv.com>

31 *Nada más importa*. Dir. Oliver Stone. España. Directv. 2013. https://www.youtube.com/watch?v=VwITIE_TVfI

32 Oliver Stone (New York, 1946). Director, guionista, productor y documentalista estadounidense, múltiple ganador del óscar.

33 *Write The Future*. Dir. Alejandro González Iñárritu. Reino Unido. Nike. 2010 <https://www.youtube.com/watch?v=Owih-9MUa9EQ>

34 Alejandro González Iñárritu (Ciudad de México, 1963). Cineasta, guionista, productor, locutor y compositor mexicano, ganador de cinco premios Oscar.

inglés Wayne Rooney³⁵, originaría desprecio en contra de él y olvido de la afición, por lo que Rooney actúa en consecuencia y pone un empeño admirable para recuperarlo, reescribiendo su futuro, pero esta vez de manera notablemente positiva para él.

Este cortometraje es una muestra de lo que la voluntad, el esfuerzo y el trabajo duro, así como la verdadera disposición para ganar pueden modelar el futuro de un individuo. Por si fuera poco, se muestran jugadas de fantasía y estadios totalmente llenos, que parecen 100% reales. Una verdadera obra maestra. Una muestra de que este tipo de cortometrajes no sólo tiene su más grande fortaleza en los montajes de juego, sino también en la historia que transmiten, historias que llegan incluso a emocionar al espectador.

Películas exitosas de otros deportes

Deportes como el boxeo y la lucha han dado al mundo películas memorables, de esas que la gente recomienda siempre y lo que se busca con estas líneas justamente es expresar que el balompié tiene potencial para conseguir algo parecido en el futuro.

Algunas películas como *Rocky*³⁶, han pasado a la historia por sus escenas realistas de boxeo, su mensaje de superación y su increíble banda sonora. Otras como *Toro Salvaje*³⁷ muestran una increíble actuación y es considerada como una película de culto.



© José Antonio Vargas Escudero. 2020

Clint Eastwood³⁸ ha brindado al mundo dos cintas deportivas de admiración, la primera es *Million Dollar Baby*³⁹ con la que ganó Oscar a Mejor Película y Mejor Director, y la segunda es *Invictus*⁴⁰, en este caso una cinta de rugby, un deporte de conjunto que, si bien no fue tan exitosa en cuanto a premios, tiene una gran calidad y se basa en hechos reales, acerca de la forma en que un deporte unió a una nación.

Otra excelente película de deportes de equipo es *Un domingo cualquiera*⁴¹, de fútbol americano, que tiene largas escenas de juego totalmente coordinadas y realistas con jugadores reales y actores, así como diálogos y momentos motivacionales que han trascendido las generaciones. El fútbol, o *soccer* como lo llaman en el norte del continente, da para plasmar en

35 Wayne Mark Rooney (Liverpool, 1985). Futbolista inglés.

36 Rocky, Dir. John G. Avildsen, Estados Unidos. 1976.

37 Raging Bull, Dir. Martin Scorsese, Estados Unidos. 1980.

38 Clinton Eastwood Jr. (San Francisco, 1930). Actor, director, productor, músico y compositor estadounidense.

39 Million Dollar Baby, Dir. Clint Eastwood, Estados Unidos. 2004.

40 Invictus, Dir. Clint Eastwood, Estados Unidos. 2004.

41 Any given Sunday, Dir. Oliver Stone, Estados Unidos. 1999.

la posteridad, escenas y frases motivacionales, así como la que Al Pacino⁴² pronuncia en el vestidor del equipo en la comentada cinta.

¿Cómo lograr meterse en los premios y en la memoria de la gente?

Ninguna cinta de fútbol ha logrado hasta la fecha estar en alguna ceremonia prestigiosa de premios de cine, salvo el cortometraje *Nefta Football Club*⁴³ en los premios de la Academia 2020, aunque finalmente no ganó su categoría. Pero como se vio, algunas películas de otros deportes han sido aclamadas por la crítica, han ganado premios importantes y se han insertado de generación en generación, como *Rocky*. Y sin duda el balompié tiene un sinfín de historias, anécdotas y potencial para lograr una obra maestra.

Una posible película de fútbol podría englobarse en muchos géneros, puede ser dramática e incluso biográfica, como *United*, puede ser de ficción como la trilogía *Goal*, puede tener suspenso, e incluso configurarse como policiaca, si se adaptan obras como *Mercado de Invierno* de Phillip Kerr⁴⁴.

El juego es fundamental para lograr una obra maestra y la pizca de fantasía que

otorga el juego, la *bicicleta*, las *chilenas*, así como las combinaciones elaboradas y definiciones de *picada* –que están dentro de los cortos y largometrajes repasados hasta acá–, son una clara referencia.

Adicionalmente, el factor emocional, otorgado por la música y el sonido son imperantes, para que el espectador se enganche. Asimismo, una buena historia, contada con excelentes actuaciones y gran dirección. Puedo predecir, que, en un futuro, alguien tendrá que hacer una cinta biográfica al estilo de *Rush*⁴⁵ (que muestra el antagonismo entre el inglés James Hunt y el austriaco Niki Lauda, ambos pilotos de Fórmula 1), citando las rivalidades entre Mourinho⁴⁶ y Guardiola⁴⁷, o quizás una rivalidad más apetecible, como la que existe entre Leo Messi y Cristiano Ronaldo⁴⁸. Porque es innegable la cantidad de anécdotas de estos personajes, siendo inherente la necesidad de contar sus vidas mediante dramas del séptimo arte, obviando los documentales que ya han salido⁴⁹. Una historia así, todo el mundo querría verla, si la actuación brindada es impecable, y la calidad técnica innegable, quizás en un futuro, una película de fútbol podría acercarse a los premios de la Academia. ♣

42 Alfredo James Pacino (Nueva York; 1940). Actor, guionista y director estadounidense.

43 *Nefta Football Club*. Dir. Yves Piat. Túnez 2019.

44 Kerr, P. (2015). *Mercado de Invierno*. Barcelona, RBA.

45 *Rush*. Dir Ron Howard. Alemania, Reino Unido. 2013.

46 José Mourinho (Setúbal, 1963). Licenciado en educación física y entrenador portugués.

47 Joseph Guardiola (Sampedor, 1971). Futbolista y entrenador español.

48 Cristiano Ronaldo (Madeira, 1985). Futbolista portugués.

49 Leo Messi y Cristiano Ronaldo ya cuentan con varios documentales que cuentan sus vidas, siendo estos jugadores en actividad.

Fotografía fija, una nueva experiencia

Por Asdrúbal Letechipía García.

A principios de marzo del 2019, fui invitado para hacer fotografía fija para la segunda temporada de la serie de televisión, *Sin miedo a la verdad*¹ de Televisa², a lo largo de 6 meses de llamados, aproximadamente, se filmaron 24 capítulos y para la tercera temporada se laboró un tiempo similar, teniendo como producto final 35 capítulos. Mi participación como *foto fija* en dicha serie fue muy enriquecedora ya que no tenía ninguna experiencia en este ramo, si bien he tomado fotografías y *books*³, a actores y a modelos, nunca lo había hecho bajo el contexto de una filmación en curso con todo lo que esto implica. ¿Qué es esto que hace tan distinto realizar fotografías en un *set* o locación diferente día con día?, si sólo hay que hacer fotos que se utilizaran para distintas funciones y medios de comunicación como publicidad, promoción, redes sociales, anuncios publicitarios, entre otros tantos.

1 *Sin miedo a la verdad* es una serie de televisión mexicana producida por Rubén Galindo (Ciudad de México, 1962), entre 2018 y 2020.

2 <https://www.televisa.com>

3 Portafolio profesional con fotografías de alta calidad que sirve como carta de presentación de actrices, actores, modelos y que otras profesiones artísticas emplean para dar a conocer su trabajo, cualidades y habilidades.

Básicamente el mundo de gente con el que uno se encuentra: todos los que nos encontramos involucrados en la filmación, tenemos un trabajo en específico que realizar mientras más rápidos y eficaces seamos el día de filmación será menos largo, es así que todos somos conscientes de la labor de todas las áreas. En el caso de la mayoría de los *foto fija*, podemos movernos con mucha libertad, siempre y cuando no entorpecamos la actividad de algún compañero, sobre todo la de la filmación en curso en el *set*, se trata de pasar desapercibidos, no obstruir a los técnicos, en especial a camarógrafos y sonidistas, pero sobre todo, el no estar a tiro de cámara. Estas son las mejores virtudes que un *foto fija* puede tener, y obviamente hacer buenas fotografías.

Como *foto fija* la labor se enfoca en capturar los momentos más destacados de la filmación, para que, a la postre, sirvan como su promoción, además de ser y hacer un documento de los distintos momentos y procesos de los días de grabación, como un *detrás de cámaras* o *making of*⁴. Asimismo, es necesario tener una estrecha comunicación con las áreas de dirección, producción y diseño, dependiendo de las

4 Se refiere a video o fotografías realizadas para documentar cómo se ha realizado una producción, se puede hacer un *making of* de cualquier evento o producción.



© Asdrúbal Letechipía García, 2020

necesidades del día a día. Por ejemplo, en un día normal se deben hacer fotos de las escenas más importantes de la jornada, aunque nunca se sabe lo que puede suceder en el momento en que uno abandona el set de grabación; pues podríamos perdernos de un gran momento –visualmente hablando–, aunque quizá éste no sea trascendente para la historia o el desarrollo de la serie, igualmente, siempre se puede capturar un momento interesante para el *making of*, del *crew*⁵ realizando sus labores durante las escenas y entre ellas.

La convivencia de todas las personas que se encuentran en el set⁶ y el estar presentes en el momento en que dan las instrucciones del director para la escena y, para los actores, siempre nos da la posibilidad de conseguir una fotografía interesante. Otros días se tienen que realizar tomas específicas de alguna escena o acción, o de algún personaje, a manera de que sirvan como *props*⁷ para otras escenas, generalmente estas instrucciones las emite el departamento de diseño y algunas otras el propio director.

5 En inglés significa tripulación, equipo o personal, en este caso aquellas personas involucradas en una producción de cine o televisión.

6 Escenario acondicionado o un estudio aplicado en la televisión y cinematografía.

7 Accesorio o utilería.

En la realización de este trabajo es muy importante pasar desapercibido lo más posible, para esto es muy útil el uso de teleobjetivos, que ayudan a mantener una buena distancia entre el fotógrafo y el área de filmación, es decir, detrás de las cámaras para no entorpecer el trabajo de los técnicos, en especial de los camarógrafos y sonidistas, así moverse con la libertad que otorga una distancia focal larga y no hacer ruido en el momento de la acción, ya que el *click* de la cámara en el set puede echar a perder una buena toma; pero sobre todo, mantenerse a una distancia prudente y nunca –pero nunca– estar en el tiro de cámara y salir a cuadro –esto nos evitará más de un regaño– y de este modo obtener las fotografías lo más naturales posible.

Sin embargo, en ocasiones el uso de teleobjetivos no es una opción viable, debido a las características de los sets, como las dimensiones y la iluminación. Por ejemplo, cuándo se filmó alrededor de una semana en playas de Tuxpan⁸, decidí utilizar un teleobjetivo zoom 150-500 mm f 5-6.3, esto fue posible gracias a las características de los sets en esta locación, ya que muchos de ellos eran amplios y luminosos, en especial los de día y en la playa. Este teleobjetivo lo utilicé en algunas otras oportunidades, pero por las características de la mayoría de los sets no era posible utilizar objetivos de tanta distancia focal, la mayoría de los sets tenían dimensiones reducidas y se situaban en interiores, muchas veces de noche con iluminaciones que exigían la mancuerna entre un ISO elevado y un objetivo luminoso.

8 Tuxpan es un municipio del estado mexicano de Veracruz, se localiza al norte del estado en la región conocida como la Huasteca Baja, se encuentra ubicado a orillas del río del mismo nombre.



© Asdrúbal Letechipía García, 2020

Debido a lo anterior, debía echar mano de distancias focales más cortas y luminosas que me permitieran realizar las fotografías requeridas para dichas escenas y cerca de los técnicos, siempre siendo cuidadoso de no entorpecer su labor.

La interacción normal, si se le puede llamar así, de un *foto fija* en un *set* puede variar muchísimo, uno puede ser discreto y estar todo el tiempo detrás de cámaras a una cierta distancia, que permita hacer un trabajo ágil con fotografías naturales, debido a la invisibilidad que permite el uso de telefotos y la disminución del chasquido de la cámara, gracias a los metros que hay entre el *set* y la cámara. Siempre se debe tener en mente que el trabajo en un *set* de filmación no se reduce al mismo, todo el tiempo nos encontramos rodeados de gente, realizando diversas labores, no sólo no tenemos que interferir en el *set* con movimientos o ruidos, sino que, debemos de ser conscientes de todo lo que nos rodea como cables, antenas, tripiés, iluminación y toda clase de utilería. Cuando no es posible el uso de un telefoto y es necesario estar en el *set* al momento de la acción, prácticamente no debemos ni de respirar, entonces ¿cómo fue posible hacer dicho trabajo?

En un principio fue algo complicado, puesto que no me conocían y en una gran cantidad de ocasiones los únicos *spots* –ubicaciones– para hacer una buena imagen es arriba, abajo, a los costados del camarógrafo, pero... muchas veces es el único lugar en el *set* en el que puede estar el sonidista, quien generalmente dirige y hace movimientos con el micrófono



© Asdrúbal Letechipía García, 2020

*boom*⁹ para seguir a los actores durante la escena, también hay ocasiones en las que el camarógrafo necesita a su asistente, entonces cuatro personas en un espacio reducido es complicado para hacer bien el trabajo, en otros momentos tampoco hay lugar para el sonidista, entonces el *boom* se plantaba de manera discreta en algún lugar del *set*, y nuevamente surge la pregunta: ¿cómo se hacían estas fotos? La respuesta es: la manera más fácil de hacer fotos en el *set* es simple: ser amigo de los técnicos, situación que no ocurrió ni en una, ni en dos, ni en tres semanas, realmente no recuerdo cuándo sucedió, pero antes de que la vida le sonriera a mi trabajo –y a mí– con su amistad, sufrí un poco.

Un momento cómodo –entre comillas– para hacer mi trabajo eran los ensayos, tenía que aprovecharlos al máximo, en ellos prácticamente no importaba lo que hiciera, mientras no obstruyera el movimiento del camarógrafo, quien podía estar fijo en su tripié, estar montado en un *dolly*¹⁰, hasta hacer una gran cantidad de movimientos en un *freestyle*¹¹, sin mencionar las tomas a

-
- 9 Los micrófonos de cañón o de pistola (shotgun), o boom (boompole) se usan generalmente en cine y televisión para grabar diálogos, entrevistas y ambientes, son ideales cuando la fuente de sonido está alejada, para registrarla con calidad, omitiendo el ruido.
- 10 Es una herramienta especializada del equipo de rodaje cinematográfico y de producción televisiva, diseñada para realizar movimientos fluidos, es un vehículo sobre el cual se emplazan la cámara y el operador.
- 11 Es el dispositivo en el que se monta la cámara, es un estabilizador para que el camarógrafo haga libremente los movimientos que la toma requiera.

mano y las hechas en grúa. Cuando la escena se rodaba, sólo podía hacer fotografías antes del grito de “acción” y hasta después del “corte”, durante el desarrollo de la escena era prácticamente imposible, debido al *click* de la cámara.

Con el tiempo y con la amistad de los técnicos, esto fue más sencillo, ya que ellos me ayudaban o me decían en donde podía estar sin obstruir a nadie con su labor, ya que mi talla no es muy compatible con los espacios reducidos. El tiempo que hay entre las distintas tomas de una escena me encanta, ya que permite moverte un poco más, para tomar las fotografías sin preocuparte por hacer algo de ruido, es ahí cuando la vida íntima del *set* se hace presente y se pueden ver y capturar las interacciones entre el personal, ya sea de las áreas técnicas, de dirección, de producción y actores se hacen patentes.

Lo anterior explica brevemente el trabajo en el *set*, que va ligado completamente a las instrucciones que recibía del área de diseño, siempre enfocadas a realizar tomas muy específicas de alguna acción, de algún personaje o de alguna locación para su posterior uso en algún otro capítulo como recurso visual. Cuando realizaba estas tomas especiales o que tenían al-



© Asdrúbal Letechipía García, 2020

guna finalidad en especial para el devenir de la serie –por necesidades del guion–, siempre me comunicaba con alguien del área de dirección, por lo general prefería avisarles a todos, pasando por el primer asistente del director, el *script*¹², y en momentos con el director, y una vez tomada las imágenes, las mostraba al director para obtener su visto bueno.

Si necesitaba una fotografía en especial, de algún actor siempre tenía el apoyo de la encargada de actores y del vestuarista, y por supuesto del actor. También en ocasiones, los actores me pedían alguna fotografía en especial, debido al vestuario, los *props* o la acción que realizaban, desde luego aprovechaba para darles algunas instrucciones y conseguir un mejor resultado. Siguiendo con la experiencia de fotografiar a actores en escena, me llegué a encontrar con momentos delicados, debido al aspecto situacional del actor, es decir, el actor necesitaba de toda la concentración posible para llegar al estado emocional que la escena requería, cuando era el caso buscaba el momento exacto, sin interferir con la concentración del actor, una vez finalizada la escena, le pedía al actor o a los actores si me regalaban un momento para hacer algunas fotos, que mantenían dicha carga emocional y sin interferir con su concentración y el buen término de la toma.

Por otra parte, estaban las escenas que presentaban alguna circunstancia íntima –un semidesnudo, por ejemplo–, en esos casos en un principio debido a que no me conocían bien tanto actores, como asistentes de dirección y directores, muy amablemente me pedían que me retirara, pero con la cotidianidad de los llamados,

12 Persona encargada de supervisar la continuidad de un proyecto audiovisual.

la convivencia y las fotografías obtenidas, y mostradas en el transcurso de las semanas y meses, los mismos actores, en especial, las actrices, las cuales se preocupan por su buena imagen, me pedían si les podía hacer una fotografía sin importar que la escena fuera delicada, y sobre todo los asistentes de dirección o el director ya no me pedían que me retirara.

Esto en cuanto al trabajo y necesidades en el *set*, por otra parte, estaba el trabajo de edición, descarga y subida de archivos, revelado digital, así como, la entrega final por capítulos antes de salir al aire. Entonces, ¿no sólo se toman fotografías en el *set* y listo? En efecto, mi trabajo no terminaba con las fotografías hechas el día de filmación, todos los días llegaba a descargar y subir archivos, esto generalmente, lo hacía una vez por semana. En un día de filmación podía hacer relativamente pocas fotografías, entre 300 y 800, o casi 1,000, esto dependía mucho de la acción del día, podía estar todo el tiempo en un *set* en el que las acciones que se desempeñaban eran muy repetitivas o similares, prácticamente en un sólo lugar y con un par de actores, lo que resultaba en fotografías muy similares entre sí, por otra parte, había días en los que la acción y *sets* eran muy variados en la locación, con gran cantidad de actores, *stunts*¹³ y extras. Además de acciones muy específicas, y visualmente muy interesantes, que daban como resultado muy buenas fotografías, tanto del momento de la acción, como del *making of*.

Otro de los retos más interesantes fue el relacionado con las escenas de acción que utilizaban armas de fuego, explosiones

13 Un *stuntman* o doble es una persona cuyo trabajo es hacer escenas peligrosas en una película, en series de televisión, o bien publicidad en lugar de un actor o actriz para que no corra riesgos o peligros.



© Asdrúbal Letechipía García, 2020

y fuego en el *set*, escenas en las que, por encima de enfocarme en hacer fotos de las acciones de los actores, realizaba *making of*, tanto en fotografía como en video, aprovechando las bondades de la tecnología de las cámaras D-SLR de hoy en día.

A grandes rasgos estas fueron mis experiencias como *foto fija* en una serie de televisión, con días más pesados que otros, con más o menos fotos, con más o menos sobresaltos, pero en general con buenas experiencias, buenos compañeros que incluso se hicieron amigos y afortunadamente, buenas fotografías. ¶

Referencias

- https://www.lacapital.com.mx/noticia/59511-Daniel_Daza_retrata_la_historia_del_cine_a_traves_de_su_mirada?fbclid=IwAR3u_fPui9HIRjaCUCrx1p4zX0RANB-bXj4Uxsi6tAktStHC2a7nJ8d1j6UU
- <http://filmand.es/julio-vergne-el-foto-fija-es-el-fantasma-del-rodaje/?fbclid=IwAR11MsJuRt6XixUQLCVTuQCC-NtVllKHycarRuPwRmcY3n4WDz6MtXtPsvzg>
- <https://www.xatakafoto.com/entrevistas/la-fotofija-tiene-que-dar-algo-mas-entrevistamos-a-jorge-alvarino?fbclid=IwAR11MsJuRt6XixUQLCVTuQCC-NtVllKHycarRuPwRmcY3n4WDz6MtXtPsvzg>
- https://3lentes.com/que-hace-un-foto-fija-en-una-filmacion/?fbclid=IwAR0Sy3Gd-7WToe4ZkTBRddt8IzFBuz_VRXLUDcFMIA9YNfeYRpBDure3loec
- https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a505124/el-foto-fija-quim-vives/?fbclid=IwAR3sE6EpAapJ9jaDiXz5U46hO9CUD-EVL-H_1xTnbKC4QPQkHRtooyQvzVS4

Pobreza y marginación en México: imágenes de la exclusión

Por Aida Carvajal García.

México es un país con más de 120,000,000 de habitantes, de los cuales 41.9% vive en situación de pobreza.

Aunque existen antecedentes a la conquista española de una división indígena de castas, no fue hasta el período colonial cuando se acentuó la división de clases. La dispersión de castas, derivada de las diferentes mezclas interraciales entre los blancos o españoles, indios o indígenas mexicanos y esclavos negros robados de África, estuvo remarcada por los privilegios e ingresos que acaparaban los españoles al situarse en la cúspide de la pirámide¹.

Antes y después de la Independencia de México en el año 1821, la situación de pobreza se agudizó debido a las continuas revueltas internas e intentos de invasión por parte de potencias extranjeras. Muchos campesinos e indígenas, la población mayoritaria en el siglo XIX, quedaron paulatinamente excluidos y marginados geográfica y económicamente, con escasos derechos de propiedad sobre las tierras que trabajaban y, por lo tanto, con insuficientes recursos. Esta situación se intentó equilibrar tras la Revolución de 1910 con un

reparto generalizado de la tierra y a través de los procesos de migración de lo rural a las nuevas urbes, tomando forma con ello la clase media mexicana². Estas comunidades se asentaron en la periferia de las grandes ciudades creando otros tipos de pobreza, exclusión y marginación.

Durante el siglo XX, la pobreza que marcó a los migrantes en el entorno rural del que partieron los acompañó a las zonas metropolitanas. Mientras que la nueva clase media pudo ofrecer una formación académica de calidad a su descendencia, las clases más bajas heredaron la paupérrima situación económica y social de sus padres y abuelos, aumentando de forma alarmante el número de mendigos. Tal fue la preocupación del gobierno por erradicar la mendicidad de las ciudades, que en 1930 y 1934 puso en marcha en la Ciudad de México un plan para eliminarla. Con la colaboración de sociólogos y el apoyo de funcionarios públicos, se buscó indagar en el origen de la pobreza de forma individualizada y proveer a los afectados los recursos necesarios para que pudiesen salir de la calle, buscándoles un empleo o, en el caso de los ancianos, canalizándoles a asilos u hospitales. Lo que en un principio comenzó como una iniciativa a favor de los derechos

1 Berazaluze, I. (19 de Octubre de 2018). «Zambaigo», «Lobo», «No te entiendo»... El estrambótico sistema de castas de los españoles en el Nuevo Mundo.

2 Quadri de la Torre, G. (22 de Agosto de 2019). El origen de la pobreza extrema en México.

humanos, sin precedentes en el país, acabó perjudicando aún más si cabe a los más necesitados: por falta de infraestructuras y organización, más de 7,000 mendigos fueron conducidos a asilos, hospitales y, en muchos casos, a cárceles³.

A finales del siglo XX la pobreza no sólo se mide desde la dimensión del ingreso, ya que se contemplan indicadores como pobreza alimentaria, de capacidades, de patrimonio en entornos urbanos, rurales, indígenas y de género; con esto se enfatiza la medición multidimensional en México. Del 2008 al 2018 se registró un incremento en el número de personas en situación de pobreza, pasando de 49.5 a 52.4 millones de personas, de las cuales 9.3 millones están en situación de pobreza extrema. Aunque la brecha entre la pobreza rural y urbana se ha reducido en los últimos 10 años, la rural sigue siendo mayor, representando el 55.3%⁴.

La multidimensionalidad de la pobreza y la falta de políticas públicas efectivas para reducirlas ha obligado a académicos, periodistas y artistas a denunciar esta crisis que hoy no sólo afecta a los segmentos marginales, sino a un porcentaje muy alto de la población. Esta situación se evidencia cuando la estadística nos muestra que 4 de cada 100 ganan más de \$15,429 mensuales, mientras que 29 de cada 100 ganan menos de \$3080⁵.

A continuación, se presenta el trabajo de tres fotógrafos mexicanos que han explorado las condiciones de pobreza marginalidad y exclusión.

3 Gutiérrez Alcalá, R. (13 de Enero de 2017). La pobreza en la Ciudad de México en el siglo XX.

4 CONEVAL. (5 de Agosto de 2019). 10 años de medición de pobreza en México, avances y retos en política social.

5 García, A., Enríquez, G. (13 de Octubre de 2019). ¿Cuánto ganan los mexicanos?



Maya Goded, Plaza De La Soledad, 1998-2001, Fotografía.

Fuente: (Maya Goded, S/F).

Maya Goded es una fotógrafa y cineasta mexicana, hija de una antropóloga estadounidense y un pintor mexicano de ascendencia española. Desde sus inicios se puede observar su interés por lo social y antropológico del ser humano, al abordar temáticas como el origen, la raza, la cultura y las tradiciones.

En 2006 comienza la primera de muchas series fotográficas cuyo tema tienen por objeto exponer la vulnerabilidad de la mujer mexicana desde los ámbitos económicos, sociales, identitarios y sexuales. Aunque pareciera que la mujer se ha convertido en la protagonista de su trabajo, lo cierto es que es el medio que hace posible evidenciar la situación de marginación, violencia y exclusión a las que están expuestas las mujeres indígenas, morenas y de clase socioeconómica baja dentro de la sociedad mexicana. Series fotográficas como *Tierra de brujas* o *Desaparecidas* muestran las consecuencias de ser mujer en regiones de la república mexicana altamente castigadas por la miseria o el narcotráfico⁶.

Asistentas domésticas, niñeras, vendedoras en puestos ambulantes, semáforos o en el metro son algunos de los trabajos a los que pueden aspirar mujeres pobres y de piel oscura. La prostitución a menudo se convierte en una alternativa para subsistir económicamente, aunque social-

6 Goded, M. (S/F). *Desaparecidas*.

mente suponga formar parte de un cuarto nivel de marginación⁷.

Plaza de la Soledad es un proyecto fotográfico y documental que narra las historias y vivencias de prostitutas mexicanas de hasta 80 años ubicadas en barrio de La Merced, una colonia de clase trabajadora colindante con el centro histórico capitalino. Lo que visibiliza este trabajo es lo que no solemos ver a través de los prejuicios: la inocencia, vulnerabilidad, sueños y añoranzas⁸ de estas mujeres que sufren una violencia de género al margen de la física y la psicológica, esto es, la social.



Francisco Mata Rosas, *Tepito ¡Bravo el barrio!*, 2006, Fotografía. Fuente: (Francisco Mata Rosas, S/F).

Francisco Mata comenzó su andadura profesional en el mundo de la imagen como fotoperiodista en el diario *La Jornada*. Su formación como comunicólogo en la Universidad Autónoma Metropolitana y artista visual por la UNAM hicieron posible que sus imágenes documentasen la realidad mexicana, otorgándole en ocasiones múltiples valores estéticos. Varios de sus proyectos fueron publicados en libros,

7 Mujer, indígena, pobre y prostituta.

8 Paz, R. (5 de mayo de 2017). Una entrevista con Maya Goded sobre 'Plaza de la Soledad'.

y sus reproducciones expuestas en diversos países. Durante más de dos décadas, gran parte de la producción de Mata Rosas se centró en retratar el México profundo tal cual es, sin modificaciones, como si de un *paparazzi* de lo urbano se tratase. Proyectos como *Sábados de gloria*, *México Tenochtitlan* o *Un viaje* nos muestran el día a día de los barrios populares mexicanos despreciados por la “alta cultura”⁹.

Tepito ¡Bravo el barrio! fue una de sus series más aclamadas. El barrio de Tepito es uno de los más antiguos, peligrosos y atractivos de la Ciudad de México. Antes de la llegada de los españoles, Tepito¹⁰ fue una colonia perteneciente a la ciudad de Tlatelolco, ubicada cerca del desaparecido lago salado. Esto hizo que sus chinampas no prosperaran en la agricultura y, por ello, como medio de subsistencia se potenció su actividad comercial, llegando a convertirse en uno de los mercados más importantes de las ciudades de Tlatelolco y Tenochtitlan. Este temperamento mercantil ha marcado durante siglos el destino y el carácter de sus habitantes, expuestos a intercambios e influencias constantes. En la actualidad, a solo unas cuadras de Zócalo capitalino, Tepito está considerado como uno de los barrios con más delincuencia, pero también con más exponentes culturales¹¹ y deportivos.

En 2006, Francisco Mata Rosas comenzó esta serie fotográfica con el fin de captar los rasgos identitarios tan peculiares que se forjaron durante décadas en este “barrio bravo”, haciendo protagonistas tanto

9 Mata Rosas, F. (S/F). Francisco Mata Rosas Biografía.

10 En lengua náhuatl *tepiton* significa templo pequeño.

11 En materia de arte contemporáneo es muy notorio el surgimiento del colectivo disruptivo *Tepito Arte Acá*, el cual agrupaba el trabajo de artistas plásticos, escénicos y escritores que expresaban los fenómenos barriales.

a los habitantes como a los lugares y objetos que lo definen¹². Ropa tendida, boxeadores, mecánicos, pintores o practicantes del culto a la Santa Muerte son algunas de las escenas que podemos encontrar en esta serie que nos señala que dentro de cualquier marginalidad existe la genialidad y, por ende, una cultura diferente, genuina y propia.



Marco Antonio Cruz, *Habitar en la oscuridad*, 2011, Fotografía. Fuente: (Cruz, 2011).

Marco Antonio Cruz es un fotógrafo mexicano fundador del periódico *La Jornada* y la *Agencia Fotográfica Imagenlatina*. Aunque se inició en las artes plásticas como pintor y dibujante, encontró en la fotografía social, de la mano de Héctor García, “el fotógrafo de la ciudad”¹³, su maestro y mentor, el medio para expresar la realidad política y social mexicana.

A lo largo de su dilatada trayectoria, se puede apreciar en su labor fotoperiodística y documental una afinidad temática por los más desfavorecidos: pobres, indígenas y discapacitados. A través de un exquisito gusto por el blanco y negro, en ocasiones

muy contrastado, crea ambientes dramáticos que se acentúan con el uso de diferentes tipos de planos. Con ello, Marco Antonio Cruz se aproxima hasta intimar con los retratados para mostrarnos la cotidianidad de su sufrimiento y el contexto que rodea sus vidas, logrando en el espectador una mayor empatía con su condición.

Habitar en la oscuridad es un fotolibro editado en 2011 en el que se recopilan algunas de sus imágenes, tomadas entre 1987 y 2003, cuyos protagonistas son discapacitados visuales mexicanos de bajos recursos. Marco Antonio llegó a recopilar más de 12 000 imágenes derivadas de la inspiración producida por la escena captada de un trío de músicos ciegos en su Puebla natal¹⁴. Desde ese momento, paralelamente a su labor profesional, decidió dedicarse a retratar invidentes y débiles visuales. En palabras del autor:

La ceguera y la pobreza son una pobreza sin fondo. A la falta de justicia en la naturaleza se suma la falta de justicia entre la gente. La ceguera rural es muy poco distinta a la barbarie¹⁵.

El trabajo de Marco Antonio Cruz es un profundo ensayo acerca de la mirada desigual, los vacíos y silencios de la luz, pero sobre todo acerca de los rostros y contextos que desaparecen cuando nos negamos a ver *al otro*. No es tanto un ensayo sobre la ceguera física, sino sobre la moral, y cómo en el día a día oscurecemos egoístamente la presencia de aquel que es diferente. Su reflexión es una denuncia que entremezcla

12 Campos, A. (6 de noviembre de 2014). Tepito ¡Bravo, el barrio!; recorrido a través de su gente.

13 Cruz, M. A. Cada día un fotógrafo. (23 de noviembre de 2018).

14 Lindero, S. (19 de julio de 2017). El fotógrafo de la ceguera en México.

15 Pérez Zamudio, A. (2011). *Habitar en la oscuridad: Fotografías de Marco Antonio Cruz*. México: Centro de la Imagen/Conaculta.

la aporofobia con los humanos residuales, al más puro estilo de Adela Cortina y Zygmunt Bauman. Por ello, la división social denunciada en el trabajo de Marco Antonio Cruz es tan invisible como aquello que no logran captar sus protagonistas, y nos coloca a los espectadores como invidentes incapaces de ver las otras pobreza y las injusticias que derivan de ello. ¶

Referencias.

- Cruz, M. (2011). Habitar en la oscuridad. Ciudad de México: Conaculta.
- Pérez Zamudio, A. (2011). Habitar en la oscuridad: Fotografías de Marco Antonio Cruz. México: Centro de la Imagen/Conaculta.
- Berazaluze, I. (19 de Octubre de 2018). «Zambaigo», «Lobo», «No te entiendo»... El estrambótico sistema de castas de los españoles en el Nuevo Mundo. Recuperado el 14 de Octubre de 2019, de Público: <https://blogs.publico.es/strambotic/2018/10/sistema-castas-nuevo-mundo/>
- Campos, A. (6 de noviembre de 2014). Tepito ¡Bravo, el barrio!; recorrido a través de su gente. Recuperado el 27 de agosto de 2019, de Cultura Colectiva: <https://cultura-colectiva.com/fotografia/tepito-bravo-el-barrio-recorrido-a-traves-de-su-gente>
- CONEVAL. (5 de Agosto de 2019). 10 años de medición de pobreza en México, avances y retos en política social. Recuperado el 17 de Octubre de 2019, de coneval.org.mx: https://www.coneval.org.mx/SalaPrensa/Comunicadosprensa/Documents/2019/COMUNICADO_10_MEDICION_POBREZA_2008_2018.pdf
- Cruz, M. A. Cada día un fotógrafo. (23 de noviembre de 2018). Recuperado el 23 de agosto de 2019, de Cada día un fotógrafo: <https://www.cadadiaunfotografo.com/2018/11/marco-antonio-cruz.html>
- García, A., Enríquez, G. (13 de Octubre de 2019). ¿Cuánto ganan los mexicanos? Recuperado el 17 de Octubre de 2019, de El Economista: <https://www.eleconomista.com.mx/economia/Cuanto-ganan-los-mexicanos-20191013-0004.html?sfns=mo>
- Goded, M. (S/F). Desaparecidas. Recuperado el 16 de agosto de 2019, de Maya Goded: <https://mayagoded.net/ciudad-juarez/>
- Goded, M. (S/F). Plaza de la Soledad. Recuperado el 10 de Diciembre de 2019, de Maya Goded: <https://mayagoded.net/plaza-de-la-soledad/>
- Gutiérrez Alcalá, R. (13 de Enero de 2017). La pobreza en la Ciudad de México en el siglo XX. Recuperado el 16 de Octubre de 2019, de El Universal: <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/patrimonio/2017/01/13/la-pobreza-en-la-ciudad-de-mexico-en-el-siglo-xx>
- Lindero, S. (19 de julio de 2017). El fotógrafo de la ceguera en México. Recuperado el 23 de agosto de 2019, de El Herald de México: <https://heraldodemexico.com.mx/artes/el-fotografo-de-la-ceguera-en-mexico/>
- Mata Rosas, F. (S/F). Francisco Mata Rosas Biografía. Recuperado el 26 de agosto de 2019, de Francisco Mata Rosas: <http://www.franciscomata.com.mx/biografia.html>
- Mata Rosas, F. (S/F). Tepito ¡Bravo el barrio! Recuperado el 10 de Diciembre de 2019, de Francisco Mata Rosas: <http://www.franciscomata.com.mx/tepito.html>
- Paz, R. (5 de mayo de 2017). Una entrevista con Maya Goded sobre 'Plaza de la Soledad'. Recuperado el 16 de agosto de 2019, de Forbes México: <https://www.forbes.com.mx/una-entrevista-con-maya-goded-sobre-plaza-de-la-soledad/>
- Quadri de la Torre, G. (22 de Agosto de 2019). El origen de la pobreza extrema en México. Recuperado el 15 de Octubre de 2019, de El Economista: <https://www.eleconomista.com.mx/opinion/El-origen-de-la-pobreza-extrema-en-Mexico-20190822-0132.html>

El museo es la obra: Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo

Por Miguel Ledezma Campos, Julia Caporal
Gaytán¹, Jesús Rodríguez Arévalo².

1. El cubo blanco

Una de las funciones principales de los museos es resguardar una colección y presentarla al público. Los gabinetes de curiosidades son un antecedente directo de los museos. Existieron entre los siglos XVI, XVII y XVIII. En ellos, principalmente miembros de la nobleza o algunos burgueses, ordenaban en gabinetes, vitrinas y muros sus colecciones personales de objetos diversos y bizarros tales como animales disecados, fósiles y antigüedades³.

La disposición u ordenamiento de la colección en estos gabinetes no era científica, pero sí fue un antecedente directo para la posterior aparición de los museos de historia natural y de la noción moderna de museo en general. Gradualmente las salas

de los museos de arte adquirieron características comunes hasta convertirse en lo que hoy es conocido como el cubo blanco, es decir, un espacio arquitectónico vacío, generalmente sin ventanas, con muros blancos y luz artificial que aísla a las obras de arte de las condiciones del ambiente exterior y que evita cualquier tipo de distracciones para que el espectador pueda contemplar las piezas que se exhiben.

La forma ideal del cubo blanco también es característica de las galerías de arte comerciales. Este tipo de espacios no conservan una colección, sino que se dedican a la venta y distribución de obras de arte. En ambos casos, ya sean museos o galerías, el formato convencional del cubo blanco presenta problemas para albergar obras de arte que no tienen las cualidades de los medios tradicionales como la pintura, la escultura o, incluso, la fotografía.

Hoy en día, cuando se asiste a un museo de arte contemporáneo y se observan exposiciones que tienen las características de un archivo o que son obras de *net art*, por poner un ejemplo, es pertinente hacer la pregunta: ¿son funcionales los museos para la exhibición del arte actual? y, si esto es así, ¿cómo se adecúan a los cambios permanentes del arte contemporáneo?

- 1 Maestra en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesora e investigadora de tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Integrante del Cuerpo Académico Arte y Contexto.
- 2 Maestro en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Integrante del Cuerpo Académico Arte y Contexto.
- 3 Putnam, J. (2001). *Art and artifact. The museum as medium*. Nueva York: Thames & Hudson.

Es probable que el público que asiste a este tipo de museos se haya sentido incómodo al ver videos de larga duración dentro de una sala con algunas bancas de madera sin respaldo. También es probable que haya pensado que era absurdo el espacio que existía en el Museo Tamayo⁴ con algunas computadoras para ver obras de *net art* y de arte digital, ya que estos tienen la cualidad de poder verse el cualquier dispositivo móvil. ¿Será posible que los museos se hayan quedado un paso atrás de los cambios del arte y que la brecha que existe entre el arte y los museos es cada vez más evidente?

2. El museo es el medio

Existe un estudio amplio de James Putnam⁵ que analiza lo que denominó: *el efecto museo*, es decir, aquellas obras en donde los artistas utilizan el museo como medio. Algunos de ellos han cumplido la función de curador-creador, otros más han echado mano de los muebles y los dispositivos de visibilidad característicos de estos espacios tales como vitrinas y mesas.

Dentro de la categoría del curador-creador es muy conocida la obra *Minando el Museo*⁶ de Fred Wilson⁷, en donde el autor dispuso combinaciones de objetos de la colección del Museo Maryland Historical Society⁸ de Baltimore en 1992. La variedad

de objetos de esta colección le permitió poner en relieve el periodo de esclavitud y las prácticas racistas de Estados Unidos. Entre las combinaciones de objetos, se pudo apreciar una antigua carriola con un uniforme del Ku Klux Klan en su interior. También se incluyeron unas esposas de metal para esclavos junto a objetos lujosos y ornamentales muy elaborados como copas y jarras⁹.

En cuanto a los artistas que utilizan los dispositivos de exhibición del museo como parte del contenido de la obra destaca el trabajo de Mark Dion¹⁰, quien utiliza recurrentemente vitrinas y dioramas. Una de sus obras más conocidas es *Tate Thames Dig*¹¹ del año 1999 la cual es una vitrina que guarda en su interior basura y desechos obtenidos en la orilla del río Támesis, muy cerca de la galería Tate, para su posterior ordenamiento y exhibición como una arqueología del presente.

Un tipo más de la práctica artística del museo como medio son los museos de autor, de los cuales hablaremos a continuación y que son una alternativa de los museos convencionales.

3. Los museos de autor

En la segunda mitad del siglo XX los artistas conceptuales plantearon el arte como idea, es decir, les dieron prioridad a las ideas sobre la manufactura y objetualidad de la obra. Esto dio como resultado piezas de carácter inmaterial que se alejaron abruptamente de la tradición de las artes visuales.

4 El Museo Tamayo Arte Contemporáneo está localizado dentro del Bosque de Chapultepec, en la Ciudad de México. Es un museo público dedicado a presentar exposiciones de arte contemporáneo internacional y de su colección de arte moderno y contemporáneo. <https://museotamayo.org/>

5 Putnam, J. (2001). Op. cit.

6 *Minando el Museo* fue una exposición creada por Fred Wilson presentada entre el 4 de abril de 1992 y el 28 de febrero de 1993 en el Museo Maryland Historical Society.

7 Fred Wilson (Bronx, 1954). Artista estadounidense.

8 <https://www.mdhs.org/>

9 Buskirk, M. (2005). *The contingent object of contemporary art*. Georgia: The Mit Press.

10 Mark Dion (New Bedford, 1961). Artista conceptual estadounidense.

11 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/dion-tate-thames-dig-t07669>



Figura 1. Factum de Miguel Ledezma para el Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo, 2018.

En 1968, Marcel Broodthaers¹² inauguró en su hogar el *Musée d'Art Moderne-Departament des Aigles* en donde se exhibían algunas postales en las paredes y cajas de madera para guardar pinturas o esculturas. En este evento de Broodthaers el museo era la obra, lo que significaba que el autor no hizo obras para el museo, sino que creó el propio museo. Este desplazamiento es muy significativo y dio forma a un museo inmaterial ya que a lo largo de varios años el museo volvió a cobrar forma en distintos lugares y con diversos objetos, incluyendo una colección de objetos varios con representaciones de águilas, llegando a estar dentro de la Documenta 5 de Kassel en 1972¹³.

Marcel Broodthaers declaró que: “El proyecto de la exposición se basa en la idea del águila en tanto que idea y del arte como idea”¹⁴. Concebir el museo como idea, derivado del arte conceptual, lo vuelve más flexible y cercano a las características de las prácticas artísticas del arte

actual. Además de Broodthaers, existen otros autores que han trabajado con la noción del museo como medio, como es el caso de Cai Guo-Qiang¹⁵, quien ha elaborado varios de ellos dentro de la serie *Everything is Museum* desde el año 2000, destacando el *BMOCA (Bunker Museum of Contemporary Art)*, el cual es un museo permanente inaugurado en un bunker de Taiwan, transformando este espacio militar en un espacio cultural para la exhibición de arte contemporáneo¹⁶.

México no es la excepción, dentro de este tipo de prácticas, Vicente Razo¹⁷ es el autor del Museo Salinas¹⁸, el cual es una colección de objetos que caricaturizan al expresidente Carlos Salinas de Gortari¹⁹. Esta colección que incluye máscaras, playeras y muñecos, entre otros objetos diversos con la imagen de Salinas es exhibida en el baño de la casa del autor desde 1996.

Con estos antecedentes surgió el Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo (MACH) en 2018. Un museo nomada que es activado eventualmente en diversos lugares y formatos. Este proyecto es coordinado por Miguel Ledezma y Rubén Gil en colaboración con Julia Caporal y Ana Contreras, entre otros artistas. [Véase Fig. 1]

12 Marcel Broodthaers (Bruselas, 1924 – Colonia 1976). Poeta, cineasta y artista belga.

13 Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Forma.

14 Broodthaers, M. (2016). *Marcel Broodthaers*. Ciudad de México: Alias.

15 Cai Guo-Qiang (Quanzhou, 1957). Artista contemporáneo chino.

16 Krens, T., & Munroe, A. (2008). *Cai Guo Quiang: I want to believe*. Nueva York: Guggenheim Museum.

17 Vicente Razo Botey (Ciudad de México, 1971). Artista contemporáneo mexicano

18 Afirma Razo que la finalidad era “...registrar y atesorar un punto clave en la práctica artística nacional: preservar estas radicales obras –de belleza extrema y de existencia efímera y callejera– que, de no haber sido recolectadas, habrían sido olvidadas, destinadas al menosprecio del poder”.

19 Carlos Salinas de Gortari (Ciudad de México, 1948). Economista y político mexicano que fue presidente de México de 1988 a 1994.

Hidalgo²⁰ es una entidad en donde no existe una infraestructura favorable para la exhibición y consumo del arte contemporáneo. A inicios del siglo XXI se gestó el proyecto de la creación del Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo en la ciudad de Pachuca por la iniciativa del artista Byron Gálvez²¹. De hecho, se construyó un edificio con este fin, el cual finalmente fue inaugurado como el Salón de la Fama del Fútbol²² en el año 2011. Este fracaso marcó al Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo como un proyecto fallido, el cual no fue retomado hasta el año 2017 y presentado al público como un museo de autor, en un tianguis de la colonia Tuzos en 2018.

Por iniciativa de artistas locales, este museo se presenta como un proyecto colaborativo y como un museo nómada que carece de una forma y de un lugar permanente. El MACH ya no se manifiesta como el clásico contenedor de obras de arte, sino que el museo es la obra en sí²³.

Dentro de los objetivos de este proyecto destaca el crear nuevas formas de museo, así, la primera activación del museo estuvo a cargo de Miguel Ledezma con la muestra *Factum. Los colores y los hechos* en un puesto emplazado, como ya se mencionó, dentro de un tianguis el 3 de junio de 2018. Posteriormente, en marzo de 2019,



Figura 2. Estudio abierto. Improvisación con arpa y voz de Rubén Gil y Carlos Chinchillas para el Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo, 2019.

Ruben Gil y Carlos Chinchillas hicieron el primer *Estudio abierto. Improvisación con arpa y voz* interpretando una improvisación sonora que fue transmitida en vivo a través de la página del MACH en Facebook.

Otra pieza destacada fue, en ese mismo año, *Burbujas sónicas* de Rocío Cerón. En esta ocasión el MACH tuvo lugar en el Parque Hidalgo, en donde 18 voluntarios transitaban por el parque sosteniendo una bocina. Cada una de éstas transmitía un sonido único, distinto al resto de las otras bocinas, las cuales finalmente fueron reunidas en el kiosco del parque para permitir escucharlas todas a la vez como una unidad sonora. [Véase Fig. 2]

Actualmente, durante el periodo de cuarentena por el COVID-19, el museo tiene como plataforma principal las redes sociales, en donde frecuentemente se transmiten piezas audiovisuales desde el estudio de diversos artistas, dando seguimiento al primer *Estudio abierto* de 2018. También se presentan exposiciones virtuales en la misma plataforma a la cual se puede acceder en Facebook²⁴. En junio de 2020 se presentó *Política del caminar*²⁵ de Perla Ramos y en mayo la exposición colectiva *Intimidades compartidas*²⁶.

20 Hidalgo es una de las treinta y dos entidades federativas que, conforman México. Su capital es Pachuca de Soto, está conformado por ochenta y cuatro municipios. Está ubicado en la región este del país, su extensión es de 20,813 km², representa el 1.06 % de la superficie de México. <https://www.hidalgo.gob.mx/>

21 Byron Gálvez Avilés (Mixquiahuala, 1941 – Ciudad de México, 2009) Artista mexicano, pintor y escultor.

22 <http://salondelafamadelfutbol.com/>

23 Ledezma, M. (10 de julio de 2018). Miguel Ledezma. Obtenido de Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo MACH: <https://www.miguelledezma.com/copia-de-casa-escultura>

24 <https://www.facebook.com/MACHmuseo/>

25 https://www.facebook.com/pg/MACHmuseo/photos/?tab=album&album_id=592610174716202&ref=page_internal

26 https://www.facebook.com/pg/MACHmuseo/photos/?tab=album&album_id=573111076666112&ref=page_internal

De lo expuesto hasta aquí se observa que los museos de autor son una alternativa interesante frente a los museos convencionales ya que por su flexibilidad se adaptan a las condiciones del contexto y tienen contacto con nuevos públicos. Este tipo de obras abren una nueva brecha a seguir en el arte porvenir. ¶

Referencias

- Broodthaers, M. (2016). Marcel Broodthaers. Ciudad de México: Alias.
- Buskirk, M. (2005). The contingent object of contemporary art. Georgia: The Mit Press.
- Guasch, A. M. (2000). El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza Forma.
- Krens, T., & Munroe, A. (2008). Cai Guo Quiang: I want to believe. Nueva York: Guggenheim Museum.
- Ledezma, M. (10 de julio de 2018). Miguel Ledezma. Obtenido de Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo MACH: <https://www.miguelledezma.com/copia-de-ca-sa-escultura>
- Putnam, J. (2001). Art and artifact. The museum as medium. Nueva York: Thames & Hudson.



Figura 3. Burbujas sónicas de Rocío Cerón para el Museo de Arte Contemporáneo de Hidalgo, 2019.

Ficciones casi inasibles con evidencias objetuales fehacientes

Por Paula Doberti y Virginia Corda.

■ Por qué se suele aceptar que presentar un objeto en un museo lo vuelve único, le otorga valor de autenticidad, lo carga de sentido y lo sitúa en diálogo con su propia historicidad? ¿Cuál es la posibilidad de incorporar ficción en una presentación objetual sin advertirla y sin que eso sea considerado un engaño? ¿Existen límites entre la apariencia, la invención, la simulación, el artificio, la exactitud, la veracidad y la claridad en el arte contemporáneo?

Presentaremos una serie de obras trabajadas desde el sentido mismo de la ficción que generalmente toman (y se aceptan) desde la literatura, el cine, la música, la danza, el teatro y las artes audiovisuales. Lo puntual que sucede en estas propuestas es que presentan un mundo imaginario que parte de los personajes inventados como creación real, observable y palpable. Lo que se reserva es la autoría de las artistas, quienes se ocultan tras los nombres de sus universos creados, que además toman fragmentos de situaciones, de datos históricos, de zonas de la ciudad que son verificables. Se propone un juego entre lo real, lo ficcional y lo verídico.

Museo del Objeto Contemporáneo (MOC)

El MOC¹ gira alrededor del concepto de la recuperación –del abandono, del descarte, de la apatía– y la reubicación –el disloque, la resignificación, la contextualización– de muy diversos objetos. Trabaja críticamente el sentido del coleccionismo, genera archivos (que unen memoria con objetos, textos e historia), trabaja en el borde entre la realidad y la ficción y cuestiona a la institución *museo* como mausoleo que resguarda y legitima.

1 El MOC ha realizado las siguientes exposiciones: en 2009, Galería Poncerini. Artistas permanentes: Andreoni, Corda, Doberti, Espinosa, Funes. Curador: Juan Carlos Romero. Visita guiada performática: María Angélica Grottoli. En 2010, La Caverna (Rosario). Artistas invitados: Vivana Andrada, Jorgelina Giménez, Hugo Masoero, Paula Colabianchi y Rocío Martín. Curador: Juan Carlos Romero. En 2012, Umbral (Museo Efímero Umbral. MEU). Noche de los Museos. "El MEU invita al MOC". Curador: Juan Carlos Romero. Visita guiada performática: Celina Andaló y Roberto Sabatto. En 2015: La Casona de los Olivera. "La búsqueda y el encuentro". Artistas invitados: Eliana Castro, Pablo Drincovich, María Esther Galera, Ana Perrotta y Claudia Toro. Curador: Juan Carlos Romero. En 2016: Galería Accanto a te (Rosario). "(In) Objetos". Artista invitada María Esther Galera + colección de mates del Archivo JCR. Curador: Juan Carlos Romero. En 2018 en El Centro Cultural El Puente, en Berazategui. "Itinerarios". Artistas invitados: Andrés Garavelli, Hilda Paz, Leonello Zambón y María Esther Galera. Curador: Juan Carlos Romero.

El planteo inicial fue situar colecciones de objetos (encontrados, reubicados, contextualizados) en un ámbito museístico, bajo la siguiente pregunta: ¿qué condicionamientos requiere un objeto para ser parte del patrimonio de un museo? El concepto se completó con la necesidad de concebir los objetos como integrantes de colecciones de artistas, que en general utilizan la metodología del archivo como registro, conservación y análisis de su trabajo.

La propuesta fue entonces inventar una ficción donde el MOC se constituyó en un Museo que fue presentado, paradójicamente, en una galería de Buenos Aires, en el barrio de San Telmo. Nunca se aclaró el carácter ficcional del proyecto y nadie preguntó cómo se había formado, quiénes eran los ignotos que integraban el comité organizador (que creamos a partir de ocultarnos en los nombres de nuestros abuelos maternos) ni el porqué de su permanente condición de itinerante.

Se presentó una visita guiada que se concibió como una performance camuflada de verosimilitud, respetando las observaciones corrientes de esta especificidad didáctica.

El MOC tiene múltiples puntos de partida: crear un mundo desde un pequeño elemento, inventar un personaje y asignarle ideas generadoras de objetos (desmesurados, arbitrarios, improbables), generar una colección colectiva de recuerdos objetuales, hilvanar memorias íntimas con historias públicas, catalogar imaginando amplios estantes donde depositar un patrimonio museístico, entre muchos otras.

Desde el arte contemporáneo coleccionar y archivar pueden ser consideradas prácticas generadoras de dispositivos que creen obras de muy diversa factura, soporte, despliegue y estrategia. Rescatar objetos (perdidos, olvidados, desechados,

abandonados) es, como diría Benjamin, advertir su áurea y dotar a las cosas de la capacidad de mirar(nos). Podríamos pensar que encontrar es una manera de recuperar (historia, territorio, acontecimiento) de manera consciente o casual. Desde el coleccionista, el momento del encuentro se traduce como una vivencia onírica, donde un elemento del afuera penetra en la mirada interior provocando una ruptura con la correspondencia espaciotemporal. Sacar un artefacto de su contexto y ponerlo a dialogar con otros semejantes en un ámbito nuevo posibilita entender una colección como una forma de pensar la memoria, construyendo relaciones entre imágenes y objetos del pasado.

Se toman como referencias diversos museos falsos, como *Deep Storage* (que se cuestiona, como sostiene Valeria González, “el propio lugar del arte como objeto emblemático de la cultura. Los artistas aquí reunidos incorporan diversas técnicas de conservación museográfica –embalaje, almacenamiento, catalogación... todas técnicas que reclaman la existencia *a priori* del objeto de valor– como principios creativos, como modelos de confección de las obras mismas”), el *Museum Asmuse* (cuyos artistas reflexionan desde sus obras sobre diversos aspectos de los museos –sus políticas curatoriales y administrativas, sus estrategias y prioridades de exposición, sus prácticas de recaudación de fondos–, apropiándose de la práctica museística como una estrategia conceptual o formal) y, entre muchos otros, el *Museo de la Inocencia de Pamuk* (que nace de su novela homónima y se convirtió en una abigarrada recopilación de objetos cotidianos que están en el libro y que se trastocan en obras de arte, en la línea de los *ready made* de Duchamp, volviéndose exactamente un museo de ficción).

Los artistas permanentes del MOC generamos colecciones de objetos de múltiples maneras, siempre partiendo de la recuperación o creación y catalogación de muy diversos elementos a través de plataformas documentadas y/o ficcionales. Desde 2009 el MOC investiga y expone obras de artistas atravesados por el registro, el coleccionismo y el archivo.

El pasaje del objeto al soporte de información, explica Guasch², es el paradigma del archivo. El desafío desde el arte es encontrar estrategias que lo distingan del almacenamiento y la acumulación, así como que le otorguen su lógica propia. El archivo de artista no es un lugar neutro que almacena registros o documentos, al contrario, es donde se entiende la idea interna de la designación específica de cada elemento que lo compone. Un archivo en movimiento o de situación es aquel que se mantiene en construcción, por lo que se ve alterado al ir adquiriendo nuevos documentos. ¿Un archivo de artista es por sí mismo fiel a lo que acontece? Toda parte de un archivo es un elemento de la realidad por su aparición en un tiempo histórico dado. Sin embargo, la posibilidad de manipulación arbitraria es una opción creativa aceptada y reconocida.

El MOC nació como museo sin sede propia, sin personería jurídica, sin habilitación ni personal. Cuando se creó el MOC se decidió fundarlo siguiendo las secciones y personal de un museo tradicional. Ese fue un primer obstáculo, ya que al ser pocos miembros no se cubrían tantos cargos. Entonces se decidió crear personajes a manera de *alter egos*, utilizando los apellidos maternos. Así nació el Licenciado Alberto Bottino Otero, que ocultaba al prestigio-

so artista argentino Juan Carlos Romero. Como esto se supo pronto y se empezaron a recibir carpetas con proyectos para exponer, se consensuó mostrar los apellidos verdaderos.

El MOC es un museo ficcional, es una obra en sí mismo, es una manera de entender el mundo de los objetos, es un concepto.

Artistas y personajes

La creación de personajes no es una práctica habitual en las artes visuales, sin embargo, claro está, existen antecedentes.

Antonio Berni creó a Juanito Laguna y a Ramona Montiel, dos personajes emblemáticos del arte argentino del siglo XX, a los que plasmó en dibujos, pinturas y xilocolages. Existe una tradición dentro del grabado, en representar la imagen de la prostituta (como Ramona) y su destino trágico. Así lo explica Silvia Dolinko³, al referirse a “la representación xilográfica de Adolfo Bellocq del personaje de Rosalinda Corrales de *Historia de arrabal* de Manuel Gálvez (1922), las prostitutas de la serie de la *Mala Vida* de Guillermo Facio Hebequer de principios de los años treinta, las monocopias que narran la breve vida de Emma por parte de Lino Enea Spilimbergo (1935-1936), entre otras”.

En 2016 Corda/Doberti creamos a un personaje al que sacamos (literalmente) de un cuento de Borges: Beatriz Viterbo, la protagonista de “El Aleph”. Para ella escribimos una biografía, basada en personas reales (pintores, poetas, periodistas y músicos de tango) conocidos dentro de la intelectualidad porteña de los años 20 y 30 así como en instituciones y publicaciones que existieron. Le dimos una profesión que no está en el cuento pero que tampoco parece fuera de

2 Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

3 Dolinko, S. (2017). *Entre Buenos Aires y París*, en Berni. Diez obras comentadas. Buenos Aires: EUFyL.

lugar. Ella dibuja, pinta y hasta encuentra el Aleph, motivo de su amplitud en la imagen. Inventamos además una posible relación con el mismo Borges, de quien tomamos su no sólo su escritura sino también su periplo europeo y su inserción literaria en Buenos Aires. Su biografía dialoga con el cuento en una intertextualidad que cose personajes, espacios y descubrimientos:

Nace en Buenos Aires en 1901. En 1919 comienza sus estudios académicos en la Escuela Nacional de Artes (ex Escuela de Artes y Oficios). En 1920 conoce a Jorge Luis Borges, con quien mantendrá una estrecha y fluida relación hasta su muerte. En sus años de formación concurre a las muestras de pinturas de Pettoruti (que era amigo personal de su padre), Quirós, Fader, Gómez Cornet y Spilimbergo, con quienes entabla discusiones sobre el espacio de inserción de la mujer en el arte. Estos puntos de interés la llevan a relacionarse con Norah Borges, Norah Lange y Alfonsina Storni. En 1921 colabora en el periódico de arte "La gran flauta" dirigido por Evar Méndez. En 1922 se recibe de Profesora Nacional de Dibujo. Ese mismo año, impulsada por Borges (que acababa de regresar de España), decide embarcarse en un viaje iniciático y llega a Europa, desoyendo las sugerencias familiares (sobre todo de su primo, Carlos Argentino Daneri, quien tendrá una fuerte influencia en su vida) de continuar sus estudios en la Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, de reciente creación. Viaja por Italia y España y se asienta finalmente en París, donde concurre a los talleres de Othon Friesz y André Lhote. Allí se encuentra con muchos artistas latinoamericanos y descubre la pintura de vanguardia. Su obra da un giro personal y se vuelca al

expresionismo. A esta época pertenece su serie "DERRIBA LOS COLORES" (cuyo nombre toma de un verso de Werner Hahn, que le hace conocer Borges), que expone en París y lleva a Madrid. En 1924 retorna a Buenos Aires. Es miembro fundadora de la Asociación Amigos del Arte. Integra el movimiento de artistas plásticos (junto a Xul Solar, Pettoruti, Gómez Cornet y Figari) que coinciden en su arte con el impulso literario del Grupo FLORIDA, que integran entre otros Borges, Gironde, Ernesto Palacio y Marechal. Colabora en las revistas "Martín Fierro", "Proa" (dirigida por Borges, A. Brandán Caraffa, Ricardo Guiraldes y P. Rojas), y "Sagitario" (dirigida por Carlos A. Amaya). Se casa con Rosendo Juárez, íntimo amigo de su primo. En 1925 realiza una serie de dibujos (nunca publicados) para el libro "INQUISICIONES" de Borges, que se edita ese año. Estos dibujos influenciarán vivamente a Xul Solar. Expone una serie de tintas sobre poemas de Daneri. Investiga el arte precolombino al mismo tiempo que sigue en contacto con los pintores franceses. Del reencuentro con su tierra, del cuestionamiento de su lugar como mujer y artista, de su relación con artistas de vanguardia, de sus experiencias sensoriales con la materia, nace su segunda etapa pictórica, bien diferenciada de la primera, conocida como "INEFABLE MISTERIO AZUL", jugando con una ironía borgeana. En 1926 se acerca a artistas populares como Enrique Santos Discépolo (que acaba de estrenar su tango "Qué va cha ché") y Homero Manzi. Realiza una serie sobre tango titulada "INDECISION DE LA URBE", tomando nuevamente prestadas palabras a Borges para definir a Buenos Aires. Ilustra poesías (dibujos lamentablemente hoy perdidos) sobre "Luna de enfrente", de Borges. En 1927 se

divorcio de Juárez. Realiza una segunda serie de tintas para ilustrar el libro de poesías “Blanquiceleste” de Daneri. En 1928 se independiza de la figuración y llega a la abstracción expresionista. De la mano de su primo Carlos Argentino descubre una nueva manera de abordar la imagen al encontrar lo que ella definió en uno de sus diarios como “uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos”. En 1929 participa del Primer Nuevo Salón de Pintura Vanguardista junto a Spilimbergo, Pettoruti, Forner, Butler, Basaldúa, Guttero, Berni, Norah Borges y Xul Solar. Colabora en la revista “Libra”, dirigida por Leopoldo Marechal y Francisco L. Bernárdez. En su diario se encontraron bocetos (nunca realizados en pintura) sobre el “Cuaderno San Martín” que Borges publica ese año. El treinta de abril muere repentinamente en su casa de la calle Garay, dejando varias obras inconclusas, estudios inacabados, proyectos para grabados y esculturas que nunca llegó a realizar, desmintiendo así los rumores sobre su posible suicidio.

Expusimos sus dibujos y acuarelas (que hicimos nosotras), así como objetos de su cotidianeidad, como tazas, fotos, cartas, alhajeros y utensilios de cocina. Mandamos a bordar una sábana con sus iniciales y la colocamos dentro de un baúl de viaje.

En ningún lugar de la exposición se aclaraba la ficción. Se presentó como un rescate de una obra perdida, como una nueva manera de leer el cuento desde esta figura olvidada. Nuestros nombres aparecían sólo en la firma de la biografía.

Antes de exponerlo consultamos con María Kodama, viuda de Borges, por la utilización del nombre. Su respuesta fue: “A Borges le hubiera divertido mucho esta historia”. Claro, basándose en el hecho de



Algunos de los objetos de Beatriz Viterbo, personaje creado por Corda/Doberti en 2016.

sus permanentes entradas y salidas de la ficción en sus cuentos (desde sus personajes hasta en sus notas al pie), la posibilidad de corporizar a Beatriz Viterbo podría haberle interesado.

Saeki y Tribedo

Dentro del MOC primero Virginia Corda y luego Paula Doberti, creamos a nuestros propios personajes. De la misma manera que trabajamos con Beatriz Viterbo lo que se muestra es la creación de los personajes a través de las colecciones de objetos rescatados por Corda y Doberti. Allí, en ese punto ciego, es donde se crea la ficción. Las colecciones de ambos forman parte del acervo del MOC.

1. La Señora Saeki

Virginia Corda, artista fundadora y permanente del MOC, creó a la Señora Saeki en 2012 y la presentó con la siguiente biografía:

Mari Saeki: 佐伯真理

La Sra. Saeki nació en Tokyo en 1935, en el seno de una familia japonesa. Su padre decidió venir a la Argentina en 1921, instalándose en 1936 en la localidad de

Loma Verde, en el partido de Escobar. Como la mayoría de los japoneses llegados a la zona, se dedicaron a la floricultura con especialidad en rosas. A los 12 años sus padres decidieron enviarla a Japón donde estudió el bachillerato con especialidad en floricultura y experimentó la reconstrucción del país después de la guerra, uniéndose a movimientos pacifistas. Con lentitud aprendió a cuidar las plantas y el idioma castellano. Sus padres, preocupados por su dificultad en el idioma, recurrieron a la hipnosis como forma de incorporación a nivel inconsciente. Actualmente se la ve caminando por el vivero, acompañada de sus gatos, hablando con ellos, como testimonian los vecinos. Se comunica con los felinos como si hablara con humanos, una cualidad desarrollada –según me indica– por su dificultad para entenderse con las personas.

Junto a la presentación del personaje mostró por primera vez sus trabajos en horticultura, a través del rescate de los plantines mínimos hoy convertidos en árboles que año a año ella cuida en el espacio cedido del vivero a “jardín japonés” cuyo nombre está relacionado al cuidado, ya que los árboles que allí habitan pertenecen a la arborística de la región del norte de la provincia de Buenos Aires. La primera muestra estuvo acompañada por el siguiente texto de presentación:

La colección de la Sra. Saeki está asociada a principios contemporáneos del cuidado de la flora, que en ella corresponden a sus valores personales y legados familiares. A los 12 años sus padres deciden enviarla a Japón donde estudia el bachillerato con especialidad en floricultura.

Desde 1995 y a partir de la reconstrucción de la ruta panamericana la Sra. Saeki fue rescatando distintas clases de plantines encontrados en los intersticios de los bloques de cemento que dejan alojar las semillas que germinan a fuerza de empujar al poderoso material.

El rescate a aquellos árboles saqueados por la productiva obra comercial no tenía en cuenta la flora perdida, sin embargo, como cuenta la Sra. Saeki, el viento y los pájaros se han encargado de que no se perdieran germinando en aquellos intersticios no controlados donde pudieron crecer.

Para facilitar el crecimiento de los árboles la Sra. Saeki fue levantando esas germinaciones en el recorrido que va desde el km 23 al 55 de la nueva ruta panamericana (R9, ramal Escobar) y transplantándolos en distintos lugares.



La Sra. Saeki, personaje creado por Corda/Doberti en 2012.

En 2015 Corda presentó una nueva colección de Saeki, esta vez de origami, explicándola de esta manera:

A partir del vínculo que desarrollamos, ella me entrega en confianza la colección de rosas de Origami que realiza en sus ratos libres. Las llama 'rosas al recuerdo' porque según cuenta, los papeles utilizados tienen memoria. Recicla y clasifica aquellos que llegan a sus manos. Por otro lado, y como acción de ofrenda, dice que en el origami se cuida el espíritu de las formas. Insiste en que es necesaria su acción de doblar el papel para entender a las rosas y de esa forma poder cuidarlas y cultivarlas.

Los objetos que se observaban estaban acompañados por los siguientes epígrafes:

- Rosas de origami realizadas con papeles de regalos recibidos en su cumpleaños.
- Rosas de origami realizadas con mapas y láminas de los cuadernos de su hijo.
- Rosas de origami realizadas con papeles, escritos páginas amarillas y hojas de calco.
- Rosas de origami realizadas con papeles rescatados de la primaria de su hijo Juan, block "El nene", papel glacé, dibujos en crayon.

Se presentó como un modo poético de retener todas aquellas cosas de las que nos cuesta desprendernos porque se observan cargados de historia. Siempre la transformación es la misma: todos los papeles se convierten en rosas kawasaki.

En 2018 la Señora Saeki fue presentada a través de vajilla familiar reparada, en una colección que se llamó "De recomposiciones y ausencias" y estaba explicada así:

A partir de mi vínculo desarrollado con La Sra Saeki, y de mis visitas a su vivero, después de varios encuentros pudo (al igual que las rosas en origami) compartirme otros tesoros.

Desde hace muchos años, por su pasión por la lentitud y la espera del tiempo, fue rearmando las piezas de loza que fueron rompiéndose por el tiempo. Tazas y platos con memoria integran esta colección.

Mi sorpresa ancló en las explicaciones que ella relataba ante los rearmados originales y su forma de componerlos, que lejos de mostrarse como eran, pretenden poner el acento en cómo nos recomponemos y estructuramos una vida sin los afectos más queridos.

Según sus manifestaciones "las ausencias afectivas, los amores que se fueron, los lugares no ocupados" son la razón de este dedicado pasatiempo. Por esto establece en estos objetos la metáfora "de recomposiciones y Ausencias".

Una manera poética de transmitirnos que, ante las pérdidas, somos otro en nosotros que elige la vida.

El sentido del kintsugi está trastocado, ya que se observa la técnica alterada en el orden del pegado o en los intersticios provocados.

Saeki pone el acento en la reparación y lo hace de diversas maneras: rescata plantines como una forma de subsanarlos para que no se pierda su posibilidad de crecimiento en las paredes de cemento de la Panamericana, crea rosas de origami con mapas y hojas de cuaderno como un modo de resguardar la historia familiar y así restituirla del olvido, utiliza el kintsugi en la vajilla heredada (aun alterando su técnica milenaria) como un acto específico de recuperación.

¿Qué es lo que repara constantemente la Señora Saeki? ¿El tiempo escurridizo? ¿La distancia inconmensurable? ¿La fragilidad de la memoria? ¿Las versiones parciales de la Historia? Parece ir a la búsqueda constante de procesos de producción de sentido de “imágenes de pensamiento”. El pensamiento solicita un afuera, una realidad independiente que le otorgue sentido. Deleuze⁴ sostiene que “una nueva imagen del pensamiento significa en primer lugar: lo verdadero no es el elemento del pensamiento. El elemento del pensamiento es el sentido y el valor. Las categorías del pensamiento no son *lo verdadero y lo falso sino lo noble y lo vil, lo alto y lo bajo*, según la naturaleza de las fuerzas que se apoderan del propio pensamiento”. La verdad no es, sino que acontece y produce sentido. Lo que repara Saeki es lo que sucede, allí donde la ausencia se manifiesta ella construye entrelazando discernimiento, recuerdos y lazos. Su imagen del pensamiento es la reparación, desde allí ella construye sentido.

2. Arquitecto Roberto Tribedo

En 2015 creé al Arquitecto Tribedo y lo presenté con una biografía basada en datos reales y tomando nombres de arquitectos italianos que llegaron a la Argentina en esos mismos años:

Arquitecto Roberto Tribedo (Milano, circa 1878 – Buenos Aires, 1951). Obtiene patente de constructor en el Instituto Técnico Superior de Milán, recibiendo de arquitecto con honores en la Real Academia de Bellas Artes de Milán.

Llega a la Argentina en 1908. Se asocia con el Arquitecto Alfredo Viletti hasta 1911. Luego abre su propio estudio en la

calle Sarmiento 1689. Junto a su compatriota, el arquitecto Piero Pedrotti patentan el “andamio portátil” (Patente N° 4.932) y el “block de cemento armado” (Patente N° 23.936).

Se casa con Stella Fortini en 1914. En 1915 nace su hijo Roberto (que continuará la tarea de su padre), en 1918 su hija Ana y en 1920, Renzo. Hacia 1925 se ve perjudicado por la clasificación de Constructores de 1° y 2° categoría que establece el Honorable Consejo Deliberante porteño. En 1936 se retira de la actividad por una neumonía, producida por la costumbre de acompañar continuamente las obras que proyecta, aún en invierno. Los últimos años de su vida los dedica al diseño de rejillas de ventilación y de sombreretes para chimeneas y a su afición por la pintura (al óleo y a la acuarela). Muere por una afección cardíaca.

Creé a Tribedo a manera de *alter ego* que me permitió ficcionalizar la presentación de los objetos encontrados, enmarcando conceptos, estéticas y herencias familiares.

Exhibí dos colecciones de su autoría (los objetos recuperados de un edificio de Avenida de Mayo, en la ciudad de Buenos Aires, y sus diseños de las rejillas de ventilación). Estoy en elaboración de una tercera (el rescate de sus propios sombreretes). La primera muestra estuvo acompañada por el siguiente texto de presentación:

Archivo y Relevamiento del Edificio de Renta de Avenida de Mayo 866. Proyectado y construido por el arquitecto Roberto Tribedo en 1922, el edificio se mantuvo en pie durante sesenta y nueve años, cuando fue adquirido por la Universidad CAECE, que lo reabrió con una edificación nueva desde sus cimientos, en 1996.

4 Deleuze, G. (1986). Nietzsche y la Filosofía. Barcelona: Anagrama.

El presente archivo documenta plano y alzada, además de exhibir fotos de su fachada actual, en relación con otros edificios preservados de Avenida de Mayo. También despliega objetos conservados, clasificados y catalogados, provenientes de diversas unidades habitacionales y mobiliario de la Familia Ibáñez Pacheco, residente del cuarto piso durante tres décadas.

El único punto de partida real fue la observación del edificio de la Universidad CAECE⁵, en Avenida de Mayo 866, que se despega claramente del resto de la cuadra porque es la única edificación contemporánea. Tomé fotos, investigué la fecha aproximada de construcción del resto de los inmuebles y los nombres de los arquitectos que trabajaron allí. También averigüé cuándo se había inaugurado la Universidad privada y qué edificación original había cuando fue demolida para dejar lugar a la actual. Busqué planos y plantas de construcciones similares y tomé objetos de la época de mi archivo de obra.

Como hacemos siempre con el MOC, no expliqué esta trama, sino que lo expuse como un rescate, en este caso de carácter arqueológico, urbanístico e histórico. Realicé una performance al finalizar la muestra donde deconstruí la narración: descubrí el atrás de la trama y expliqué mi relación familiar con la arquitectura. Fue el único momento donde se mencionó el concepto de ficción.

En 2016 mostré por primera vez una colección de rejillas de hierro, una serie de fotos y dibujos de diseños de rejillas de ventilación acompañadas por el siguiente texto:

5 Universidad privada de la Cámara Argentina de Comercio y Servicios, fundada en 1967. El edificio mencionado se inauguró en 1996, durante el gobierno de Carlos Menem.



Edificio de la Universidad Caece, en Avenida de Mayo 866. Buenos Aires, Argentina.

Rejillas de fundición de hierro diseñadas por el arquitecto Tribedo.

En 1936 el arquitecto Tribedo se retira de su profesión aquejado por una neumonía, producida por la costumbre de acompañar continuamente las obras que proyecta, aún en invierno. Es entonces cuando decide dedicarse a sus dos pasiones: el diseño de objetos utilitarios de hierro (aberturas, rejas y rejillas de ventilación) y la pintura (al óleo y a la acuarela). Estas actividades llenarán sus días, hasta el año de su muerte, en 1951. Se rescataron algunos de sus bocetos y unas cuantas rejillas fundidas que guardó entre sus pertenencias más preciadas. Se realizó un relevamiento por la ciudad de Buenos Aires y el conurbano bonaerense observándose la cantidad y diversidad de rejillas que aún persisten con diseño Tribedo. Si bien se encontraron algunas que llevan el nombre de otros dos diseñadores italianos (Ricoli y Brunetti) no se han podido localizar aquellas pocas que legó con su propio apellido.

En esta oportunidad partí de objetos de hierro que pertenecen a mi archivo de artista personal, compré más piezas en mercados de pulgas y salí en reiteradas ocasiones a sacar fotos de rejillas de ventilación en la ciudad de Buenos Aires y el conurbano bonaerense. Logré obtener un archivo de casi

doscientas piezas, clasificadas por tamaño, color, diseño, estado de deterioro y ubicación. Investigué las fechas de su fabricación original, los nombres de algunos de sus diseñadores y los materiales con que se fabricaban. Los dibujos exhibidos fueron realizados por mí, sobre un papel cuadriculado de la década de los años 50 (del siglo XX).

La deconstrucción fue el desmontaje realizado durante una visita guiada performática, plena de polisemias y diseminaciones. Fui mostrando la fragmentación de las fuentes consultadas, la contradicción por ellas ofrecida, el rescate de datos aparentemente circunstanciales, marginales o reprimidos por el discurso hegemónico. Y la posibilidad de sumatoria, alteración y corrimiento del archivo, como un devenir en estado de alerta.

Tribedo es trabajado desde el concepto de agenciamiento de Deleuze y Guattari⁶ ya que a través de él genero “espacios críticos no hegemónicos de enunciación del yo, en y desde lo colectivo, para contrarrestar las lógicas de control que se le imponen”. Si bien nunca se dice lo que se hace con sus obras (su procedencia, su generación, su inserción en la ciudad, su diálogo intrínseco con obras posteriores), se acepta al mismo tiempo que eso no produce una mentira ni un engaño. “Lo único que uno hace es agenciar signos y cuerpos como piezas heterogéneas de una misma máquina”.

Biografías no autorizadas

En 2016⁷ decidimos realizar una primera conferencia performática para dar a conocer la relación de saberes, costumbres e inmigraciones entre el Arquitecto Tribedo



“Biografías no autorizadas”, una conferencia performática, 2016.

y la Señora Saeki. Años después, en 2019, con algunos agregados y modificaciones fue presentada nuevamente⁸. En ambas ocasiones el título fue “Biografías no autorizadas”.

Podemos entender una conferencia performática desde diversos lugares, siempre teniendo en cuenta su carácter investigativo, una manera propia de divulgar una información, la posibilidad de inscribir lo procesual como parte constitutiva de la obra, un particular modo de entablar contacto con el público, la hibridez producida por las fusiones de indagaciones provenientes de múltiples ámbitos, las experiencias personales como modalidad exploratoria compartida, entre otras posibilidades discursivas, tecnológicas, objetuales, corporales y archivísticas.

Las prácticas biográficas, personales e introspectivas, pueden pensarse como un punto de partida de saberes que serán expuestos, diseccionados y compartidos. Las experiencias personales –desde las experimentaciones artísticas, los apren-

6 Deleuze, G. y Guattari, F. (2010). Mil mesetas. Madrid: Pre-Textos.

7 En el marco del VI Encuentro de Performance en Umbral espacio de arte.

8 Como parte del evento “Cantalo cantalo cantalo. Copa Asalto a Romero Brest de conferencias performáticas”, organizado por la Compañía de Funciones Patrióticas, en el Centro Cultural Paco Urondo.

dizajes planificados o azarosos, hasta los hábitos cotidianos– pueden ser parte del bagaje fundacional que será expandido. Estos registros vívidos formarán un archivo particular desde el repertorio subjetivo de cada artista.

Diana Taylor⁹ sostiene que existe una compleja relación entre memoria, oralidad y archivos en contextos de dominación y represión en nuestro continente. Cree que no se puede pensar la relación entre la memoria cultural y la identidad sin ser atraídos por la corporalidad. Se pregunta cómo participa la *performance* en los actos de transferencia de memoria e identidad social. “Los cuerpos –escribe–, al participar en la transmisión de conocimiento y memoria son, ellos mismos, producto de cierta taxonomía, de sistemas disciplinarios, taxonómicos y mnemónicos”. Diferencia la materialidad duradera del *archivo* (en referencia a los textos, los documentos, los edificios, los huesos) de la condición efímera del *repertorio* (en relación con el lenguaje hablado, la danza, el deporte y el ritual).

Mostrar una serie de documentos de manera performática invita a descubrir lo que ocurre con cada segmento testimonial, con cada pliego/pliegue. Desplegar en tanto extender fronteras, dilatar memorias, desdoblarse sucesos, desenvolver prácticas, actos e identidades.

Para “Biografías no autorizadas” realizamos un trabajo de intertextualidad con escritores, pensadores y artistas de diversa procedencia que trabajan con la idea de lo apócrifo, la ficción, el simulacro y la otredad y las autobiografías, las confesiones, las traducciones y las memorias: Ricardo Piglia, Witold Gombrowicz, Jorge Luis Borges, Sophie Calle y Jacques Derrida.

9 Taylor, D. (2015). El archivo y el repertorio. Santiago de Chile: Universidad Alberto Hurtado.

También partimos del concepto de hibridación cultural de García Canclini¹⁰ en tanto se relacionaron elementos, prácticas y discursos de diversas fuentes, generando una obra de carácter mestizo y transnacional. Allí se funden las relaciones entre lo público y lo privado, entre lo nacional y lo foráneo, entre la ciudad y el conurbano bonaerense.

La propuesta se inició con la construcción del discurso: la presentación de los personajes a través de sus biografías, la observación de fotos que dieran verosimilitud a los datos dados, la presentación de algunos objetos como testimonios concretos y pruebas irrefutables. Seguidamente se pasó a la deconstrucción: la relación biográfica, profesional y territorial de la Señora Saeki y del Arquitecto Tribedo con cada una de nosotras, la construcción del relato a partir de fotos reales de la década de 1930¹¹, la incorporación de alternativas de posibilidad según las pruebas mostradas, la puesta en duda acerca de los límites entre la ficción y la realidad.

Y así pudimos concluir que:

1. La creación del arquitecto Tribedo es una revisita a mis tíos y tías, todos ellos arquitectos y su apellido es un anagrama de Doberti, que es el mío. La planta y la vista del edificio corresponden a una construcción similar, de un arquitecto italiano de la década de los años 20 en el barrio de Balvanera. La sede central de la Universidad Caece

10 García Canclini, N. (2001). Culturas híbridas. Buenos Aires: Paidós.

11 Como las dos fotos que se muestran de Shiro Sato, un fotógrafo japonés arribado a la Argentina en 1915, quien documentó la llegada de la colectividad japonesa, en más de cien retratos obtenidos a través de viajes que realizó por todo el país y que finalmente editó en un libro al que llamó “Atlas”.

puede observarse en Avenida de Mayo 866 y es fácilmente distinguible por su diseño arquitectónico.

2. La Sra. Saeki ha sido creada por mí (Virginia Corda) a partir de mis viajes constantes desde Escobar a la ciudad de Buenos Aires y mi insistente observación de los plantines de la Panamericana. Murakami y Kawabata cultivaron mi interés por esta cultura junto a la cercanía de la comunidad japonesa. Necesitaba la imagen de una mujer anciana japonesa. Pregunté en los viveros de la localidad de Loma Verde, en Escobar, y la encontré, así como la ven. Las fotos de los árboles corresponden al camino que transito todos los días hasta mi casa.
3. Los objetos presentados fueron expuestos en el MOC.
4. El arquitecto Tribedo es un concepto.
5. La Señora Saeki también es un concepto.

Buscar las vinculaciones entre la realidad y la ficción a través de imágenes, objetos, textos y acciones posiciona a “Biografías no autorizadas” en aquello que Laura Bravo¹² describe como “la construcción de invenciones y el alejamiento progresivo de la verdad”. Partir de documentos como evidencias de una realidad inexistente en búsqueda de lo que para Cartier Bresson¹³ es un *instante decisivo*, pero no para captar fotográficamente aquello que inexorablemente se perdería sino para construir

12 Bravo, L. (2004). De la ficción como realidad a la realidad como ficción: un recorrido fotográfico desde los ochenta hasta hoy, en Ramírez J.A y Carrillo J (eds) Tendencias del arte, arte de tendencias. Madrid: Cátedra.

13 Henri Cartier Bresson (Chanteloup-en-Brie, 1908 - Montjustin 2004). Fotógrafo francés considerado como el padre del fotorreportaje.

un discurso viable que de otro modo no podría explicarse. Revelar pruebas para demostrar su posible manipulación, trastocar la idea de lo irrefutable para articular apariencias que se van modificando como piezas de una *mamushka* con múltiples posibilidades de abordaje.

Ficciones y realidades

Si bien podemos pensar que la ficción se basa en una forma falsa de referir a la realidad o quizás un artificio para la construcción de universos imaginarios, no podemos dejar de admitir también que se trata de una capacidad de organización del mundo social. Es decir, que vivimos en una realidad de acuerdos, confabulaciones, conspiraciones y connivencias prácticas aceptadas socialmente. Permanentemente se crean dispositivos donde se concibe, se conduce y se estimula el reconocimiento de la realidad producida por esos mismos hechos. Uno de estos mecanismos es la ficción, que además permite el funcionamiento de los demás componentes. El lenguaje es un medio para transmitir informaciones (investigaciones, testimonios, manifestaciones, confidencia, revelaciones) sobre la realidad al mismo tiempo que la erige, la compone, la modela y la dispone. Los procesos ficcionales son parte de la comunicación social y tienen una función productiva.

Beatriz Viterbo, La Señora Saeki y el Arquitecto Tribedo existen como conceptos ficcionales y lo demuestran a través de pruebas fehacientes: objetos, cartas, fotos y obras. Así se revelan entrecruzamientos procesuales, se confiesa en su capacidad de coser articulaciones sociales, urbanas e históricas con vinculaciones familiares, territoriales y laborales. Se propone escribir, transcribir, editar, revisar, intervenir, investigar, reconsiderar, desmenuzar y en-

tre cruzar. “Existe toda una tradición de la reescritura en la cultura contemporánea”, sostiene Olveira¹⁴. Cree que estos mecanismos de lectura/escritura producen efectos históricos determinados, que “podría abarcar desde las traumáticas imposiciones canónicas sobre los territorios conceptuales, políticos y culturales subalternos, hasta las diversas concepciones crematísticas del sistema, pasando por incontables ejercicios de apropiación entre las muchas culturas y mentalidades” globales.

García Canclini¹⁵ propone pensar la des-territorialización de los procesos simbólicos no desde el mestizaje (que presupone una historia de dominación) sino desde la hibridación, que toma prácticas existentes y las combina en nuevas categorizaciones sociales. Años más tarde García Canclini (2015) afirma que “la cuestión dejó de ser cómo las culturas se hibridan y las identidades se entrecruzan para actualizarse en el debate sobre la construcción de la legitimidad cultural en una época de incertidumbre”. Así, estas propuestas se inscriben dentro de la ciudadanía actual, formada en nuevos modos de leer y escribir, que obliga a poner en crisis las tradiciones estancas. Aquello que se presentaba de una manera única hoy debe revisarse desde múltiples perspectivas.

Pensar entonces una obra procesual que se investiga a sí misma produciendo encuentros inimaginable, haciendo hincapié en la investigación como búsqueda exploratoria, en la información como carácter comunicativo, en el proceso como sistema, en la relación directa con el público como discurso manifiesto, en la hibridez

como identidad y en las experiencias íntimas como ámbito de sutura privado que se torna público, es una manera de comprender las relaciones discursivas, corporales, tecnológicas, comunicacionales, objetuales, receptivas, archivísticas, rituales y sociales. ¶

Referencias

- Borges, J. L. (1987). *El Aleph*. Buenos Aires: Emecé.
- Bravo, L. (2004). *De la ficción como realidad a la realidad como ficción: un recorrido fotográfico desde los ochenta hasta hoy*, en Ramírez J.A y Carrillo J (eds) *Tendencias del arte, arte de tendencias*. Madrid: Cátedra.
- Deleuze, G. (1986). *Nietzsche y la Filosofía*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2010). *Mil mesetas*. Madrid: Pre-Textos.
- Derrida, J. (1989). *Firma, acontecimiento, contexto en Márgenes de la filosofía*. Madrid: Cátedra.
- Dolinko, S. (2017). *Entre Buenos Aires y París*, en Berni. *Diez obras comentadas*. Buenos Aires: EUFyL.
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridadas*. Buenos Aires: Paidós.
- Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Olveira, M. (2014). Conferencia performativa. Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos. León: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León.
- Taylor, D. (2015). *El archivo y el repertorio*. Santiago de Chile: Universidad Alberto Hurtado.
- Conferencia *Creativos, precarios e interculturales*. (2015). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Conferencia disponible en <https://www.museoreinasofia.es/multimedia/creativos-precarios-e-interculturales>

14 Olveira, M. (2014). Conferencia performativa. Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos. León: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León.

15 García Canclini, N. (2001). Op. cit.

La política cultural en los nuevos tiempos: hegemonía, residuos y (ausencia de) alternativas

Por **María Elena Figueroa Díaz**
y **Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo**¹.

El proceso de mundialización ha significado una transformación acelerada y profunda de los esquemas organizativos del conjunto societal bajo el imperativo de la recomposición de las esferas productiva y financiera de los países capitalistas más avanzados. Esto se ha acompañado de la participación creciente de diversos organismos internacionales en la definición de nuevas orientaciones para los diferentes sectores de la política pública nacional, especialmente en los países y regiones dependientes que conforman lo que comúnmente se conoce como “tercer mundo”. Aunque este contexto se ha sustentado en la premisa de la internacionalización, el despliegue de esta tendencia implicó la liberación, vía coerción, consenso, o ambas, de los obstáculos puestos por la cerrazón y el proteccionismo de las formas estatales que prevalecieron con anterioridad. Esto constituye sólo uno de los rasgos distintivos del neoliberalismo, el cual favoreció la desarticulación local de ámbitos aparentemente tan consoli-

dados como los aparatos productivos o las dinámicas reproductivas asociadas a ellos. En ese sentido, consideramos que no ha sido menor el papel y los efectos de la dotación de nuevos contenidos (explícita o implícitamente neoliberales) a los instrumentos políticos nacionales, en particular, a aquellos dirigidos a rubros como la salud, la educación y la cultura.

Cabe destacar que la adecuación de estos últimos a las demandas históricas vigentes no es una primicia de la mundialización ni mucho menos del neoliberalismo; de hecho, en diferentes momentos su reforma ha sido fundamental para la conciliación entre la situación de la base social de los estados y los proyectos político-económicos que estos impulsan. Lo que nos interesa señalar es que, en la actualidad, la centralidad del Estado en el establecimiento de las directrices de los cambios ha sido fuertemente trastocada y ha tenido implicaciones severas en las condiciones políticas preexistentes. Esto, sin embargo, no sugiere un debilitamiento de las funciones estatales, sino su subordinación a los nuevos centros de decisión y, por lo demás, al mercado mundial².

1 Profesor en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Ha sido colaborador en investigaciones en el Centro de Estudios Históricos de El Colegio de México, así como en diferentes entidades y facultades de la UNAM. Entre los ámbitos en los que se enmarcan sus líneas de investigación se encuentra el espacio, el tiempo y la cultura.

2 Osorio, J. (2009). *El Estado en el centro de la mundialización. La sociedad civil y el asunto del poder*. México: Fondo de Cultura Económica.

A continuación, ejemplificamos los procesos antes referidos con el desarrollo reciente del campo internacional de la política cultural y con la posición que se ha tomado en México frente a las tendencias culturales que imperan hoy en día. Aunque los mecanismos políticos de gestión de la cultura no son recientes, a comienzos de este siglo se agudizó la polarización de los objetivos promovidos a nivel internacional. Por un lado, cobró fuerza la idea de la mercantilización de la cultura como medio para solventar las disparidades de acceso y promover el desarrollo en los países atrasados (asumiendo, no sin razón, que la cultura genera recursos)³ y, por otro, se planteó el interés de convertir la cultura en derecho y, la diversidad, en patrimonio común de toda la humanidad. Sin embargo, en ningún momento se cuestionó si el puente entre la cultura como derecho y la cultura como mercancía era posible, o si podía generar tensiones, inconsistencias, transformaciones no deseables de prácticas, o bien dinámicas que profundizan la desigualdad, que desintegran o trastocan comunidades enteras.

Estas visiones están en pugna no sólo en términos de sus contenidos, sino también de su soporte institucional en organismos internacionales distintos y, muchas veces, representantes de intereses, específicos o generales, contrapuestos. Tal es el caso del Banco Mundial y el Fondo Monetario Internacional que, presionados por el gobierno estadounidense, han respaldado la privatización de los servicios sociales que antes proveía el Estado y, con ello, la mercantilización y homogeneización de sectores como la cultura. Por su parte, la UNESCO y la ONU en general, como personificación

3 Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.

de la voz internacional, han planteado la visión de “humanizar la globalización” a partir del respeto y la patrimonialización de la diversidad cultural⁴.

A pesar de las distinciones entre estas perspectivas, lo cierto es que ambas han contribuido a forjar la nueva esencia neoliberal de las políticas culturales en todo el mundo. La primera apunta a la homogeneización de la cultura con base en la economía y, la otra, a un proceso escasamente reconocido cuando se alude a la mundialización. A saber, la “preservación o profundización de la heterogeneidad entre [países] y regiones”⁵, en términos económicos, políticos y, desde luego, culturales. En buena parte del mundo dependiente ambas visiones han ejercido una influencia considerable en la modificación de las políticas culturales y sus objetivos, a lo que se añade la especificidad de los sistemas culturales locales con sus formas previas de gestión.

En América Latina, por ejemplo, esto ha dado lugar a una situación compleja en la que el Estado ha optado por elaborar una política cultural en la que se enfrentan, en términos teórico-prácticos, diferentes concepciones de la cultura. Este enfrentamiento, sin embargo, se ha desarrollado muchas veces sobre los elementos, la infraestructura y el sistema cultural más o menos constituido en los países de la región. Ello ha generado una tensión creciente entre las finalidades propiamente nacionales y las internacionales que persigue el Estado con la política cultural. Por

4 Mattelart, A. (2007), “Globalización cultural y la valoración de la Conferencia Mundial de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural”. En: *1.ª Conferencia Internacional sobre Políticas Culturales*. País Vasco: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. p 45.

5 Osorio, J. (2009). Op. cit. p. 139.

ello, Yúdice y Miller⁶ consideran que el Estado no ha dejado de ser el *locus* clásico de las políticas culturales:

Más que proponer el fin del gran Estado, el capital opera con miras a redistribuir los recursos estatales de acuerdo con sus propios intereses. Y la difusión global del neoliberalismo tiene consecuencias dispares, al bifurcarse, como lo hace, entre objetivos comerciales y no comerciales y al reconectarlos luego de maneras aberrantes (p. 250).

Lo anterior se observa en el caso de México toda vez que antes de la neoliberalización la política cultural había pasado varias etapas en su proceso de consolidación, relativamente más intensas y marcadas que en otros países latinoamericanos. En ellas, de manera creciente desde la década de los sesenta del siglo XX, la influencia de los objetivos contrapuestos de los tratados y acuerdos internacionales en materia de cultura ha sido decisiva, aunque no del todo determinante. Ello nos recuerda el planteamiento de Williams⁷ al respecto de que la cultura, en tanto proceso social total, está sujeta a la hegemonía dominante, la cual, a su vez, da lugar y se opone a dinámicas residuales y emergentes: “la cultura dominante, por así decirlo, produce y limita a la vez sus propias formas de contracultura” (p. 137).

Siguiendo al autor, en la política cultural lo residual haría referencia a la apelación (nostálgica, conservadora y selectiva) a las modalidades, productos y relaciones generadas en el pasado. Está vinculado también con la función estratégica de cohesión

e identidad requerida desde la constitución de los estados nacionales hasta hace poco tiempo; por eso mismo, resulta inherentemente contradictoria a las formas dominantes de la cultura, a pesar de que comparte ciertos rasgos con ella.

Aunque sea criticable el uso de la cultura residual, profundamente excluyente de la diferencia, y reproductor de las desigualdades, lo cierto es que la gestión en torno a ella tenía un lugar, una función, y respondía a prácticas, imaginarios, cosmovisiones que daban sentido a la existencia de grupos y personas. Si lo residual era usado por el Estado, también escapaba de él en manifestaciones autónomas y resistentes (o rebeldes), y se combinaba con formas emergentes para pensar la realidad de otras maneras. Lo emergente, por su parte, también está en conflicto con la cultura dominante; sin embargo, su naturaleza es radicalmente distinta a la de lo residual. Esta pone de relieve la capacidad y la necesidad de la sociedad, o de una parte de ella, de hacer frente al proceso cultural dominante mediante la elaboración de propuestas no solamente alternativas sino tajantemente opuestas que nieguen las condiciones prácticas establecidas para el desarrollo cultural (la hegemonía como cultura y como ideología, que siempre se orienta hacia la subordinación de clases).

Hasta hace muy poco tiempo, e incluso en pleno neoliberalismo, la política cultural mexicana operaba a partir de la coexistencia de dinámicas culturales dominantes, residuales y emergentes, las cuales contribuían en mayor o menor medida a mantener en pie un sistema cultural bastante robusto de manera integral, aunque diversificado en sus objetivos y muy desigual en sus alcances. Hoy en día el escenario es contrastante y contradictorio; pareciera que, en el intento de cambiar el

6 Yúdice, G. y Miller, T. (2004). *Política Cultural*. Barcelona: Gedisa.

7 Williams, R. (1989). *Marxismo y Literatura*. Barcelona: Cátedra.

rumbo del país, de distanciarse del neoliberalismo, lo que ha logrado el Estado no es sino una versión mucho más recrudescida y desesperanzadora de él mismo, cuyas implicaciones en el sistema cultural se comienzan a sentir. El Estado neoliberal mexicano, hoy por hoy, lejos de reducirse o de ver su existencia amenazada, se mantiene sin oponerse a las tendencias del mercado o, más concretamente, de las empresas. De manera extraña, emplea formas autoritarias para consolidar su papel, bajo el imaginario ambivalente de la austeridad y la modernidad.

Parecería que, por lo menos desde hace dos años, hay una tendencia creciente a preservar los rasgos de la política neoliberal, que ya estaban anclados a la gestión de la cultura mexicana, mientras van desapareciendo –ante ojos incrédulos– los elementos residuales y, sobre todo, la posibilidad de lo emergente. Estos usos, alternativos u opuestos a los dominantes, contribuyeron a la consolidación, dentro y fuera del país, de la idea de la cultura como derecho y, por lo tanto, como patrimonio, como arte, como acervo, como educación y cultivo, en fin, como acceso democrático a la misma. Pero esto no quiere decir que, como en el sexenio anterior, la cultura esté *siendo* activamente mercancía; el neoliberalismo se está expresando de una manera mucho más cruda y desprovista de sensibilidad y de memoria histórica. Esto se ha hecho evidente con la invisibilización y el descuido de la dimensión cultural de la política mexicana en todas sus acepciones y usos; es como si el Estado se valiera, sin querer reconocerlo, de las tendencias internacionales que acompañaron el desarrollo del neoliberalismo para justificar la desatención tanto de lo residual, como de la elaboración de un proyecto cultural de Estado sustancialmente distinto.

Lo anterior se ha visibilizado recientemente con los recortes presupuestales, aparentemente adjudicados a la contingencia sanitaria, a diversos fondos e instituciones del sector cultural mexicano vinculados con usos residuales y emergentes de la cultura. Se ha planteado, sin embargo, que estos recortes estaban programados desde antes de que la pandemia apareciera, lo cual es probable por dos razones. Por una parte, permitiría la liberación de recursos para el desarrollo de otros proyectos políticos y, por otra, contribuiría, debido a la falta de continuidad de la gestión cultural, a invisibilizar o eliminar la generación de resistencias sociales o institucionales fundadas en el interés en la conservación patrimonial o en la defensa de la cultura y las expresiones locales. La relevancia de estos



cambios no sólo radica en la modificación de lo que representa la tradición para el país, sino también en los efectos que tendrá en la educación, el ambiente y la cultura en general. Todo indica que no se está desarrollando una propuesta emergente para el sistema cultural y que más bien se está desarrollando una ruptura histórica en su interior que no ha suplido ni buscado nuevos contenidos para las tareas fundamentales de consolidación, supervivencia y desarrollo identitario de México como nación, y de los mexicanos y mexicanas como personas. El recorte presupuestal al INAH, por poner un ejemplo, no se justifica por el hecho de que en periodos anteriores su importancia hubiera sido instrumental. Lo fuera o no, lo cierto es que condensaba sentidos de la existencia pasada y presente de importancia crucial para el futuro.

La pandemia del Covid-19 ha traído consigo el escenario perfecto para consolidar un proyecto que, al alejarse de lo construido hasta ahora, descarta valiosos aportes de una política cultural que, con sus aciertos y desaciertos, logró avances en distintas áreas. De cara a la emergencia, parece que todo se vuelve prescindible: la cultura, las universidades, la investigación científica, el patrimonio. Pese a ello, estamos convencidos de que no sólo es necesario,

sino posible, la elaboración de propuestas emergentes o radicalmente distintas a las prevalecientes con el fin de restituir el potencial subjetivante y crítico de la cultura. Como mencionan Yúdice y Miller⁸, “la cultura ha sido, indudablemente, un lugar clave de crítica para aquellos excluidos de las recompensas de la modernidad, y sus semillas políticas deben ser cuidadas por quienes aún tienen esperanzas en un futuro progresista” (p. 257). ¶

Referencias

- Mattelart, A. (2007), “Globalización cultural y la valoración de la Conferencia Mundial de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural”. En: *1ª Conferencia Internacional sobre Políticas Culturales*. País Vasco: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.
- Osorio, J. (2009). *El Estado en el centro de la mundialización. La sociedad civil y el asunto del poder*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Williams, R. (1989). *Marxismo y Literatura*. Barcelona: Cátedra.
- Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.
- Yúdice, G. y Miller, T. (2004). *Política Cultural*. Barcelona: Gedisa.

La máscara, la vida y la muerte

Por Fernando Betancourt Robles.

Soy coleccionista de máscaras desde hace más de 40 años, sobre todo de las enmarcadas dentro de la iconografía de la muerte, del diablo y de seres fantásticos que los acompañan en las combinaciones más inesperadas, además de que he sido portador de las mismas en innumerables obras de teatro, porque teatrero soy de profesión, he encarnado diversos personajes tanto de seres humanos como de animales y sé de cierto de la complejidad que significa darles vida a través de la gestualidad y la expresión corporal que debe acompañar a todo aquél que utilice la máscara creativamente.

Corrían los años cincuenta, mi mera infancia en el barrio de San Sebastián en la ciudad de San Luis Potosí, recuerdo que salía corriendo de mi casa hacia la esquina para ver pasar al *Fenómeno Jesusito*, una maravillosa mojiganga, una gran cabeza en un cuerpo pequeño que anunciaba la Sal de Uvas Picot y que hacía alucinar a todos los niños que acudíamos a disfrutar sus extraños bailes. También seguramente influyeron en mi gusto por las máscaras las fiestas patronales que en el barrio se celebraban en el mes de enero. Yo iba al jardín de San Sebastián, pues justamente en el atrio de la iglesia se podía presenciar la entrada de la cera a la iglesia luego de recorrer las calles aledañas. Los participantes formaban una caravana cuyos integrantes cargaban estructuras de carrizo

rectangulares adornadas con velas, cera escamada y listones de vivos colores que la feligresía llevaba a regalar a la parroquia; los participantes iban guiados por una adornada estrella que en la punta de un palo un hombre “bailaba” para guiar las ofrendas, a la estrella que parecía una piñata se le llamaba *la marmota* e iba siempre al inicio de la peregrinación.

Junto con el desfile entraba *el loco de la danza*, un fabuloso personaje enmascarado que se mezclaba con los danzantes de atuendos prehispánicos, los cuales bailaban al ritmo de la chirimía y los tambores o de la banda de música mientras él hacía mil travesuras; *el loco*



Máscara de diablo con iguana. Madera. Estado de Guerrero. Colección del autor.

año 7 número 27 – agosto–octubre 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

- 42 -

organizaba a los espectadores por medio de un pequeño látigo llamado *chicote* que hacía restallar contra el piso y en el aire obligando al público a hacer un círculo en torno a los danzantes y así disfrutar de sus bailes. *El loco de la danza* portaba una máscara de diablo y un estrafalario vestuario, encima de su traje de manta lucía pieles de animales y trozos de cuerda y telas diversas, también portaba en una de sus manos una muñeca sin ojos y con unos cuantos mechones de pelo. Ese personaje es quien más llamaba mi atención pues era muy ágil y saltarín y le picaba las costillas y las nalgas a la gente con su *chicote*, yo no le quitaba el ojo de encima a todas sus travesuras, con las que paradójicamente organizaba la fiesta.

También por esos años infantiles comenzó mi gusto por el circo, qué alegría ver a los payasos musicales tocando el botellófono (innumerables botellas colgadas, con diferentes niveles de agua y tocadas como una marimba colgante), yo veía su maquillaje como si fuera una máscara. Seguramente mi gusto adolescente por la lucha libre me marcó, imposible olvidar a los luchadores enmascarados y su agilidad y destreza; como actor he trabajado dos o tres ocasiones en arenas de lucha haciendo teatro, y en alguna obra representé a un personaje que era un luchador enmascarado.

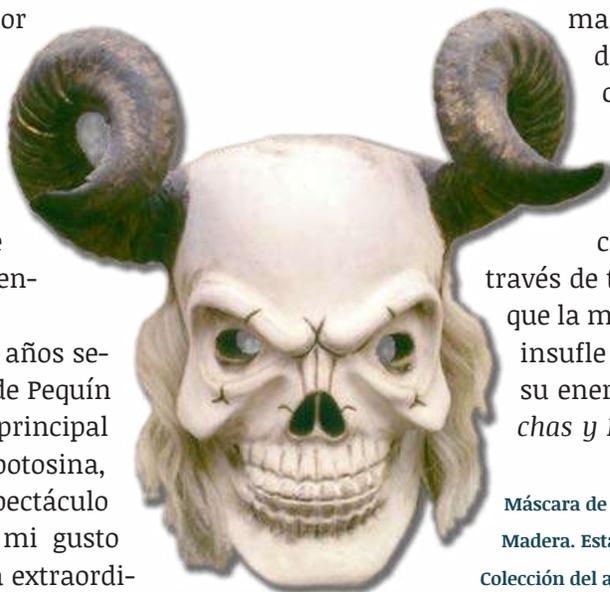
A principios de los años sesenta llegó la Ópera de Pequín al Teatro de la Paz, el principal teatro de la capital potosina, y presenciar su espectáculo acabó de reafirmar mi gusto por las máscaras y la extraordi-

naria gestualidad que las acompañaba. De ahí en adelante empezaron mis visitas a los barrios de la ciudad en la celebración de sus festividades. He tenido también la oportunidad de recorrer el país y he visto innumerables manifestaciones de folklore tradicional en donde las máscaras ocupan siempre un papel relevante, de ahí seguramente mi gusto por coleccionarlas. He logrado reunir unas ciento cincuenta, hechas con distintos materiales, madera, cartón, piel, etc. de distintos lugares, Guerrero, Oaxaca, Sinaloa, San Luis Potosí, Zacatecas, Chiapas, Hidalgo, Nayarit, Sonora, Guanajuato, Ciudad de México, Michoacán Tlaxcala, entre otros.

Ya en el año de 1967, cuando en el decimonónico Teatro Alarcón de la capital potosina fundamos el grupo de teatro Zopilote, un grupo de teatro popular con el que durante treinta años recorrí pueblos y ciudades de todo el país y de otros países, en varios de los trabajos que presentábamos utilizamos máscaras, por ejemplo en obras como *Luchas y Mitotes en el nuevo Mundo* donde usamos máscaras de tipo prehispánico, o *Fábulas de Ayer y Hoy*, espectáculo con máscaras de diversos ani-

males, lo cual requería de una muy buena condición física y técnicas de expresión corporal, dado que las emociones deben fluir a

través de todo el cuerpo para que la máscara cobre vida e insufla a todo el personaje su energía. En la obra *Luchas y Mitotes en el nuevo*



Máscara de calavera con cuernos.

Madera. Estado de Michoacán.

Colección del autor.



Máscara de calavera con cuernos. Madera. Estado de Michoacán. Colección del autor.

Mundo me tocaba representar a un ser malvado vestido de cura y para caracterizarlo utilizaba una máscara “bailada”, es decir una máscara ya usada por un indígena en una festividad, la conseguí en San Miguel Zapotitlán, municipio de los Mochis Sinaloa; era tal la energía de la máscara que me resultaba un gran apoyo para transformarme en un ser terrorífico, tal como fueron vistos los españoles por los habitantes originarios, cuando durante la conquista aparecían a caballo y con sus aparatosas armaduras.

Dice Paul Westheim en *La calavera*¹: “La carga psíquica que da un tinte trágico a la existencia del mexicano, hoy como hace dos o tres mil años, no es el temor a la muerte, sino la angustia ante la vida, la conciencia de estar expuesto y con insuficientes medios de defensa a una vida llena de peligros”. Quizá afirmó lo anterior, influido por la extraordinaria variedad de máscaras de calaveras que aparecen a lo largo y ancho del país, en realidad aludía al uso ritual de la máscara en la cultura popular de los pueblos del mundo; me parece que además de la angustia ante la vida pudo perfectamente incluir el gusto por lo festivo.

La representación de la muerte –esqueleto o calaca– ha estado presente siempre en el pueblo mexicano, como entidad recreada lúdicamente y a la que se le rinde también profundo respeto; nacer, vivir, morir, renacer, lleva al arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma² a afirmar

que en México “no hay vida sin muerte”. Esa forma tan natural de ver la muerte los primeros dos días del mes de noviembre, exorciza la finitud humana en un ritual lúdico y tal vez terapéutico. A la implacable parca podemos mirarla en México representada en múltiples esculturas y máscaras, testimonios artísticos de un pasado ajeno a la solemne rigidez del judeocristianismo. La muerte va siempre a nuestro lado, acompañándonos en las tragedias y en los sepelios, pero también en el jolgorio y en la celebración.

Recuerdo además, una anécdota contemporánea que encontré en una historieta de la Familia Burrón³ del inolvidable Gabriel Vargas⁴: Un buen día Borola Tacuche de Burrón⁵ se da cuenta que lleva un esqueleto dentro en su propio cuerpo, es decir a la muerte, e inmediatamente va con un cirujano a que se lo extirpe, pero ya sin osamenta alguna tiene que reptar como una serpiente, cosa que le parece inaceptable por lo que de inmediato resuelve la situación volviendo al médico para que se lo ponga; metáfora afortunada de cómo la muerte como esqueleto sostiene a la vida. De manera fantasiosa Gabriel Vargas toca una verdad trascendente, *la huesuda*, uno de los nombres con los que los mexicanos aludimos a la muerte va

1 Westheim P. (1971). *La calavera*. Ediciones Era. México.

2 Eduardo Matos Moctezuma (Ciudad de México, 1940). Arqueólogo y antropólogo mexicano, fundador y director de 1978 a 1982 del Proyecto Templo Mayor, en la Ciudad de México.

3 La Familia Burrón es una historieta mexicana creada en 1948 por Gabriel Vargas. Publicada hasta 2009, con 1616 números y más de 60 años de publicación ininterrumpida.

4 Gabriel Vargas Bernal (Tulancingo, 1915 – Ciudad de México, 2010). Historietista mexicano.

5 Es la jefa de la familia y el personaje principal de la historieta *La Familia Burrón*.

siempre con nosotros, finalmente el esqueleto en un sentido estricto nos permite caminar erguidos, pero también los huesos como representación visual de nuestra finitud nos sostienen.

Ciertamente la máscara de calaca que representa a la muerte siempre ha ido acompañada de su contraparte la vida, generalmente representada por el diablo, una noción pagana en el centro de las celebraciones católicas. También la existencia humana está representada de otras maneras, en las mascararas de animales, plantas, ángeles, procacidades y bromas, monstruos y deidades; lo puedo constatar en la colección que he logrado reunir. En su increíble diversidad la experiencia mortal expresa todos los sentimientos humanos, los sueños, los deseos, los temores, y eso es lo que las máscaras expresan lúdicamente para curarnos del espanto de la realidad.

La utilización de la máscara en el arte popular mexicano (en la plástica, el teatro, la danza, la pintura) siempre ha estado presente en múltiples situaciones, especialmente en las festividades tradicionales de las comunidades indígenas, pero también en las urbes mestizas, y de manera natural se ha ido incorporando cada vez más a la escena y a la representación plástica contemporánea.

Considero importante señalar que la máscara sólo es muda en los museos y en colecciones como la mía, pues en realidad las máscaras, a través de los tiempos y las culturas, siempre se han acompañado abiertamente de gruñidos, gritos, expresiones de júbilo y dolor, palabras, cantos, etc. Y habría que añadir que además del acompañamiento de las emociones sonoras de quien la lleva puesta, la máscara se complementa a través de la gestualidad corporal pues tan sólo portarla no es sufi-

Máscara de diablo
amarillo. Madera.
Estado de Guerrero.
Colección del autor.



ciente para comunicar la complejidad de las emociones humanas, a fin de cuentas, todo el cuerpo es nuestra máscara.

Las máscaras de diablos y muertes y los seres fantásticos que integran, siempre han estado ligadas a la totalidad de las emociones, incluso las más subjetivas o discretas. En el caso de la máscara de calaca funciona en buena medida como una manera de atenuar los temores frente al final de la vida familiarizándonos con su representación, volviéndola tan grata y aceptable como el *pan de muerto* o las *calaveritas de dulce*; en las de diablo y los seres sexuales y lúdicos puede funcionar las máscaras como un ente trasgresor que acicatea las buenas conciencias y le dice a quienes las portan u observan que se pueden romper las inercias del comportamiento humano, que es bueno relajarse de vez en cuando e ir en contra de los convencionalismos institucionalizados por el poder, que la vida puede ser *a toda madre* y que además del sufrimiento inevitable, dada la condición trágica de la existencia humana, también estamos en esta tierra para el gozo y la rebeldía y no sólo para el sometimiento y la falta de imaginación. ¶

Referencias

- Vargas, G. (2002-2006) La familia Burrón, 10 tomos con 12 ejemplares cada uno. Porrúa, México.
- Westheim P. (1971). La calavera. Ediciones Era. México.

Tuve que apretarle para sangrar.

Entrevista con Edgar Palacios

Por Gonzalo Enrique Bernal Rivas.

Presentación.

El texto que presentamos a continuación es un fragmento de la entrevista realizada en 2017¹ a Edgar Palacios², uno de los artistas de performance más destacados en Aguascalientes³. Su trabajo, que aborda el tema del suicidio desde 2015,

podría describirse como pertinente puesto que Aguascalientes es uno de los estados con índice de suicidio más alto a nivel nacional. Mencionaremos brevemente algunos de los datos sobre el suicidio en México correspondientes al año en que se realizó la entrevista y sobre el caso particular de Aguascalientes para contextualizar el trabajo de Palacios, en el momento de la conversación que sostuvimos con él.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)⁴, en 2017 las localidades mexicanas con más de 15 mil habitantes, la tasa de suicidio fue mayor (5.3 por cada 100 mil habitantes), mientras que en aquellas en las que había menos de 15 mil, la tasa fue menor (4.8).

En ese año fueron más los hombres que las mujeres que murieron por suicidio. La tasa de suicidio fue de 8.7 por cada 100 mil hombres y de 1.9 por cada 100 mil mujeres.

De acuerdo con la edad, los jóvenes de entre 10 y 24 años tuvieron la tasa más alta, con 9.3 suicidios por cada 100 mil personas en ese rango de edad. Además, para los jóvenes entre los 15 y los 29 años, el suicidio fue la segunda causa de muerte.

En lo referente a la escolaridad de las personas que fallecieron por suicidio en 2017, las personas que habían cursado al-

1 Entrevista realizada en la ciudad de Aguascalientes, Ags. el 2 de septiembre de 2017.

2 Edgar Palacios nació en la ciudad de México en 1987, ha residido por 25 años en Aguascalientes, Ags. Estudió la Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad de las Artes de Aguascalientes. Ha tomado talleres de arte-acción con artistas de la talla de Elvira Santamaría, Pilar Villela y Alastair MacLennan y ha participado en festivales de performance como el 3er Festival Internacional de performance Corpórea en Zacatecas, México y en el Festival Lunas de invierno en Sancti Spiritus, Cuba. <http://desformance.blogspot.com/>

3 Aguascalientes es una de las 32 entidades federativas de la República Mexicana. Su capital es la Ciudad de Aguascalientes, ubicada en el municipio del mismo nombre. De acuerdo con la Encuesta Intercensal 2015 del INEGI cuenta con 1,312,544 habitantes. Cuenta con una superficie de 5,680.330 kilómetros cuadrados, que representa el 0.3 por ciento de la superficie de México. Colinda al norte, este y oeste con el Estado de Zacatecas; al sur y este con el de Jalisco. Su división política se compone de 11 municipios. Coordenadas geográficas extremas: Al norte 22° 27', al sur 21° 38' de latitud norte; al este 101° 53', al oeste 102° 52' de longitud oeste.

<https://www.aguascalientes.gob.mx/>

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

gún grado de secundaria fueron quienes presentaron un mayor índice de suicidio, con 33.2%. Asimismo, el 65.5% de las personas que se suicidaron en 2017 trabajaban y, de ellos, el 74.1% eran hombres.

El 76.3% de los suicidios ocurrieron en casas particulares en 2017 y 8 de cada 10 fueron por ahorcamiento. El segundo método usado por los hombres fue el disparo con arma y el segundo empleado por las mujeres fue el envenenamiento.

En Aguascalientes, la tasa de suicidios en 2017 fue de 10.1 personas por cada 100 mil habitantes, lo cual lo llevó a convertirse en el segundo estado con mayor cantidad de suicidios en México, superado solamente por Chihuahua y muy por encima de la media nacional (5.2 suicidios por cada 100 mil personas).⁵

* * * * *

Entrevista con Edgar Palacios

Gonzalo Bernal (GB): Háblame sobre *Magenis*.

Edgar Palacios (EP): Una amiga que es productora, Rolando y yo pensamos en presentar una pieza. Rolando hizo un taller de performance. Es una historia larga. Él tiene un proyecto que se llama *Guggenheim* Aguascalientes. En el taller nos reuníamos una vez a la semana a hablar de performance y de arte contemporáneo. Él nos daba cátedras privadas.

Yo escribí un guion a mi manera, sin saber cómo se hace un guion teatral. La historia tenía que ver con un problema familiar, era una descripción de 4 acciones y se lo

di a Rolando. La pieza se llama *Magenis*, la presentamos en diciembre de 2015. Eran 4 *Magenis*. *Gina, Iván, Magenis* y yo. En cada acción interpreté a un personaje, eran mis dos primos, mi tía (la hermana menor de mi papá) y yo. La pieza hablaba de cómo ella intentó quitarse la vida junto con uno de sus hijos. En la primera acción, que era *Iván*, yo hice todo lo que, a partir de testimonios de mi familia y de la policía, sabía que Iván había hecho antes y durante el acto de que su mamá se empastillara⁶. Luego hice *Rubén*, sobre mi primo que murió, él tenía una enfermedad que se llama síndrome de Smith-Magenis⁷. Pueden estar bien y de repente se les va la chispa, tienen un umbral del dolor muy alto, él se mordía y se sacaba la sangre y parecía que no sentía, te abrazaba. Tenían que estarlo empastillando para que estuviera relajado. Mi tía Gina tenía muchos problemas con el alcohol y depresión. Un día intentó quitarse la vida junto con él. El otro hijo los encontró tirados, pero pensó que estaban dormidos. Salió de la casa, regresó, se habla de que estuvo cenando frente a ellos mientras estaban tirados ahí, no le extrañaba que no se hubieran movido en todo el día, y hasta el día siguiente le llama a mi papá hasta acá, porque ellos estaban en México. Y le dijo: “mi mamá no se despierta, creo que tomó”. Mi primo Iván no entendía en su cabeza. Cada vez que mi papá me lo contaba me daba coraje porque parecía que él no quería hacer nada por el problema.

Yo traté de recrear esto en una habitación de 15m², todo oscuro. Rolando estaba todo vestido de negro con una lámpara. Hicimos un audio, hice cuatro

5 INEGI (2019), “Estadísticas a propósito del día mundial para la prevención del suicidio”. Disponible en: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/suicidios2019_Nal.pdf (Última consulta: 10 de junio de 2020)

6 Ingerir una cantidad excesiva de pastillas medicinales o estupefacientes.

7 <https://rarediseases.info.nih.gov/espanol/11853/sindrome-de-smith-magenis>

tracks partiendo de diálogos y entrevistas que tienen que ver con la enfermedad y mezclándolos con cuatro canciones de un maestro de la universidad que es compositor y que me dio clases. Cada *track* era para cada personaje. Omar Fraire me pasó los sonidos y yo le pedí permiso para modificarlos. Entrabas como espectador. No había sillas. No veías nada. Te quedabas parado hasta que presionábamos *play*. Yo me iba moviendo conforme al audio tratando de recrear la situación. Para mí fue muy pesado. Al último ya no quería. La pieza se presentó durante un mes. Un personaje por semana, de miércoles a domingo. Seis veces diarias.

En *Rubén*, había una parte en la que Rolando, como no se veía, sólo aparecían las pastillas y me las daba. En un momento yo tenía que recrear un ataque que a mí me tocó ver en el que Rubén se azotaba. Cuando yo estaba ahí me pegaba y Rolando me decía: “tranquilo”. Terminaba todas las noches muy golpeado y todavía me iba a trabajar. Fue una etapa muy dura. Rubén tenía once años, pero era como un niño de cinco. De repente era muy brillante. En otro momento muy bonito, hicimos un rompecabezas grande porque él armaba los rompecabezas al revés, sin ver la imagen. Me arrepentí mucho de no haber podido registrar cuando hacía eso, de no haberme acercado más.

Cuando hice *Gina* rayé toda la habitación. Quedó impresionante. Teníamos fotos de la familia. Yo empecé a rayarlo todo con el contenido de la carta que escribió cuando se suicidó, pero pues imagínate, lo tuve que hacer unas 20 veces, entonces el cuarto quedó tapizado. No veía, nada más rayaba. Trataba de escribir, pero con la obscuridad y la adrenalina no era muy legible. Traté de hacerlo más corporal, de meterme en el cuerpo y el sonido.



‘Magenis’, de Edgar Palacios, 2015.

GB: ¿Qué pasó con tu tía?

EP: Al final, llegaron los paramédicos y se llevaron a mi tía. Rubén falleció. Ella estuvo internada en el hospital un rato y ya después estuvo en el reclusorio. Acaba de salir, este año.

GB: ¿Qué tan alto es el índice de suicidio en el estado de Aguascalientes?

EP: Es el segundo estado con mayor índice de suicidio en México. Ahorita van 98. Casi son 10 por mes. A mí me hace pensar muchas cosas. Pienso en los problemas que yo tuve –igual yo lo pude haber intentado–. Amigos míos lo intentaron. Sí he estado relacionado con el tema sin quererlo. En preparatoria un amigo se empastilló y estaba agonizando. Su papá nos habló específicamente a mí y a otro joven: “está preguntando por ustedes”, llegamos y estaba llorando, me abrazó, todo mal. Pasaron ese tipo de cosas. Muchos años después otra amiga tuvo esos problemas. Luego pasó esto con mi familia. Lo veo en el estado “¿Qué necesita la gente?” –platico con mi mamá– “pues dinero, trabajo”. Pues sí, pero no puede ser que si no tienes eso te tengas que matar. Hay mil y un formas de hacer dinero. Y además la gente aquí

se suicida por cosas muy simples, la verdad. Un adolescente murió el miércoles, el día que tocamos. Me acuerdo que hasta lo *posteé* en la dedicatoria. Tenía 15 años y se ahorcó. Sin decir nada. Yo por eso hago esto, la vida es tan bonita que me permite hacer este tipo de cosas. Que la gente se ofenda cuando vea lo que hago, que la gente llore, que me escupa, que me vea feo, son experiencias que te hacen sentir vivo. Yo le decía a mi mamá cuando entré a la Universidad: “Yo quiero estar en los libros de historia. ¿Qué tienen ellos que no tengo yo? Yo también quiero hacer cosas”, pero desde lo que a mí me gusta, desde esa idea loca que tengo y desde lo que veo.

GB: ¿Cuánto tiempo pasó entre el incidente y la pieza?

EP: Un año, Rubén murió en 2014.

GB: ¿Magenis marcó tu producción posterior?

EP: Sí, a partir de *Magenis* empecé a trabajar con cuestiones de suicidio. Por ejemplo, la acción *Por eso cuando naces lloras* que presenté en el 3er Festival Internacional de performance *Corpórea en Zacatecas*⁸ (2017).



'Magenis', de Edgar Palacios, 2015.

Deshice maíz y chile de árbol en el piso y todo lo que quedó lo encapsulé. Me comí las cápsulas. Después tomé otras, puse unas frente a una calavera de barro y repartí otras entre los espectadores. Después le metí algunas a la calavera y le movía la mandíbula con el hilo que tienen las calaveras del día de muertos y se le empezaron a salir.

GB: Cuéntame sobre “Rito pagano de arte contemporáneo”.

EP: Esa es una pieza de 2017. Es la última pieza de la serie en la que me tapo la cabeza. Me encanta incomodar. Este joven, el Chad, cuando me conoció en un performance que hice ahí mismo, me decía: “me gusta lo que haces, pero no entiendo”. Para mí es como cuando conoces a alguien, me presentas a la persona y si te cayó bien o mal pues lo toleras, tienes que estar ahí. Te tienes que adaptar a la situación. Yo le dije: “vamos a hacer algo. Te invito a tocar unas piezas musicales tuyas y tú ayúdame a desconcertar al público”. Él tocó tres canciones suyas. En la tercera se quedó tocando la guitarra y silbando. Se dio una vuelta y entró a la habitación donde hice la acción. Una amiga ya sabía de qué se trataba, entonces ella dio el paso, fue la primera que entró, entonces todos entraron. Adentro estaba yo. En cuanto empezaron a entrar reproduce el audio y sucedió todo lo demás. Se escuchó una mezcla, una pieza que hicieron Rolando, Omar y Remi, un baterista de aquí. Hicieron un instrumento que se llama *chapareque*, que está conformado por dos raíces y un cable tenso, te pones un extremo en la boca y es como la caja de resonancia y le pegas con algo, es maravilloso. La pieza se hizo a partir de él. Tiene que ver con el proyecto *Guggenheim* y todo el proyecto de Rolando. En el audio

8 <http://festivalcorporea.com/>



'Rito pagano de arte contemporáneo' de Edgar Palacios, 2017.

se combinó una pieza de *chapareque*, con un audio del disco de Omar y grabaciones que yo tenía de sonidos hechos con piedras. Era *noise*.

Yo estaba sentado en la cabecera de una mesa y tenía la cabeza cubierta con una tela larga de color rojo. Tenía velas, maíz y gasolina para prender el maíz.

A mí me da por dibujar líneas y termino en triángulos y círculos. Relaciono el círculo con los ciclos de la luna. Lo que hice ahí fue que cuando ellos llegaron puse una vela en donde yo estaba y conforme vi que el público se acomodó en una media luna frente a la mesa puse una vela en cada punto donde estaba esa figura. Estoy haciendo este tipo de piezas para acercarme a cuestiones que tienen que ver con el ritual. Quiero crear rituales paganos tal vez. Quiero probar un poco con eso en relación a las maneras de suicidio que hay en Aguascalientes.

En abril hubo una exposición en la Universidad Autónoma de Aguascalientes que se llamó *Arte de denuncia*. Yo fui el único que dijo: "no tengo una pieza para tu galería, me voy a amarrar afuera". Pero ellos no lo entendían. Algo que a mí me molestó, pero creo que lo resolví bien fue

que Jaime Lara, un maestro, me mandó un correo diciendo: "buscan alguien que dé entretenimiento para la inauguración de la galería". Me contactó una joven de gestión cultural de la Autónoma que estaba todavía estudiando y le pregunté: "¿qué hay que hacer?". No sabían explicarme nada. Le dije: "yo quiero hacer una acción, pero la verdad no te puedo decir qué voy a hacer porque necesito ver el espacio, me gustaría improvisar un poco ahí". Me preguntó: "¿cómo te presentamos?", y le respondí: "a mí no me gusta que me presenten, más bien serían dos o tres minutos en silencio todos, o sea, que nadie de ustedes diga nada, para que el público entienda que tiene que estar así y que pasen las cosas". El performance que presenté se llamó *Se cansó de sí* y lo hice recientemente, en abril de este año. Tomé una cuerda y la empecé a aventar a un árbol. La aventaba y la aventaba, lo hice como unas treinta veces. No quería llegar. De repente abracé el árbol. Me quedé ahí un momento. Amarré el árbol y me amarré yo. Caminé hacia una cajita de madera donde quería guardar un pedazo de la cuerda. Caminé mientras la cuerda se estiraba cada vez más. Me puse la máscara en la cabeza y seguí estirándome. Me estiraba a tal grado que mi cuerpo reaccionaba. Quería tomar la cajita, pero no alcanzaba, no medí bien. Por fin la tomé. Me di la vuelta. Tomé la cuerda, le puse gasolina y le prendí fuego. La cuerda se deshizo. Metí un pedazo diminuto de la cuerda en la caja. Me quité la máscara, la doblé, puse la caja encima y me fui a la galería. Rompí su cordón de inauguración y entré. Todos estaban afuera de la galería. Escribí la fecha en piso y salí. Al final todos se le quedaban viendo a la fecha. Y yo decía: "¿no viste todo lo que pasó para que te le quedés viendo una hora?". Fue extraordinario.

BG: En “Rito pagano de arte contemporáneo” hubo un momento en el que te hincaste y te quitaste la máscara. Le pusiste la máscara a alguien más y le gritaste para que no se moviera.

EP: Lo envolví todo, le di la vuelta. Me hincué y le tomé las manos. Le dije “¿ya ves que no nos iba a pasar nada? ¿ya ves que iba a estar todo bien?”. Fue como hablarme a mí mismo. Después le quité la máscara, pero él se venía y yo le movía cabeza y él se venía y de repente, sin querer, le grité: “¡Quédate ahí!” pero ayudó mucho a todo el diálogo de eso que estaba haciendo. El grito, la música. Después me acerqué a él, más suavemente, le quité la máscara, lo acaricié y le dije: “perdón hermano, gracias”, acariciándolo como un gesto humano, como si hubiera sido mi amigo o se hubiera sentido mal. Era como: “aquí estamos, somos carne, somos vida, gracias por venir”. Yo siempre trato de agradecer al público que va, por darme 15 o 20 minutos del tiempo valioso que tienen para ver algo que aparentemente no va dentro de lo que sucede diario.

GB: ¿Los granos de maíz tienen relación con los dientes como dice Juan Vizcaino (quien ha reseñado trabajo de Edgar Palacios)?

EP: No, para mí tienen más relación con la tierra. Como un elemento que puede ser la relación entre todos, entre los mexicanos.



‘Rito pagano de arte contemporáneo’ de Edgar Palacios, 2017.

GB: ¿Por eso la sangre tenía que ir con los granos?

EP: Sí.

GB: Le prendiste fuego ¿Planeaste que el maíz tronara o pasó por accidente? ¿Era maíz palomero?

EP: Pasó por reacción del fuego, pero no me pasó por la cabeza. Era maíz normal.

GB: Te cortaste la mano izquierda para obtener la sangre. ¿Con qué lo hiciste?

EP: Con una navaja. Pensé que iba a ser más fácil, pero sí me costó trabajo. Estaba nueva, pero tengo piel de elefante. Tuve que apretarle para sangrar. ¶

Soñando con Marienbad. Los recursos oníricos de 'El año pasado en Marienbad'

Por Ricardo A. González Cruz.

Contar una historia que se sienta como un sueño no es una tarea fácil. Esa lógica tan particular que se opone al estado de vigilia, la manera en que el tiempo se distorsiona, los acontecimientos inverosímiles que se presentan como si fueran lo más natural del mundo, son elementos que dan forma a estas pequeñas historias que experimentamos cada noche al dormir y comúnmente olvidamos al despertar. Para retratar estas sensaciones en cualquier medio, los artistas no sólo tienen que dominar sus recursos narrativos, sino que deben reinventarlos, a veces incluso yendo en contra de lo que se considera "correcto", tratando de crear la atmósfera adecuada para representar no a la realidad, sino un proceso mental.

En el caso del cine, uno de los grandes ejemplos de atmósfera onírica es *El año pasado en Marienbad*¹. Esta cinta de 1961, dirigida por Alain Resnais² a partir de un guion de Alain Robbe-Grillet³, es un ejemplo de la *Nouvelle Vague*, movimiento esencial dentro del cine moderno, al que

también pertenecen exponentes como Jean-Luc Godard⁴ y François Truffaut⁵. Aunque originalmente dividió a la crítica, ahora se le reconoce como una obra esencial en la historia del cine y distintos realizadores la han mencionado como una de sus influencias. Aunque hay muchas otras cintas que tratan el tema onírico de manera más directa, con historias que ocurren dentro de sueños o centrándose específicamente en el acto de soñar, esta película consigue recrear su atmósfera sin mencionarlos explícitamente. Dicho de otra forma, *El año pasado en Marienbad* no es una película acerca de sueños, sino una película que logra sentirse como un sueño. Considero esto una gran ventaja ya que, después de todo, cuando soñamos generalmente no estamos conscientes de estar soñando.

La trama es la siguiente: en un lujoso hotel poblado por un grupo de personajes elegantes, un hombre se acerca a una mujer y le dice que ellos se conocieron el año anterior y tuvieron un intenso romance. Asegura que iban a escapar juntos pero la mujer le pidió esperar un año. Ahora que el plazo se ha cumplido se vuelven a encontrar y él espera que ella cumpla su prome-

1 L'Année dernière à Marienbad. Dir. Alain Resnais. Francia. 1961.

2 Alain Resnais (Vannes, 1922 – París, 2014). Director y guionista de cine francés.

3 Alain Robbe-Grillet (Brest, 1922 – Caen, 2008). Escritor y director francés.

4 Jean-Luc Godard (París, 1930). Director de cine franco-suizo.

5 François Roland Truffaut (París, 1932 – París, 1984). Director, crítico y actor francés.

sa, pero ella no recuerda nada de eso. No queda claro si estos acontecimientos son inventados por el hombre, o si ocurrieron en realidad y la mujer los olvidó, pero la descripción de los recuerdos está presente a lo largo de toda la película. Mientras tanto, una presencia siniestra acecha siempre a la pareja: un hombre alto y delgado que posiblemente sea el esposo de la mujer. Este aprovecha cada oportunidad para demostrar su superioridad sobre el otro hombre, especialmente al vencerlo en diversas partidas de nim⁶.

La historia misma se presta a un tratamiento onírico cada vez que el hombre narra los eventos del año anterior, al no saber si son recuerdos, sueños, alucinaciones o simples invenciones. Esta narración no confiable es uno de los recursos utilizados en la cinta, pero Resnais y Robbe-Grillet no se conforman con eso y le dan a toda la película la sensación nebulosa que la caracteriza. No sólo ignoramos la verdad sobre los hechos narrados por el hombre, sino que la presencia misma del hotel y sus habitantes se siente etérea, desprovista de toda realidad. Los créditos no indican que la película sea una adaptación, pero Jacques Rivette opinaba que Robbe-Grillet, al escribir el guion, estuvo influido por la novela *La invención de Morel*⁷, de Adolfo Bioy Casares. El guionista reconocía haber leído el libro, pero negaba que tuviera relación con la película⁸. Sin embargo, en la novela de Bioy Casares hay personajes que resul-

tan ser sólo imágenes, “grabaciones” holográficas de personas reales, condenados a repetir una serie de acontecimientos indefinidamente⁹. Esa misma sensación se tiene al ver a los personajes de esta cinta.

Pero al intentar entender cómo se logró la atmósfera de la película, es otra obra literaria la que puede servir como comparación, especialmente al comparar su proceso de creación. En la novela *Los inconsolables*¹⁰, el autor Kazuo Ishiguro consigue imitar la sensación del sueño con una historia que en un primer momento parece tan realista como su obra previa, pero que pronto revela una lógica completamente irreal: personajes que aparecen y desaparecen de repente, simbolizando distintos aspectos del protagonista; espacios que desafían toda lógica, tiempos que se estiran y se contraen de forma simultánea, provocando una sensación permanente de urgencia, como si en todo momento estuviéramos a punto de despertar pero no lo lográramos. Unido a la elegante prosa de Ishiguro, el resultado es a partes iguales cautivador y desesperante. Esta novela fue escrita antes de que el autor incursionara en la ciencia ficción y la fantasía de sus obras más recientes, cuando era conocido como un escritor realista, por lo que resulta curioso imaginar cuál fue su proceso para lograr esa atmósfera tan alejada de sus anteriores trabajos.

Parte de ese proceso fue analizar lo que él llama “la gramática de los sueños”. En una entrevista dijo al respecto “Mi esposa mencionó que el lenguaje de los sueños es un lenguaje universal. Todos se identifican con él, sin importar de qué cultura vienen.

6 Juego en el que se colocan varias fichas en filas y los jugadores tienen que retirarlas. En cada turno el jugador puede quitar las fichas que quiera, pero sólo de una fila. En la variante que se presenta en la película, quien retira la última ficha es el perdedor.

7 Bioy Casares, A. (1940). *La invención de Morel*. Argentina: Losada.

8 <http://ellamentodeportnoy.blogspot.com/2005/10/el-ao-pasado-en-marienbad-de-alain.html>

9 Para más información sobre la relación entre el libro y la película, revisar <http://sensesofcinema.com/2000/novel-and-film/marienbad/>

10 Ishiguro, K. (2017). *Los inconsolables*. México: Anagrama.

En las semanas siguientes, empecé a preguntarme: ¿Cuál es la gramática del sueño?¹¹ El análisis resultante quedó registrado en una lista de “técnicas de sueño” que incluye elementos como “Comprensión demorada (ENTRADA/SALIDA)”, “Poses extrañas—poses figurativas + metáforas”, “Periodos de tiempo distorsionados”, “Monólogos extendidos, tangenciales”, “Familiaridad injustificada con la situación (o persona o lugar)”, “El modo narrativo de la antorcha tenue” y “Multitudes—Uniformidad injustificada”¹². Ishiguro hizo esta lista para su uso personal, por lo que puede ser difícil entender a qué se refiere con algunas de estas técnicas, pero en otras se puede adivinar el significado.

Tal vez Robbe-Grillet y Resnais no redactaron una lista de recursos como la Ishiguro, pero deben haber tenido presente algo similar. Conocen las reglas es evidente por la forma en que las rompen, alejándose de la narrativa tradicional del cine clásico. No hay interés por crear un espacio consistente dentro de la obra, las escenas se presentan sin aclarar su ubicación temporal y los acontecimientos se suceden sin relación lógica. Todo esto, que sería un problema desde la perspectiva clásica, otorga a la cinta su interés especial. Las imágenes conseguidas por Resnais no están hechas con el propósito principal de contarnos algo; la trama parece sólo un pretexto para confundirnos y provocarnos sensaciones. Y si sus creadores no nos dejaron una lista como la de Ishiguro, podemos hacerla a partir del visionado de

la película, donde encontraremos recursos como: despersonalización, inmovilidad injustificada de los personajes, *match cuts* que rompen la continuidad, cambios súbitos de ubicación, mezcla de significados a partir de la edición, sombras que no corresponden con la realidad, atmósfera sonora, música ominosa, voces solemnes, entre otros. Veamos ejemplos de algunos de estos recursos.

Para empezar, los personajes toman el papel de representaciones, como símbolos o arquetipos, debido a la ausencia de nombres en toda la película. En los créditos sólo se incluyen los nombres de los actores, los personajes nunca se nombran entre sí. El guion se refiere al trío protagonista como A, X y M (la mujer, el hombre y el esposo, respectivamente) pero eso nunca se menciona en la cinta. Despersonalizarlos de esta manera ayuda a que mantengamos una distancia con ellos y podamos sentirlos ajenos e irreales.

Este sentimiento de irrealidad se apodera de todo desde la secuencia inicial, cuando se nos presentan los grandes y ornamentados espacios dentro del hotel mientras una *voz en off* va apareciendo poco a poco, mezclándose luego con los parlamentos de un actor sobre un escenario, representando el final de una obra que es vista por la multitud embelesada e inmóvil. Esta inmovilidad se repite a lo largo de toda la película: en varias escenas y sin una razón aparente todos detienen lo que están haciendo, para segundos después continuar como si nada hubiera pasado.

Así vemos a estas esculturas humanas sentadas alrededor de una mesa, jugando cartas o de pie frente a un mostrador. ¿Acaso todos estos personajes son sólo espectadores del drama en el que se desenvuelven los tres protagonistas, así como

11 <https://lithub.com/how-kazuo-ishiguro-used-dream-techniques-to-write-his-most-polarizing-novel/>

12 La lista completa, junto a otras notas escritas por el autor, puede consultarse en <https://sites.utexas.edu/ransomcenter-magazine/2016/06/15/taking-note-of-the-kazuo-ishiguro-archive/>

observan la obra de teatro en la secuencia inicial? Este recurso se vuelve aún más extraño cuando, entre la multitud inmóvil, uno o dos personajes continúan con sus acciones. Resnais parece indicarnos que en este lugar el tiempo se comporta de formas extrañas, incluso transcurriendo de forma distinta para algunas personas. Esta discontinuidad del tiempo es uno de los aspectos clave de las narrativas oníricas.

Dicha discontinuidad queda bien ejemplificada por el uso de los *match cuts*, que Resnais utiliza para romper la continuidad. Tradicionalmente estos cortes se usan para crear relaciones simbólicas a través de la similitud visual o auditiva, un ejemplo es el famoso corte de *2001: Odisea del espacio*¹³, cuando un primate lanza un hueso hacia arriba y, con el corte, éste parece convertirse en una nave espacial, indicando que a pesar de los millones de años que los separan, en el fondo ambos son sólo herramientas. Resnais le da un uso distinto, que desde una óptica tradicional se interpretaría como un error de continuidad: mientras el personaje encuadrado realiza un movimiento, el corte lo hace cambiar de atuendo o de ubicación. Por ejemplo: vemos a la pareja formada por A y X discutiendo en un pasillo, mientras otros personajes casi inmóviles los observan; cuando A da un paso llega un corte que los transporta de inmediato a otro lugar. Este desplazamiento instantáneo es imposible, pero la pareja se comporta como si esto fuera lo más natural del mundo. Por un momento podemos pensar que lo entendimos mal, pero el cambio del espacio circundante y la ausencia de los otros personajes nos dejan



© Diego Llanos Mendoza. 2020

claro que, en efecto, ya estamos en otra parte del hotel. Lo deliberado de este recurso y su utilización reiterada son prueba de que no es un error de continuidad, sino una forma de mostrar la elasticidad del tiempo y el espacio.

La irrealidad en las relaciones espaciales a partir de aparentes errores de continuidad es evidente en otra interesante escena, donde la cámara va avanzando junto a un grupo de personas, entre las que se encuentran A y el delgado M, recargado inmóvil junto a una pared; estos personajes salen de cuadro por el lado izquierdo mientras la cámara continúa desplazándose hacia la sala contigua, pero unos segundos después, por el lado derecho vemos entrar a M. Es entonces cuando tiene lugar la primera de varias partidas de *nim* en las que M derrota a X. Su entrada, por el lado opuesto a donde salió y demasiado rápida para ser realista, rompe con las reglas de la continuidad y contribuye a acrecentar la sensación

13 2001: A Space Odyssey. Dir. Stanley Kubrick. Reino Unido y Estados Unidos. 1968.

de que su amenaza está presente en todos lados¹⁴. Algo extraño pasa en este lugar, donde incluso las estatuas parecen cambiar de ubicación: en otra escena una pareja de esculturas que A y X observan están colocadas frente a un jardín, pero después las vemos frente a un estanque. La explicación lógica sería que hay dos grupos de esculturas iguales, uno en cada lugar, pero eso no se indica en la película y la desorientación que provoca su aparente cambio de ubicación contribuye a la sensación de irrealidad.

Una de las imágenes más famosas de la película es la de un jardín con vegetación geométrica y algunas esculturas, donde varias personas inmóviles proyectan largas sombras sobre el piso. Me parece una elección atinada para representar toda la cinta, al ser una imagen elegante y muy cuidada, con una composición impecable y gran belleza, pero en cuya aparente simplicidad hay un enigma que provoca incomodidad. Cuando la observamos con cuidado notamos el problema: las únicas sombras que se proyectan son de las personas inmóviles, ya que las esculturas y la vegetación no tienen sombra. Este detalle nunca se explica, pero es otro gran recurso: uno como espectador sabe que hay algo raro, que esto no es real ni aparenta serlo; la sensación onírica es total. Este efecto se consiguió filmando en un día nublado y pintando sobre el piso sombras correspondientes a un día soleado. Con esto, Resnais consigue que en

14 Que Resnais cometa "errores" intencionales como recurso audiovisual no significa que no cometa otro tipo de errores. En esta escena, que se supone es continua, se alcanza a ver el momento en el que se realizó el corte porque M desaparece pocos fotogramas antes de estar fuera de cuadro. Esto es especialmente notorio en la sombra que proyecta sobre la pintura que está a su espalda.

las siguientes ocasiones en que aparece este espacio lo percibamos como un lugar irreal, aunque ya no esté presente la inmovilidad y las sombras se comporten de manera normal.

A todo esto, le podemos sumar una edición precisa que no se preocupa en aclarar la ubicación espacial y temporal de cada escena, un trabajo de audio que potencia la ambigüedad narrativa con música ominosa y una *voz en off* solemne, así como la iluminación cuidada que en unas escenas clave presenta imágenes sobreexpuestas o subexpuestas. La utilización adecuada de todos estos recursos le da a *El año pasado en Marienbad* su atmósfera característica, haciéndola un referente obligado en la cinematografía relacionada con sueños. Su influencia se hace presente cuando un realizador quiere mostrar acontecimientos que pueden ser o no ciertos, o cuando se busca una sensación de irrealidad e incluso amenaza. Un ejemplo es *El resplandor*¹⁵, cuyas presencias fantasmales en el Hotel Overlook recuerdan a los inmóviles habitantes de Marienbad; además ambos hoteles comparten una geografía inconsistente¹⁶. La filmografía de David Lynch también muestra rasgos de Marienbad, especialmente en obras como *El imperio*¹⁷ o *Twin Peaks*¹⁸. Peter Greenaway asegura que es la película que más lo ha influido¹⁹, la

15 *The Shining*. Dir. Stanley Kubrick. Estados Unidos y Reino Unido. 1980.

16 Para un análisis sobre la geografía inconsistente del Hotel Overlook, ver el documental *Room 237*. Dir. Rodney Ascher, Estados Unidos, 2012.

17 *Inland Empire*. Dir. David Lynch. Estados Unidos. 2006.

18 *Twin Peaks*. Serie de TV creada por David Lynch y Mark Frost. Estados Unidos. 1990.

19 <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmmakers-on-film/3618933/Film-makers-on-film-Peter-Greenaway.html>

banda de britpop Blur la homenajea en el video de su canción *To the End*²⁰, Christopher Nolan reconoce su influencia indirecta sobre *El origen*²¹, otra cinta que trata el tema de los sueños, declarando “copié las películas que copiaron a El año pasado en Marienbad, sin haber visto la original”²². Esto es inevitable con una obra así de importante, cuya influencia ha alcanzado un panorama tan amplio que es imposible no sentir su marca. Hasta la fecha, cuando vemos sueños en la pantalla, estamos soñando con Marienbad. ¶

Referencias

- *L'Année dernière à Marienbad*. Dir. Alain Resnais. Francia. 1961.
- Bioy Casares, A. (1940). *La invención de Morel*. Argentina: Losada.
- Ishiguro, K. (2017). *Los inconsolables*. México: Anagrama.

20 *To the End*. Dir. David Mould. Reino Unido. 1994.

21 *Inception*. Dir. Christopher Nolan. Estados Unidos. 2010.

22 <https://theplaylist.net/chris-nolan-says-inception-20100701/>

Galería

Realidad y ficción

“Si alguien oye mi voz y abre la puerta entraré en su casa y cenaré con él y él conmigo”

Tradición judeo-cristiana

Benjamín Perea Juárez.

Nuestro espacio visual nos enfrenta a totalidades desorganizadas y sin forma definida. Éste espacio visual lo ordenamos de manera gradual al ir seleccionando un detalle específico. Sin embargo, aún permanece oculto, el misterioso modo con que puede lograrse que, figura y fondo, signifiquen cosas que ellos mismos no son.

A través de la fotografía exploro mis encuentros con la diversidad, los matices de color y la manera en que figura y fondo crean la relación armoniosa dentro de mi espacio visual. Nace así mi inquietud por retratar el carácter, los gestos e inclusive los sonidos, que la mirada errante encuentra en ese componente básico de cada casa, edificio o construcción, que todos conoce-

mos y pocos nos detenemos a observar: la puerta (figura) y su contorno (fondo).

Parece que el azar juega a mi favor, permitiéndome la oportunidad de entablar un discurso con cada una de las puertas que me han llamado a su encuentro. Un encuentro bidireccional que me enseña a mudar la lectura entre ambos conceptos (figura y fondo) enlazándolos al mismo tiempo.

Quiero compartir contigo, amable lector, esta serie de nueve fotografías; que sea el punto de partida para dejar de ver lo familiar y adentrarse en la curiosidad de imaginar qué otra realidad nos brindan esas puertas, símbolos de la separación entre realidad y ficción, entre el mundo del hombre y el mundo de las cosas que sólo a los invitados se les permite conocer.

año 7 número 27 – agosto-octubre 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

- 58 -

Galería
Realidad y ficción



Me miras y te observo.
Color digital.
2015.



Cuatricromía + Blanco.
Color digital.
2020.



Expectativa.
Color digital.
2015.

año 7 número 27 - agosto-octubre 2020

Galería
Realidad y ficción



Entrando al mundo de Cheshire.
Color digital.
2015.



Principio del "etc."
Color digital.
2013.



Don Juan M.
Color digital.
2017.

año 7 número 27 – agosto-octubre 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

Galería
Realidad y ficción



A través de las pinceladas.
Color digital.
2015.



Condiciones para la ilusión.
Color digital.
2015.



El conjuro de la mente.
Color digital.
2015.

año 7 número 27 - agosto-octubre 2020

.925
ARTES Y DISEÑO

Benjamín Perea Juárez (1966)

Fotógrafo inquieto, apasionado y versátil. Ha trabajado en diversos géneros fotográficos: fotografía aérea, foto reportaje, *product shot*, retrato y *making of* de películas. Egresado de la Universidad Del Claustro de Sor Juana y del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, campus CDMX. Ha trabajado para la Comisión Nacional del Agua, Museo de San Carlos, Museo Nacional de Arte y diversos medios de comunicación. Ha impartido cursos, talleres y charlas para la UNAM y la UACM. Participó activamente en la formación y promoción del taller de fotografía Cámara Oscura del Banco de México, del cual es profesor titular. Miembro fundador de *ideaCreativa*, Soluciones en Diseño, especializada en fotografía, diseño y publicidad, donde se desempeña como Director General.



Contacto:

Email: ideacrea1966@gmail.com

Instagram: benjaminperea66

Facebook (Fan page): IdeaCreativa

Twitter: @ideaCrea

Linkedin: Benjamin Perea



925

ARTES Y DISEÑO