

.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dr. Gerardo García Luna Martínez
Mtro. Pedro Ortiz Antoranz
Lic. Ángel Uriel Pérez López
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

Diseño y formación

Miguel Ángel Padriñán Alba

Colaboran en esta edición

Viviana Moreno Villegas
Nicolás Atehortua Taborda
Diana Carolina Castañeda Muñoz
Guido J. Castro Valero
Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Eréndira Meléndez Torres
Jocelyn L. Molina Barradas
Diana Salazar Méndez
Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo
María Elena Figueroa Díaz
José Luis Acevedo Heredia
Bruno Martínez Segoviano
Ángel Uriel Pérez López
Diego Llanos Mendoza
Ricardo Alejandro González Cruz

.925 Artes y Diseño, Año 8, No. 30, mayo-julio 2021, 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 8 número 30 - mayo-julio 2021

.925
ARTES Y DISEÑO

Historias entre telas

Por Viviana Moreno Villegas,
Nicolás Atehortua Taborda¹ y
Diana Carolina Castañeda Muñoz².

Colores, formas, figuras, rituales, todo esto, son aspectos provenientes de las culturas indígenas, aquellos grupos de los cuales poco se habla, pero que son la base de nuestro mundo, son las raíces de nuestras respectivas culturas, que hasta el día de hoy se han esmerado por mantenerse y por conservar sus costumbres. Cada cultura indígena tiene

aspectos que la caracterizan, en este caso, el punto de enfoque se centra en sus tejidos y aquellas figuras que lo componen.

Los tejidos de las comunidades indígenas son el medio a través del cual ellas pueden subsistir. En estos tejidos las mujeres plasman, en tela, en hilo o en chaquiras, su cosmovisión (su manera de ver el mundo y cómo lo interpretan), cosmogonía (cómo ellos creen que fue el origen del universo y su evolución) y cosmología (la visión que tienen, en términos generales, del universo y sobre cómo se constituye), ellas representan la fuerza y el espíritu de la fertilidad. Esos tejidos son el arte, son la belleza de cada cultura que busca contar una historia, aunque, ante la mirada del público, esa historia por medio de un símbolo resulte difícil de comprender.

Aquellas historias, que a gritos buscan ser escuchadas, aparecen en sus tejidos mediante diseños coloridos, a través de figuras que representan elementos de la naturaleza y por medio de formas geométricas que muestran la estructura esencial de los elementos representados. Todos estos elementos toman como referente algo en particular, los más habituales son las estrellas de ocho puntas, los rombos, las espirales o la representación de una serpiente enroscada, un caracol o las manchas del pelaje de los felinos, los círculos radiados y el zigzag; las formas figurativas hacen referencia a las plantas, flores y animales que viven cerca de las distintas comunidades. Para estas comunidades todo

- 1 Nicolás Atehortua Taborda (Medellín; 2000). Estudiante de 7° semestre del programa Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño de la Universidad Católica Luis Amigó. Desde sus inicios mostró interés por el modelado 3D, fotografía, ilustración análoga y digital. Como persona siempre se ha esforzado por dar lo mejor en cada uno de sus trabajos, y teniendo una mentalidad abierta para probar nuevas cosas. Ha colaborado con la marca de Popobe Colombia en el último año. En el área de diseño ha trabajado de manera independiente haciendo trabajos publicitarios, logos y trabajos fotográficos, incluyendo su participación como juez en la final de la Maratón TIC 2019 en la categoría de Diseño. nicolas.atehortuata@amigo.edu.co
- 2 Diana Carolina Castañeda (Medellín; 2001), siempre ha sido una mujer muy creativa y por esto el bachillerato lo terminó con énfasis en pre-prensa digital para medios impresos, lo que despertó su inquietud por el diseño gráfico, decide ingresar en el año 2018 a la Universidad Católica Luis Amigó, actualmente cursa en séptimo semestre en dicha carrera, además se encuentra en el semillero de investigación forma diseño en el cual comparte con sus compañeros y es donde puede obtener diferentes conocimientos mediante la investigación en diseño, el pregrado actual que está cursando la ha llevado a despertar su inquietud por continuar los estudios más especializados en el diseño web. diana.castanedamu@amigo.edu.co



Mujer indígena wayúu tejiendo. Imagen cortesía de @indigenadecolombia. La Guajira, Colombia. 30 De agosto, 2020.

tiene un sentido, un ser, una esencia y un significado preciso para la comunidad. En un país como Colombia, donde lo que más impacta es aquello que viene del exterior, aquellos diseños dotados de vida, historia y color, que actualmente son reconocidos como arte y que han estado por años en nuestra cultura, lograron tomar voz para dar muestra de la belleza de nuestras raíces, para hacernos ver la riqueza y creatividad de los artesanos que poco a poco han sido referentes para el mundo de la moda, el arte y el diseño, y es que, claro, algo tan bello es digno de ser mostrado por todas partes para que los colombianos estemos orgullosos de nuestras raíces indígenas.

Pero para todos aquellos que han querido mostrar lo lindo de nuestras raíces fue necesario conocerlas a nivel personal y conceptual, comprender que lo que todas esas artesanías buscan es la preservación de la cultura. Por ejemplo, aquellas mochilas y hamacas provenientes de una antigua cultura que lleva años ubicada en la

península de la Guajira³, entre Colombia y Venezuela, la cultura wayúu, conocida por sus colores, formas y sus destrezas artesanales, cuyo hilo toma parte de una historia que para ellos es el nacimiento de un bonito arte:

“Érase una vez una araña conocida como Walekerü, que tejía a escondidas bajo la luz de la luna fajas y mochilas. Una noche una niña se le acercó para alabar su destreza con el hilo. La araña, conmovida se ofreció a enseñarle su máspreciado tesoro; el arte de tejer. Durante varias lunas, la niña tejó sin parar hasta alcanzar la habilidad de reproducir el arte de su maestra, la araña. Cuando la niña llegó a la edad adulta, con su primera menstruación, la araña desapareció entre las ramas de un árbol, dejando como herencia la técnica del Wayúu”. María Abalo, 06 de julio 2018, Crochet.

Esta es la historia que ha trascendido por generaciones dentro de la cultura cuyo autor original es desconocido, Esta historia da pie a aquel arte del tejido entre las

3 La Guajira (en wayuunaiki: Wajjiira) es uno de los treinta y dos departamentos que forman la República de Colombia, su capital es Riohacha. Está ubicado en el extremo noreste del país, en la región Caribe, limitando al norte y este con el mar Caribe, al sureste con Venezuela, al sur con el departamento del Cesar y al oeste con el del Magdalena. El territorio del departamento está formado por la Península de la Guajira y parte de las estribaciones orientales de la Sierra Nevada de Santa Marta. Se encuentra dividido en dos regiones naturales denominadas Alta y Baja Guajira. La primera, más septentrional, es semidesértica, con escasa vegetación; la Baja Guajira comprende el resto de la península y es menos seca. Sus fuentes de mayores ingresos son la minería, la explotación de sal y últimamente el sector turístico. Superficie: 20,848 km², año de creación: 1964, gentilicio: Guajiro.

mujeres de la cultura wayúu, quienes por años lo han desarrollado y preservado, dejando el conocimiento como herencia para las siguientes generaciones.

Pero no sólo es esta cultura, también encontramos otra, la emberá⁴, una antigua cultura que reside en algunas zonas de la región del pacífico, conservadora de sus raíces, amante de la naturaleza y que lucha por mantener su territorio ante la violencia de un conflicto armado. La cultura emberá cuenta historias diferentes a través de accesorios y vestimenta, por ejemplo, los collares y pulseras tienen diferentes significados. De esta manera, se crean accesorios para el matrimonio, el nacimiento o los entierros; a los niños se les colocan collares o manillas, rojos o negros, para protegerlos del mal de ojo, pero no sin antes bendecirlos para que tengan efecto; los jóvenes usan pulseras, en el brazo derecho si son solteros o en el izquierdo si están comprometidos; las mujeres usan collares de gran tamaño o pequeños, dependiendo de las experiencias que han vivido, esto quiere decir que las niñas comienzan usando collares pequeños y cuando son adultas usan collares más grandes y extensos. Con la combinación de chaquiras de colores y de varios tamaños elaboran diseños que están relacionados con la forma en que ven el mundo, las madres les enseñan a sus hi-

4 El pueblo indígena emberá, êbêra o êpêrá está ubicado en Colombia, Panamá y Ecuador. Su nombre varía según el área donde habitan: cholos en la Costa Pacífica, chamíes o memes en Risaralda, katíos en Antioquia, y eperas en Nariño y Cauca. De acuerdo a los territorios que ocupan, se distinguen tres grupos: los dóbidas o habitantes ribereños de los ríos y quebradas de las selvas del Pacífico; los pusábidas, que tienen relación con el mar, en particular con el océano Pacífico; los oíbidas, en zonas que conservan aún selvas andinas, y los eyábidas en áreas campesinas deforestadas.



Indígenas pertenecientes a la cultura emberá. Fotografía de Nicolás Atehortua Taborda. Expoartesanos, Centro Comercial Premium Plaza, Medellín, Antioquia, Colombia. Colombia. 30 De agosto, 2020.

jas; les transmiten de generación en generación las técnicas y el significado que tienen los collares y el valor de toda su simbología.

No sólo es conocer el objeto, sino también el simbolismo que hay detrás de él; estudiar cada aspecto de cada cultura y cómo ésta puede ser mostrada en el mundo gráfico con la intención de hacer notar esa voz que dice “aquí estoy, en las raíces de vuestro corazón”. Mediante el diseño gráfico se puede rescatar, fomentar y hacer que se reconozca la diversidad cultural y étnica de las comunidades indígenas de Colombia; resaltar todas sus costumbres y proyectar hacia el mundo el reconocimiento de las raíces y de las riquezas culturales. Por medio del diseño se muestra el orgullo de nuestra cultura, se destacan sus valores y se posibilita la apropiación de nuestras raíces, asimismo se empodera a estas comunidades, dueñas de esos conocimientos ancestrales que han transmitido de generación en generación, se fortalece su identidad, para que se sientan orgullosos de su origen. A través del diseño gráfico se puede dar a conocer la riqueza inmaterial que tienen estas culturas, hacer referencia a la connotación cultural que relaciona los símbolos con su raíz ancestral.

Actualmente, en cuanto a diseño gráfico se refiere, no hay existencia de un proyecto como tal que busque rescatar todos esos simbolismos, pero existen personas que han considerado oír esas voces y le han dado el reconocimiento que se merecen. En Colombia existe una marca llamada “Artesanías de Colombia”⁵ cuya base y gráfica se sustentan en nuestras raíces indígenas, dicha marca se enfoca en promocionar, fomentar y comercializar, todos los productos hechos a mano o con la ayuda de herramientas manuales del sector artesanal. Estas artesanías forman parte de una pasarela de moda mostrando sus llamativos colores, formas y estilos.

Las artesanías de los pueblos indígenas y de los artesanos en general aportan elementos al diseño gráfico, porque a través del reconocimiento de este arte, se rescatan y valoran las costumbres relacionadas con un pueblo o una comunidad determinada; al mismo tiempo, el diseño gráfico distingue el valor de los conocimientos ancestrales, rescatándolos y empoderándolos, dándolos a conocer con orgullo en su mismo entorno y a nivel nacional e internacional.

Las artesanías tienen un valor simbólico, funcional y estético, siendo fuente de inspiración para todo tipo de diseñadores quienes, al tener conocimiento de las tradiciones y expresiones de un pueblo a

través del arte, pueden conseguir que sea identificada una región. Este diseño agrega también valor en la medida en que el diseñador puede integrar a su producción de trabajo estas figuras y proyectarlas a través de diferentes materiales, lo que es una ganancia para los mismos artesanos, porque lleva a un nivel más alto sus productos por la innovación y rompiendo los conceptos tradicionales, pero a la vez se trata de conservar el diseño original del artesano, creando una interrelación entre tradición, desarrollo e innovación.

Con esto, el diseño aporta al producto artesanal en la distribución y consumo, los artesanos aportan desde sus creaciones un amplio portafolio estético al diseñador; a su vez el diseñador le ayuda a difundir sus productos resaltando su valor cultural. ¶

Referencias

- <https://bycousinas.com/los-tejidos-wayuu/>
- <https://artesaniasdecolombia.com.co>
- <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Poblaciones/PUEBLO%20WAY%C3%9A.pdf>
- <https://akubadaura.org/embera/>
- <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/8159>
- <https://pueblosoriginarios.com/sur/caribe/embera/chaquira.html>

5 <https://www.youtube.com/c/artesaniasdecolombia/featured>

6 <https://www.instagram.com/artesaniasdecolombia/>

‘La oportunidad de Lorenzo’, un cortometraje exploratorio. Hecho en casa durante la cuarentena y sin recursos

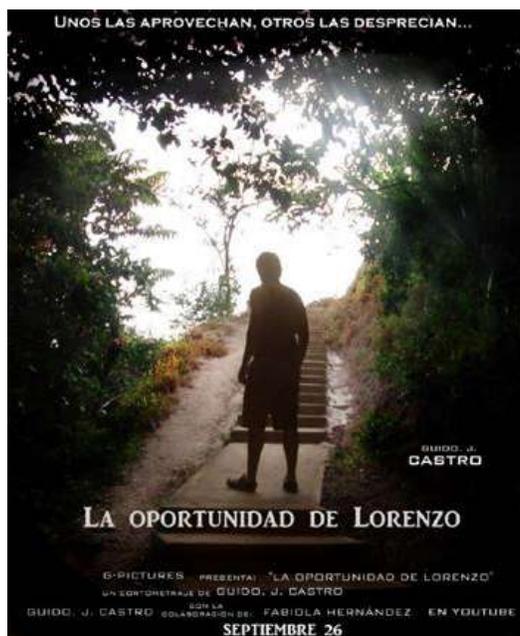
Por Guido J. Castro.

Todos en algún punto de nuestras vidas, nos hemos hecho una película en nuestra cabeza. Algunos cuando jugábamos fútbol nos imaginábamos haciendo cinco goles por partido. Hay otras personas que se han imaginado de blanco en la iglesia, otras que sueñan con ser ricas. Y para ello, antes pensamos en pasos a seguir, acciones o diálogos a desarrollar en el momento oportuno, que nos llevarán a conseguir inexorablemente ese objetivo soñado. Pero no es así, nuestro “guion de vida” rara vez se cumple al pie de la letra. Es toda una estructura literaria implícita, que está sumida en nuestro accionar. Todos nos hemos imaginado escenas que nunca terminan por cumplirse, pues la ley de Murphy¹ es bastante aguafiestas con nuestros deseos.

Pero algo que podemos controlar de cierta manera es una obra cinematográfica, en esta podemos configurar las acciones que ocurren y los actores son los encargados de ejecutarlas al pie de la letra (a excepción de que sea Marlon Brando²). Claro, los grandes directores en ocasiones tienen limitada su libertad creativa por los productores pero, en una obra audiovisual,

1 https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Murphy

2 Marlon Brando (Omaha, 1924 - Los Ángeles, 2004). Actor estadounidense, considerado como uno de los mejores de la historia. Conocido además por su capacidad de improvisación y por su negativa a la hora de seguir los guiones.



Poster cortometraje. Guido J. Castro (2020).

a diferencia de la vida real, podemos “forzar” las acciones a conveniencia del guion, que está escrito en función a una historia.

Pero ¿qué historia contar? Aquí es útil la tarea del guionista. Puede retratarse nuestra propia vida, la historia de un amigo, o la de alguien famoso, pues tal vez no haya historia aburrida, solo una mala forma de contarla. En este punto prima el presupuesto, pues este debe estar al servicio de una historia que sea “narrable” y pueda llevarse a cabo. La historia no puede ser una “opulencia visual”, si no se cuenta con recursos y equipo apropiado; pero es posible contar historias relativamente interesantes, referenciando películas famosas,

situaciones sociales, e incluso adaptando la historia a ambientes en los que se tenga acceso para filmación.

Por eso presento el siguiente cortometraje, que nace de una idea de contar una historia y controlar lo que ocurre en ella; con bajísimo presupuesto, o mejor dicho nulo. El nombre corresponde a: *La oportunidad de Lorenzo* (2020)³.

Referencias de la obra

Es útil remarcar obras como *Rocky*⁴, en la que la voluntad del “semental italiano” va aumentando a medida que el personaje adquiere un reto más desfavorable. Esto se ve reflejado, sobre todo en el entrenamiento que lleva a cabo antes de cada lucha, cuando todo parece cuesta arriba. Seguramente el hecho de “pasar al siguiente nivel”, fue lo que quiso plasmar Sylvester Stallone⁵ en el guion de *Rocky*, un hombre que se esfuerza para lograr sus objetivos, un hombre al que nadie le regaló nada. Lo cual es un aspecto importantísimo de esta cinta y que se trata de plasmar en el proyecto: el valor del esfuerzo.

No solo el argumento, del hombre batallador que es Rocky ha trascendido generaciones, también sus icónicas escenas, como el famoso montaje de las escaleras del Museo de Arte de Filadelfia⁶, en las que Rocky sube al ritmo de la música de Bill Conti⁷.

Y es que las escaleras, son un sinónimo literal de lo que es la vida, al menos para la

mayoría de las personas, puesto que deben subir un escalón a la vez, dar pequeños pasos para llegar a un objetivo planteado. En este caso el objetivo de Rocky era llegar al nivel necesario para competirle, de igual a igual, al rival (Apollo Creed). Este es un aspecto que también es tocado en el cortometraje, aunque no se muestra físicamente quién es el rival en turno se intuye que es alguien muy fuerte, pues se hace mención de él.

Pero el tema de las escaleras es bastante complejo, y también puede ser un sinónimo de descenso a la locura total, como es el caso de *Joker*⁸. Donde, Arthur Fleck realiza su elaborada secuencia de baile, en la que salta y se regodea con el agua empozada en los escalones, brincando como niño despreocupado, antes de darle un tiro en la cabeza a Murray, convirtiéndose finalmente en “Joker”. Sin duda las escaleras nos dieron un abreboca de lo que vendría.

Y no quiero parecer redundante, pero otra escena icónica es en la que Jack Torrance interpretado por “la ceja” más conocida de Hollywood, Jack Nicholson⁹, sube unas escaleras del precioso hotel donde se estaba hospedando con su familia, mientras su esposa intentaba alejarlo con un bate de béisbol; la famosa escena que Kubrick¹⁰ obligó a repetir decenas de veces en *El resplandor*¹¹. En este caso Jack se encontraba en inferioridad moral contra su esposa (así lo sugería el plano picado), que embargada de pánico intentaba alejarlo, pues se había vuelto completamente loco.

3 *La oportunidad de Lorenzo*. Dir. Guido. J. Castro. Venezuela. 2020.

4 *Rocky*. Dir. John G. Avildsen. Estados Unidos. 1976.

5 Sylvester Stallone (Nueva York, 1946). Actor, guionista, productor y director estadounidense, conocido por las sagas de Rocky y Rambo.

6 https://es.wikipedia.org/wiki/Rocky_steps

7 William “Bill” Conti (Providence, 1942). Compositor de música cinematográfica estadounidense de origen italiano.

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

9 John Joseph “Jack” Nicholson. (Neptune City, 1937). Actor, productor, guionista y director de cine estadounidense.

10 Stanley Kubrick (Manhattan, 1928 – St. Albans, 1999). Director de cine, guionista, productor y fotógrafo estadounidense nacionalizado británico.

11 *The Shining*. Dir. Stanley Kubrick. Estados Unidos. 1980.

Las escenas en escaleras¹² han trascendido las generaciones, por ello representaban una referencia que no se debía dejar pasar para la obra en cuestión.

La importancia del sonido

Hay quienes resaltan la importancia del cine mudo. Incluso hay casos de películas mudas ganando premios de la academia en pleno siglo XXI. Pero puedo decir con total rebeldía, que sin sonido una película no tiene vida.

Volviendo a citar Rocky es clave el papel desarrollado por Bill Conti con sus extraordinarias piezas musicales, la emotividad del montaje de entrenamiento de Rocky alcanza tales niveles de culto por la música compuesta.

De más está decir que otros aspectos sonoros, tales como los efectos de sonido, son fundamentales para transmitir una idea, generar una reacción y contar de manera más eficiente una historia.

Una película de suspenso no es lo mismo sin la música que indica al espectador que algo terrible puede ocurrir, es un elemento al servicio del argumento, que ayuda a lograr el objetivo del guionista. Y si se oyen pasos, si se abre una puerta, si se oyen los truenos, si un grifo gotea. Todo es importante y todo ayuda a la historia. Incluso voces “en off” permiten contar historias paralelas, o definir de mejor manera un personaje.

Es vital, hacer una referencia obligada a Antonio Vivaldi¹³, quien escribió *Las Cuatro Estaciones*, su obra más brillante, imaginándose en literal lo que ocurría durante estas cuatro estaciones¹⁴. Desde los vientos del norte, las aves que posaban en las cose-

chas. Hasta el sonido que hacían las personas con los pies cuando caminaban por la nieve. Esto le da una mayor profundidad y belleza a la obra. Pero, esa fue la interpretación que le dio el compositor italiano a su obra magna. Con otra perspectiva, se puede dar otra interpretación y fue lo que se hizo en este caso en el cortometraje.

El poder ¿oculto? de la anticipación.

Uso de mensajes ¿ocultos?

La anticipación a un hecho mediante mensajes subliminales, o enmarcados de manera clara en un decorado, o una simple premonición de un personaje, es algo que puede mostrarse en lenguaje cinematográfico y puede introducir a la audiencia, acerca de un desenlace que tendrá lugar en la historia, pudiendo ser de la trama principal o subtramas.

En *Nace una estrella*¹⁵, el personaje que interpreta Bradley Cooper¹⁶, introduce a la audiencia acerca de su inminente suicidio, por medio de mensajes subliminales. En los que se muestran en el decorado, “lazos de ahorcamiento”, y el personaje casualmente pasa por un trance emocional. Al final el suicidio es un hecho.

En la película ganadora de un Goya, *Tarde para la ira*¹⁷, se anuncia en un momento dado que el personaje de Juanjo es el autor de un horrible crimen, en el que fue asesinada la novia del protagonista que busca venganza. En este caso, inicialmente se ve a un hombre encapuchado, que se ensaña con una mujer durante el robo a una joyería. Esta es asesinada por este hombre, nadie sospecha quién ha sido. Pero en un texto que envía Juanjo al coprotagonista, revela de forma “subliminal” que este tenía

12 <https://tanhispano.com/escaleras-de-pelicula-joker/>

13 Antonio Lucio Vivaldi. (Venecia, 1678 – Viena, 1741). Compositor, violinista, impresario, profesor y sacerdote católico veneciano del barroco.

14 <https://www.youtube.com/watch?v=YwqcsYLCGyl>

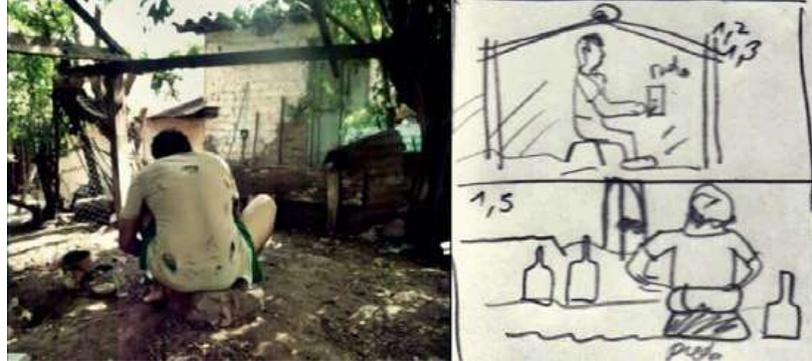
15 *A Star Is Born*. Dir. Bradley Cooper. Estados Unidos. 2018

16 Bradley Cooper (Filadelfia, 1975). Actor, actor de voz, director, productor, guionista, cantante y compositor estadounidense.

17 *Tarde para la ira*. Dir. Raúl Arévalo. España. 2016.



Comparación fotograma con storyboard, Escena 1. Guido J. Castro (2020).



Comparación fotograma con storyboard, Escena 1. Guido J. Castro (2020).

algo que ver con el robo perpetrado, y tal vez con el asesinato, puesto que el nerviosismo del que recibe el mensaje es evidente. Tiempo después, por descarte, va aumentando la probabilidad de que Juanjo sea el asesino, hasta que una revelación de uno de los participantes en el robo, lo revela.

Por eso, es útil ver las señales audiovisuales para anticipar un desenlace. Esas señales pueden ser, armas que apuntan a un personaje, cadáveres de animales, pinturas, entre otros recursos.

El surrealismo

Una pizca de surrealismo nunca está mal. Puede embellecer una obra y hacerla más compleja. Lo racional se puede ver sobrepasado y llegar incluso a un estado delirante. En este caso, si la idea que se nos plantea es “ser un luchador exitoso”, pero no desde un punto de vista realista, sino mirando una publicación periódica o revista, donde se vea nuestro “yo del futuro”, puede, o rozar la ciencia a ficción, o inclinarse por lo onírico. Esta es la premisa planteada en una escena clave del cortometraje, en la que la determinación para llevar a cabo una acción viene motivada por ese hecho irracional. Una revista con ¿Un yo del futuro?, o tal vez ¿Un sueño? Es ambiguo, pero también es irracional, es surreal.

La oportunidad de Lorenzo ¿Cómo se construyó?

En este punto dejo de presentar un análisis y paso a explicar el trabajo como si el estimado lector fuese el maestro al que estuviese presentando un proyecto. El *story*

line del corto *La oportunidad de Lorenzo*¹⁸ reza lo siguiente:

¿Lorenzo Iturralde? parece estar sumido en la indignancia. Un cóctel de drogas y alcohol parecen mucho para un cuerpo que está a punto de desaparecer. La vida le da una nueva oportunidad ¿y será que todo lo negativo estaba en su mente? La salvación que estaba buscando venía en forma de golpes de efecto.

Desarrollo. El nacimiento de la obra

La poética de Aristóteles¹⁹ sentó las bases del desarrollo argumental de la forma teatral y dramática conocida como “la tragedia”. Donde, una historia debe tener un planteamiento, un desarrollo y un desenlace, delimitado por tres puntos de giro. Si bien algunos autores han dado su propio nombre a esta estructura, es la obra de Aristóteles la que dio origen a todo. Y precisamente la que da origen a este proyecto. Pues inicialmente debió llevarse a cabo el guion literario, que se ciñe de manera aproximada (pues hay elementos de narrativa no lineal²⁰) por esta estructura planteada hace tantos siglos.

A partir de la idea se escribió el guion. Inicialmente se tomaron en cuenta las limitaciones tanto técnicas como presupuestarias, por lo que no pudo escribirse un guion literario en cualquier escenogra-

18 Cortometraje *La oportunidad de Lorenzo*. Disponible en:

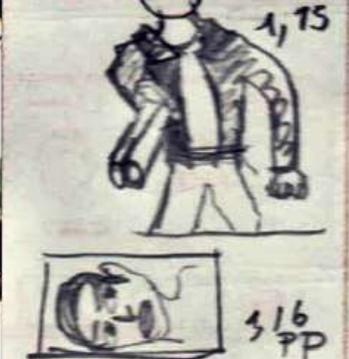
<https://www.youtube.com/watch?v=bKRjBGGzQkM>

[https://drive.google.com/file/d/1tllbgTFVvLyD3iXFC3hq-](https://drive.google.com/file/d/1tllbgTFVvLyD3iXFC3hq-VoONPw7ZR7EY/view?usp=sharing)

[VoONPw7ZR7EY/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1tllbgTFVvLyD3iXFC3hq-VoONPw7ZR7EY/view?usp=sharing)

19 [https://es.wikipedia.org/wiki/Poética_\(Aristóteles\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Poética_(Aristóteles))

20 https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_no_lineal



Comparación fotograma con storyboard, Escena 3. Guido J. Castro (2020).

Comparación fotograma con storyboard, Escena 2. Guido J. Castro (2020).

fía, sino en algunas que estuvieran al alcance. Tampoco era posible crear personajes con habilidades extravagantes.

Desde ese punto de vista, se tuvo la visión de productor ejecutivo, no dejar volar por completo la imaginación, sino tratando de que todo fuese “grabable”, es decir, posible.

Las influencias de cintas como *Rocky* son evidentes. Un problema muy recurrente en Venezuela y en países latinoamericanos es la pobreza, y los problemas de drogas. Debido a esto se pensó en locaciones que mostraran la miseria a la que un adicto podía estar sometido, como un gallinero (que estaba al alcance), y personajes que intentaran superarse para salir adelante a través de un deporte de lucha.

Preproducción. La planificación de todo

Una vez consolidada la idea, viene la preproducción²¹ o planificación. En este caso se afianzaron o rechazaron ideas del guion. Se determinó el guion literario definitivo²². Se visitaron locaciones y se estudió la factibilidad de grabación y consecución de escenas. Se desarrolló el guion técnico, las plantas de cámara y *storyboards*.

Con todo este trabajo se estableció el plan de rodaje que se debía seguir. En el guion técnico, se establecieron las tomas a realizar para cada escena, siendo algu-

nas tomas obvias, y otras que permiten mostrar el punto de vista de un personaje determinado, o algún ángulo que permita inferir una acción. Esto es trabajo de dirección. Es útil remarcar, que hay una escena en la cual, hay plano contrapicado y picado. Un sujeto desconocido con un arma de fuego que apunta al personaje está en contrapicado, esto demuestra su superioridad, en este caso, literal, pues tiene un arma de fuego en contraposición con el picado que muestra la inferioridad del personaje, no solo física, también moral, porque está acostado, está drogado. Este es el punto de vista que la dirección puede reflejar desde la planificación.

El guion técnico, debe tener anotaciones técnicas del tipo de plano a ejecutar, ya sea un plano general, detalle, medio entre otros, e incluso espacios para indicar una planta de cámaras y *storyboards*. Las plantas de cámara en este caso permiten situar espacialmente a nivel de planta, la ubicación de los personajes y de las cámaras. En este caso, las plantas de cámara pueden hacerse con el director de fotografía que plantea los focos y pantallas, para la iluminación adecuada, (del cual, por cierto, se careció en esta producción). El *storyboard* es como un fotograma de lo que el director quiere, en un plano determinado.

El plan de rodaje se escogió de forma lógica de acuerdo a las escenas que podían grabarse o no, un mismo día, por recurrencia de vestuario, maquillaje o locación.

La producción. ¿La parte más divertida?

El rodaje es la etapa donde se llevó a cabo todo lo planificado. La gran limitante

21. Etapas o fases de producción audiovisual <https://aprendercine.com/produccion-audiovisual/>

22. Guion literario disponible en: <https://www.scribd.com/document/477118150/Guion-Literario-La-Oportunidad-de-Lorenzo-2020> / <https://drive.google.com/file/d/1cylCl4xWnMGqF-QNpPmv8BtxdTIFZSEvz/view?usp=sharing>

en este caso fue la parte técnica, puesto que la calidad de grabación de la cámara SONY Cyber-shot DSC-150, permitía grabar con un máximo de 640x480 píxeles. Algo muy inferior a la calidad de grabación de teléfonos de gama media actuales, de los cuales también se carecía. La iluminación fue un factor importante también pues varias escenas tuvieron muy poca luz de fondo y relleno. Los dispositivos de grabación de sonido tampoco tenían la calidad apropiada.

Pero, es de destacar que el hecho de haber planificado de manera exhaustiva mediante un plan de rodaje coherente y lógico permitió que el rodaje fuese fluido y sin interrupciones, siguiendo de forma clara las instrucciones del guion, sin improvisaciones.

Posproducción

La última etapa correspondió a la postproducción, donde se compiló toda la información recabada por la cámara y los micrófonos. Tuvieron que transformarse los formatos de archivos, tanto de video como de audio, para poder emplear el *software* de edición.

En esta etapa, se hizo mezcla de sonido además de la edición, donde se cogieron sonidos individuales para generar sonidos compuestos. Por ejemplo, en un audio de un narrador de radio en la primera escena, se mezcló con el ruido de la radio, además, se editó para hacerlo menos claro, simulando que pertenecía a un equipo radiofónico.

Los efectos visuales o VFX, también se agregaron en esta etapa, tales como disparos, lluvia, relámpagos. Incluso la corrección de algunos elementos como, por ejemplo, el resaltar la sangre del personaje en una escena.

Finalmente, en la edición se añadieron todas las escenas y cortes, así como los efectos de sonido y pistas de audio. La música añadida fue *Las cuatro estaciones* de Vivaldi, (específicamente, *Invierno*), y *Centaur*, de X-Ray Dog.

Se armó el manual de producción²³ que corresponde a la compilación de todos los documentos que permitieron armar la pieza audiovisual, denominada, *La oportunidad de Lorenzo*.

La distribución y comercialización vienen siendo etapas extras, en el ciclo de vida de una producción audiovisual. En este caso, al no ser cine comercial y ser un cortometraje exploratorio se obviaron.

Exploratorio, quiero decir con el hecho, y aquí hablaré en primera persona. De autoevaluar mis capacidades, para escribir, ejecutar y planificar una obra audiovisual. Dicha exploración, me ha suscitado una sensación positiva, a fin de cuentas, puesto que, según el cálculo del presupuesto, si se hiciera esta obra de forma totalmente profesional, pagando a sonidistas, directores de fotografía, actores, y mis respectivos honorarios en función de director y guionista, costaría unos \$14,340 USD. En este caso se hizo sin presupuesto, con material encontrado en casa y con la ayuda, en algunos casos, de una persona a la que quiero reconocerlo, mi amada Fabiola Hernández.

Cada quien puede explorar sus capacidades en ámbitos tan apasionantes como el cine, por eso invito a más entusiastas, a realizar obras que exploren sus aficiones. Seguid Adelante. Sin miedo...

23 Manual de producción disponible en : <https://www.scribd.com/document/477125978/Manual-de-Produccion-Cortometraje-La-Oportunidad-de-Lorenzo-2020>
<https://drive.google.com/file/d/1DxidF4XCqn8i8FRsR2mUyiD-gAkC1mS8h/view?usp=sharing>

Un año no pasa en vano. Una reflexión en torno a 'Classroom'

Por Jorge Fanuvy Núñez Aguilera.

Dedicado a Mariel y a Mavy

El presente ensayo surge a partir de una necesidad personal para tomar un pequeño respiro ante estos tiempos de enclausamiento necesario y que ha impactado, en varios sentidos, a la humanidad. Un cambio rotundo de nuestra concepción cotidiana, pero que ahora es, de manera paradójica, una nueva condición de nuestra cotidianidad. Sin duda, un contexto ambiguo y polémico, como lo es este presente pandémico, resulta ser un objeto de estudio. En este caso, la reflexión sobre él se expresa a través de dos xilografías. Ambas han sido realizadas de manera reciente, pero han surgido partiendo de dibujos elaborados un año antes, es decir, la propuesta se enmarca en el periodo 2020-2021 y se hace manifiesta, aparentemente, como un presente detenido.

De manera específica, estas xilografías relatan dos temas vigentes, por una parte, se relacionan con la educación, en ese sentido, las personas que se dedican a la docencia, hace un año, encontraron como novedad, el encerrarse en casa e impartir clases desde su domicilio, sin pensar que eso duraría más de un año. Al igual que los estudiantes, tienen ahora una noción distinta de lo que representa el salón de clases, desde el "Classroom" (aunque persista el distanciamiento, el recuerdo y el anhelo del aula). Por otra parte, la interpretación, que va más allá del docente, se centra en aquellas personas que han tenido que lle-

var su oficina a casa para convertirla en "Home Office", sin duda, un concepto de gran protagonismo con fuerte presencia en el mundo en este 2020/2021.

En esta primera entrega –considerando que, para ambos casos, se amerita compartir, de manera detenida, notas específicas, tanto en lo formal como en lo conceptual– nos centraremos en "Classroom". De cualquier modo, la parte sustancial, que se pretende transmitir, considerando ambos casos, está relacionada con los procesos que se esconden detrás de los dos impresos, desde la concepción de la idea, pasando por la consideración del contexto en el que se desarrollan, hasta la construcción de la composición –así como con el registro de la experiencia relacionada con el desarrollo y el resultado final. A este respecto, considero importante, antes de iniciar con la presentación, incluir algunas notas e ideas significativas con respecto a ciertos aspectos generales relacionados con la gráfica y con los procesos creativos –tema que considero delicado, por el gran número de posibilidades de interpretación que podrían desprenderse de él. Al mencionar procesos, se corre el riesgo de sembrar una alta expectativa sobre este humilde ensayo, ya que no se trata de presentar un manual o "tutorial", ni de revelar, de forma exhaustiva, cada uno de los pasos realizados, no es mi propósito convertir este escrito en una herramienta didáctica, o que el lector

se encuentre envuelto en una especie de recetario construido a partir de términos que pueda encontrar desconocidos y aburridos, o que puedan entorpecer la lectura del desarrollo. En las artes no se trata de recetas, en muchos casos, son decisiones oportunas o afortunadas, dicho de otra manera:

Al situar, pues, la actividad creativa como núcleo de la cuestión (...) la realización de una obra de arte –tanto en grabado como en cualquier otra disciplina– se puede llegar por diversos caminos, ya sea desde el virtuosismo, o desde el sencillo conocimiento de unos pocos principios técnicos. Más, en todo caso, siempre será desde el entendimiento profundo del medio plástico y de sus posibilidades estéticas, aunque a esto se le denomine por definición, no sé porque especialmente al hablar de las bellas artes, intuición¹

Se trata de un escrito que, de cierta manera, puede ser mejor comprendido por quien ya tiene un conocimiento o experiencia dentro del grabado, ya que resulta imposible que no se mencionen términos y técnicas relacionadas con él. No se trata de imponer una sistematización, un “modo de hacer”, ya que el panorama actual, en cuanto a las posibilidades que se presentan en la gráfica, es inmenso. Todo lo que se está gestando en este campo tiene mucho potencial y está saturado de una diversidad de posturas, en tanto, detrás del discurso de la imagen “se expande el abanico de propuestas que la gráfica puede ofrecer mucho más allá de los tradicionales límites de la hoja de papel, o incluso sin

1 Martínez Moro, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI). UNAM ENAP, México. p.19.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©
Classroom (Detalle)
Xilografía, 2021.

abandonarlo”². Tampoco se pretende revivir la polémica latente, y el mito creado, que relaciona de manera rigurosa al dibujo con el grabado, ya que –aunque sí está detrás de los procesos que a continuación se relatan–, no se trata de imponer dogmas rígidos que tiendan a menospreciar otro tipo de posturas tan válidas dentro de la gráfica contemporánea, en tanto el dibujo poco tiene que ver con los resultados que nos revela el impreso, en realidad estas maneras, en el terreno de la experimentación y la investigación, son realmente positivas. En este sentido, lo espontáneo, la casualidad, el azar, el uso de plataformas digitales, etc., todo es válido.

De lo que se trata es de compartir un punto de vista personal –y en dado caso–, compartir la experiencia, revelar los factores decisivos que tuvieron que ver con el resultado y lo que ha involucrado la producción, en el sentido de Hans Georg Gadamer quien menciona que, con relación al *techné* “no quiere decir un mero hacer o producir, sino la capacidad espiritual de idear, planear, bosquejar; en suma, el saber que dirige el hacer”³. Se trata de compartir la vinculación necesaria con la experimentación y la investigación, incluso lo que existió de manera inconsciente durante la producción de las xilografías.

2 Peiró, J. B. (2015). El taller de formación, producción o mixto: protagonista y crisol del proceso de la obra gráfica en: A tiro de fuego 2º encuentro nacional de talleres de gráfica contemporánea. UNAM México, p.26.

3 Martínez Moro, J. (2008). Op cit p.55.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Una de las páginas de Cuento para Mavy.

Tinta china y lápiz de color rojo.

Cuaderno bitácora de dibujo, tamaño carta. 08/03/2020

Para la disección de “Classroom”

Vamos a comenzar con lo más importante y vital que tuvo que ver con la génesis de la propuesta, ¿de dónde surgió? Para ello será necesario ubicarnos en el pasado, la idea concreta surge de un dibujo hecho en torno al nacimiento de la pandemia en México, en marzo 2020, pero es importante retroceder aún un poco más, ya que el dibujo mencionado, forma parte de una libreta, cuyo trabajo incluido, comenzó a realizarse a finales del año 2019, como producto de un ejercicio colectivo que en un principio involucró a los integrantes de un taller de dibujo, que en aquel entonces tenía a mi cargo.

En aquel tiempo, uno de los cometidos más importantes se centraba en –además de fomentar un hábito por el dibujo, por la experimentación y la investigación– incentivar a que, de manera cotidiana, se realizasen dibujos abordando temas libres, o que estuvieran relacionados con el entorno y con proyectos personales que involucraran problemáticas a resolver o que estuvieran sujetos a planteamientos relacionados con objetivos y técnicas que se practicaban en las sesiones (con o sin modelo, con objetos, o que se efectuaban al aire libre, etc.). Se uti-

lizó el término cuaderno de bitácora de dibujo⁴ para lo que se consideró al factor temporal como determinante, se trataba de fomentar la práctica diaria, con el deseo de poseer el tiempo, materializarlo en cada página y anotar los días, como un guiño a *On Kawara*⁵, pero proponiendo comunión libre, dinámica y diversa entre el texto y la imagen.

En ese contexto se desarrolló el contenido de esta libreta, que solo tiene nueve dibujos relacionados con los integrantes del taller (que corresponden a los últimos 9 dibujos realizados dentro del semestre 2020-1, noviembre de 2019). El resto de la narrativa es muy específica, ya que el objetivo personal fue realizar un cuento para mi hija y mi esposa. Por lo general las bitácoras que realizaba solo eran utilizadas como una parte esencial de entrenamiento, radiografía de producción, experimentación necesaria y personal, pero en esta ocasión, en la que mi hija estaba a unos

4 En realidad el término bitácora utilizado para los cuadernos no es el más estricto, no tiene que ver con realizar notas de navegación, o conceptos similares a su significado original, el término es utilizado porque son bienvenidas todo tipo de notas que puedan acompañar o servir de contexto a los dibujos, incentivar el ejercicio en que convivan los textos con las imágenes y además a que doten de una importancia particular el hecho de hacer ese tipo de notas “Leonardo Da Vinci, que se consideraba a sí mismo como un omo senza lettere (hombre sin letras), anotó en uno de sus cuadernos de anatomía: “Oh escritor, ¿con qué letras escribirá con tanta perfección la representación entera como lo hace aquí el dibujo?”, una sentencia que aplicaba no solo a la ciencia, sino también a sus reflexiones filosóficas. Es más. Leonardo con el paso de los años dejaría de pintar para dedicarse, casi íntegramente, a sus tratados, que le permitían pensar y construir un único discurso articulando palabra y dibujo, como un nuevo y poderoso género de ceración”. Martínez Moro, J. (2008). Op cit p. 85.

5 *On Kawara* destaca dentro del arte conceptual por su idea del manejo del tiempo como una práctica artística

meses de nacer⁶, ameritaba tener un objetivo específico, así es que terminó siendo: “Cuento para Mavy”. Los 9 dibujos ya mencionados dieron inicio al cuento y fueron distribuidos dejando de manera intencional, entre cada uno de ellos, páginas en blanco para retomar el ejercicio de dibujo diario a partir de febrero 2020 (inicios de semestre).

Parte del objetivo era integrar esos dibujos, hechos dentro del tema a desarrollar, en las hojas en blanco: la familia y el hogar, sin tener en cuenta que, días después aparecería la cuarentena y el tema a nivel mundial fue, y sigue siendo, “quedarse en casa”, es decir: con la familia en el hogar. Cada dibujo tiene su fecha, pero no tiene la intención de narrar de manera convencional la secuencia de los días, más bien la narrativa fue surgiendo de manera aleatoria. Otra intención para esta bitácora de dibujo estaba en función a objetivos que estaban pensados para ser trabajados durante el semestre 2021-2. Se trataba de comenzar con lo monocromático, agregando, de manera gradual, las experimentaciones prácticas de los contrastes de color; y de incluir texto, jugar con la escritura, meterse en este formato portátil, y colocar notas del día y algunas ideas. Se trataba de detener el tiempo en estas hojas que terminaron siendo un proyecto personal de importancia relevante, ya que algún día mi hija tendrá este cuento en sus manos, para que su mamá y yo evoquemos recuerdos y le podamos contar ¿cómo fueron los últimos días de espera de su llegada a este mundo?

Así que “Cuento para Mavy” es el primer contexto del cual surgió la xilografía Classroom, proviene de un dibujo que está dentro de un cuento que relata el paso de

6 Mavy nació el 27 de mayo de 2020.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Cuento para Mavy.

Fotograma de video multimedia. 10/05/2020.

los días, desde los orígenes de la pandemia hasta principios de mes de mayo de 2020. En ese sentido, de acuerdo con los eventos que han acontecido en esa circunstancia y que están dentro de este cuento, podemos encontrar un dibujo, que es el antecedente directo, que fue realizado días antes y que se corresponde con la fecha: 09/03/2020, #9m #UndíaSinNosotras, cuya importancia e impacto fue de orden internacional. Como se puede ver, no es una propuesta exclusivamente monocroma ya que, para esas fechas, unos de los objetivos a alcanzar, dentro del cuaderno, tenía que ver con la introducción de los contrastes de color. Para este dibujo se tenía como intención, conseguir imágenes planteando un alto contraste a través de tinta china negra, pero agregando, en algunas partes de la composición, un solo color diferenciado, que pudiera funcionar como un peso y que le diera un sentido simbólico o conceptual a lo representado, como lo que se propone en ocasiones a través de las narrativas gráficas de Frank Miller, en *Sin City*⁷, o del trabajo del ilustrador Eric Drooker⁸, o del trabajo de otros más, dentro de la gráfica a dos tintas.

7 *Sin City* es el título de una serie de historietas creadas por el guionista y dibujante Frank Miller. Todas se desarrollan en la ciudad ficticia de Basin City, alternando el protagonismo entre sus diversos personajes recurrentes.

8 Eric Drooker (Nueva York, 1958). Pintor, novelista gráfico y portadista en *The New Yorker* Ilustrador y cartelista.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

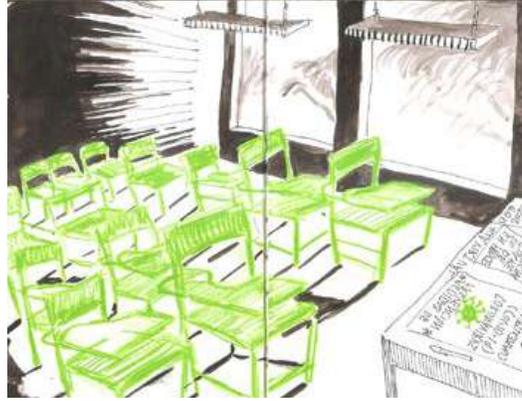
Una de las páginas de Cuento para Mavy.

#9M. Tinta china y lápiz de color violeta.

Cuaderno bitácora de dibujo, tamaño carta. 09/03/2020.

El dibujo con el que se hace un tributo al #9marzo, incluye el timbre de color violeta, que también es ocupado en el color de las jacarandas, que en el dibujo se asoman a través de las ventanas del salón, es decir que, el tono violeta determina también un espacio y un tiempo relacionado con esa época del año, el salón de clases no es un salón en particular. Los dibujos hechos en las páginas del cuento fueron espontáneos, y en gran parte sin trazos de lápiz previos, es decir, dibujos generados de primera intención. En este caso no se trataba de enfatizar un espacio personal, no se utilizó algún registro fotográfico o referencia particular, surgió quizá a partir del recuerdo de varias aulas en las que he estudiado y trabajado; simplemente surgió el dibujo, pensando en un espacio interior que pudiera dar el aspecto de un salón de clases, pero que estuviera relacionado con aquel momento –ese era el interés particular que había que abordar–, con el impacto en la educación, una imagen que hiciera evidente o que diera la idea de estar incompletos, en el vacío, en el sin sentido, la torpeza, el miedo, la ansiedad, la depresión, la tristeza y todo aquello que representara un aula en #UndíaSinNosotras.

Digamos que, sin profundizar y sin desviarnos más allá del tema, fue el #9m de donde surgieron las pautas para cimentar los términos conceptuales y de composición y el principal precursor que aportó gran parte de la información para lo que es ahora “Classroom”.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Una de las páginas de Cuento para Mavy.

#COVID 19. Tinta china y lápiz de color verde.

Cuaderno bitácora de dibujo, tamaño carta. 17/03/2020.

Días después de ese dibujo, comenzaría a darse en nuestro país el enclaustramiento en nuestros domicilios, debido a la pandemia. La vida fuera de nuestros hogares comenzaba a ser algo abstracto, y este hecho sin duda quedó registrado de manera necesaria dentro de las páginas del cuento, de acuerdo con la fecha 17/03/2020 (prácticamente, una semana después del #9m). La noticia era impactante, se trataba de un entorno sin humanidad, comenzarían los días en que las escuelas quedaban vacías. Fue por eso por lo que, partiendo del salón de clases realizado en el dibujo anterior – que en sí mismo marca una sensación de ausencia–, se manifestaría una ausencia rotunda, definitiva. No fue otra cosa más que una interpretación del presente, un testimonio que aún sigue y alude a visiones apocalípticas, los espacios vacíos, el abandono. La proximidad que estos dos sucesos tuvieron ocasionó que estuviera aún vigente la problemática a resolver para ese dibujo, ya que ambos fueron realizados el mes de marzo, por lo cual también estaban sujetos a un mismo principio técnico: utilizando un alto contraste e incluyendo un timbre de color, en el caso del dibujo #Covid19, el color verde que representa la entrada del virus, la presencia latente de un ambiente susceptible al contagio.

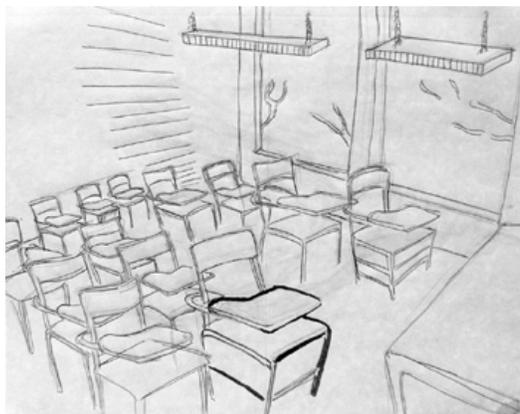
Así fueron pasando los días dibujados y anotados en el cuento, fue necesario, después de contemplar esos dos resultados, tan similares y simbólicos, poner un separador, era urgente hacer algo en particular

con esas ideas. Sentí una fuerte pulsión de volver a recrear esas composiciones, fuera del cuento para que tuvieran otro espacio y ofrecieran una lectura independiente. No tardó tanto en ocurrir, así llegó el mes de abril y sabía entonces que esos dibujos tenían una misión, ellos ya estaban solicitando manifestarse ante el presente, para ser un testimonio y convertirse en una huella⁹ demandante, en grabado, de acuerdo con las características técnicas de los dibujos. Se pensó en recurrir a algún método o técnica que permitiera la entrada del exquisito y sensual lenguaje de la línea para acompañarla con valores propiciados por la mancha, esas exigencias y necesidades expresivas me condujeron al grabado en metal, en tanto el grabado calcográfico es ideal para tales fines, ya que tiene la virtud de engendrar amplias posibilidades en relación con ambos recursos gráficos: la línea y la mancha.

Así fue como estos dos dibujos se convirtieron en proyectos aptos para hacer un par de estudios necesarios que satisficieran la necesidad de emitir una opinión gráfica de lo que se comenzaba a vivir, el tamaño fue prácticamente similar al que tienen los dibujos hechos en el cuento, se trabajó utilizando metal, específicamente lámina negra y se utilizó la técnica de grabado electrolítico, campo de investigación

en el grabado en el que ya estaba incurriendo y practicando; cada una de las técnicas es todo un ritual, en este caso, desde el lijado hasta el impreso.

Dentro de todo el mundo de posibilidades que ofrece el grabado calcográfico, elegí resolver las imágenes usando una técnica mixta, para las posibilidades de la línea, partiendo del aguafuerte y, para resolver el recurso de la mancha y de los valores tonales, a la manera de la aguainta. En el grabado electrolítico los materiales cambian con relación a la técnica tradicional, igualmente se dan ciertas variaciones en cuanto al proceso. Mientras que la técnica tradicional requiere, como mordiente, del ácido nítrico y de barnices para bloquear el metal (goma laca y los tres tipos de barnices que usan betún de Judea, asfalto, etc.), en el proceso electrolítico se hace uso de una fuente de poder regulable y de materiales como el sulfato de hierro (en el caso de lámina negra) y tinta tipográfica, en lugar de usar barniz para bloquear el metal (estos son solo unos ejemplos de algunas de las varias posibilidades que existen), de algún modo, materiales que son más prácticos y que tenía al alcance.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Dibujo de salón de clases (partiendo del dibujo #COVID 19).

Bolígrafo sobre cuaderno de apuntes.

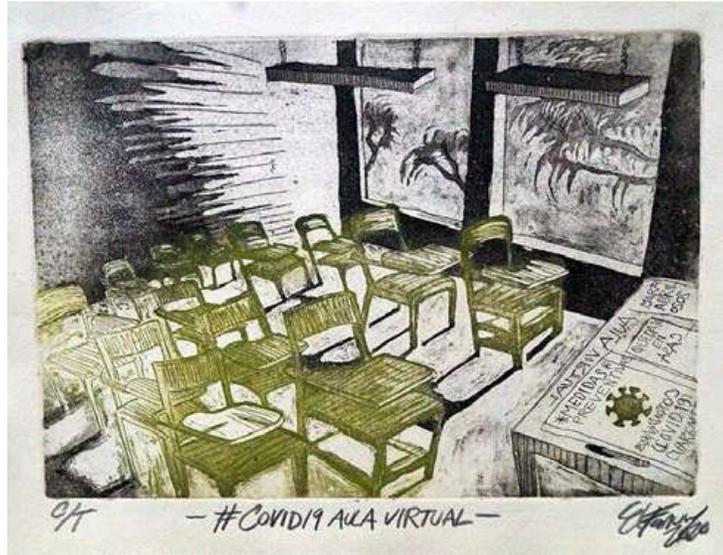
22.9 x 30.5 cm. 04/2020.

9 El concepto huella es consustancial al hecho gráfico. La huella, en griego *hodos* y su sucesión (*metodos*, la huella de la huella), nos muestran que esta milenaria disciplina ha hecho del método (el camino a recorrer para llegar a un fin) su íntima razón de ser y existir. La realidad –y la belleza es la más efímera de sus rasgos– es fugaz y sólo podemos aproximarnos a ella (siquiera parcialmente) a través de los rastros, las trazas, los vestigios que quedan como presencia de una ausencia inalcanzable. La gráfica, en su más depurada esencia y en su más evidente presencia es, ahora y siempre, huella.

Peiró, J. B., (2015). Op cit, p27

Como ya lo hemos puntualizado antes, con relación a la diversidad de maneras y posibilidades para generar un grabado, en el caso de estas dos placas, se utilizó una metodología para el proceso de dibujo. El objetivo era llevar las mismas composiciones a las placas, teníamos dos dibujos muy similares como proyectos, los dos casos dentro de un espacio específico, el salón de clases. Para esto se tuvo que plantear de nuevo la idea general del espacio, por tal motivo fue necesario realizar un tercer dibujo, este fue otro salón vacío resuelto solo con los contornos, fue necesario realizarlo como estudio guía, y fue realizado con base a los dos dibujos ya mencionados del cuento (#9m y #COVID-19). Este tercer dibujo es de las mismas medidas que las de las placas de metal, el fin de esto era obtener la composición esencial de ambos temas para luego lograr el proceso de inversión de la imagen para pasar el dibujo a las placas de metal, y una vez en el metal, hacer la precisión de uno y otro caso, en ambos casos el salón fue el mismo.

Vemos que el proceso para realizar los dibujos sobre las placas tuvo que ser sistematizado, como sabemos, en el grabado el contenido de la composición al ser estampado queda en el soporte impreso ofreciendo una lectura invertida, por el efecto de espejo que posee esta técnica, en lo personal, este suceso siempre ha sido un tema que en muchas ocasiones logra distraer mi atención y que ha sido objeto de reflexión en otros grabados que he realizado, de manera necesaria la izquierda se convierte en la derecha y viceversa, de hecho, en cierto sentido ha sido una obsesión y un reto que se llevó a la práctica en el mismo *Cuento para Mavy*, la propuesta no solo fue la integración del texto con la imagen, se involucró también el hecho de



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Detalle de #covid19 Aula virtual.

Grabado electrolítico / técnica mixta.

22.9 x 30.5 cm.04/2020.

jugar con la escritura al derecho y al revés aludiendo en gran parte a este fenómeno, al cual está condicionado el grabado y la estampa, aunque también en el cuento se involucra el hecho de se trataba de notas personales lo que, en primera instancia, no ofrecería una lectura fácil, además de que involucra un aspecto lúdico. En estos grabados se conservaría la misma intención de otorgar libertad al texto que, por cierto, para esa fecha, en los inicios de la pandemia, resultó ser un testimonio un tanto ingenuo ya que, solo relata como periodo de cuarentena los meses de marzo y abril de 2020.

En estos dos casos, fue importante conservar la idea original del dibujo, así que, fue necesario obtener la inversión de la imagen, para lograrlo, hay muchos procesos muy prácticos, el más rápido y popular es el recurso de la transferencia de la fotocopia sobre la placa, la otra es tener a la mano un espejo, o bien, la mayoría de los celulares con cámara tienen dentro

de sus configuraciones la forma de obtener la imagen espejo –al aplicar esta opción obtenemos de manera inmediata la lectura invertida. En este caso, el proceso para obtenerla fue, por decirlo de algún modo, de la forma más tradicional, usando el papel vegetal, el cual se coloca sobre el proyecto a realizar, se dibujan los contornos y ya que terminamos de registrar las formas que necesitamos del dibujo obtenemos, por su cualidad de transparencia, una síntesis de la composición al derecho y al revés. Este proceso tiene su encanto ya que podemos encontrar amplias posibilidades discursivas del soporte precisamente por la transparencia.

Recordando que la propuesta consistía en obtener una combinación entre la línea y la mancha (técnica mixta), en este caso, primero fue resuelto el tratamiento de dibujo sobre la placa de metal usando el recurso de la línea (a la manera de aguafuerte), para después de someter la placa a los atacados, posteriormente agregarle el tratamiento de la mancha (a la manera de aguainta). Los procesos de atacado con el método electrolítico son más tardados que los baños de ácido nítrico, sin embargo, proporcionan resultados que están al mismo nivel, además de que se posibilita con esta alternativa el ponerla en práctica en espacios tanto abiertos como cerrados sin estar expuestos a los riesgos para la salud que ocasionan los vapores tóxicos provocados por los ácidos.

Una vez que terminaron los atacados de la placa, llegó el momento de la impresión, no se sacaron pruebas de estado ni testimonio de procesos anteriores ya que la intención fue dejarnos llevar por ambos procesos (línea y mancha) y dar un espacio exclusivo a la incertidumbre, a la sorpresa a través de verlos revelados en el

soporte¹⁰ la intención clara al momento de imprimir fue cuestionar qué técnica o recurso debía ocuparse para lograr la integración del aspecto del color en relación con el dibujo original, de todas las posibilidades que existen, se usó la técnica de grabado a color a la *poupée*. Aunque solo se trató de dos tintas, es, sin duda, una labor que requiere cuidado, bien se sabe que hay grandes maestros expertos e impresores que ejecutan esta técnica con un gran número de tintas, una técnica de grabado a color que tiene como ventaja poder aplicar varias tintas en una sola placa de metal y obtener, de una sola tirada en el tórculo, una estampa a color sin dificultades con el registro, la desventaja suele ser el mantener cuidado de las zonas de color y sobre todo cuando ya se trata de la impresión de una edición. En este caso, solo se han impreso una *prueba de estado* y una *copia de taller*.

Terminó el mes de abril de 2020, y en los primeros días de mayo el cuento culminó, unos días después Mavy nació, otorgándole a sus padres un gran destello de luz y alegría en ese mundo gravemente enfermo; de rostros cubiertos, de trabajo en casa, con aulas virtuales. Así continuó esta extensa cuarentena, tan prolongada y que todavía no acaba. Llegamos al mes de marzo de 2021, aún en el enclaustramiento; el distanciamiento sigue vigente,

10 “No podemos dejar de ver en el grabador una figura que se desenvuelve en la tensión entre su habilidad para la transformación de la materia, y su capacidad intelectual para resolver nuevos problemas. No olvidemos que se trabaja siempre en un estado de incertidumbre: La de crear las condiciones idóneas para registrar sobre la plancha matriz los elementos de la plástica que aparecerán en la estampa final. El lugar del grabador está en el campo de lo virtual, en un medio no definitivo, no inmediato o, en otras palabras, en un tiempo siempre demorado”. Martínez Moro, J. (2008). Op cit p 37.

la palabra y concepto *Classroom*, de algún modo, ya es parte de nuestra cotidianidad, las escuelas permanecen cerradas, a un año se estimaban cifras que nos hablaban de la muerte por *covid-19* de aproximadamente 2 millones de personas a nivel mundial y más de 200 mil en México, conmovido por todo ello fue que renació el enorme deseo de generar un “nuevo” reporte de situación, después de estar viviendo una cuarentena tan prolongada que ya cumple un año, en ese sentido, fue muy fácil advertir que el grabado *#COVID19 Aula Virtual* estaba más que vigente.

Así llegó el mes de abril de 2021 invitándome de nuevo a pronunciar un comentario gráfico para señalar de nuevo el presente, pero de una manera más contundente, para ello fue necesario retomar el planteamiento hecho el año anterior para lograr ahora otorgarle otra lectura, teniendo para entonces que el pequeño grabado en metal: *#COVID19 Aula Virtual* cumplía ya una finalidad, como testimonio de un inicio, solo que ahora serviría de fundamento para producir una nueva pieza, es decir “el grabado como un medio para otro fin”. A un año de este mismo presente. Ameritaba otorgarle entonces mayor dimensión, los aspectos cromáticos ya no tenían lugar en esta pieza, carecía del mismo sentido simbólico, a un año ya, sobraba reiterar la persistencia del virus mediante un color, digamos que, ya no era una novedad como lo fue en el año pasado, más bien era una imagen digna de ser resuelta con la máxima cualidad de alto contraste, recurrir a la dualidad única y tan especial que otorga la luz y la sombra, usar la excelencia del negro, aquel ingrediente necesario que proporcionaría la contundencia vital que estaba buscando y que debería manifestarse en esta ocasión, como un símbolo de luto y de duelo. Vale la pena citar en palabras

de Juan Martínez Moro, cuando se refiere en particular a la tinta negra en la gráfica:

“es no sólo históricamente el valor cromático por excelencia de la obra gráfica, sino aquel en el que, tal vez por su asociación con la noche, tendemos con mayor facilidad a volcarnos y adentrarnos en la inmensidad de su espacio interior. Así para Odilon Redon, magnífico ilustrador de los cuentos de Edgar Allan Poe, el gran negro era el color más esencial, el agente mismo del espíritu. Mas, sin lugar a dudas, para que ocurran tales experiencias será precisa la participación de un espectador con un cierto anhelo visionario, que busque trascender el plano material de la representación”¹¹

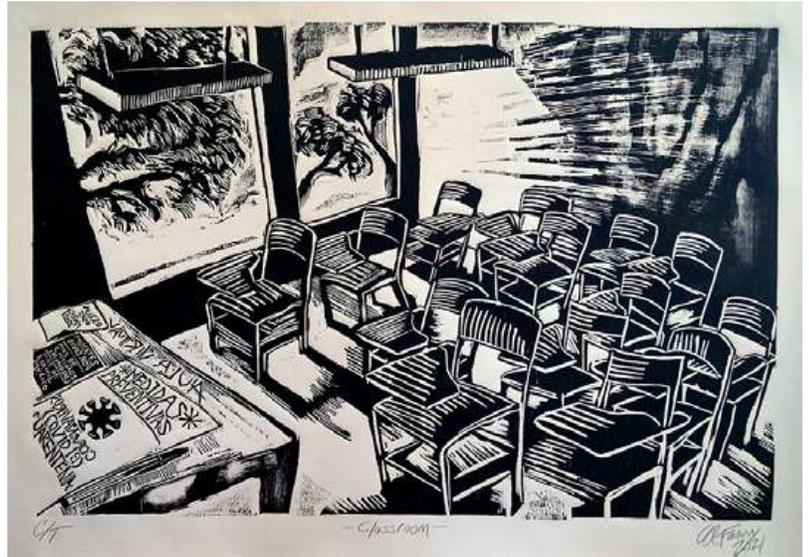


Proceso de dibujo sobre la madera teñida de negro.
04/ 2021.

Además, con relación a la inversión de la imagen, se buscó de manera intencional tener la oportunidad de cambiar el sentido de lectura de la composición para ofrecer al menos una composición distinta a la del año pasado, sin dejar de jugar con textos invertidos y con su lectura respectiva.

11 “Martínez Moro, J. (2008). Op. cit. p 45.

La xilografía como un medio ideal para esta última pieza, no solo respondió a las necesidades de ofrecer otro lenguaje, el proceso resultó idóneo para hacer toda una alusión conceptual con relación al tema tratado, ya que, en ocasiones para trabajar el proceso de dibujo que será resuelto en xilografía, es recomendable partir de los principios fundamentales por los cuales se rige esta técnica, es decir, tener al menos una noción de dónde estarán situadas las luces o los espacios negativos (blancos) y cuáles serán las zonas oscuras o negras (positivas). Para tal fin, es recomendable teñir de negro la madera para después ir trazando las luces, para ello se puede usar, para comenzar, gis blanco, ya que es un material muy noble que permite esbozar, o bien dejar la información necesaria para después proceder a fijar el dibujo con crayones blancos, pintura vinílica, etc. El proceso de dibujo con gis en el soporte negro, de manera inmediata me remontaba a un austero pizarrón de clases, posiblemente, el hecho de dibujar el salón en ese espacio negro ayudó, en gran medida, a percibir ese recuerdo. De esa manera esa acción fue una alusión conceptual al *Classroom*, por otro lado, la xilografía satisfizo una necesidad personal de catarsis, ya que, para esta técnica, es necesario destruir el espacio para construir otro, quiere decir que, al ir eliminando la madera (con relación a nuestras luces) vamos construyendo el espacio y las formas (los espacios positivos y negros), la acción de tallar con las gubias, hundir las navajas o rasgar la madera se da en favor de la imagen y del impreso.



Jorge Fanuvy Núñez Aguilera ©

Classroom.

Xilografía. 65 x 100 cm. 04/2021.

Así surgió “Classroom” y es ahora el recuerdo de un suceso que aún sigue vigente. De mi parte fue una despedida temporal a la docencia y una despedida a las clases presenciales, es un homenaje a todas aquellas personas que se dedican a la docencia, pero significa, también, el anhelo por el regreso presencial, esperando que para el próximo año sea este solo un recuerdo y no una constante presente. ¶

Referencias

- Martínez Moro, J. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI). UNAM ENAP, México.
- Peiró, J. B. (2015). El taller de formación, producción o mixto: protagonista y crisol del proceso de la obra gráfica en: A tiro de fuego 2º encuentro nacional de talleres de gráfica contemporánea. UNAM México.

'Se me adelantaron'

Rufino Tamayo y las pinturas rupestres

Por Eréndira Meléndez Torres.

Enigmas delineados con forma humana, así podemos definir las pinturas rupestres de Baja California¹ sobre las que solo nos queda especular. Desde mi formación de artista, recorro a un acercamiento *poniéndome en los pies del otro* para imaginar qué pensamiento o sensibilidad fue el motor de quienes produjeron aquellos vestigios. Entre los especialistas hay un debate, para algunos es arte rupestre, para otros, expresiones gráfico-rupestres. Para mí, el hecho de encontrarse entre los enigmas visuales que impactan a quienes se acercan a estas manifestaciones y que requieren además de estudios y opiniones de expertos, están en el ámbito del arte. Factura, materiales, miradas que nos comunican con un universo desconocido y un proceso creativo que a todos nos intri-

ga. Dentro de este universo especulativo y fronterizo, valen las asociaciones libres, y también personales –al menos nuestra Academia de Fronteras² se encuentra también, en esos términos, en busca de conocimiento sin censurar lo descabellado, lo inaudito; al igual que el arte, construimos desde la cuerda floja, a veces, incluso, a pesar de los límites sistemáticos de la investigación.

Con esta advertencia en mente, seguí una línea muy personal de pensamiento artístico con base en un acervo memorioso –también personal–³. Tal vez haya que acotar los tiempos de la obra del pintor al que me refiero, sin embargo, sus personajes (una vez pasada aquella etapa en la que

1 Baja California (oficialmente Estado Libre y Soberano de Baja California), es uno de los treinta y un estados que, junto con la Ciudad de México, conforman México. Su capital es Mexicali, está ubicado en el extremo noroeste del país, limita al norte con el estado estadounidense de California, al este con Sonora y el mar de Cortés o golfo de California, al sur con Baja California Sur y al oeste con el océano Pacífico. Fue fundado el 16 de enero de 1952 tras más de un siglo de ser territorio federal del México independiente.

2 La Academia de Fronteras del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas fue un espacio de lecturas y discusión, fue integrado por Esther Cimet S., María Elena Durán, Ana María Rodríguez, Alicia Sánchez Mejorada (+) Graciela Schmilchuk, Leticia Torres, Margarita González Arredondo y la autora. En este grupo se publicó "La mirada ante lo invisible", (2013). Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. México. Disponible: https://drive.google.com/file/d/1_OGQif5iALqIcEcr9enqF82RaXl-H8emj/view.

3 Rufino del Carmen Arellanes Tamayo (Oaxaca de Juárez, 1899 – Ciudad de México, 1991). Pintor mexicano.

algunos lo ubicaban como el *cuarto*⁴) tienen un *espíritu* (rememorando aquello del espíritu de la época, que no por ser lugar común deja de ser espíritu, o acuerdo lingüístico) afín al de las pinturas rupestres. Junto con Carlos Gutiérrez⁵, en cuya obra se dan cita cenizas y texturas para abordar temas ancestrales, especulamos sobre los materiales que tal vez se usaron en los muros de Baja California; además, hablamos sobre la similitud que detecté con algunas de las figuras de Tamayo, y fue entonces cuando me compartió la anécdota sobre lo que el maestro exclamó al ver las pinturas rupestres: “Se me adelantaron⁶”.

Los conceptos en juego para abordar el tema traen al presente obras de las que no tenemos certezas, a un cálculo alrededor de una cifra de cuatro ceros de años de su creación, nada es verdad, así como no es verdad la historia, sino a la luz de quien la escribe. Resulta que la pasión por la imagen nos puede decir más cosas en una lectura literal, este tipo de lecturas con frecuencia se

vuelven hallazgos, no arqueológicos, pero sí discursivos, personales –creo que requiere mayor precisión–, tal es el caso, por ejemplo, de la fotografía: el desafío que impone el intento por describir lleva a construir certezas personales –que es ya un punto de partida– no con la intención de convencer a los demás sino para ir al encuentro de una idea y su hilo conductor.

Aquí los elementos parecen claros y elocuentes: por un lado, la idea de las sombras proyectadas en las cuevas y algunas pinturas del maestro Rufino Tamayo, asociación libre tal vez, los materiales para esas representaciones que pudieron ser cenizas, los colores asociados a los amaneceres, a la sangre y los blancos extraídos también de las cenizas y de las evidencias de la luz que al mismo tiempo dan pie a la especulación y son fuente de información.

Aquí no es difícil imaginar que Tamayo pintara sus figuras de manera intuitiva, vemos referentes formales en las piezas prehispánicas de la colección que fue formando a lo largo de su vida y que dejó como legado al patrimonio, primero de Oaxaca y luego del mundo. La colección se encuentra en el Museo Rufino Tamayo de Oaxaca⁷.

Tal vez acercándonos a su obra, con preguntas acerca de las pinturas rupestres, podemos armar un buen rompecabezas. Lo cierto es que el maestro visitó el sitio y su frase que da título a este ensayo es, al igual que sus personajes, fresca y candorosa.

Sin duda, el maestro pudo llegar a esas representaciones sin conocer las rupestres, de tal suerte que su ideación figurativa nos acerca de lleno a un tiempo ancestral, difícil de captar por más avances científicos que podamos tener.

El dibujo, y sus etapas evolutivas en las obras en Baja California, revela mucho, y

4 José Clemente Orozco (1893–1949), Diego Rivera (1886–1957) y David Alfaro Siqueiros (1896–1974) son las tres figuras más relevantes de la pintura muralista mexicana del siglo XX, formaron parte de la generación postrevolucionaria que traía a flor de piel los ideales nacionalistas, con el arte influyeron en la cultura y reivindicaron principios como la igualdad entre las clases sociales. Fueron conocidos como los Tres Grandes fueron los artistas más renombrados del muralismo gracias a su relación con José Vasconcelos.

5 Llegué con mi reflexión a platicar con uno de los artistas de mi generación, que trabajan con ceniza, con texturas, con lo ancestral, buen pintor, obsesivo coleccionista de música y vivencias por las cantinas de la Ciudad de México, dos veces baja de su estudio en Huixquilucan a jugar tenis y acude a alguna cantina, a mirar, sobre todo, obra en los museos, personas y también a especular. Lo cierto es que Carlos Gutiérrez Ángulo, acumula los materiales que se le aparecen en la vida cotidiana para pintar

6 <http://www.jornada.unam.mx/2002/12/05/05an1cul.php?origen=cultura.html>

7 http://sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=103

la elección de elementos con trazo que podría llamarse infantil, es un legado que también Picasso anheló y que obtuvo luego de mucho trabajo: “En aprender a pintar como los pintores del renacimiento tardé unos años; aprender a pintar como los niños me llevó toda la vida”.

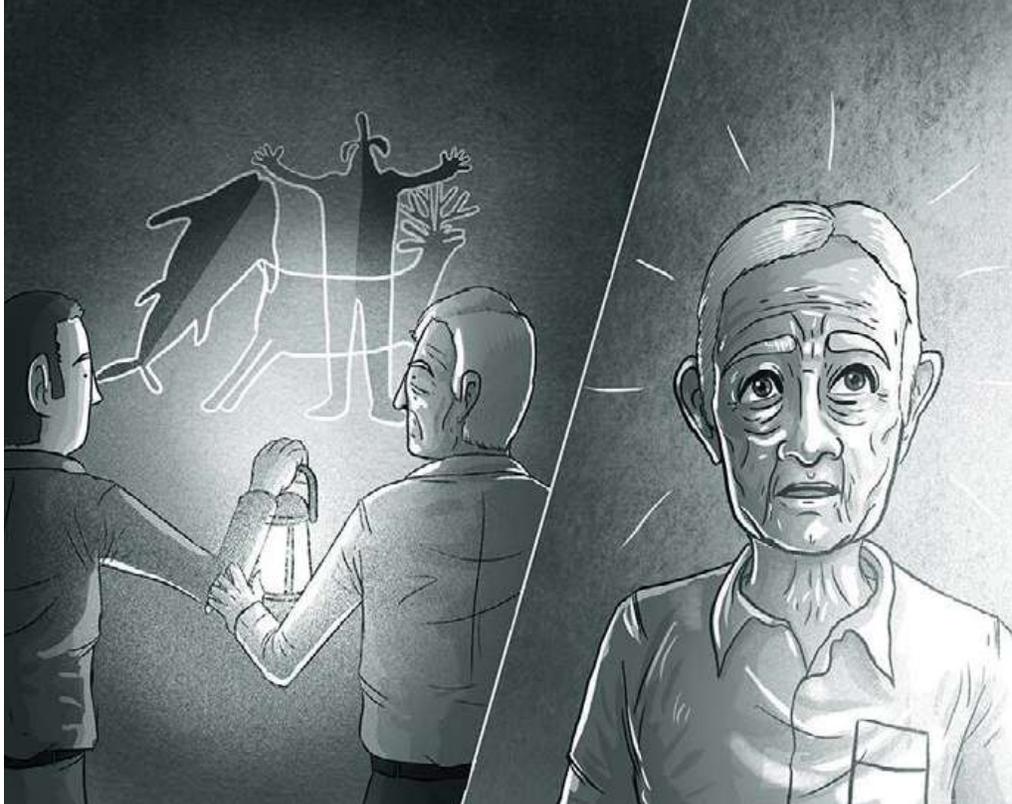
La cualidad de los trabajos de Tamayo que sugieren soluciones infantiles nos devuelve una noción de etapas del pensamiento, de la percepción, que pueden ser parte de nuestra condición humana, generales tal vez si encuentran su cauce.

No creo que los pintores de la cueva estuvieran codificados, o por lo menos no como lo están nuestros dibujantes ante la perspectiva arquitectónica, por ejemplo, o el descubrimiento de los escorzos, que por ahí está, de manera incipiente, en algunas de las pinturas rupestres.

Podemos establecer ciertas similitudes entre piezas de Tamayo y algunas de las pinturas rupestres; visualmente tal vez nos lleven a algunos descubrimientos. ¿Pero de dónde salen esas evocaciones? Otra línea de análisis, además de las etapas de nuestro desarrollo mental, puede ser a partir de los juegos de sombras de su proyección y hasta de la memoria que don Rufino tuvo para construir sus personajes entre degradaciones de color, luces y sombras que guiaron sus trazos.

Personajes definidos por la proyección de su sombra y el detalle de la dimensión

Aunque los testimonios que dejaron a los jesuitas, algunos de los informantes indígenas de la zona, reportan que fueron gigantes los que pintaron las cuevas, no hay ningún dato científico que lo compruebe. Aunque si



No es difícil imaginar que Tamayo pintara sus figuras de manera intuitiva, vemos referentes formales en las piezas prehispánicas de la colección que fue formando a lo largo de su vida. Ilustración de © Ángel Uriel Pérez López.

hubo un grupo étnico de talla más alta que el común, no se puede asegurar la existencia de personajes de las dimensiones que las pinturas definen. Lo cierto es que el contraste de las figuras antropomorfas rígidas, en su rictus icónico, llama la atención por el movimiento que logran en los animales: los venados se mueven plácidamente en el espacio, mientras hombres y mujeres solo están con los brazos en ángulo y las manos hacia arriba. Tal contraste se podría explicar a través de la delimitación de las sombras proyectadas y dibujadas en los muros; y las manos extendidas quizá indiquen un ademán de captura, alguna mueca amenazante o incluso, si nos remitimos a la presencia del agua en la zona, a un movimiento de los brazos para desplazarse dentro de ella. Habría que demostrar, si, por instinto, podrían nadar o bien imitar el desplazamiento de los animales en el agua.

Pero ¿a qué respondía la necesidad de representarse de gran tamaño? Una hipótesis es que a través de las pinturas evocaron su dominio, si aceptamos que era la

magia la que definía sus intenciones, escalar dimensiones, también era la representación del ascenso de su poder.

Por otra parte, cabría recordar que año con año, la zona recibe las visitas de los enormes mamíferos marinos, las ballenas grises, que miden alrededor de quince metros de largo.

Al margen de las especulaciones de los lugareños acerca de la autoría de gigantes, es posible afirmar que las escenas de caza que narran las pinturas rupestres tenían una función mágica de acercamiento y apropiación de la inmensidad, y estos animales, las ballenas enormes con sus crías amistosas, tal vez asombraron a aquellos ancestros; incluso podríamos suponer que las consideraron deidades; más aún, tal vez la posición de los brazos emula las aletas de una ballena, adaptadas a los brazos humanos.

Ellos evocaron poder, yo evoco la sensación que me deja tocar uno de esos grandes animales, y me parece un amistoso apretón de mano con algún gigante de cuento y, sin duda, la sensación se parece a la experiencia estética ante la obra de Tamayo, o a la sensación que me dejaría el encuentro con las pinturas rupestres con todo y su tamaño. ¿Cómo explicar esa captación de sensaciones? ¿Cómo describirla?

Una figura mágica acompañaría a los cazadores para dominar animales que por su ferocidad no resultaban ni cercanos, ni amistosos, y serían difíciles de atrapar. Por el contrario, las ballenas enormes que llegan en plan jugueteón con sus crías no dejan de ser, además de espectaculares, seres que pudieron causar temor y a su vez una comunicación amable que soluciona el temor mismo.

¿Cómo llegar a esa dimensión?, ¿cómo acercarse siquiera? Entra ahí la magia de la sombra, un recurso para escalar su propia dimensión, gracias a la aproximación

que la luz les daba. Imposible demostrarlo, pero sí especular al respecto. Si no soy suficientemente grande, la magia del sol que permite la vida –deidad principal en numerosas cosmogonías antiguas– también permite proyectarme y crecer mi propia imagen; así la protección de una imagen que yo mismo proyecté me permite la bendición solar, el poder emanado de mi propio ser... ¿Qué más se puede necesitar?

Tamayo visto desde su sombra

Resulta evidente que la visión crítica sobre Tamayo se centra en la discusión entre su obra y la de los muralistas, los *Tres grandes*, discuten todos si su obra se oponía o no al mexicanismo, al nacionalismo o si es una continuidad vista desde otra perspectiva, Tamayo el “Indio”, una de sus etiquetas, era un indio elegante, alto. Recurrió según la crítica al primitivismo, pero solo referido a lo indígena prehispánico, también, según la crítica, ubicado en las vanguardias. Sin seguir del todo la línea académica, sin agregarnos al *corpus*, que así lo cataloga, podemos colocarnos en una perspectiva distinta, para ver que su obra es más ancestral que lo prehispánico indígena⁸. Es notable el asombro que reporta él mismo al ver las rupestres, el proceso creativo de Rufino Tamayo, tal vez inicia con un delineado de figuras, pero no humanas, sino de las figuras prehispánicas de su propia colección. Separar su obra de toda la fortuna crítica y verla desde una perspectiva centrada en el proceso creativo, nos obligaría a estudiar el asunto de la percepción, del inconsciente colectivo, tal vez, el reflejarse en su identidad indígena era ir hacia atrás, o hacia el interior de una sensibilidad ancestral.

8 <https://icaadocs.mfah.org/s/es/item/759012#?c=&m=&s=&cv=&xywh=110%2C199%2C2133%2C1194>

c=&m=&s=&cv=&xywh=110%2C199%2C2133%2C1194

Las piezas prehispánicas pudieron haber sido el vehículo para viajar al pasado, a la manera de Plinio que habla de la apropiación del otro a través de delinear su figura y, al darle volumen, tener la magia de la presencia simbólica; con Tamayo podríamos marcar una secuencia inversa, un viaje creativo con la guía de la sensibilidad de un artista en trance creativo, tuvo como resultado obras similares a las de las cuevas. Digamos que la línea del delirio cuántico –el mío, aclaro– no solo está hacia el futuro, sino también al pasado, el tesoro de la apropiación a través de la imagen. Seguramente, Tamayo tenía en su acervo visual las pinturas de Altamira, pero no las que representaban figuras humanas. También, seguramente tenía la colección de sellos prehispánicos, y sin embargo la representación de texturas y contrastes es similar a lo rupestre de Baja California. “*Se me adelantaron*”, dijo, y ya era octogenario, o tal vez el arte de la representación estableció una liga de comunicación con aquellos pintores, magos, chamanes o solo artistas en busca de reflejos propios y que, hoy por hoy, son universales.

Otra veta posible es tratar de estudiar las pinturas rupestres no como documento histórico, la lupa de la historia puede ser una camisa de fuerza, lo es, porque obliga a concatenar lo que opinaron otros, a excepción de los registros avalados por la ciencia, las conjeturas antropológicas, (aunque sean la base) también pueden limitar otras reflexiones que proponemos desde el arte. Desde esa mirada artística, podemos ver el asunto con una vertiente distinta, abordarlos desde una categoría de documentos creativos, a los que habría que someter a otros parámetros de estudio. Podríamos pensar en una percepción similar de todos los tiempos, y todos los tiempos serían épocas de los procesos creativos, incluso tomarlas concatenadas a la obra de un creador afín a una mentalidad centrada en colores, formas, cosmogonías que construyen resultados gráficos con parentesco alegre, así como este encuentro entre Rufino Tamayo y los anónimos pintores rupestres de Baja California. ¶

La visualización de datos geográficos y su relevancia ante la pandemia de COVID-19

Por Jocelyn Molina Barradas.

La situación que vivimos actualmente no tiene precedentes; la actual pandemia de COVID-19 ha arrojado datos como en ningún otro tiempo había sucedido evidenciando la era de la información en la que vivimos. Esos datos han sido recabados, analizados y visualizados por distintos actores para hacerlos accesibles y de utilidad para la sociedad. Se han creado mapas interactivos con la intención de mostrar el crecimiento o descenso de casos de coronavirus por localidad: estas visualizaciones geográficas han sido clave para entender la problemática de salud que vive la humanidad, todo esto porque la pandemia diariamente trae cifras alertadoras: 143,528,162 personas han sido diagnosticadas con coronavirus y se han registrado 3,056,040 decesos a nivel mundial¹. En México se registran actualmente 2,315,811 casos positivos confirmados y 213,579 decesos², pero estas cifras cambian cada minuto.

La obtención de los datos es un proceso largo y complejo, cada país tiene sus propios métodos de recolección de pruebas ante la pandemia. A pesar de que cada

gobierno publica de forma regular las bases de datos correspondientes a su país, la realidad es que en muchas ocasiones esa información es imprecisa. La velocidad con la que se comparte nueva información a nivel global por medio de internet se describiría como señalaría Castells, en *una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías, [que] empezó a reconfigurar la base material de la sociedad a un ritmo acelerado* a la era de la información³.

El 11 de marzo de 2020, debido a la propagación del virus, la OMS declaró pandemia a la epidemia por COVID-19⁴, desde el inicio, distintos diseñadores, programadores, investigadores, periodistas, científicos y analistas se dieron a la tarea de visualizar los datos sobre contagios que recuperaban de las cifras oficiales o de repositorios confiables, reinterpretándolos en forma de gráficas, modelos, infografías o mapas, con la única intención de aportar a cada uno de sus países, comunidades, usuarios, compañeros o colegas, la gravedad de la pandemia y las precauciones que cada uno debería tener ante esta situación.

La visualización de datos se encarga de dar la jerarquía y relevancia adecuada que

1 Datos tomados del sitio: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html> (visitado el 22 de abril de 2021).

2 Sitio verificovid.mx (2021). Datos tomados en su actualización del 22 de abril de 2021.

3 Castells, M. (2005). *Era de La Información, La - Vol. 1 La Sociedad Red* (Spanish Edition). Alianza, Madrid.

4 <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>

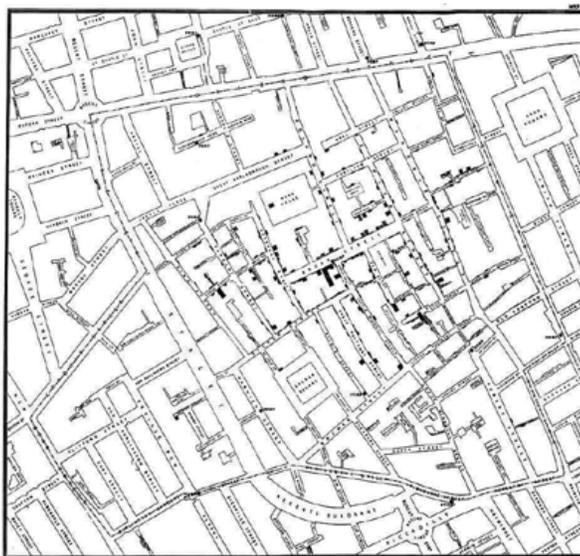
cada dato contiene. La representación de información en formato digital e interactivo es una característica de la visualización de datos que en el caso de la pandemia se tiene que dar casi en tiempo real, y el uso de herramientas digitales que procesan la información desde bases de datos ha fomentado el uso de este tipo de recursos por ser práctico, rápido y sencillo de usar.

La importancia de visualizar los datos ante un problema de salud pública

Con la intención de capacitar a miles de periodistas e interesados en cubrir temas sobre la pandemia, el Centro Knight Center para el Periodismo en las Américas impartió en mayo de 2020 el curso en línea masivo “Periodismo en la pandemia: Cobertura de COVID-19 ahora y en el futuro” en el que uno de los expositores, el Dr. Michael T. Osterholm, de la Universidad de Minnesota y fundador del Centro de Investigación y Política de Enfermedades Infecciosas, en una entrevista, perteneciente a los contenidos de este curso, planteó que en su trabajo visualizó que una pandemia iba a suceder a futuro y que el mundo no estaba preparado para ésta; recalcó que, dentro de la gravedad del problema lo que más se necesita en estos momentos son los datos para atender a la importancia de cómo es que se debe actuar y vigilar.

El Dr. Osterholm menciona que en 1854 hubo un evento que sentó las bases de la salud pública moderna: el médico inglés John Snow, precursor de la epidemiología, ante una situación grave de cólera en Londres y sin información sobre la bacteria que causa este tipo de enfermedad, gracias a la adquisición y análisis de datos, llegó a la conclusión de que la enfermedad se transmitía por el sistema de agua y no de forma viral como se creía. No logró con-

vencer a la comunidad de Soho, zona del centro de la ciudad de Londres en Inglaterra, que el problema venía de un pozo de agua, por lo que una noche él mismo lo cerró, esto ayudó a que la bacteria ya no se siguiera propagando. “Aunque la historia está embellecida, la ciudad había comenzado a entenderlo y a estar de acuerdo. La conclusión es que se trataba de tomar medidas proactivas para prevenir algo en lugar de tener que responder. Y lo que aprendemos de eso es absolutamente crítico y comprensivo”, afirmó el Dr. Osterholm.



Mapa sobre el cólera elaborado por John Snow en 1854.

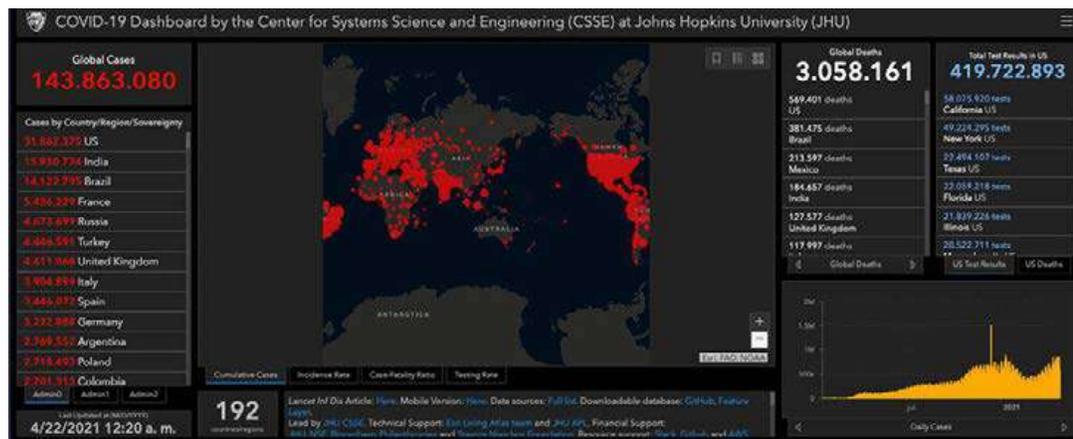
Sin embargo, la historia que plantea el ponente, como una de las más relevantes en la historia de la salud pública moderna, también es un ejemplo representativo en el diseño de la información. El Dr. Snow tenía un agudo sentido de observación y persistencia; originó y difundió un nuevo método geográfico para que su teoría tuviera un argumento visual, basado en la importancia de trazar en un mapa los datos y encontrar relaciones entre éstos. Su mapa no ayudó en ese tiempo a convencer sobre el origen del cólera, fue has-

ta años más adelante, con la cuarta epidemia de cólera, que finalmente su teoría fue aceptada. Asimismo, consiguió un entendimiento más desarrollado sobre un asunto de salud pública, al revelar un patrón geográfico de la enfermedad con la ayuda de un contexto espacial. John Snow tomó como fuente de información algunos de los datos del registro nacional de defunciones por cólera para localizar a 83 personas fallecidas que habían tomado agua de la bomba infectada en el área de Broad Street y así plantear su teoría sobre la causa de muerte.⁵

Se sabe que este no fue el primer mapa concerniente a un tema de salud, *An Inquiry into the Cause of the Prevalence of the Yellow Fever in New York*, (Investigación sobre la causa de la fiebre amarilla en Nueva York) es considerado el primero en su tipo, aunque también se conoce que a principios del siglo XIX en Europa varios médicos usaron mapas para entender los aspectos ambientales sobre las epidemias⁶.

Datos abiertos y COVID-19

Ahora, ante la pandemia por COVID-19, muchos de los datos provienen del sector salud de cada país. La obtención de datos ha sido compleja por medio de las pruebas que se han realizado desde el inicio de la pandemia, lo que ha creado variadas interrogantes, ya que en cada país el uso de las pruebas ha sido distinto. ¿Cómo es que se



Mapa por elaboradora por el Centro de Sistemas Ciencia e Ingeniería de la Universidad John Hopkins. (22 de abril de 2021) <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>

recolecta la información sobre cada caso de coronavirus y cuál es la forma más adecuada para visualizarlos?

La asesora de visualización Amanda Makulec plantea que se debe tener cuidado en cómo se representan los casos de coronavirus, ya que los datos no son precisos; ella describe en una serie de infografías⁷ cómo es que se obtiene información de un paciente que da positivo ante este virus en Washington DC, desde su exposición hasta la obtención de resultados positivos o negativos de la prueba, en un lapso de once días aproximadamente, por lo que los datos que cada día son socializados pueden cambiar.

Los datos abiertos son datos que pueden ser utilizados, reutilizados y redistribuidos libremente por cualquier persona, y que se encuentran sujetos, cuando más, al requerimiento de atribución y de compartirse de la misma manera en que aparecen.⁸

5 Cerda L., Jame, y Valdivia C., Gonzalo (2007). "John Snow, la epidemia de cólera y el nacimiento de a epidemiología moderna". (Nota histórica) [En línea]. ph.ucla.edu. Disponible en: [http://www.ph.ucla.edu/epi/snow/revchilenainfec-tol24\(4\)_331_4_2007.pdf](http://www.ph.ucla.edu/epi/snow/revchilenainfec-tol24(4)_331_4_2007.pdf)

6 Meirelles, I. (2014). La información en el diseño (Diseño de la información). Parramón. Badalona.

7 Makulec, Amanda (2020). "How is COVID-19 Case Data Collected?" (Artículo e infografías) [En línea]. medium.com. Disponible en: <https://medium.com/nightingale/how-is-covid-19-case-data-collected-9afd50630c08>

8 Redacción Open Data Handbook (2020). "What is Open Data?" ("¿Qué son los datos abiertos?") (Artículo) [En línea]. opendatahandbook.org. Disponible en: <https://opendatahandbook.org/guide/es/what-is-open-data/>



Mapa de la UNAM sobre Monitoreo de Casos en México por Municipios sobre COVID-19. (22 de abril de 2021).

<https://www.arcgis.com/apps/dashboards/f0f10e692a814fd8aa8afc7f8575f5d2>

Se generan a diario distintos productos gráficos sobre los datos obtenidos tales como gráficas, tablas, mapas, entre otros. Pero éstos, de manera ideal, deberían aclarar de dónde se tomaron los datos y cuál fue la última actualización de la información, también la metodología que se utilizó y sobre cómo explorar la visualización, si llegará a ser compleja para algunos usuarios tener una guía o manual sobre cómo explorarla.

El físico e investigador mexicano de la Facultad de Ciencias de la UNAM, el Dr. Irving Morales, fundador de la agencia Morlan, dedicada al análisis y visualización de datos, impartió el taller “Curvas, modelos y gráficas: interpretar y comunicar la información estadística” durante el Foro Virtual e Hispanoamericano de Periodismo Científico, Edición COVID-19⁹, en el que planteó que los datos que se tienen sobre la pandemia en cada país cuentan con diferentes procesos, tanto de obtención como de medición. En este taller se explica que la recolección de los datos es de suma importancia, ya que permite saber cómo intervenir durante la pandemia, aplicar políticas públicas o informar a la población sobre su evolución; es importante reconocer que los datos pueden

ser imprecisos o que no son confiables. Al analizar el proceso, todo empieza con las pruebas y muchos de los datos que se proporcionan son del sector salud, en el que capturistas, enfermeras, médicos y especialistas, hacen un esfuerzo considerable para que las cifras se presenten a diario, pero la coyuntura es tan extraordinaria que pueden ser inexactos. Ante esto, el Dr. Morales recomendó usar los datos, analizarlos y visualizarlos para poder actuar ante la situación que enfrentamos actualmente.

Mapas y visualización de datos

Un estudiante de ingeniería civil y de sistemas de la Universidad de Johns Hopkins, Ensheng Dong, creó el mapa que más visualizaciones ha tenido a nivel mundial sobre COVID-19. Dong relata en una entrevista para la revista de la universidad situada en la ciudad de Baltimore, Johns Hopkins¹⁰, que al ver cómo inició la pandemia en otros países, cuando se confirmó el primer caso en Estados Unidos el 20 de enero de 2020, la situación le preocupó, y combinando sus conocimientos sobre la objetividad y visualización de datos creó un mapa en el que se visualizaba la situación del coronavirus a nivel mundial, diseñándolo con un fondo de color negro en donde resaltan los círcu-

9 Sitio ccmx.org (2020). “Foro Virtual e Hispanoamericano de Periodismo Científico” (Programa) [En línea]. ccmx.org. Disponible en: <http://ccmx.org/evento/foro-periodismo-cientifico/>

10 <https://hub.jhu.edu/magazine/2020/summer/coronavirus-tracker-map-lauren-gardner/> (Artículo) [En línea].

los rojos que identifican a los casos activos en cada región, consideró que eran los colores adecuados para advertir sobre la importancia de la propagación de la pandemia. Obtuvo los datos de un repositorio holandés, BNO News¹¹, que posee información sobre el coronavirus a nivel mundial, también utilizó la herramienta GIS¹², el mapa se publicó en abril y desde entonces ha sido una de las herramientas más utilizadas para conocer la propagación de la pandemia en el mundo.

La codificación visual es el proceso de combinar los fenómenos que deben visualizarse, proporcionados por el conjunto de datos (escala de los datos y atributos), con el tipo de representación más adecuado (elementos gráficos y propiedades visuales). En cartografía, a menudo la codificación visual se llama simbolización.¹³

En México, también se creó un mapa representativo que llegó a tener más de 2 millones de visualizaciones. El Dr. Adrián Ghilardi, uno de sus fundadores e investigador del Centro de Investigaciones en Geografía Ambiental (CIGA) de la UNAM, en conjunto con la Dra. Ilse Ruíz, coordinan una de las plataformas más visitadas en el país sobre información geográfica de COVID-19.

El Dr. Ghilardi, a través de una entrevista, señala que el objetivo principal de la plataforma originalmente surgió a partir

de que al inicio de la pandemia no se contaba con este tipo de mapas o *dashboards*: “Había gente independiente que tenía en GitHub sus propios análisis, o había uno más de la Organización Panamericana de la Salud. De hecho, lo que hice a mediados de marzo de 2020, cuando se declaró la *Jornada de Sana Distancia*¹⁴, fue una búsqueda de todas las páginas que existían, de todas las plataformas en México, había una de la Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad (CONABIO)¹⁵ que recién empezaba, y entre cuatro o cinco más, pero en el resto del planeta ya ocurría esa diversificación. Algo interesante que está ocurriendo es que, efectivamente, hay muchas plataformas, pero cada una muestra sus propios datos, hay personas que de alguna manera se han quedado atrás en el tiempo, y se preguntan por qué no hay una sola, puesto que provoca confusión, pero esa sólo es una idea acerca de cómo se debe ordenar la información. Sin embargo, en este caso debe ser lo contrario, es decir, cuantas más personas estén subiendo datos y analizándolos, aumenta también la capacidad de criterio, se democratiza quién sube la información, quién la valida o cómo se despliega, eso requiere que la persona que la esté leyendo entienda lo que está pasando y no crea a ciegas. Esa fue la razón original”.

El 19 de febrero de 2020, en la publicación *COVID-19* de la UNAM, el centro GEO de Conacyt ya contaba con un *dashboard* que estaba en preparación, y se publicó dos semanas después. Al respecto, el Dr. Ghilardi consideró que, como era la publicación oficial en México, era mejor abandonar su propia plataforma, sin embargo, decidió dejarla existir por dos razones:

11 Redacción BNO News (2020). “Tracking coronavirus: Map, data and timeline” (Artículo y medios visuales) [En línea]. bnnews.com. Disponible en: <https://bnnews.com/index.php/2020/04/the-latest-coronavirus-cases/>

12 Sitio GIS Hub para el COVID-19. Disponible en: <https://coronavirus-resources.esri.com/>

13 Meirelles, I. (2014). Op. cit.

14 <https://www.gob.mx/salud/documentos/sana-distancia>

15 <https://www.gob.mx/conabio>

- 1 Para mantener esa diversidad de plataformas que servían de contrapeso con la información oficial, aunque la base de datos fuera la misma, ya que ellos contaban con información extra que no se encontraba en la plataforma oficial.
- 2 Por la cantidad de usuarios que tenían, ellos (Morales y Ruiz) ya contaban con casi 15 mil usuarios por día, en el mes de junio de 2020 ya sumaban un millón de visitas.

Al principio, los datos los obtenían de un archivo en PDF sobre los reportes técnicos de marzo de 2020, pero conforme se empezaron a publicar los datos abiertos es que pudieron automatizarlos. La plataforma *covid19.ciga.unam.mx*¹⁶ se creó con el trabajo de sólo dos personas al inicio. El investigador del CIGA de la UNAM considera que la plataforma es un medio de difusión de la información, que tiene la intención de generar índices, valores y variables espaciales para que se sepa qué tan rápido aumentan o bajan los casos de coronavirus en diferentes municipios de México.

Al preguntarle al Dr. Ghilardi qué plataforma utilizó para el desarrollo del *dashboard*, comentó que decidió usar la herramienta *ArcGIS online*, un sitio al que se accede por medio de una membresía con costo, pero debido a la pandemia la compañía decidió ofrecer planes gratuitos. Considera esta herramienta flexible, ya que la plantilla le permite organizar los elementos, ajustar colores, tipografías y sin tener que desarrollar código.

Varios especialistas han participado en la creación de plataformas relacionadas a información sobre la pandemia; sin embargo, algunos de ellos no cuentan con un equipo multidisciplinario para crear

plataformas complejas. *Para hacer periodismo de datos se requiere de un equipo conformado por un visualizador especializado y un programador*¹⁷. No obstante, distintas profesiones podrían nutrir el tema con su colaboración. Debido a la pandemia también varios grupos de investigadores han tenido que encontrar distintas formas de trabajo colaborativo debido a la emergencia que estamos viviendo con el fin de desarrollar productos que sumen a la erradicación del virus y la crisis mundial que enfrentamos. Tal es el caso de la Coordinación de la Investigación Científica de la UNAM que por medio de un grupo de *WhatsApp* un equipo de antropólogos, economistas, sociólogos, matemáticos, programadores, entre otros, desarrollaron un mapa de vulnerabilidad basado en datos que realizaron de un sondeo a más de 53 mil personas en todos los estados de la República Mexicana.¹⁸

Para tener una perspectiva del perfil de los periodistas partícipes en esta situación y cómo han desarrollado distintas propuestas, se entrevistó a la periodista Eridani Palestino, egresada de la Escuela de Periodismo Carlos Septién García, que ha colaborado en diversos medios como *Revolución 3.0*, Agencia EFE, Carmen Aristegui, *El Heraldo de México* y el periódico *Más por Más*. Palestino realizó un mapa sobre los casos de COVID-19 por estado desde el inicio de la pandemia; uno de sus principales objetivos fue que, al darse cuenta de que

17 Crucianelli, S. & University of Texas. Knight Center for Journalism in the Americas. (2013). *Herramientas digitales para periodistas*. Amsterdam University Press. Amsterdam.

18 Angulo, Y., Santos, M., & Siqueiros, J. (2021). Covid-19 y vulnerabilidad socioeconómica: un estudio convergente. *Revista Mexicana de Sociología* 83, 11-30. <http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/60071/53131>

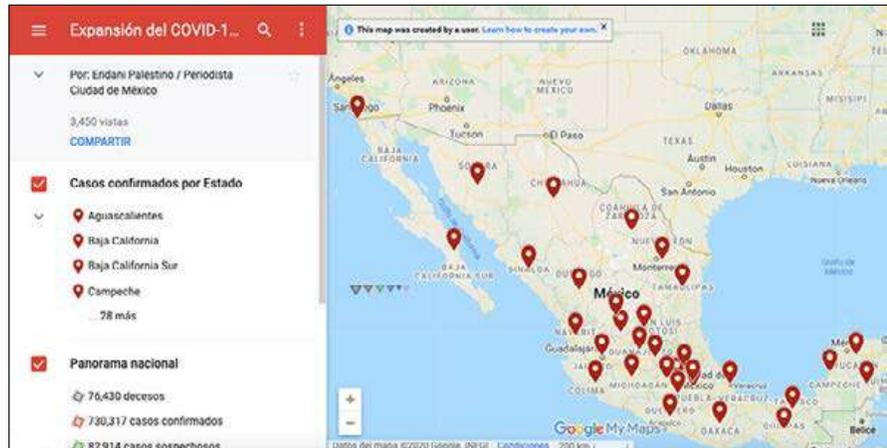
16 <https://covid19.ciga.unam.mx/>

la pandemia era algo nuevo que sin lugar a dudas parecía delicado, consideró que la situación tomó desprevenidos a la mayoría de los periodistas y medios ya que han tenido que conocer los términos científicos y médicos específicos para la coyuntura, en los que la mayoría no eran especialistas. No obstante, desde el primer caso en México, Palestino empezó a reunir los casos subsecuentes en una base de datos para sumarlos y visualizarlos conforme iban en aumento. Asimismo, escuchaba las conferencias que en México da el Subsecretario de Salud, Dr. Hugo López-Gatell Ramírez, con el reporte de la pandemia¹⁹ todos los días a las 19:00 horas; transcribía los datos del sitio oficial, los agregaba al mapa, y después verificaba que las cifras fueran correctas con los datos de la Dirección General de Epidemiología, que a su vez comparten un mapa, y, por último, revisaba la página oficial del gobierno de México respecto al coronavirus.

La periodista consideró que no había un lenguaje inclusivo en la información sobre COVID-19 en el país, ya que para las personas que sufren de alguna discapacidad, o que pertenecen a una comunidad indígena que hablan otras lenguas, no existía información especializada para su consulta. Por el confinamiento, tuvo que trabajar desde casa, al igual que muchos otros colegas, pudo notar que, a sus padres ya adultos mayores, no les era fácil obtener la información desde el sitio oficial que implementó el gobierno de México²⁰. Por lo tanto, trabajó con la herramienta de *Google Maps* para crear un mapa que fuera accesible, fácil de abrir y de navegar, que contuviera pocos datos, tales como las cifras

19 <https://www.gob.mx/salud/acciones-y-programas/versiones-estenograficas-conferencia-de-prensa>

20 <https://coronavirus.gob.mx/>



Mapa elaborado por Eridani Palestino sobre COVID 19 en Google Maps. (6 de octubre de 2020).

de contagiados, recuperados y defunciones por estado. Al comparar otros ejemplos de mapas, pudo constatar que proporcionaban demasiados datos en un solo mapa y esto confundía a los usuarios. El mapa, que actualiza día con día con los datos oficiales del gobierno, también sirvió como fuente de información para algunos de sus colegas, ya que al iniciar la pandemia no sabían dónde obtener datos confiables.

A diferencia de medios extranjeros, por ejemplo *The New York Times* en Estados Unidos, que cuentan con un equipo multidisciplinario y especializado sobre periodismo de datos, Palestino trabaja sola y debe buscar, analizar y verificar los datos para después visualizarlos, por lo que eligió una herramienta como *Google Maps*, que es fácil de usar en comparación a otras herramientas que usan código; esto es importante, ya que es un trabajo extra y voluntario que realiza a diario para actualizar el mapa, actualmente compartido por miles de personas. Ella considera que, si contara con un equipo multidisciplinario, sin lugar a dudas aportaría al trabajo, pues con la ayuda de un diseñador, por ejemplo, crearía otro tipo de recursos gráficos al contenido del mapa. Igualmente se nutriría el contenido si se contara con otros especialistas.

La importancia de la visualización en la pandemia

Distintas plataformas ofrecen hoy una visualización en poco tiempo y sin usar código. La facilidad para utilizarlas ha ayudado a que se creen productos de visualización de datos que difunden el avance de la pandemia. Sin embargo, el periodista y especialista en periodismo visual, infografía y visualización, Alberto Cairo, recomienda que los usuarios se cuestionen siempre de dónde provienen esos datos e informarse sobre cómo se deben leer ciertas visualizaciones; a su vez, sugiere a los creadores que siempre expliquen al usuario la fuente de los datos y, si es necesario, que den instrucciones al lector sobre cómo deben interpretarse las gráficas o mapas en la visualización.²¹

Cairo, maestro de la Universidad de Miami, durante el seminario web de la serie de GIJN, “Investigando la pandemia”²², habló sobre la importancia de la visualización por el coronavirus: “Está claro para todos que la visualización es un ganador en estas crisis: si hay una buena noticia que necesita esta pandemia es que la visualización de datos se está volviendo más popular. Tenemos mucha evidencia para demostrarles que a los lectores les encanta la visualización, muchas de las piezas de contenido más populares publicadas en los últimos meses se resumen en la visualización”.

La visualización de datos seguirá tomando un importante papel durante esta pandemia: los datos no dejarán de gene-

rarse, así que se deben encontrar visualizaciones claras para los usuarios y que aporten para combatir la desinformación derivada de la pandemia, brindándole a la sociedad las herramientas necesarias de información. Se debe trabajar de forma multidisciplinaria para elaborar contenidos de calidad y que la visualización sea un recurso esencial en la elaboración y distribución de la información. ¶

Fuentes de consulta

- Castells, M. (2005). La era de la información, Vol. 1, La sociedad red. Alianza, Madrid.
- Crucianelli, S. & University of Texas. Knight Center for Journalism in the Americas. (2013). Herramientas digitales para periodistas. Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Meirelles, I. (2014). La información en el diseño (Diseño de la información). Parramón, Badalona.
- Cerda L., Jame, y Valdivia C., Gonzalo (2007). “John Snow, la epidemia de cólera y el nacimiento de a epidemiología moderna”. (Nota histórica) [En línea]. ph.ucla.edu. Disponible en: [http://www.ph.ucla.edu/epi/snow/revchilenainfectol24\(4\)_331_4_2007.pdf](http://www.ph.ucla.edu/epi/snow/revchilenainfectol24(4)_331_4_2007.pdf)
- Makulec, Amanda (2020). “How is COVID-19 Case Data Collected?” (Artículo e infografías) [En línea]. medium.com. Disponible en: <https://medium.com/nightingale/how-is-covid-19-case-data-collected-9afd50630c08>
- Philip, Rowan (2020). “Claves para visualizar datos sobre el COVID-19” (Artículo) [En línea]. ijnet.org. Disponible en: <https://ijnet.org/es/story/claves-para-visualizar-datos-sobre-el-covid-19>
- Redacción BNO News (2020). “Tracking coronavirus: Map, data and timeline” (Artículo y medios visuales) [En línea].

21 Philip, Rowan (2020). “Claves para visualizar datos sobre el COVID-19” (Artículo) [En línea]. ijnet.org. Disponible en: <https://ijnet.org/es/story/claves-para-visualizar-datos-sobre-el-covid-19>

22 Redacción Global Investigate Journalism Network (2020). “[Webinar] Visualizing COVID-19 Data: Tips and Traps” (Video) [En línea]. gjjn.org. Disponible en: <https://youtu.be/ZscRCbei4Pc>

- bnew.com. Disponible en: <https://bnew.com/index.php/2020/04/the-latest-coronavirus-cases/>
- Redacción Global Investigate Journalism Network (2020). “[Webinar] Visualizing COVID-19 Data: Tips and Traps” (Video) [En línea]. gijn.org. Disponible en: <https://youtu.be/ZscRCbei4Pc>
 - Redacción La Jornada (2020). “Van más de 33 millones de contagios de coronavirus en el mundo” [En línea]. lajornada.com.mx. Disponible en: <https://www.lajornada.com.mx/ultimas/mundo/2020/09/29/van-mas-de-33-millones-de-contagios-de-coronavirus-en-el-mundo-8402.html> (sitio visitado el 29 de septiembre de 2020).
 - Redacción Open Data Handbook (2020). “What is Open Data?” (“¿Qué son los datos abiertos?”) (Artículo) [En línea]. opendatahandbook.org. Disponible en: <https://opendatahandbook.org/guide/es/what-is-open-data/>
 - Sitio ccmx.org (2020). “Foro Virtual e Hispanoamericano de Periodismo Científico” (Programa) [En línea]. ccmx.org. Disponible en: <http://ccmx.org/evento/foro-periodismo-cientifico/>
 - Sitio GIS Hub para el COVID-19. Disponible en: <https://coronavirus-resources.esri.com/>
 - Sitio verificovid.mx (2020). Datos tomados en su actualización del 29 de septiembre de 2020.

¿Dónde están ellas?

La ausencia de pintoras en la historia del arte

“Nunca quise ser una mujer artista.
Sólo quería ser una artista.”

Isabel Bishop

Por Diana Salazar Méndez.

Las mujeres no pueden ser artistas. Esta es una de las frases más intrigantes que escuché al ingresar a la Escuela de Artes; desafortunadamente no fue sólo en una ocasión; hace poco me enteré de que esas expresiones aún resuenan dentro de talleres y aulas de nuestra Facultad, quizá ya no con el enfático juicio con que yo las había escuchado como estudiante, aunque de igual manera lacerantes, aún si sólo se susurran. Curiosamente, fueron alumnos varones quienes manifestaron su extrañamiento ante esta situación que hoy continúa sembrando inseguridades y dudas, donde se podría cultivar la confianza y el arrojo. Estas condenas se ven reforzadas ante la ausencia de referencias a pintoras y artistas que se revisan en las formaciones superiores. La mayor parte de lo que solemos estudiar son obras realizadas por pintores, escultores, dibujantes y grabadores. Más allá de una reivindicación de género, estas líneas proponen una reflexión sobre un hecho que se evidencia ante el desconocimiento de la obra de mujeres pintoras, en particular mexicanas, quienes, de manera legítima, han hecho frente a continuas ad-

versidades para recorrer un silencioso sendero en los caminos elocuentes de la creación artística. A continuación, revisaremos algunos casos de pintoras cuya obra pudo trascender las barreras del olvido, al cual parecen haber sido destinadas.

Primeramente, habría que aclarar que han existido mujeres pintoras desde la Antigüedad; si bien no tenemos pruebas históricas de ello, podemos suponer que muchas de las escenas complejas y composiciones avanzadas, con cualidades casi cinematográficas, de bisontes, pumas y elefantes que conocemos de las cuevas prehistóricas, como Chauvet¹, fueron creadas en su mayoría por las mujeres que las habitaban,

1 La cueva de Chauvet se encuentra en el departamento de Ardèche del sur de Francia, contiene de las más antiguas pinturas rupestres conocidas, así como otras manifestaciones de la vida del Paleolítico Superior. Fue descubierta en 1994, y es considerada una de las más significativas del arte prehistórico. La cueva fue explorada por primera vez en diciembre de 1994 por los espeleólogos: Éliette Brunel-Deschamps, Christian Hillaire y Jean-Marie Chauvet, de quien tomó el nombre. Además de las pinturas y otras pruebas de actividad humana también descubrieron restos fosilizados, huellas y marcas de una variedad de animales ahora extintos.

o cuando menos, tuvieron una decisiva colaboración en ellas. Recientes estudios arqueológicos apoyan esta noción basados en el análisis de plantillas de manos encontradas en ocho sitios en Francia y España. Al comparar las longitudes relativas de ciertos dedos, se determinó que tres cuartas partes de las huellas eran femeninas.²



Detalle de las imágenes halladas en la cueva prehistórica de Chauvet.

Los registros historiográficos de pintoras se tienen desde el Renacimiento, cuando la única oportunidad de pintar era refugiarse bajo seudónimos masculinos, o bien, apoyarse de algún familiar o marido pintor que les permitiera apartarse de sus tareas domésticas para practicar el dibujo o la pintura; muchas de ellas incluso llegaron a firmar sus cuadros bajo seudónimos, con monogramas o sólo con sus iniciales para que sus piezas fueran tomadas en cuenta, práctica que continuó hasta mediados del siglo XX, y que podemos identificar en algunas piezas de la expresionista abstracta Lee Krasner³, a quien co-

2 Algunas de estas investigaciones han sido encabezadas por el Prof. Dean Snow de la Universidad Estatal de Pensilvania.

3 Lee Krasner [Lenora Krassner] (Brooklyn, 1908 -1984). Pintora norteamericana del expresionismo abstracto.

múnmente se le identifica primero como la Señora Jackson Pollock⁴, y no como la innovadora pintora que fue. La ya conocida pintora italiana Artemisia Gentileschi⁵ defendió su vocación con el apoyo de su padre, Orazio⁶, y en 1616 fue la primera mujer en ser admitida en la Academia de las Artes del Dibujo, fundada por Giorgio Vasari en 1562. Es posible que ahora sepamos más sobre su vida personal que sobre su obra, gracias a la difusión que tuvo, derivada de la película biográfica que dirigió Agnès Merlet en 1997, en la cual, de manera imprecisa y con evidentes fines publicitarios, se presenta como la primera pintora en la Historia. En realidad, la primera pintora –en el sentido tradicional, como artista con identificación individual– de que se tiene registro en el arte occidental es Ende, quien, en 975 d.C., pinta un códice del Comentario al Apocalipsis del Beato de Liébana, el cual firma como “pintora y servidora de Dios”⁷.

A partir del Renacimiento, y hasta el siglo XVIII, comenzamos a identificar casos aislados de reconocimiento a la obra de las pintoras, siempre y cuando tuviesen una actitud bella, modesta y con gracia, y sus cuadros fueran una manifestación objetiva de ello. La naturaleza muerta, designada como género menor y excluido a menudo de las formaciones académicas, fue durante mucho tiempo el único permitido a considerar por las pintoras, siempre de

4 Paul Jackson Pollock (Cody, 1912 - Springs, 1956). Pintor norteamericana y principal exponente del expresionismo abstracto.

5 Artemisia Lomi Gentileschi (Roma, 1593 - Nápoles, circa 1656). Pintora barroca italiana.

6 Orazio Lomi de Gentileschi (Pisa, 1563 - Londres, 1639). Pintor italiano.

7 Desveladas.org. (2015). Ende, la monja miniaturista. <http://www.desveladas.org/archivos/enlasar-tesylasletras_art26.pdf>



Lee Krasner (Brooklyn, 1908 –1984). Pintora norteamericana del expresionismo abstracto.

manera discreta y con poco reconocimiento. Tal es el caso de la artista flamenca Clara Peeters⁸, o la italiana Fede Galizia⁹. El retrato es otro de los géneros al cual las mujeres pudieron acceder por una simple razón: era menos peligroso dejar posar, durante varias horas o sesiones, a la hija heredera de una rica familia frente a una pintora que frente a un pintor. Por ello, las retratistas gozaban de una amplia movilidad por las cortes europeas, como una suerte de damas de compañía de las princesas y damas de la nobleza que inmortalizaban, como es el caso de Sofonisba Anguissola¹⁰, requerida en la corte española los veintisiete años, a donde viajó como dama de compañía de la reina Isabel de Valois¹¹ y después pintó el retrato de Felipe

8 Clara Peeters o Clara Lamberts (¿Amberes?, circa 1580/1590 – después de 1621). Pintora flamenca.

9 Fede Galizia (Milán, 1578 – Milán, 1630). Pintora italiana.

10 Sofonisba Anguissola (Cremona, circa 1535 – Palermo, 1625). Pintora italiana.

11 Isabel de Valois, Isabel de Francia o Isabel de la Paz (Fontainebleau, 1545 – Aranjuez, 1568). Princesa francesa y tercera esposa del rey Felipe II de España.

II¹². Esto no sólo supuso un impulso para ella, sino que abrió la puerta a otras pintoras como Lavinia Fontana¹³, una de las primeras mujeres en pintar un desnudo, y que se convirtió en la pintora oficial del papa Clemente VIII¹⁴. Elisabeth Louise Vigée LeBrun¹⁵ es otro ejemplo icónico, vivió la decadente opulencia cortesana que orilló al pueblo francés a la revolución, como la pintora oficial de María Antonieta¹⁶, a quien retrató en treinta ocasiones.

Por otra parte, Judith Leyster¹⁷ fue una pintora holandesa que vivió el esplendor de la pintura flamenca, como resultado de la boyante explosión comercial y económica que tuvieron los Países Bajos en el siglo XVII. El gremio de pintores de San Lucas dominaba los mercados artísticos liderados por Rembrandt¹⁸, Frans Hals¹⁹ y posteriormente Vermeer²⁰. Leyster fue admitida en el gremio y su carrera se catapultó gracias a sus habilidades compositivas y técnicas; sus pinturas de personajes y es-

12 Felipe II de España, llamado “el Prudente” (Valladolid, 1527 – San Lorenzo de El Escorial, 1598). Rey de España.

13 Lavinia Fontana (Bologna, circa 1552 – Roma, 1614). Pintora italiana.

14 Clemente VIII [Ippolito Aldobrandini] (Fano, 1536 – Roma, 1605). 231º papa de la Iglesia católica de 1592 a 1605.

15 Marie Louise Élisabeth Vigée Lebrun (París, 1755 – Louveciennes, 1842). Pintora francesa.

16 María Antonia Josefa Juana de Habsburgo-Lorena (Viena, 1755 – París, 1793). Conocida bajo el nombre de María Antonieta de Austria, fue una princesa archiduquesa de Austria y reina consorte de Francia y de Navarra.

17 Judith Jans Leyster (también Leijster) (Haarlem, 1609 – Heemstede, 1660). Pintora neerlandesa.

18 Rembrandt Harmenszoon van Rijn (Leiden, 1606 – Ámsterdam, 1669). Pintor y grabador neerlandés.

19 Frans Hals (Amberes, 1582 o 1583 – Haarlem, 1666). Pintor neerlandés.

20 Johannes Vermeer van Delft (Delft, 1632 – Delft, 1675). Pintor neerlandés.

cenas de género mantienen una estrecha cercanía estilística con las de Frans Hals, con quien, incluso, se la llegó a confundir en múltiples ocasiones. Tristemente, después de su muerte, cayó en el olvido y ni siquiera fue mencionada en fuentes posteriores. Su nombre sólo se volvió a recordar cuando se identificaron siete cuadros de ella erróneamente atribuidos a Frans Hals, incluido uno en el Museo del Louvre²¹.

Durante siglos, las pintoras persistieron en su afán por desarrollar su propia producción plástica, muchas se apoyaron en medios no tan protagónicos como la pintura y buscaron alternativas como los textiles o la cerámica. Si defendían su predilección por la pintura, eran animadas a trabajar con acuarela o pasteles. La vanguardista escuela de arte de Weimar de principios del siglo XX, Bauhaus, fue de las primeras instituciones de formación artística que permitieron un acceso abiertamente igualitario a mujeres y hombres. Su fundador y director, Walter Gropius²², consideraba que las mujeres poseían las mismas capacidades y potenciales que los hombres para innovar en las artes y los diseños; sin embargo, las mujeres de la Bauhaus fueron discretamente dirigidas a talleres de carácter más artesanal que artístico, como los de textiles, vitrales y cerámica. Esta segregación en relación con el medio fue revertida, no sólo por Anni Albers²³ o Gunta Stölzl²⁴ en la Bauhaus,



La Bauhaus fue de las primeras instituciones de formación artística que permitieron un acceso abiertamente igualitario a mujeres y hombres.

sino por muchas más artistas que posteriormente, para desarrollar su obra, han aprovechado medios como la fotografía, el video, el performance y la instalación.

Hace ya 50 años, Linda Nochlin²⁵, notable profesora e historiadora del arte norteamericana, planteó el cuestionamiento: *¿Porqué no han existido grandes artistas mujeres?*, a manera de un artículo publicado en la revista *Art News* (1971). El texto se tradujo al español, de manera mutilada, hasta 2008. A partir de esa pregunta que cimbró muchos valores del arte, en 1976, la propia Nochlin, junto con Ann Sutherland Harris²⁶, curaron una magna muestra en el Museo del Condado de Los Ángeles²⁷: *“Women Artists, 1550-1950”* la cual, no sólo visibilizó el trabajo de más de treinta pintoras anteriormente desconocidas, sino que apuntó a problemáticas específicas para las revisiones de la historia del arte: primeramente, si se intentan llenar los espacios vacíos de las pintoras ausentes “descubriéndolas”, para después insertarlas de manera forzada en su momento histórico, se evidencia el hecho que fueron relegadas en primer lugar.

21 <https://www.louvre.fr/es>

22 Walter Adolph Georg Gropius (Berlín, 1883 – Boston, 1969). Arquitecto, urbanista y diseñador alemán, fundador de la Escuela de la Bauhaus.

23 Anni Albers [Annieliese Fleischmann] (Berlín, 1899 – Orange, 1994). Diseñadora textil, tejedora, pintora y diseñadora alemana, profesora de la Bauhaus.

24 Gunta Stölzl (Munich, 1897 – Küssnacht, 1983). Diseñadora textil y tejedora alemana, profesora de la Bauhaus.

25 Linda Nochlin [Linda Weinberg] (Brooklyn, 1931 – Brooklyn, 2017). Historiadora del arte estadounidense, profesora universitaria y escritora.

26 Ann Birgitta Sutherland Harris (Cambridge, 1937). Historiadora del arte británico-estadounidense.

27 <https://www.lacma.org/>

Por otro lado, si sólo se enfoca la atención en estudios sobre mujeres artistas, el resultado vuelve a ser una marginalización del momento y del entorno histórico en donde se desarrollaron y terminan apareciendo como satélites aislados, difíciles de ubicar. En realidad, esto nos lleva a una evidencia crucial: las pintoras no solamente han enfrentado adversidades para desarrollar sus potenciales artísticos, sino que, en la mayoría de los casos, han sido deliberadamente eliminadas del discurso histórico.

En el caso de México, se tienen registros de que en 1870 se permitió a las mujeres ingresar como alumnas a la Academia de San Carlos. Existe poca documentación al respecto, sólo uno o dos artículos que revisan el lugar de las mujeres en la Academia; sin embargo, ninguno de ellos especifica los nombres de las estudiantes, tampoco hacen referencia a su trabajo y, casi de manera irónica, sólo mencionan nombres de los directores o profesores en



Lola Cueto, "Changuito", técnica: Aguafuerte. Colección Blaisten

ese momento. Actualmente, si sugerimos a nuestros estudiantes enumerar más de diez pintoras mexicanas que no sean Frida Kahlo²⁸, por obvias razones de difusión y comercialización que la han llevado a extremos mercantiles y banales, veremos que resulta una tarea difícil y poco animosa; no se incluye dentro de los syllabus de historia del arte mexicano, mucho menos como referencia en los talleres de pintura y, lo más inquietante, es que no encontramos suficientes fuentes bibliográficas que documenten su producción. Si bien se ha comenzado a trazar una tímida reconsideración de muchas pintoras mexicanas que han sido omitidas por nuestra historia, desafortunadamente volvemos a cometer los errores antes mencionados al relacionarlas con una figura masculina que las valide. Si buscamos referencias sobre María Izquierdo²⁹, aparecen inmediatas menciones a Rufino Tamayo; lo mismo ocurre con Carmen Mondragón³⁰, Lilia Carrillo³¹, Lola Cueto³², Rosa Rolanda³³ y Olga Costa³⁴.

28 Magdalena Carmen Frida Kahlo Calderón (Coyoacán, 1907 - Coyoacán, 1954). Pintora mexicana.

29 María Cenobia Izquierdo Gutiérrez (San Juan de los Lagos, 1902 - Ciudad de México, 1955). Pintora mexicana.

30 María del Carmen Mondragón Valseca (también conocida como Nahui Olin) (Tacubaya 1893 - Ciudad de México 1978). Pintora y poetisa mexicana.

31 Lilia Carrillo García (Ciudad de México, 1930 - Ciudad de México, 1974). Pintora mexicana.

32 María Dolores Velázquez Rivas, (Azcapotzalco, 1897 - Ciudad de México, 1978). Escritora, dramaturga, pintora, grabadora, y marionetista.

33 Rosa Rolanda o Rosa Covarrubias [Rosemonde Cowan Ruelas] (Los Ángeles, 1895 o 1898 - Ciudad de México, 1970). Bailarina, coreógrafa, diseñadora de vestuario, fotógrafa, pintora y coleccionista estadounidense.

34 Olga Kostakowsky Fabricant (Leipzig, 1913 - Guanajuato, 1993). Pintora, promotora cultural y coleccionista alemana nacionalizada mexicana.

En próximos artículos revisaremos, de manera más puntual, casos específicos de pintoras mexicanas que han desarrollado cuerpos significativos de obra, la cual no solemos identificar.

Considero que, como docentes, como pintoras, es buen momento para reconsiderar estos hábitos de desvaloración y desconocimiento. Actualmente existen dos terceras partes de población femenina en nuestra licenciatura y las cifras son similares en el posgrado. Estoy segura de que, a través del conocimiento histórico, la sensibilidad visual y una correcta documentación, podemos ya, de manera conjunta, hombres y mujeres, proponer un contrapeso inteligente y argumentativo cuando algún profesor reitera que no se puede ser artista y mujer al mismo tiempo. ¶

Referencias

- Chadwick, W., *Women, art and society*, Londres, Thames & Hudson, 1996.
- Comisarenco Mirkin, D. (coord.) *Codo a codo: parejas de artistas en México*, México, Universidad Iberoamericana, 2013.
- Nochlin, L., *¿Por qué no han existido grandes artistas mujeres?*
- <https://adultosmayores.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2020/08/NOCHLIN-L-Por-qu%C3%A9-no-han-existido-grandes-artistas-mujeres.pdf>

Pandemia, cultura y política cultural

Por Adrián Gutiérrez Álvarez del Castillo
y María Elena Figueroa Díaz¹

En el contexto de la crisis sanitaria actual, la cultura se ha posicionado como una de las temáticas recurrentes dentro de los análisis sobre los posibles factores, paliativos o consecuencias sociales de la pandemia en curso. Pese a ello, las alusiones a la cultura no siempre han sido directas ni mucho menos homogéneas dentro de la opinión pública y especializada. Independientemente de la naturaleza o del posicionamiento que se pueda tener frente a tratamientos tan distintos, consideramos que la diversidad de voces congregadas en torno a la cultura en acontecimientos como al que estamos asistiendo, pone de relieve los cambios recientes que se han dado en el abordaje político de la cultura, antes y durante la aparición de la pandemia.

En México hace algunos años se inició una transformación profunda del sector cultural fundada en la aceptación de la coexistencia (inherentemente desigual) de diferentes concepciones, sentidos, prácticas y usos de la cultura dentro de los me-

canismos políticos y de gestión estatales. Pese a ello, en fechas recientes esta tendencia del Estado hacia la admisión y reconocimiento de la diversidad cultural ha comenzado a entrar en conflicto con la falta de mecanismos orientados a los diferentes rubros del sector. Posiblemente esto responde al interés de ampliar la concepción de la cultura desde el plano político y de justificar, con base en ello, y acompañado de otro tipo de consideraciones de índole social y moral, la desatención de un sector cultural del cual se espera suficiente apertura para comprender y aceptar que ahora, sin privilegios ni discriminación, toda forma de cultura será contemplada. Todo indica, sin embargo, que la realización de dicha expectativa ha significado la pérdida del reconocimiento político de la especificidad de la cultura y, por tanto, la falta de acciones concretas o la elaboración de nuevas formas de gestión y de relación con la cultura dentro del proyecto de política pública vigente.

En ese sentido, no nos parece azarosa la gran cantidad de referencias que se han hecho a la cultura en el transcurso de la pandemia actual, las cuales parecen apuntar a aspectos tan distintos que en otro momento hubieran parecido imprecisas o inadecuadas. En algunas de ellas, por ejemplo, se hace mención sobre el papel que pueden desempeñar las diferencias culturales en la adopción más o menos exitosa de medidas sanitarias,

1. Doctora en Ciencias Políticas y Sociales por la UNAM, Maestra en Desarrollo Humano por la Universidad Iberoamericana, y Maestra y Licenciada en Filosofía por la UNAM. Profesora en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, así como en la UAM Unidad Xochimilco. Ha trabajado en la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y en el CONACULTA. Investiga sobre políticas culturales, género, visiones de futuro y el nexo entre cultura y territorio.

individuales y colectivas, como el uso de cubrebocas, el distanciamiento social y el seguimiento voluntario del confinamiento. En otras, aunque con la misma tónica, se ha planteado que el desarrollo histórico de culturas particulares, expresado, por ejemplo, en la gastronomía y los patrones alimentarios, ha tenido algún tipo de incidencia en el desarrollo de la pandemia o en la predisposición de las poblaciones a sufrir, sobrellevar o sortear los estragos de un posible contagio.

Por otra parte, también se ha hecho evidente lo que ha significado la pandemia para la generación de un interés inédito por estimular, ante la falta de otras posibilidades, la producción artística y cultural desde el confinamiento, o bien, fomentar el consumo cultural, especialmente de las artes, de aquellas personas que pueden respetar dicha medida. Y, finalmente, la cultura también se ha hecho presente a raíz de las continuas manifestaciones de buena parte del sector cultural para visibilizar el modo en que la crisis sanitaria se ha superpuesto a –y ha agudizado– la crisis que ya se venía gestando en todo el sistema cultural y que ha mantenido a quienes participan de él en condiciones críticas y precarias. Más allá de la diversidad de acepciones presentes en estos fenómenos, lo interesante es la ampliación del uso y el gradual alejamiento de las formas ortodoxas de entender la cultura que imperaron durante varias décadas en el ámbito de las políticas culturales.

Tomando en cuenta lo anterior nos hemos planteado algunas interrogantes que, aunque surgen en el contexto de la pandemia, también van más allá de ella: ¿qué dice la heterogeneidad de opiniones, interpretaciones y expresiones culturales acerca de nuestra cultura actual?, ¿qué papel desempeña la cultura dentro del proyecto político vigente en nuestro país?, ¿cómo caracterizar la política cultural actual? Más que dar respuestas definitivas, nos interesa aproximarnos a estas preguntas partiendo de la distinción de, por un lado, la diversidad de significados que se condensan y contradicen en la cultura en tanto dimensión total de la sociedad y, por otro, el modo en que dicha dimensión se materializa a partir de la atención u omisión política derivada de los mecanismos dirigidos al sector, es decir, de la política cultural.

La primera consideración nos remite al planteamiento de Bolívar Echeverría al respecto de que la cultura constituye una



© José Luis Acevedo Heredia

expresión de la totalidad de la vida social, acotada por las determinaciones generales que rigen a la sociedad en la historia y las cuales se particularizan de acuerdo con las necesidades que prevalecen en condiciones concretas. Esto supone que, en efecto, la carga excedente de significado que imprime la forma de organización dominante en la sociedad es común a toda forma cultural, pero que de ningún modo ello niega su carácter singular y diferenciado, ni las posibilidades reales de su transformación práctica. Al contrario, la cultura se configura como el agregado total y contradictorio de formas, expresiones y prácticas con las cuales se reproduce la existencia individual y colectiva a partir de la afirmación o negación de sus elementos constitutivos. Por ello, el autor insiste:

Al hablar de cultura pretendemos tener en cuenta una realidad que rebasa la consideración de la vida social como conjunto de funciones entre las que estaría la función específicamente cultural. Nos referimos a una dimensión del conjunto de todas ellas, a una dimensión de la existencia social, con todos sus aspectos y funciones, que aparece cuando se observa a la sociedad tal y como es cuando se empeña en llevar a cabo su vida persiguiendo un conjunto de metas colectivas que la identifican o individualizan².

Desde finales del siglo XIX, Edward Burnett Tylor³ ya había definido el término cultura en un sentido «totalizante» como el complejo heterogéneo de elementos materiales e inmateriales elabo-

rados por el hombre en tanto miembro de la sociedad⁴. Sin embargo, el cambio en la forma de pensar la cultura que se dio a partir de ese momento tendría implicaciones diversas en el desarrollo cultural ulterior, las cuales contribuyeron a la consumación de la idea de cultura propia del discurso moderno que critica Echeverría. A saber, que la cultura representa la prueba distintiva de la «humanidad» y que, debido a ello, existe una actividad “que se afirma como puramente cultural, como una actividad que persigue efectos culturales de manera especial y autónoma”⁵. En otras palabras, ello favoreció el oscurecimiento de la unidad social de la cultura y la presentación de lo cultural como algo fragmentario, aparentemente libre de determinaciones y que, como tal, sólo puede ser motivo de orgullo o, en algunos casos, incomodidad.

A ello respondió el volcamiento posterior de la atención hacia el valor simbólico y otorgador de sentido propio de lo cultural, así como el interés en la instrumentalización selectiva y excluyente por parte de las estructuras estatales de las expresiones humanas que serían consideradas, en detrimento de otras, como poseedoras de un significado o un simbolismo intrínseco –siempre anclado y en relación con la materialidad de la vida de algunos grupos– que sería estratégico para las finalidades de los proyectos político-económicos. Esto da lugar a la segunda consideración con la que podemos acercarnos a las preguntas que nos hicimos antes, y la cual tiene que ver con el posicionamiento y la transformación de la cultura en el ámbito de la política pública.

2 Echeverría, B. (2013). La definición de la cultura. Fondo de Cultura Económica. México. pp. 39-40.

3 Edward Burnett Tylor (Londres, 1832 – Somerset, 1917). Antropólogo inglés.

4 Barrera, R. (2013). *El concepto de cultura: definiciones, debates y usos sociales*. Revista de Claseshistoria.

5 Echeverría, B. (2013). Op. cit. P. 26.

En otro momento planteamos que la idea de cultura que prevalece en la política cultural vigente en México es amplia y se basa en una concepción antropológica, la cual prioriza su acepción como modo de vida y subsume las expresiones específicas (como las bellas artes o la alta cultura) a un universo mucho más vasto que engloba toda manifestación cultural sin establecer diferencias entre expresiones más o menos cultas, refinadas o adecuadas (Véase *Reflexiones sobre la política cultural en el nuevo gobierno*⁶). Esto puede ser entendido como un intento del Estado por recuperar la unidad de la dimensión cultural que enmascaró el propio desarrollo político de la cultura moderna, cuya particularidad radica en la no elaboración de instrumentos acordes a un cambio de perspectiva tan notable.

Lo anterior se ha hecho evidente en los discursos oficiales en los cuales se hace alusión a la idea de que la cultura es la expresión de la riqueza de los pueblos de México. Sin embargo, consideramos que el cambio reciente en la concepción cultural y la restricción de los múltiples usos de la cultura (hegemónicos, residuales y emergentes) consolidados con anterioridad en el sistema cultural mexicano, dejan ver la conversión de tal discurso en una técnica de gubernamentalidad dirigida a la legitimación, naturalización y neutralización, a partir de la omisión o indiferenciación que supone colocar toda expresión cultural en el mismo nivel, de las desigualdades socio-culturales prevalecientes. No se trata de poner en cuestión la equiparación cualitativa y cuantitativa de la cultura, la cual incluso podría ser favorable para aquellos que han estado al margen del sistema cul-

tural, sino de identificar que, con ello, no se ha generado un efecto democratizador orientado a una nueva (o siquiera mayor) valorización simbólica, logística y económica de la diversidad de expresiones. Todo parece apuntar a un deslinde estatal y gubernamental, pero no por ello menos político, de la histórica función (aunque muchas veces cuestionable) de generación de políticas culturales concretas, lo cual sólo puede verse agudizado ante una crisis como la que hoy nos aqueja.

Si tal desligamiento o alejamiento se basa en la idea de que la cultura es la vida, la riqueza y la expresión de los pueblos, el Estado no ve por qué tendría que hacer algo más que impulsar propuestas de carácter social orientadas a incentivar el consumo y, en menor medida, la producción cultural. Quizá por ello la cultura se muestra cada vez más subsumida al ámbito de lo social dentro de la esfera política. Y es que, si se piensa de ese modo, en realidad no habría necesidad de recuperar o transformar la política cultural, sino simplemente afianzar la política social a la que se le ha apostado tanto en los últimos dos años. Esto explicaría la falta de operatividad del gobierno en materia de cultura que se ha dado a pesar de que reconoce como culturales la diversidad de las expresiones: la conservación en mayor o menor medida de lo que hay; el aumento o la disminución extrema de los apoyos a ciertos programas (como el aumento presupuestal al fomento a la lectura o la disminución dramática a la preservación del patrimonio); el sometimiento a concurso del recurso económico con el que ya se contaba. A eso se refería Losson⁷ cuando apenas unos meses des-

6 Gutiérrez, A. y Figueroa, M. E. (2019). *Reflexiones sobre la política cultural en el nuevo gobierno*. .925 Artes y Diseño, año 6, núm. 4

7 Losson, P. (2020). Políticas culturales en el mundo post-Covid19. Panel presentado para Américas Society Council of the Americas.

pués de haber comenzado la pandemia nos decía que la crisis sanitaria había caído sobre otra muy severa: la de la institucionalidad del sector cultural mexicano.

A esto se le añade el discurso antineoliberal del gobierno en turno que, apoyado de la recuperación, en muchos sentidos descontextualizada, de los ideales de la etapa nacionalista (de hecho, las similitudes discursivas con Vasconcelos son evidentes) ha generado interpretaciones paradójicas que van desde el señalamiento de sus carácter presuntamente socialista y populista, hasta la reticencia a sus rasgos cristianos y nacionalistas. Todo esto, sin embargo, es sintomático de una propuesta en la que la mezcla no ha sido la idónea para generar una política cultural activa, creativa, original, incluyente y productiva. Y es que el afán explícitamente moralizante de la presidencia, desde su particular concepción teológica y espiritual de la regeneración, de la solidaridad y del amor al prójimo, ha refuncionalizado el papel político de lo cultural. Al serlo todo y nada al mismo tiempo, la cultura ha servido como recurso discursivo para difundir la idea de que se están atendiendo a las poblaciones invisibilizadas históricamente. Es como si se planteara que la invisibilización y desigualdad social fuera un asunto que de algún modo se puede solventar desde el terreno cultural o, desde otra perspectiva, como si la cultura eximiera las responsabilidades políticas sobre esos grupos. Pareciera, por otra parte, que si la población objetivo son los grupos que se encuentran en condiciones precarias, no es adecuado (moralmente) seguir apoyando a los artistas, a los intelectuales, a las universidades, a la preservación del patrimonio histórico o al desarrollo científico y tecnológico.

No es que lo anterior esté mal de antemano o que no tenga algo de loable, pero

todo indica que la asunción de la evidencia de lo moral se asienta sobre el sentido común, pues no queda claro cuál es el fundamento desde el cual se nos exhorta a ser morales, y menos considerando la diversidad y desigualdad que prevalece en una sociedad como la nuestra. Pero, aunque lo moral tienda a favorecer la desatención política de la cultura y la ausencia de políticas culturales específicas para la diversidad reconocida, podemos estar seguros de que la dimensión social de la cultura ha sido total incluso antes de que la política la concibiera de ese modo, que es producto de todas y de todos, y que, en última instancia, podemos transformarla, como de hecho lo hacemos cotidianamente. Después de todo, si algo podemos rescatar de la pandemia es que nos ha llevado a buscar caminos para seguir haciéndolo. ¶

Referencias

- Barrera, R. (2013). El concepto de cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*, Artículo N° 343. 15 de febrero de 2013. Disponible en: <http://www.claseshistoria.com/revista/2013/articulos/barrera-concepto-cultura.html>
- Echeverría, B. (2013). La definición de la cultura. Fondo de Cultura Económica. México.
- Gutiérrez, A. y Figueroa, M. E. (2019). Reflexiones sobre la política cultural en el nuevo gobierno. *.925 Artes y Diseño*, año 6, núm. 4. Disponible en: <http://revista925ta-xco.fad.unam.mx/index.php/2019/11/12/reflexiones-sobre-la-politica-cultural-en-el-nuevo-gobierno/>
- Losson, P. (2020). Políticas culturales en el mundo post-Covid19. Panel presentado para *Americas Society Council of the Americas*. <https://www.as-coa.org/events/pol%C3%ADticas-culturales-en-el-mundo-post-covid-19>

‘Revestimientos’.

Entrevista con Betsabeé Romero

Por Bruno Martínez Segoviano.

Betsabeé Romero (Ciudad de México, 1963), vive y trabaja en la Ciudad de México. produce su obra con partes de automóviles, desde carrocerías hasta las llantas desgastadas. Relaciona el vehículo con la historia de la comunidad en la que se encuentra, debido a que es un elemento innegable que se conmuta con el objeto. Artista mexicana con una larga trayectoria, su trabajo ha sido exhibido en México, Holanda, Guatemala, E.U.A., Canadá, Panamá y Australia. La primera pieza que hizo, utilizando un carro, fue *Ayate car*, siguiendo con algunas otras piezas entre ellas sus llantas grabadas.

Bruno Martínez: ¿Cómo fue la transición de estudiar comunicación a las artes?

Betsabeé Romero: Mira, yo quería estudiar filosofía, entonces entré a comunicación en la Ibero¹ porque mi maestro de filosofía en la preparatoria me dijo que había como una crisis en todas las escuelas filosóficas. Que había como un marxismo muy ortodoxo y que estaba interesante lo que estaba pasando en ese momento en la Ibero con toda la gente que estaba regresando de Europa con los estudios semióticos, lingüísticos y posestructuralistas. Entonces me dijo, “pues enfócate por allí, y yo creo que va a ser más interesante”.

A mí me gustaba escribir, me gustaba la filosofía en ese sentido, me dediqué a la investigación, mucho análisis del discurso. Me encantaba la radio como medio, pero para eso me hubiera gustado tener un equipo y hacer una radio libre en algún pueblito o hacer algo así, pero nunca logré tener un equipo y al final la opción más viable era continuar con esa necesidad de generar significados a través del arte. Es una opción muy solitaria, no necesitaba un equipo, pues eso fue lo triste: llegar a la conclusión de que eso que yo estaba buscando, la gente de comunicación no andaba en eso. Estuve en la maestría en San Carlos y ahí me di cuenta que por ahí era lo que quería trabajar, quería hacer videoarte, pero sentí que aquí el videoarte no estaba muy desarrollado. En las salas de exposiciones siempre estaba fallando el video, la pantalla siempre estaba descompuesta, entonces dije: no, no, no. Creo que sí hay una necesidad de aprender el oficio y todos los lenguajes y códigos que ha tenido el arte y expresarse, desde la historia... y me encanta la historia.

BM: En 1997 hiciste una pieza con un Ford Victoria...

BR: Esa fue una pieza para una bienal *In site* que fue una de las bienales más importantes en México y que desgraciadamente ya no existe. Era interesante porque era una exposición *in situ* y ese lugar donde se llevaba a cabo era fronterizo. Había piezas en

año 8 número 30 - mayo-julio 2021

.925
ARTES Y DISEÑO

1 Universidad Iberoamericana. <https://ibero.mx/>



Betsabeé Romero ©

Ayate car. Ford Victoria 55' y rosas secas.

Medidas variables. 1996

popular fronteriza. Entonces, específicamente le pregunté sobre la historia de los clubs de *lowriders*⁷. El primer club *lowrider* de Tijuana fue fundado en la colonia Libertad

San Diego² y piezas en Tijuana³ y uno tenía que estar de un lado a otro, hacer residencias en ambos lados. Hablabas con teóricos de uno y de otro lado y yo creo que eso fue muy interesante. Ahí fue donde yo hice el primer carro, la primera pieza pública trabajada con técnicas que yo había aprendido en la universidad en investigación, en cuestión antropológica y sociológica de historia de vida, de entrevista en comunidad.

Con eso trabajé con la gente de la colonia Libertad en Tijuana⁴, y la gente me ayudó a poner la pieza, a quitarla, tuvo todo un trabajo de comunicación con ellos.

BM: Y la selección del carro, ¿cómo fue?

BR: Fue porque también trabajé con gente del El Colegio de la Frontera Norte⁵, es como el Colegio de México de allá y específicamente con José Manuel Valenzuela que es un gran teórico, antropólogo, sociólogo. Él ha escrito muchos libros, estudios sobre el narcocorrido, sobre los Tigres del Norte⁶, etcétera. Sabe muchísimo de cultura

entonces ahí, a parte de que es una zona fronteriza es una zona de *junk cars*⁸ muy grande hasta Los Ángeles, que es muy impresionante yo creo que son los más grandes que yo conozco en el mundo.

La colonia Libertad, es la más antigua en resistencias culturales y dentro de éstas la expresión a través de los *lowriders* era importante, entonces a mí me pareció interesante retomar este objeto y retomar específicamente un modelo de los años donde estas resistencias culturales iniciaron que fue en los 50 y por eso escogí un Ford Victoria 55⁹, que además tiene un nombre femenino y jugué un rol ahí, como de género.

BM: En cuanto al tema de la feminidad, se cree que los lowriders son más identificados con el género masculino.

BR: Sí, efectivamente toda la acción por los autos es muy masculina, aunque yo

2 San Diego, Ca. EUA.

3 Tijuana, B.C., México.

4 La colonia Libertad es una localidad del municipio Tijuana, B. C., abarca un área cercana a 290 hectáreas. Fue fundada en 1930.

5 <https://www.colef.mx/>

6 Los Tigres del Norte es un grupo de música regional mexicana, especializado en el estilo del Norteño. <http://lostigresdelnorte.com/main/>

7 El Lowrider fue una forma de manifestación de la cultura chicana (que poco a poco fue permeando en la cultura afroamericana), en la que se modificaban coches clásicos, como una forma de vivir y manifestarse ante la sociedad. Un Lowrider Club es un club automovilístico organizado que sigue una serie de reglas tradicionales de participación, con un grupo de funcionarios electos, un período de prueba para los nuevos socios y el uso de un parche o camisa distintiva del club.

8 Lotes de chatarra o deshuesaderos.

9 <https://auto.howstuffworks.com/1955-1956-ford-fairlane-crown-victoria.htm#pt4>



Betsabeé romero ©
 Con piel de Ciudad Koshj.
 Tres taxis motocicletas, textiles tradicionales y vidrios esmerilados con dibujos mehandis. Medidas variables. 2003.

conozco a dos mujeres que son coleccionistas de autos de carreras, pero es raro, rarísimo. No es por mi afición a los carros, el auto para mí es más bien un objeto en el que yo cuestiono las contradicciones de la modernidad y del desarrollo de las grandes urbes como la Ciudad de México, donde yo he vivido siempre. Pero también hay un rol que sí es muy masculino y ese culto al auto donde se proyecta el deseo de la posesión a un cuerpo, que se trata como si fuera una mujer. La publicidad identifica al auto con modelos femeninos, a mí me causa intriga y hay un cuestionamiento asociando al auto con valores femeninos, con valores asociados, entre comillas, con lo femenino, por ejemplo, el auto como un refugio, como una proyección de segunda casa, asociado con la fragilidad, porque también es el lugar del accidente, el lugar del secuestro y lo revisto de un oficio y de materiales que tienen que ver con lo doméstico, que es lo inmueble y que siento que el auto en una ciudad como esta, tiene que ver más con la inmovilidad –paradójicamente– que con la movilidad.

Hay un cuestionamiento a la velocidad que creo que es una consideración que está sobrevalorada en occidente y en la modernidad, entonces le impongo un trabajo manual, lento, artesanal, en oposición al objeto industrial hecho para la velocidad y el *performance*.

BM: Y además, la forma en la que son producidos, ¿no?

BR: ¡Exacto! En serie toda la producción industrial, rápida.

BM: En este revestimiento, sé que te interesa la historia, no a partir de las fechas, o nombres, sino, la historia a partir de un movimiento artístico, o un grupo, o bien los carros...

BR: Lo que pasa es que todos los objetos son reflejo de su contexto histórico, por ejemplo, la historia del Volkswagen Sedán¹⁰ me parece interesante porque surge en un momento tan importante históricamente, es el carro del fascismo¹¹. Es el carro del pueblo de Hitler¹², que no se pudo expandir cómo él lo hubiera deseado realmente. El carro del pueblo vino a ser el *vocho* en México hasta después, entonces es un objeto que tuvo mucho más historia en un país distinto de la cultura y del momento histórico de donde surgió, como fue concebido. Yo creo que Hitler nunca hubiera pensado que iba a ser el ícono de la Ciudad de México en los años 80, también fue un ícono importante

¹⁰ Conocido con diferentes nombres, como Käfer, Beetle, Escarabajo, Sedán o Fusca.

¹¹ <https://noticias.autocosmos.com.mx/2016/01/04/volkswagen-celebra-70-anos-de-la-produccion-del-vocho>

¹² Adolf Hitler (Braunau am Inn, 1889 – Berlín, 1945). Político, militar y dictador alemán de origen austrohúngaro. Canciller imperial desde 1933 y Führer de Alemania desde 1934 hasta su muerte.

en Brasil. Entonces creo que es parte de la historia de nosotros como chilangos¹³. En la imagen de cuando éramos chavitos, de ver el primer carro del estudiante, de la mamá, el auto de todas las esquinas, no podías tomar una foto sin que salieran tres *vochos* ¿no?, Yo creo que el uso del objeto es el que le da el significado real a las cosas, aunque sea un objeto muy industrial, también es un objeto que responde mucho a historias locales, al modo en que se apropia en cada comunidad. He seguido mucho la historia del *vocho*, cuando voy a otros lugares reviso la historia de los vehículos, de la circulación, en la India pues obviamente tenía que hacer una *motorickshaw*,¹⁴ porque son las motitos que circulan más en las calles.

Entonces, según donde vaya, elijo el modelo que responde más al contexto social, no voy a buscar el carro más bonito, el más caro. Aunque del lado del diseño a mí sí me interesa mucho la historia del auto como historia del diseño en la humanidad y en la historia del diseño y del arte, porque creo que es una de las historias más democráticas del mundo. El diseño de los carros todo mundo lo conoce, por una u otra razón es el objeto del deseo de occidente, los niños desde chiquitos saben que quieren un Ferrari y de qué color les gusta. Hasta las niñas saben si es un carro de los 60, de los 70, de los 80, y eso se conoce más, que la historia de la arquitectura a pesar de que vivamos rodeados de edificios y que pasemos todos los días caminando enfrente de un edificio de Mario Pani¹⁵ y

13 El vocablo chilango designa a los habitantes de la Ciudad de México, ya sea a los nacidos ahí como a aquellos que se han asentado en ella.

14 Es un vehículo triciclo motorizado. Es una versión motorizada del tradicional rickshaw.

15 Mario Pani Darqui (Ciudad de México, 1911 - 1993). Arquitecto y urbanista mexicano.

estoy casi segura de que poca gente sabe cuál es un edificio de Pani. Entonces me llama la atención que por un lado es una historia muy democrática en cuanto al gusto de la forma del carro, en cómo se ha desarrollado, en las diferentes décadas, y por otro lado la gente de carros, como los mecánicos, de los barrios en todo el mundo es gente muy aficionada a las formas y al color, son comunidades donde uno puede proponer cosas artísticas y la gente te va a ayudar.

BM: En esto, el carro deteriorado y oxidado, donde le das una nueva piel, ¿cómo es el trabajo al tapar esa piel que ya tiene?

BR: Pues es eso como cambiar la página, como ponerle una hoja en blanco y escribir un nuevo significado, es un significado que no se va a alejar de la forma porque está cubriendo como una nueva piel, pero es un significado que va a traer otras connotaciones porque es una tela, o adobe, mosaico, esa nueva piel tiene connotaciones irreversibles y que la gente también tiene que asociar porque no puede dejar de asociarlo al carro que está en él, se vuelve una metáfora de alguna manera.

BM: Del carro de adobe que mencionas, que era con petroglifos. El objeto se convierte en el soporte del trabajo. ¿Cómo es que en algunas piezas se tapa esta parte de la historia, del vehículo dañado? Transformas el vehículo. ¿Hasta qué grado intervenir el vehículo?

BR: Pues depende del proyecto, en ese lugar los chicos con los que trabajé iban a tener su primera casa hogar y las casas de ahí son de adobe. Habíamos trabajado los petroglifos, porque allí es el lugar con mayor cantidad de petroglifos del desier-



Betsabeé Romero ©

Taller de Mina. La primera piedra.

Carro cubierto de alambre y adobe. Medidas variables. 2009

to de Nuevo León¹⁶. Junté todo, hicimos una llanta con los dibujos de los petroglifos, luego me pareció interesante grabar esto, que ellos lo tocaran, los sintieran cercanos y no como una cosa de museos, porque ahí está el museo del petroglifo y aunque ellos viven ahí, no lo conocían. No sabían que era un petroglifo, entonces cuando lo estuvieron jugando y convirtiendo en tatuajes, grafiti, en grabado de llanta y poniendo en el carro, en ese momento me dijeron: “ah, es que esas formas yo las he visto en piedritas por mi casa, ¿no quiere una?”. En cada lugar hay una investigación, no parto del carro. Es más, muchas veces la gente espera que yo quiera hacer un carro y no siempre quiero hacer un carro. El carro sí fue un punto de partida, pero depende de muchas cosas, si hay una lectura urbana de la realidad a la que voy, y me interesa mucho leer las ciudades, cómo circulan, cómo se iluminan, cómo se apagan, cómo cambian, pero va dejándose para construir un significado en otro objeto, los vehícu-

16 Nuevo León (oficialmente Estado Libre y Soberano de Nuevo León), es uno de los treinta y un estados que, junto con la Ciudad de México, conforman México. Su capital y ciudad más poblada es Monterrey. Está ubicado en el noreste del país, limita al norte con el río Bravo que lo separa de Estados Unidos, al este con Tamaulipas, al sur con San Luis Potosí y al oeste con Coahuila y Zacatecas.



Betsabeé Romero ©

Taller de Mina. La primera piedra.

Carro cubierto de alambre y adobe. Medidas variables. 2009

los me interesan sobre manera porque el tema es la velocidad y siempre la quiero cuestionar. También la movilidad como la migración, como una de las categorías más importantes que define al ser humano actualmente, no nos definimos por ser seres sedentarios, todo lo contrario.

BM: ¿También lo de la doble piel lo aplicas a las llantas?

BR: Pero eso es una práctica de reciclaje normal de los países pobres que está incluso prohibida en otros países. Eso de que les pongan otra cinta neumática no está permitida en Europa para nada, casi nada más las llantas de pesero¹⁷ tienen eso. La gente normal de carro privado no van a que le pongan *otra vida*, pero como se usa mucho, queda muy lisa. Yo grabo cuando están bastante lisas las llantas.

BM: ¿No les pones la cinta?

BR: Mucha gente lo cree, de hecho me han querido copiar lo de las llantas. Me acuerdo que en Guatemala llegó un chavo que venía de El Salvador, me dijo “yo quiero hacerlo como lo tuyo”, le pegó a la llanta una plaquita de linóleo para grabar, pero

17 Denominación coloquial para definir al transporte colectivo, de uso más común en la Ciudad de México. Su nombre deriva del hecho de que al comienzo de esta forma de transporte se cobraba una tarifa fija de un peso por viaje.

no es así. En realidad, sí reciclo las llantas. El chicle es otro material que es primo del caucho, es otro material que es emblemático de un valor que también cuestiono mucho que es el consumo, creo que el chicle es uno de los mejores ejemplos, algo que se le consume el sabor, el sabor colorido, el sabor exótico, que ni siquiera se digiere nada más, es azúcar que te engolosina, que causa caries.

BM: Entrando en esa parte, solo entretenimiento, ¿no?

BR: Sí, como parte de la cultura del entretenimiento, de ese entretenimiento de los medios masivos que es como una golosina que no digieres.

BM: Para terminar ¿Cómo vives el automóvil?

BR: No me gusta manejar, pero aquí no hay de otra. Pero también es mi lugar de observación, siempre que voy en el carro voy analizando las cosas. ¶

(Esta entrevista tuvo lugar en el taller de la artista, ubicado en la Ciudad de México el 9 de Diciembre de 2014)

Referencias

<https://www.betsabeeromero.com/>



Betsabeé Romero ©

Al migrante desconocido.

Llanta grabada y oro. 100 X 100 x 19 cm. 2014.



Betsabeé Romero ©

Eterno peregrinaje.

Llanta y oro. 103 X 103 x 24 cm. 2014-15.

Stagecraft, la tecnología de efectos visuales usada en 'El Mandaloriano'

Por Ricardo Alejandro González Cruz.

El *Mandaloriano*¹ es la primera serie de televisión en acción real situada en el universo de *La guerra de las galaxias*². Uno de los aspectos que caracterizan a toda esta saga creada por George Lucas es la gran variedad de ambientes en los que transcurren sus historias que, al estar situadas en distintos planetas, presentan grandes oportunidades creativas. Por eso, no sorprende que siempre se haya caracterizado por sus innovaciones en el uso de efectos visuales. *El Mandaloriano* continúa esta tradición al valerse de un proceso que bien podría convertirse en la nueva norma para las grandes producciones por las ventajas que tiene, comparado con procesos previos que han surgido para resolver un problema específico: ¿cómo colocar a los actores en escenarios que no están realmente ahí? Las soluciones que existían se pueden dividir en dos grupos: las que utilizan proyecciones durante el rodaje y las que agregan el escenario en postproducción. Revisarlas brevemente puede ayudar a comprender la innovación que aporta el proceso usado en *El Mandaloriano*.

Empecemos con la retroproyección que, aunque fue utilizada por primera vez en la

película de 1913, *El vagabundo*³, fue hasta la década de 1930 cuando se popularizó, gracias a la llegada del cine sonoro que hizo necesario el rodaje en estudio⁴. La retroproyección permitía mostrar exteriores amplios dentro de estos espacios cerrados. El método era simple: el fondo se proyectaba, desde atrás, sobre una pantalla translúcida mientras, frente a ésta, los actores desarrollaban sus acciones⁵. Así, la cámara captaba al mismo tiempo las actuaciones y la proyección que se veía al fondo, dando como resultado un plano terminado. Como la imagen se proyectaba desde atrás, era necesario contar con un tipo de pantalla especial: las tradicionales son opacas y reflejan la luz del proyector, mientras que la de retroproyección debe dejarla pasar y distribuirla uniformemente.

Pese a su utilidad, esta técnica tiene problemas importantes. Resulta necesario contar con un gran espacio en el estudio porque, más allá del lugar en el que los actores se desenvuelven, también hay que considerar una zona detrás de la pantalla donde se pueda colocar el proyector, a suficiente distancia para que la imagen cubra

1 *The Mandalorian*. Serie creada por Jon Favreau. Estados Unidos, 2019.

2 *Star Wars*. Dir. George Lucas. Estados Unidos, 1977.

3 Algunos ejemplos de sus aportaciones están en *The Drifter*. Dir. Norman Dawn. Estados Unidos, 1913.

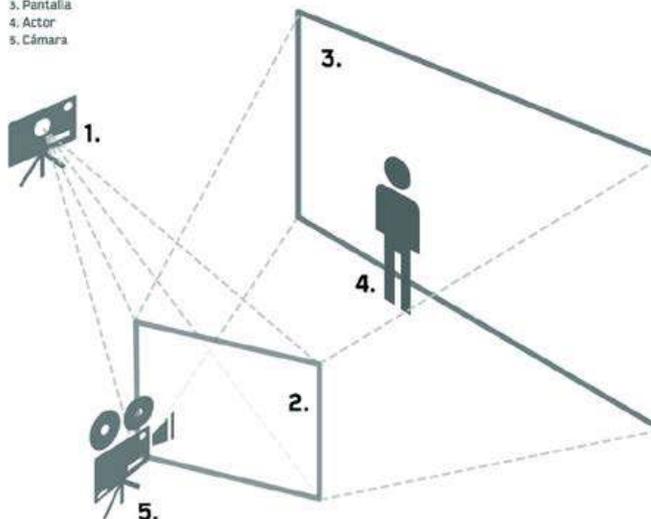
4 Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Ed. Akal, Madrid. p. 476.

5 <https://filmschoolrejects.com/rear-projection/>

el área requerida. Otro problema es la dificultad en los movimientos de cámara, que deben ser cuidadosamente planeados para que coincidan con la proyección. Además, se tiene que tener en cuenta que habrá una disminución en la calidad de la imagen proyectada que, al llegar desde atrás de la pantalla y al tener que atravesarla, puede perder luminosidad y definición, por lo que es necesario contar con un proyector muy potente. Por eso, cuando vemos las escenas terminadas es clara la diferencia entre la imagen frontal, captada directamente, y el fondo proyectado, que se ve desaturado y sin brillo. Basta mencionar que esta es la técnica que se usaba para proyectar el fondo cuando los personajes de una película iban dentro de un auto. Cualquiera que haya visto esas escenas sabe que, dejando de lado la utilidad de la técnica, el resultado no se ve realista. Los avances tecnológicos pueden hacer que se logren buenos resultados con este proceso, pero su uso no es muy común actualmente por haber alternativas mejores.

La proyección frontal es una técnica posterior que resuelve el problema de la pérdida de calidad en la imagen proyectada. Inventada en 1955 por Will Jenkins, su esquema es más complejo que el de la retroproyección: aquí el proyector se coloca en un ángulo de 90° con respecto a la cámara, dirigido a un espejo semitransparente situado en un ángulo de 45°, que refleja el fondo proyectado hacia una pantalla hecha con pequeñas esferas reflejantes de cristal. Los actores se colocan entre el espejo y esta pantalla, mientras que la cámara registra la acción a través del espejo, consiguiendo planos terminados. Comparada con la retroproyección, esta técnica crea imágenes de mayor calidad, con fondos más luminosos y claros. El espacio requerido en el estudio se redu-

Proyección frontal
1. Proyector
2. Espejo semirreflectante
3. Pantalla
4. Actor
5. Cámara



ce, al no necesitarse un lugar extra detrás de la pantalla. Sin embargo, los actores no deben moverse mucho y la cámara no tiene libertad de movimiento. Podemos ver los resultados de la proyección frontal en *2001: Odisea del espacio*⁶, que fue utilizada para las secuencias iniciales, proyectando paisajes africanos en el estudio de filmación⁷.

Entre los métodos que sirven para componer la escena en postproducción hay que mencionar el proceso de clave de color, también conocido como *chroma key*, pantalla verde o pantalla azul. Consiste en filmar al sujeto frente a un fondo azul o verde para crear un “travelling matte”, o mate (máscara de recorte) móvil. Al procesar la película filmada, se elimina el fondo mediante el uso de filtros de color, quedando solamente los sujetos, que posteriormente se colocan sobre otro fondo. Este método se aplicó por primera vez en la cinta *El ladrón de Bagdad*⁸, de 1940, con la que el

6 2001, *A Space Odyssey*. Dir. Stanley Kubrick. Reino Unido y Estados Unidos, 1968.

7 Konigsberg, I. (2004). p. 452-453.

8 *The Thief of Baghdad*. Dir. Michael Powell, Ludwig Berger y Tim Whelan. Reino Unido, 1947.

artista Larry Butler ganó el Premio de la Academia por mejores efectos especiales. Una variante hecha con máscara diferenciadora del color se usó por primera vez en el rodaje de *Ben-Hur*⁹, de 1959¹⁰.

Para que el *chroma key* funcione correctamente es importante que el sujeto filmado contraste con el fondo, que debe iluminarse con cuidado para que tenga un color uniforme y sin sombras muy marcadas. También se tiene que evitar que el sujeto tenga elementos que compartan color con el fondo, para evitar recortes no deseados. Por ejemplo, si el sujeto viste una prenda azul y se graba con pantalla azul, esa prenda puede desaparecer al retirar el fondo, dejando secciones transparentes en el sujeto. Al introducir el *chroma key* a las transmisiones televisivas se usaba originalmente la pantalla de color azul, igual que se hacía en el cine, aprovechando que los sensores de las cámaras usaban los canales RGB¹¹ y podían por lo tanto usar fondo de cualquiera de esos tres colores. Posteriormente el verde se popularizó por ser menos común en la ropa de los presentadores. Tanto verde como azul se han seguido utilizando, incluso después de que la revolución digital permitiera que el proceso pudiera efectuarse por computadora, por ser colores que no se encuentran en la piel¹².

La trilogía original de *La guerra de las galaxias* utilizó extensivamente el procedimiento de pantalla azul, con excelentes resultados que la volvieron un referente en la historia de los efectos especiales. La empresa fundada por George Lucas para crear estos efectos fue *Industrial Light*

*and Magic*¹³ (ILM). Bajo la supervisión de John Dykstra, ILM desarrolló el sistema *Dykstraflex*, que permite programar el movimiento de la cámara y repetirlo de forma exacta las veces que sea necesario. Ese nivel de control facilita la composición de las escenas realizadas con *chroma key*, ya que los elementos pueden filmarse por separado y unirse en la postproducción, con la garantía de que los movimientos de cámara van a coincidir. Después de sus espectaculares resultados en la primera cinta de la trilogía, Lucas reunió a la mayor parte de ese equipo para trabajar en la secuela, *El imperio contraataca*¹⁴. Desde entonces ILM se ha encargado de los efectos de todas las cintas de la serie, además de otras como *El secreto del abismo*¹⁵, *E.T. el extraterrestre*¹⁶, *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*¹⁷, la serie de *Indiana Jones*¹⁸ y la trilogía de *Volver al futuro*¹⁹, entre muchas otras.

El trabajo digital ha facilitado el uso del *chroma key*, que ahora puede hacerse de forma rápida con programas simples de edición de video, casi con un solo clic, aunque para tener resultados profesionales es necesario cuidar el rodaje y controlar bien los ajustes del filtro digital de recorte. Su relativa facilidad de uso y los excelentes resultados que se pueden conseguir cuan-

13 <https://www.ilm.com/>

14 *The Empire Strikes Back*. Dir. Irvin Kershner. Estados Unidos, 1980.

15 *The Abyss*. Dir. James Cameron. Estados Unidos, 1989.

16 *E.T. The Extra-Terrestrial*. Dir. Steven Spielberg. Estados Unidos, 1982.

17 *Who Framed Roger Rabbit*. Dir. Robert Zemeckis. Estados Unidos, 1988.

18 A partir de *Raiders of the Lost Ark*. Dir. Steven Spielberg. Estados Unidos, 1981.

19 A partir de *Back to the Future*. Dir. Robert Zemeckis. Estados Unidos, 1985.

9 *Ben-Hur*. Dir. William Wyler. Estados Unidos, 1959.

10 Konigsberg, I. (2004). p. 443-444.

11 Por los nombres de los colores en inglés: Red, Green, Blue.

12 Por esa razón no se usa pantalla roja, al ser un color muy presente en la piel.

do está bien realizado han hecho de este proceso una herramienta básica en el trabajo de efectos visuales. En esta revolución *Lucasfilm* tuvo un papel importante, con dos de sus divisiones: la ya mencionada ILM hizo trabajo pionero en el campo, incluyendo el primer personaje digital en 3D fotorrealista²⁰ para la película *El joven Sherlock Holmes*²¹, así como sus aportaciones en *Parque jurásico*²², donde sus efectos digitales se unían a efectos prácticos para crear a los dinosaurios, además de avances en *software* para composición digital, mezclando metraje real y CGI con resultados sorprendentes²³. La otra sección de *Lucasfilm* que logró avances en este campo fue su División de Computadoras (*Computer Division*), creada inicialmente para desarrollar tecnología digital para trabajo cinematográfico, como sistemas de edición no lineal para audio y cine. Esta división creó la primera escena completamente animada por computadora utilizada en una película, para *Viaje a las estrellas II: la ira de Kahn*²⁴. También participó en el ya mencionado personaje digital de *El joven Sherlock Holmes*. En 1986 fue adquirida por Steve Jobs y se convirtió en *Pixar*, que revolucionaría la animación digital²⁵.

En 1999, después de casi 16 años sin una nueva película de la saga de *La guerra de las galaxias*, se estrenó *Episodio I: La amenaza fantasma*²⁶, la primera cinta de la

trilogía de precuelas. La razón por la que Lucas esperó tanto tiempo para hacer esta trilogía es que necesitaba que los avances tecnológicos llegaran al punto que le permitiera realizarlas como deseaba: “Con el *Episodio I* no quería contar una historia limitada (...). Tenía que mostrar asuntos más grandes. Para hacer eso, necesitaba encontrar una forma de lograrlo, y eso es lo que la tecnología digital me trajo (...). El *Episodio I* no fue realizable durante un largo tiempo, así que esperé hasta tener la tecnología para hacerlo.”²⁷ Esta tecnología se utilizó en todo el proceso de producción, desde previsualizaciones digitales hasta un extenso trabajo de postproducción en más de 1900 planos de efectos visuales, con escenarios y personajes hechos por computadora. Además, fue la primera gran producción que se rodó completamente con cámaras digitales²⁸.

El *chroma key* permite libertad en los movimientos de cámara, especialmente cuando se usa un sistema de control de movimiento. La integración de gráficos generados por computadora en escenas realizadas con pantalla verde puede generar muy buenos resultados. Sin embargo, tiene una gran deficiencia, comparado con los métodos que usan la proyección: al ser un proceso de postproducción, sus resultados no se ven durante el rodaje. Actores y realizadores tienen que imaginarse cómo se verá la escena terminada, metidos en un escenario completamente verde. Quienes gustan de ver fotos y videos detrás de cámaras sabrán que se ha vuelto muy común, especialmente en grandes producciones con multitud de efectos digi-

20 <https://www.ilm.com/vfx/young-sherlock-holmes/>

21 *Young Sherlock Holmes*. Dir. Barry Levinson. Estados Unidos, 1985.

22 *Jurassic Park*. Dir. Steven Spielberg. Estados Unidos, 1993.

23 <https://www.ilm.com/vfx/jurassic-park/>

24 *Star Trek II: The Wrath of Khan*. Dir. Nicholas Meyer. Estados Unidos, 1982.

25 <https://www.pixar.com/our-story-pixar>

26 *Star Wars. Episode I: The Phantom Menace*. Dir. George Lucas. Estados Unidos, 1999.

27 <https://www.starwars.com/news/star-wars-episode-i-the-phantom-menace-oral-history>

28 <https://www.starwars.com/news/5-groundbreaking-digital-effects-in-star-wars>

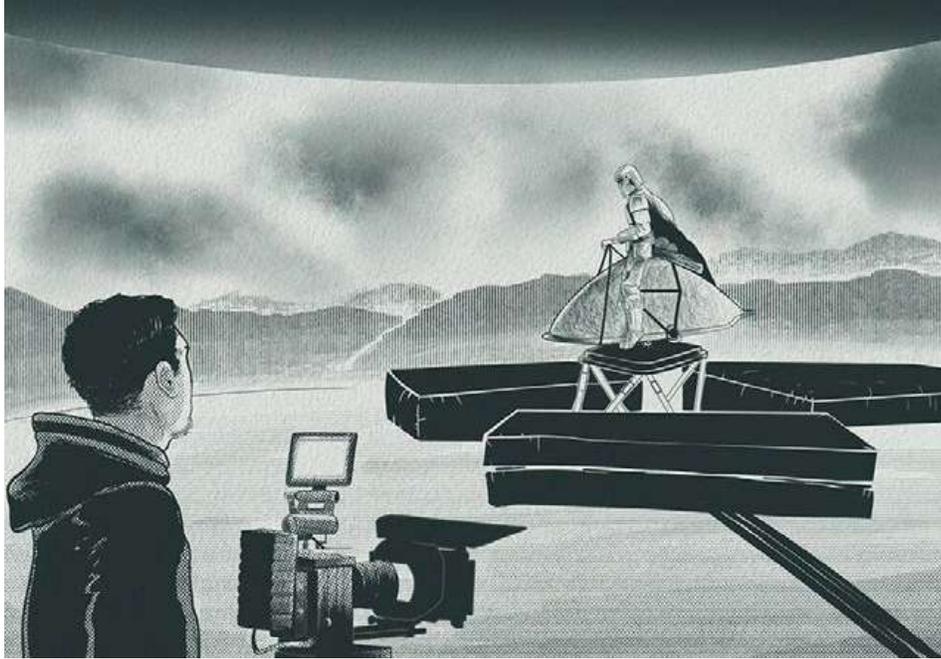


Ilustración: Diego Llanos Mendoza.
© 2020

tales, que el *set* de grabación sea un enorme volumen verde con algunos actores usando trajes de captura de movimiento e interactuando con la nada. Difícilmente es un ambiente propicio para adentrarse en la escena y lograr una interpretación convincente.

Un proceso ideal tendría que unir la libertad de trabajo del *chroma key* con la inmediatez de la proyección. Eso es precisamente lo que consigue *Stagecraft*, el proceso que se ha hecho famoso por su utilización en *El Mandaloriano*. En palabras de Greg Fraser, co-cinematógrafo y coproductor de la serie: “Queríamos crear un ambiente que no solo fuera propicio para la composición de los efectos, sino para su captura en tiempo real, fotorealista y en cámara, de forma que los actores estuvieran en ese ambiente con la iluminación correcta, todo al momento (del rodaje)”²⁹. Jon Favreau, creador de la serie, había trabajado con tecnología similar en sus anteriores cintas, *El libro de la selva*³⁰ y *El rey león*³¹. Sus experiencias en esos proyectos fueron útiles al desarrollar el modo de trabajo para *El Mandaloriano*.

Con el sistema *Stagecraft* se trabaja en un set con un muro curvo de 6 metros de

altura por 54 metros de circunferencia, cubierto con 1326 pantallas LED que abarcan un fondo semicircular de 270 grados. A esto se suman un techo y un espacio detrás de cámaras con más pantallas, que se puede mover dependiendo de las necesidades de la toma³².

En todas estas pantallas se colocan los escenarios armados digitalmente, de forma que el ambiente se pueda ver durante el rodaje. Esto ofrece múltiples ventajas: es más fácil para los actores adentrarse en la escena al poder ver el ambiente en el que se desarrolla, los realizadores pueden ver el plano completo en tiempo real sin tener que imaginarse el fondo, además de que se pueden obtener tomas prácticamente terminadas desde el rodaje, disminuyendo el trabajo en postproducción. Además de estas ventajas, que pueden resultar obvias, hay otra que se ha mencionado menos, pero que también es muy importante: los escenarios proyectados en las pantallas contribuyen a iluminar la escena y pueden aparecer en las superficies reflejantes, como la armadura del protagonista. Estas siempre son complicadas en el trabajo con *chroma key*: el color del fondo aparece sobre ellas y debe ser retirado cuidadosamente, después el ambiente que se agrega en la postproducción debe ser

29 <https://ascmag.com/articles/the-mandalorian>

30 *The Jungle Book*. Dir. Jon Favreau. Estados Unidos, 2016.

31 *The Lion King*. Dir. Jon Favreau. Estados Unidos, 2019.

32 <https://ascmag.com/articles/the-mandalorian>

colocado como reflejos sobre estas superficies. Todos esos problemas desaparecen con el proceso *Stagecraft*, al estar incluido todo el ambiente desde la toma de la imagen. Pero, tal vez lo más revolucionario del proceso es su capacidad de *renderizar* los escenarios en tiempo real y ajustarlos al movimiento de la cámara, mediante la incorporación de un motor de videojuegos.

Un motor de videojuegos es un ambiente de desarrollo de *software* que incluye, entre otras cosas, sistemas de física, inteligencia artificial, gráficos y sonido, así como un motor de *render*, que principalmente sirve como base para el desarrollo de videojuegos, pero puede tener aplicaciones en otros campos, como la arquitectura, la realidad virtual, la industria automotriz o, en este caso, la producción televisiva³³. El motor utilizado en el rodaje de *El Mandaloriano* es *Unreal Engine*, de *Epic Games*³⁴, uno de los más populares actualmente. Con la incorporación de este motor es posible crear modelos 3D, agregarles materiales hechos con fotografías para darles acabados realistas, y *renderizar* las secciones necesarias con suficiente velocidad para permitir un efecto de paralaje consistente con el movimiento de la cámara. Esto era esencial dadas las necesidades del proyecto y el *set*: considerando el área cubierta por las pantallas LCD en el estudio, generar gráficos fotorealistas constantes en todas ellas sería un desperdicio de poder de procesamiento. *Unreal Engine* permite calcular la zona que es captada por la cámara en cada momento, para enfocar ahí el procesamiento de imágenes de alta calidad y dejar un acabado inferior en las zonas fuera de

33 <https://interestingengineering.com/how-game-engines-work>

34 <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/forging-new-paths-for-filmmakers-on-the-mandalorian>

cuadro. Así, estas zonas requieren menos recursos, pero sirven para iluminar la escena y crear reflejos³⁵. Un conjunto de cámaras de rastreo de movimiento colocadas en el *set* se encarga de transmitir al sistema la ubicación exacta de la cámara principal. La información de su ubicación y del tipo de lente que usa, permite a *Unreal Engine* no solo calcular la zona que queda a cuadro, también le ayuda a ajustar el escenario al movimiento de la cámara, desplazando los elementos digitales de acuerdo a la distancia que mantiene con respecto al punto de vista para crear un efecto de paralaje que da mayor realismo a la escena.

El proceso *Stagecraft* ya está siendo utilizado en producciones cinematográficas³⁶, como *Cielo de medianoche*³⁷ y *The Batman*³⁸. Además, seguramente aprovechando el interés generado por *El Mandaloriano*, Sony ha anunciado que pondrá a la venta sistemas de pantallas LCD para producción audiovisual³⁹. Este proceso puede ser el inicio de una nueva revolución en efectos visuales, así como una mayor colaboración entre las industrias del cine y los videojuegos. Habrá que estar atentos a su desarrollo. Como el senador Palpatine le dice a Anakin Skywalker en el *Episodio I*: “Observaremos tu carrera con gran interés”. ¶

Referencias

- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Ed. Akal. Madrid.

35 <https://ascmag.com/articles/the-mandalorian>

36 <https://screenrant.com/batman-movie-mandalorian-visual-effects-technology/>

37 *Midnight Sky*. Dir. George Clooney. Estados Unidos, 2020.

38 *The Batman*. Dir. Matt Reeves. Estados Unidos, 2022.

39 <https://www.techradar.com/news/the-mandalorians-microled-displays-could-kill-off-the-green-screen-for-good-heres-why>

Galería

Tlön, Uqbar, Orbis Tertius y la apócrifa versión de un volumen de la Enciclopedia Británica

Dicen que visité Uqbar hace muchos años, no tengo ningún recuerdo sobre ello. Busqué entre mis libros y en el volumen XXVI de *The Anglo-American Cyclopaedia* (New York, 1917) que es una reimpresión literal, pero también morosa, de la *Encyclopaedia Britannica* de 1902; encontré la ubicación de Uqbar.

Uqbar será ahora en este archivo el lugar de nuestras impaciencias, una ciudad que está construida sobre todo lo que nos falta. Todo lo que se quisiera llegar a ser.

Tlön, Uqbar, Orbis Tertius es un cuento escrito por Jorge Luis Borges¹, publicado por primera vez en la revista SUR —número 68, tapas verde jade, mayo de 1940—. Se incluye en el libro *Antología* de la literatura fantástica —diciembre de 1940— y luego en la colección *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) que más tarde formaría parte del libro *Ficciones* (1944)².

* * *

1 Jorge Francisco Isidoro Luis Borges (Buenos Aires, 1899–Ginebra, 1986). Escritor de cuentos, poemas y ensayos argentino.

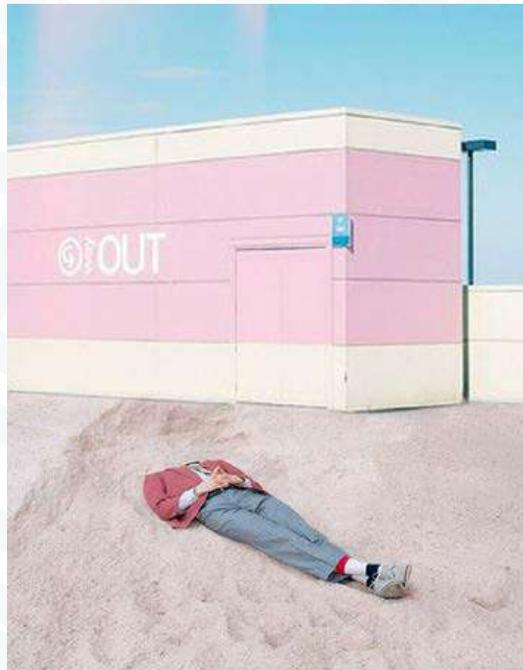
2 *Ficciones* es un libro de cuentos publicado en 1944 y compuesto de dos partes: *El jardín de senderos que se bifurcan* y *Artificios*.

Un retrato, un paisaje, donde en primer momento pareciera solo señalar el acoplamiento, pero conforme miramos, sabemos que no estamos frente al evento mismo, nos señala hacia fuera, por los pixeles abstractos, un plano de plastas comprimidas en el mismo espacio vertical de la imagen, del cuerpo y el espacio inestable, una superposición que va más allá del fuera de foco, es irreal y sin embargo intenta anclarse por texturas, como si fuera un dibujo de una sola dimensión. Nos remite a otro espacio, político de la ecología de las imágenes, sobre reciclar, imágenes orgánicas intangibles, volver a ver.

Los que buscan bajo la superficie lo hacen por su cuenta y riesgo, es un paso por dos estados, estar errando entre el placer y buscar regresar al descanso seguro. Hay una necesidad entre ambas, el misterio en la puerta, hundirse en la seguridad de la arena o la nieve y el descubrimiento, aprendizaje tras el arrojarse al vacío. Y sin embargo nada de esto es real, es tan vago e inexistente, no se puede asir un espacio donde se encuentren ambas tan cerca de una puerta con un simple paso. No es más que un deseo impaciente compartido de un espacio imaginario que es inestable. ¶



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.

Galería
Tlön, Uqbar, Orbis Tertius
y la apócrifa versión de un volumen
de la Enciclopedia Británica



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.

Galería
Tlön, Uqbar, Orbis Tertius
y la apócrifa versión de un volumen
de la Enciclopedia Británica



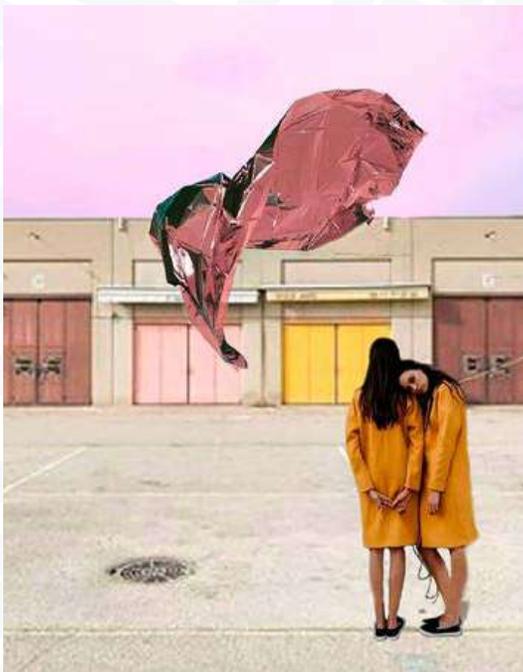
Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.



Sin título. (2019-2020). Foto montaje digital.

Galería
Tlön, Uqbar, Orbis Tertius
y la apócrifa versión de un volumen
de la Enciclopedia Británica

Elizabeth Casasola Gómez

Master PhotoEspaña en Fotografía. Teorías y Proyectos Artísticos. Maestra en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Su trabajo visual se ha exhibido en México, Argentina, Perú, Alemania, Portugal, España, Japón y Australia.

Ha recibido en dos ocasiones el estímulo otorgado por Jóvenes Creadores del Estado de México. Ha impartido talleres en Aula Multinacional, Mextropoli y Festival de Arte Zitácuaro-Arte para Todos. Ha publicado en Proyecto 1x1, La Expenduría-ETCI Editora de Textos, ZonaZeroLABs de Fundación Pedro Meyer, .925 Artes y Diseño, Punto en Línea, She Shoots Film, International Photography Magazine, Espacio GAF + Femgrafía, Servicios Curatoriales, DIXIT, Fotógrafas Latinoamericanas, Index de Femgrafía, Luz del Norte y Revista de Poéticas Corporales. Fue jurado del Concurso Nacional de Fotografía de Derechos Humanos, organizado por la Comisión Nacional de Derechos Humanos y el Instituto Politécnico Nacional. Dirigió la Muestra y Concurso de Cortometraje de la Zona Centro, Fondo Regional para la Cultura y las Artes de la Zona Centro. Curso el Seminario de Producción Fotográfica del Centro de la Imagen. Ganó mención honorífica de oro en Tokio International Foto Awards 2017. Fue nominada en Photography Grant, Londres; como Nuevo Talento en la Fotografía, en la edición 2018. Participa en Descubrimientos PhotoEspaña 2019 donde gana la beca del Master en Fotografía. Teorías y Proyectos Artísticos.

Durante el 2020 participa como tutora en Diplomado de Fotografía y Dinámicas Urbanas de Página en Blando, es finalista del Festival Internacional de Imagen FINI 2020. Jurado de la Bienal 3D En Crisis pero Todo Bien, de Despacho de Servicios Curatoriales. Participa en la exposición virtual colectiva Nuevos Mundos Posibles. En el Festival de Fotografía en la Frontera con la clase magistral Recursos para la Educación Online. Aparece en el Catálogo Monolito Atte Actual. En la exposición colectiva Temps Fugaç de Purísima Arte Contemporáneo en Barcelona y en la exposición Encuentros en tiempo presente de PhotoEspaña en el Centro de Arte Alcobendas. En la exposición The exploration of the female existence. Part I. De Mia Art Collection en el museo virtual Mia Anywhere.



Contacto: eli.casasola.g@gmail.com
<https://elicasasola.wixsite.com/portafolio>

.925
ARTES Y DISEÑO

año 8 número 30 - mayo-julio 2021



2025

ARTES Y DISEÑO