

año 10 · edición 38 / may-jul 2023 ISSN: 2395-9894 #38

http://revista925taxco.fad.unam.mx

Itinerancias del museo móvil. [3] Por Lea I. Lezama Orozco y Paola Pérez Pérez

Ecatepec de Morelos: Un estado de encierro. [7] Por Janneth Alyne Pérez López

Infografía y visualización de datos en femenino, todo un reto. Entrevista con Rocio Márquez Salguero. [11] Por Jocelyn Molina Barradas.

De lo digital a lo dactilar. La reconversión de la virtualidad al arte tangible. [22] Por Jorge Santana.

La última etapa de diseño de la reconocida imagen de México 68. [30] Por Erika Villa Mansur.

Objetos maravillosos.

La nueva orfebrería en Taxco. [41]

Por René Contreras Osio.

Joyería Artesanal: (R) Evolución hacia lo contemporáneo. [48]
Por Orlando Pérez Mata.

Metodología del diseño interior de casa habitación desde el bienestar a partir del diseño industrial y la arquitectura. [53]
Por Liliana Naranjo Merino.

Metodologías educativas: fricciones e intereses para la generación Alfa. [59] Por Jorge Erick Campos Baigts.

Galería: 'Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo'. [65] Con obra de Annie Flores.

Galería: 'Lo indecible de la muerte'. [72] Con obra de Nizaac Vallejo.









Consejo Editorial

Diseño y formación

Miguel Ángel Padriñán Alba

Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín
Mtra. María Soledad Ortiz Ponce
Lic. Ángel Uriel Pérez López
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Profa. María del Carmen Tapia Martínez
Mtra. Jocelyn Lizbeth Molina Barradas
Mtro. René Contreras Osio
Desarrollador web
I.S.C. Carlos Ortega Brito
Editor
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Corrección y estilo
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Colaboran en esta edición

Lea I. Lezama Orozco
Paola Pérez Pérez
Janneth Alyne Pérez López
Jocelyn Molina Barradas
Jorge Santana
Erika Villa Mansur
René Contreras Osio
Orlando Pérez Mata
Liliana Naranjo Merino
Jorge Erick Campos Baigts
Jhoana Anahi Camacho Flores
Nizaac Vallejo

.925 Artes y Diseño, Año 10, No. 38, mayo-julio 2023, 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.



Itinerancias del museo móvil

Por Lea I. Lezama Orozco¹ y Paola Pérez Pérez

n agosto de 2022 el Consejo Internacional de Museos (ICOM por sus siglas en inglés) actualizó la definición de museo: "una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad" (ICOM); una de las características de esta nueva definición es que abre la posibilidad al trabajo y participación comunitario y a la mediación educativa, sin embargo, dicha acción es pasiva pues se sigue considerando al museo como un espacio que abre sus puertas donde el público va de afuera hacia adentro, y no como un agente que construye experiencias comunitarias de adentro hacia afuera.

Si nos situamos en la ciudad de Taxco de Alarcón, Guerrero, la idea de museo que plantea el ICOM no satisface aspectos relacionados con la participación de las comunidades, la dimensión social y accesibilidad; en principio, los museos en Taxco no hacen comunidad con los habitantes de esta ciudad (a excepción de Casa Borda y el Museo Guillermo Spratling), del mismo modo la traza urbana no es amable con personas que viven con diversidad funcional. La mayoría de las personas que visitan el museo tradicional es un público que está interesado en el tema actual de la exposición que ahí se presenta, o son personas que tienen un gusto por visitar estos espacios; volvemos al punto en que, son los museos los que crean los contenidos para un usuario pasivo.

En este sentido, y como parte de nuestra investigación en el Grupo de Investigación-Producción "Diseño de Exposiciones Patricia Real Fierros", acudimos a los planteamientos de la organización Ibermuseos, al considerar que los museos tienen la tarea de fortalecer la cohesión social a través de prácticas sociales para la representación e integración de la diversidad cultural. Es por eso que encontramos en la museología social una posibilidad pensando en que un museo debe estar más comprometido con la vida y con las personas;



¹ Ambas autoras son estudiantes de la Licenciatura en Arte y Diseño, FAD UNAM Taxco,. Grupo de Investigación-Producción "Diseño de Exposiciones Patricia Real Fierros". El Grupo de Investigación-Producción "Diseño de Exposiciones Patricia Real Fierros", es una iniciativa de los profesores Gabriela Prieto, Gerardo Alonso y Benjamín Martínez; que desde el 2019 dialogan sobre el análisis, la reflexión y la práctica de la curaduría, museografía y gestión de exposiciones con un enfoque artístico, para poner en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Museografía, Investigación y Gestión en las licenciaturas de Artes Visuales y Arte y Diseño.

es decir, comprometido con la reducción de las injusticias y desigualdades sociales, con la preservación de las memorias colectivas, así como con los movimientos populares, indígenas, sociales y LGBT (Chagas y Gouveia, 2014).

De esta forma, nosotras encontramos en el museo móvil la reformulación y reimaginación de la idea tradicional del museo considerándolo como dispositivo expográfico, una mediación pública o privada al servicio de la sociedad, que educa, exhibe, investiga y comunica, con todo tipo de obras, sobre una problemática y propuestas artísticas en espacios públicos; consideramos que la principal característica del museo móvil es el de ser nómada y que sus dimensiones sean pequeñas para que pueda ser transportado con facilidad para que, de este modo, tenga un mayor alcance social fomentando el interés y promoviendo la cultura.



Fig. 1. Tsuyoshi Ozawa, *Nasubi Gallery*, 1993. Imagen tomada de https://www.ozawatsuyoshi.net/ selected-works/nasubi-gallery/ (Última consulta: 25 de marzo de 2023).



Fig. 2. El Museo Circulante de las Misiones Pedagógicas, 1931-1936.

Imagen tomada de: https://notocarporfavor.wordpress.com/2012/02/06/
el-museo-del-pueblo-1931-1936/
(Última consulta: 28 de marzo de 2023).

Los museos móviles se pueden clasificar como museo portátil y museo vehículo o automóvil (Cerrolaza, 2018). El museo portátil necesita ser transportado por la fuerza de una o varias personas, tal es el caso de la *Nasubi Gallery* de Tsuyoshi Ozawa [Véase Figura 1], quien utiliza como espacio de exhibición pequeños contenedores que en Japón son usados para la compra de botellas de leche; el espacio expositivo toma lugar tanto en la calle como en interiores, estas cajas se disponen en muro, sobre una base para poder apreciar de mejor manera sus interiores y la disposición de las obras que contiene.

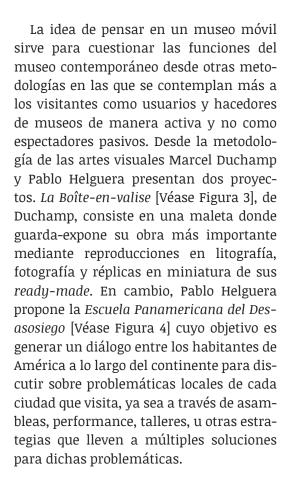
Por otro lado, el museo vehículo, como su nombre lo dice, posee motor y requiere de un conductor (Cerrolaza, 2018); por ejemplo, el Museo Circulante [Véase Figura 2] realizado por el Patronato de las Misiones Pedagógicas entre 1931 y 1936 en España; el cual, consiste en un camión del Ministerio de Instrucción Pública y Bellas Artes, que custodiaba reproducciones de El Greco, Velázquez, Ribera o Goya, mientras, de las originales que se encuentran en el Museo del Prado. El Museo Circulante tiene como fin llevar las reproducciones a las comunidades rurales como parte de un programa educativo.







Fig. 3 Marcel Duchamp, *Boîte-en-valise*, 1957. Imagen tomada de: https://www.moma.org/collection/works/80890 (Última consulta: 29 de marzo de 2023).





del Desasosiego, 2003-2011.

Imagen tomada de: https://mapmagazine.co.uk/
pablo-helguera-the-unanswerab

(Última consulta: 29 de marzo de 2023).

Por esta razón se ve. en la idea de museo móvil o itinerante, un cambio conceptual y físico del museo; puede instalarse prácticamente en cualquier lugar y cambiar su ubicación; de acuerdo con Silvia Cerrolaza Calvo, "el museo móvil es aquel que es movible y fácil de transportar, no ocupa un territorio, ya que su esencia es la de moverse de un sitio a otro" (2018, p.81); lo cual permite una mayor difusión y un público nuevo que se involucre con el arte y el patrimonio, de este modo se abre un espacio de interacción con la sociedad reivindicando el arte como fuente de conocimiento. Así pues, el museo móvil, no es una narrativa abstracta del cubo blanco, sino que es una intervención en el espacio de forma física, apostando por otras formas de habitar, ocupar y estar en él (Peran, 2013). Por último, el museo tradicional determina y activa lenguajes rígidos, en cambio, el museo móvil transforma el espacio y rompe con el lenguaje rígido para estimular la interacción social.



Fuentes de consulta:

- Cerrolaza Calvo, Silvia, (2018), "Los museos sin territorio. Una tipología de museo sin edificio", EME Experimental Illustration, Art & Design, núm. 6, 2018, pp. 80-87.
- Chagas, Mario e Inès Gouveia, (2014),
 "Museologia social: reflexões e pràcticas (à guisa de apresentação)", Dossier Museologia social. Cadernos do CEOM, vol. 27, núm. 41, 2014, pp. 9-22.
- Martínez, María, (2020). El cubo turquesa.
 El museo portátil y el arte como negación
 al modelo hegemónico. Trabajo final de
 Master en Arquitectura Efímera. Madrid:
 Escuela Técnica Superior de Arquitectura,
 Universidad Politécnica de Madrid.
- Perán, Martí, (2013), "Esto no es un museo.
 Artefactos portátiles y espacio social", Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo, vol. 1, núm. 1, 2013, pp. 111-119.

Grupo de Investigación-Producción "Diseño de Exposiciones Patricia Real Fierros".

El Grupo de Investigación-Producción "Diseño de Exposiciones Patricia Real Fierros", es una iniciativa de los profesores Gabriela Prieto, Gerardo Alonso y Benjamín Martínez; que desde el 2019 dialogan sobre el análisis, la reflexión y la práctica de la curaduría, museografía y gestión de exposiciones con un enfoque artístico, para poner en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Museografía, Investigación y Gestión en las licenciaturas de Artes Visuales y Arte y Diseño. ¶



Aspectos de la inauguración de Museo Carrizo con el estudiante Diego Jiménez con la serie fotográfica «Bienvenida Santa Ana», abril de 2023.

Ecatepec de Morelos: Un estado de encierro

Por Janneth Alyne Pérez López

Cómo son las existencias en el encierro? Con esta pregunta surge de primera instancia la reflexión de aquellas existencias definidas por el aislamiento o por la negación del exterior que imposibilita su comunicación. Sin embargo, quisiera hablar un poco más en lo extenso, en lo propio, es decir, exponer cómo la espacialidad del municipio de Ecatepec de Morelos —en el Estado de México— determina las dinámicas sociales de encierro en las que, como habitantes de este municipio, nos encontramos inmersos y que van configurando un particular modo de sociabilidad.

Ecatepec se ha convertido en un aparente cúmulo de calles que se multiplican sin ningún orden o planeación. Una especie de aglomeración inaccesible en constante estado de ajetreo que, en lo profundo, va gestando dinámicas públicas confinadas a lo privado. Es decir, la convivencia es generada en el núcleo familiar, dentro de los hogares. Es reducida a espacios pequeños y poco accesibles mismos que van trastocando el significado funcional de los espacios exteriores. A distancia pareciera que la confusión laberíntica es responsable de que este lugar sea considerado altamente peligroso y prolífico para los núcleos delictivos. No obstante, considero que su configuración es consecuencia de aquellos "proyectos pendientes" que nos obligan a estar en constante movilidad. Como si la necesidad de una vivienda mejor, de mejores servicios, trabajos, de educación y comunicación, se encontrara lejos de nuestros hogares, a horas de distancia.

Basta con pensar en las calles que circundan la zona en donde vivo [Véase imagen 1], son estrechas, dispuestas en una red cuadriculada en donde las áreas verdes son nulas. Existe una repetición que avasalla los espacios en donde se creería poco viable construir. Es sorprendente la cantidad de calles con pendientes prolongadas, con escaleras y rampas provisionales, con bordes maltrechos, accesibles solo mediante las sonadas "motos" o a pie. Calles inconclusas, a manera de retazos de empedrado, tierra y asfalto. Asimismo, se encuentran las casas que delimitan, un cuarto por aquí, unos cuantos más arriba, fachadas que sobresalen para ganar espacio, banquetas estrechas, por no decir ausentes. Todo pensado en extensión vertical, es decir, en abarcar más espacio hacia arriba, en ganar de lo perdido. Construcciones aplazadas, en espera de ser terminadas. Quizá sea un empecinamiento heredado por la crisis de vivienda surgida a partir del desarrollo industrial de los años sesenta, misma que activó los programas para el uso de suelo y que dio paso: "...al surgimiento





Imagen 1. Vista relieve de la zona conurbada del domicilio particular. Captura satelital obtenida desde Google Maps, https://www.google.com.mx/maps (1 de enero de 2023).



Imagen 2. Camino a los siete pueblos. Fotografía digital, archivo personal.

de los primeros fraccionamientos autorizados en el municipio, el crecimiento de antiguas localidades, nuevas colonias, comienza la ocupación ilegal de terrenos fundamentalmente en propiedad privada; los ejidos comienzan a ser ocupados." (Olivera, s.f., pág. 5)

Lo que menciona Olivera es fundamental para comprender que la transición de la vida agrícola a la industrial fue inesperada, a tal grado que hoy día los usos y costumbres reflejan una mezcla de ambas. Las ocupaciones ilegales, los despojos de la tierra y la falta de regulación dieron paso a una configuración espacial desequilibrada e incluso violenta. La misma autora sitúa al municipio de Ecatepec como uno de los receptáculos de la crisis poblacional de la Ciudad de México, la cual fue implantando una dinámica de "autoconstrucción" de muchas de las viviendas que ahora existen. La necesidad de una solvencia habitacional originó formas de bricolaje que fueron más o menos arraigando una identidad híbrida, pero inconsistente. Cada vez fueron más alejados los terrenos habitables y más largos los desplazamientos. Este agotamiento de los espacios dignos, pero, sobre todo, la falta de identidad —o la identidad endeble— dio paso al incremento de las prácticas violentas. Con ello me refiero a que vivir en lugares que no originan ningún sentido de pertenencia, que son meramente bocetos, fragmentos, promesas y cuya dinámica es su constante tránsito [Véase imagen 2], van anidando fácilmente: "...un esfuerzo reiterado y minúsculo para resistir a una fuerza hostil que aparece como superior. Esto es, el ímpetu por no dejarse matar." (Reyes, 2017, pág. 46) De manera que del temor por morir surge una lógica de *resistencia violenta* que es perjudicial, pues nos va colocando como extraños, como otredades indiferentes, reacias, de tratos poco confiables, en donde el *otro* se convierte en enemigo.

Como vemos, la indeterminación que caracteriza a los espacios, a los hogares, termina por contagiar a las personas, orillándolos —de manera casi forzosa— a buscar un propósito, una completitud que resulta ardua e inasequible. Esto crea dinámicas violentas que privan de estabilidad, en donde delinquir es necesario para salir adelante y, en el caso extremo, invalidar la vida de otros: "En el imaginario mexicano, Ecatepec es el infierno: donde matan a las mujeres, se roban a los niños y los pobres sufren su pobreza. Ecatepec significa la otredad; el espejo al que no queremos asomarnos." (Ruiz, 2022, pág. 10).

Un espejo que refleja su contraparte, pues en medio del estigma hay procesos favorecidos a partir de su falta. Es decir, mantener la violencia refuerza el vínculo entre la *otredad* y los sistemas de precariedad, pues para ciertos intereses políti-



co-sociales, es conveniente mantener una colectividad fraccionada, pobre y renuente. Una relación que imposibilita conciliar la extrañeza y el avance hacia lo procomún. Me pregunto ¿qué otros procesos son posibles en torno a Ecatepec? El mismo Ruiz escribe respecto a las zonas marginales del Estado de México:

Están excluidas del modelo de desarrollo del país: no hay, para sus habitantes empleos formales, educación de calidad ni seguridad pública. Han sido abandonados a su suerte y exprimidos como reservas de mano de obra barata, masas para los mítines y votos para las elecciones [...] Su principal característica es la invisibilidad. (Ruiz, 2022, pág. 286)

Y es que Ecatepec está situado como un espacio impreciso, de raíces poco profundas, en donde la muerte violenta aparece como añadidura a las formas en que se puede morir. Es doloroso enfrentarse a una cotidianidad empapada de esa disminución o cese del valor corporal. Día tras día es preocupante escuchar —aunque sea de forma pasiva— las anécdotas y miedos a los que se enfrentan las personas que comparten la principal vía de intercambio: el transporte público. Entre ellas he escuchado estrategias de cómo esconder dinero en los zapatos, en el sombrero, en el "chongo" del pelo; de cómo aparentar "no traer nada de valor", el "nunca tomes la misma ruta ni los mismos horarios". También el consejo "no lleves audífonos, no te distraigas", un reforzamiento constante del estado de alerta e impredecibilidad. Lamentablemente la seguridad cuesta dinero, tranquilidad o tiempo. Es curioso cómo la vialidad se convierte en el punto social de confrontación con la violencia que aún no ocurre, pero para la cual todos estamos preparados. Un



Imagen 3. Calle cotidiana. Fotografía digital, archivo personal.

lugar en donde todos nos desconocemos, pero en el que compartimos las "mañas para no temer", "para librarla". El transitar se ha convertido en la dinámica social; lo que intercambiamos, lo que aprendemos, lo que tememos, se encuentra afuera, en movimiento.

Respecto a lo privado, entramos en un estado de encierro que nos obliga a llevar el duelo detrás de la puerta, desde el hacinamiento, desde la posibilidad social que nos da la escasez de espacio [Véase imagen 3]. Por lo tanto, podría decir que en la mayoría de los casos —los duelos de la muerte y la muerte violenta— son pequeños y silenciosos. La seguridad que otorga el encierro se volvió común. Se volvió el refugio contra aquello que paradójicamente nos sitúa como desconocidos, como otredades peligrosas y entonces regresamos a las estrategias del principio.

La comunicación también es con tiento, mediante la plática con el vecino, el rumor de la cuadra, la escucha pasiva. Los sucesos más violentos que he presenciado pocas veces tienen largo alcance, llegan a cuentagotas y se van olvidando —o quizá hemos anestesiado su repercusión. Posiblemente es normal que se vayan ensordeciendo dentro del *caos vivencial*, que la



oralidad —de condición transitoria— vaya aplazando e incluso desapareciendo el impacto de los sucesos. Entonces podemos dilucidar el círculo vicioso en el que se convierte la "predisposición a la violencia", un estado que nos determina como desconfiados, apáticos, cuidadosos, un tanto agresivos.

Me permitiré recurrir un poco al movimiento surgido durante los años ochenta en Francia, denominado La comuna de París, de la que Walter Benjamin reflexiona lo siguiente: "...la ciudad se ha metamorfoseado en un interior, para los communards¹ ocurre lo contrario: el interior se convierte en una calle." (Ross, 2018, pág. 74). Y es que los espacios destinados a las dinámicas de la calle dejaron de serlo tras el empobrecimiento que dejó la guerra. Las casas, las fábricas, las iglesias y las escuelas se convirtieron en construcciones provisionales, pasadizos o barricadas que alteraron su función para solventar la crisis político-social. Las profundidades de las casas fueron readaptadas para vigilar, escapar, hacer frente o simplemente ocultarse de la represión. Una invisibilidad adquirida intencionalmente. En Ecatepec ocurre lo contrario, ha sido orillado al encierro. No es que el interior sea una calle, pues está lejos de ser el bullicio conversacional y organizacional, mejor dicho, es un momento de convivencia entorpecida en donde dormir es el reparo. La calle se vuelve extraña, allí en donde tendríamos que ejercer un intercambio activo, se va tornando en presura.

Desde lo propio pienso ¿acaso es posible salir del encierro, quebrarlo? Pensamiento que es acechado por una violencia que parece retomar fuerza como un fenómeno inalterable, pues utiliza dinámicas a las que estamos predispuestos inexorablemente, como la pobreza o la nulidad de los espacios seguros. Hay una invalidez de la vida digna, que permea incluso —como menciona Ana María Ochoa— en la banalización de la violencia (2003, pág. 53) ya que surge como una red que envuelve y anula significados más profundos como la posibilidad de una existencia plena. Desde aquí puedo decir que se extrañan los parques, las caminatas tranquilas, los sitios de reunión, salir de noche, los negocios prósperos. Sin embargo, comprender que nuestro estado de encierro no es gratuito, nos reivindica desde él. Pues localizarnos dentro del sentido de autocuidado, de la capacidad de adaptación, de reciclaje, de autoconstrucción, quizá haga pensarnos más allá de un mero acto de resistencia en el que es posible una otredad, en la que nos reconocemos con otras formas de convivencia, otras condiciones de vida, otros modos válidos de socializar. ¶

Referencias

- Ochoa, A. M. (2003). Sobre el estado de excepción como cotidianidad: cultura y violencia en Colombia. Signo y pensamiento, 57-69.
- Olivera, P. (s.f.). Proceso de urbanización en Ecatepec, el estado como agente promotor. Observatorio Geográfico América Latina, 1-8.
- Reyes, I. (2017). Erpos-territorios despojados: escenarios de la violencia feminicida y desaparición en Ecatepec, nororiente del valle de México. Bajo el volcán, vol. 18, no. 27, 45-68.
- Ross, K. (2018). El surgimiento del espacio social. Madrid: Akal.
- Ruiz, E. (2022). Golondrinas. Un barrio marginal del tamaño del mundo. Ciudad de México: Penguin Random House.



¹ Los communards o comuneros fueron miembros y simpatizantes de la Comuna de París de 1871, formada después de la derrota francesa en la Guerra franco-prusiana.

Infografía y visualización de datos en femenino, todo un reto. Entrevista con Rocío Márquez Salguero

Por Jocelyn Molina Barradas

a visualización de datos y la infografía son dos herramientas de comunicación visual muy poderosas que utilizan distintos medios a nivel internacional para explicar temas complejos, como el periódico digital 'El Confidencial' de Madrid, que cuenta con un equipo multidisciplinario en el que diseñadores, programadores y reporteros trabajan en conjunto en temas de investigación, estos cuentan con una propuesta gráfica de calidad, útil y eficaz para sus lectores. Sus proyectos han ganado premios internacionales como recientemente "El Cártel del Asfalto", que ganó el premio Vicente Verdú de Innovación Periodística.

Rocío Márquez, diseñadora, artista y periodista visual con gran experiencia, trabajó en proyectos de visualización de datos para empresas y organizaciones; también se inició profesionalmente en el periódico 'La Vanguardia'. Actualmente, junto con el equipo gráfico de 'El Confidencial', realiza proyectos en los que participa creando soluciones gráficas funcionales a través de la visualización de datos, la infografía y la narrativa gráfica; es una de las periodistas visuales más destacadas a nivel mundial.



Rocío Márquez diseñadora de la información y visualizadora de datos.

Link a sus sitios oficiales: https://twitter.com/arixha https://www.behance.net/erreinfographics

Desafortunadamente, no hay una representación femenina equitativa, sobre todo en el área de infografía, habría que hacer una evaluación para entender por qué, en esta sección del diseño de la información, la colaboración de mujeres es poca o sobre por qué no se conoce el trabajo de las que participan actualmente. De acuerdo con esto último, Rocío nos relata en está entrevista, desde su visión personal, cómo fue que se integró en el medio periodístico y cómo es su labor en un medio periodístico, en el área de gráficos, junto con el equipo de 'El Confidencial'.



Jocelyn Molina: ¿Dónde realizaste tus estudios universitarios de diseño? ¿En esta carrera había materias o clases relacionadas con el diseño de la información, como infografía o visualización de datos?

Rocío Márquez: Yo estudié, un bachillerato tecnológico, porque aprendí temas de programación y me llamaban mucho la atención. Pero, también me gustaba el arte, entonces me fui a estudiar a una de las escuelas de arte más antiguas de Barcelona, la Escola Massana que está adscrita a la Universidad Autónoma de Barcelona. La carrera que vo hice es Arte y Diseño. En el último año me di cuenta de que me gustaba la parte de Diseño Gráfico y sentía que me faltaba un poquito en esta área. Ahí mismo hice un grado superior, una especie de formación profesional en Diseño Gráfico sobre Gráfica Publicitaria y, en el segundo año, tuve una asignatura que era Infografía, ahí fue donde apareció la infografía, yo no sabía qué era. Entonces descubrí que se podía hacer diseño gráfico para periodismo, algo que nunca me había planteado y me gustó. En ese curso Jaime Serra¹ nos dio una charla que me maravilló. Recuerdo que, cuando llegué, estaba enseñando su infografía de la barra, hecha con una pieza de pan, sobre salarios y canasta básica² y me acuerdo que a mí eso me hizo un *click* en el cerebro, porque dije: qué maravilla, qué poético, cómo explica un tema tan sensible ¿no?, un tema social, con esta manera tan directa y, aparte, el resultado gráfico es muy bueno, a nivel estético se me mezclaron varias cosas y dije: a mí me gusta esto, entonces 'Jaime Serra' se me quedó por aquí, en la cabeza, y la infografía también.

Cuando volví a Barcelona estaba haciendo el proyecto final de carrera, le di un vuelco para que tuviera una parte también de infografía. Hice dos asignaturas en mi vida, de Infografía, pero yo misma fui moviéndome para irme metiendo en eso porque me gustaba.

Después hice un máster en Artes Digitales en la Pompeu Fabra, me llamó la atención porque mezclaban el arte con la programación, a mí también me gustaba este tema. Veía lo que hacía Alberto Cairo³, Chiqui Esteban⁴, sobre información y diseño en Madrid. Yo iba viendo cosas de los que estaban todavía aquí en España, que iban haciendo cositas interactivas y yo digo: quiero hacer eso.

Entonces sentía que el Máster, igual me ayudaba. Porque encontrar algo en ese momento, al menos que yo recuerde no había una formación de Máster enfocada en Infografía y menos sobre visualización de datos. Entonces en el Máster empecé a aprender a programar, pero visualmente. De proyecto final, hice un proyecto con un enfoque de visualización de datos y mapas.

JM: ¿Cómo inicias en el periodismo visual a nivel profesional?

RM: Una compañera –diseñadora también– me habló de Jaime Serra y como yo lo conocí en la carrera hacia años, me dijo: me han comentado que está buscando a al-

⁴ https://www.washingtonpost.com/people/chiqui-esteban



Luego avancé, me fui de intercambio a México, al Tecnológico de Monterrey, ahí yo podía hacer cinco asignaturas, vi las asignaturas de diferentes carreras, en la de Comunicación tenían una asignatura que era Infografía, fue como una continuación.

¹ https://www.archivosjaimeserra.com/about

² https://www.instagram.com/p/B3MRDc5IHo7

³ https://com.miami.edu/profile/alberto-cairo

quien para prácticas en 'La Vanguardia's. Pensé, pero seré periodista, yo soy una híbrida, rara, estoy estudiando arte digital ahora. Pues le escribí, me llamó y me dijo: ven, que me interesa tu perfil. Claro, vo no sabía tampoco de su vertiente artística, por eso, yo creo que, igual, confluyeron muchas cosas. Yo di muchas vueltas, pero luego al final te das cuenta de que todo tiene un sentido o acaba teniéndolo. A Jaime Serra, le expliqué de dónde venía, le comenté que: 'de periodismo, cero'. Él dijo: no te preocupes, ¿te interesa hacer prácticas aquí? Yo le dije: estoy con el proyecto final del Máster, lo puedo hacer como proyecto final.

Entonces me fui como cuatro meses, a 'La Vanguardia', un verano. Aprendí lo que era un diario, fue muy interesante. En 'La Vanguardia' tenían un equipazo brutal y, claro, la inspiración era una maravilla... esos cuatro meses para mí fueron como: quiero dedicarme a esto, y continué con ellos, pero ya como independiente bastantes años.

Acabé el máster, empecé a trabajar en una agencia de publicidad, para probar, pero no me gustó, me dije: esto no es lo mío. Vine a Madrid a hacer un proyecto de un mes, en Medialab Prado, que luego cerró, una pena porque hacían cosas muy interesantes. Ellos fueron como los precursores del tema de visualización de datos y tenían un seminario al que yo fui, era la edición 11. Ellos hicieron un montón, el director que estaba en ese momento, José Luis de Vicente⁶, para mí fue un gran descubrimiento. Él es más artista. Es como curador de arte. Es director del Sónar en Barcelona, pero también le gusta mucho la

visualización de datos, entonces, cuando lo conocí a él en Madrid fue como: ¡wow, o sea, esto existe! Y ahí es donde empecé a descubrir la visualización de datos, hicimos un proyecto por un mes en Madrid. Luego volví otra vez a Barcelona, a mi realidad. Yo aprovechaba cualquiera de estas oportunidades para hacer cosas de visualización o infografía.

Luego trabajé en una empresa de Big Data, en esa época conocí a Alberto Cairo, en una charla en Barcelona, como que se iban juntando cosas. Esta empresa de Big Data, al final me atraía porque era una manera de estar cerca del tema de visualización de datos y aunque estuve cinco años ahí, de diseñadora, hacía un poquito de todo, pero no me acababan de dejar hacer lo que yo quería hacer, no experimentaba mucho, todo era muy cuadrado, entonces, innovar, ahí, era complicado. Pero, bueno, por ahí iba haciendo cositas y luego decidí salirme.

También hacía cosas en paralelo, un poco, con La Vanguardia, como freelance y con otras empresas, me iban pidiendo cositas, de infografía. Al ser autónoma, hubo un momento en que me di cuenta de que había necesidad de mis infografías. Algunas empresas empezaron a pasarse mi contacto: esta chica hace infografía. Ya no era diseño gráfico, ya era infografía.

Como tenía un poco más de tiempo libre me metí a la carrera de grado en Informática. Hice la mitad del grado porque me salió esta oferta y vine aquí, el último año antes de venirme, un año anterior de la pandemia, la carrera la paré, cuando terminé segundo dije: vale, aquí paro.

No he parado con los estudios, hice un máster de la Universidad de Girona, sobre herramientas visuales para empoderar a la ciudadanía, justo lo terminé este año, aquí, al tener dos años en 'El Confidencial'.



⁵ https://www.lavanguardia.com

⁶ https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/jose-luis-de-vicente/11244

Creo que con los estudios universitarios y el trabajo profesional ha sido un poco intenso, pero bueno, al final he llegado, un poco, a donde quería y no ha sido fácil.

JM: ¿Consideras que es importante aprender a programar o conocer sobre Big Data y datos abiertos para aplicarlos en estás herramientas de comunicación?

RM: Creo que no es 100% obligatorio, pero si te gusta la parte interactiva, sobre todo, que digas: quiero hacer más sobre innovación tecnológica, sí que tienes que saber algo. Porque, no debes tener todo el conocimiento y, aunque no lo vayas a programar tú, tienes que saber un poco, a tus posibilidades.

Para mi es mitad y mitad: tengo la parte de diseño y la parte de programación. Soy un poco híbrida, creo que también es un perfil interesante. Pero también es bueno que haya personas más puras de diseño y otras más puras de programación.

JM: Como diseñadora ¿qué importancia tienen herramientas del diseño de la información como la infografía en un medio impreso?

RM: Bueno, he pensado que en un periódico digital o impreso, la infografía se apoya de la ilustración, en explicativos, pero no necesariamente hay datos numéricos detrás, puede ser un texto explicativo. Y en una visualización de datos, sí o sí tiene que haber datos, es más números y análisis de grandes cantidades de números, a veces no son tan grandes, pero sirven para visualizar. Entonces, para hacer infografías, por ejemplo, a nivel cartográfico es evidente que no vas a explicar un mapa, aunque yo lo he visto y lo sigo viendo a veces aquí y en otros diarios, que por ejemplo pasa, un atentado o un huracán, o el terremoto de estos días



Equipo de Coberturas Gráficas de El Confidencial, medio digital español.

Arriba – izquierda a derecha: Sergio Beleña (Edición gráfica y fotografía),

Enrique López (Diseño de producto UX), Marshall Weiss (Diseño de producto

UX), Rocío Márquez (Coberturas gráficas – infografía), Luís Rodríguez

(Coberturas gráficas – desarrollo). Abajo – izquierda a derecha: Raquel Cano

(Edición gráfica), Blanca Casanova (Edición gráfica fin de semana), Emma Ésser

(Coberturas gráficas), Pablo Learte (Responsable de Diseño), Marina Ortega

(Coberturas gráficas – Vanitatis), María Mateo (Coberturas gráficas – desarrollo)

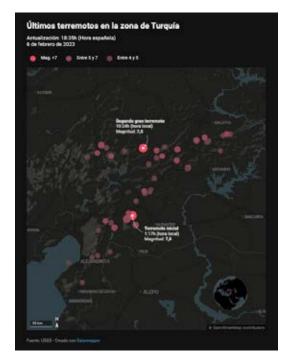
y Laura Martín (Responsable de Coberturas gráficas).

de Turquía⁷, al final tienes información que la puedes explicar con palabras, pero lo visual es otro lenguaje. Es un lenguaje que al final es complementario, se complementa con el escrito, entonces igual yo no dibujaría una crónica por dibujar, tampoco voy a escribir una información visual solo por escribirla. Es importante tener ese otro lenguaje, puesto que si no lo tienes te estás perdiendo una parte de cómo explicar las cosas, que no tiene sentido igual a veces explicarlo sólo con palabras.

Igual con el tema de los números, tienes una tabla de 50 mil filas, un pdf de 100 mil filas de números, si lo puedes visualizar, explicar, encontrar tendencias y encontrar patrones, eso en una tabla, evidentemente, a no ser que seas un *crack* mirando números y te pases ahí semanas, no vas a descubrir esos patrones. Entonces eso es muy importante.

⁷ Los terremotos de Turquía y Siria tuvieron lugar el 6 de febrero de 2023 con una magnitud de Mw 7.8; el segundo sismo fue una réplica fuerte que ocurrió 9 horas después del terremoto principal, con una magnitud de 7.5/7.7Mw. Causó que algunos edificios que habían soportado el primer sismo finalmente se derrumbaran. El terremoto tuvo más de 1000 réplicas.





Reportaje El mapa de las zonas más afectadas por el terremoto en Turquía y Siria, El Confidencial, investigación de Roberto Ruiz con diseño de infografía de Rocío Márquez. Link: https://www.elconfidencial.com/ mundo/2023-02-06/mapa-de-los-paises-afectados-porel-terremoto-de-turquia_3571064/

JM: ¿Consideras que hay periódicos que no están apoyando o invirtiendo en las áreas de diseño? ¿Cómo es que sí deberían los periódicos apoyar a estos equipos y que no sean tanto tan pequeños, sino que sí tengan las personas necesarias para poder generar este tipo de proyectos multidisciplinarios basados en datos?

RM: Pues si se lo dijera un jefe de un diario, en todos los formatos que hemos hecho hasta ahora, hay un formato de infografías, hay una visualización de datos y hay una ilustración. O sea, son una piezas mucho más visuales y trabajadas y las visitas se multiplican. Y esto es así, a un jefe de un diario le va a venir bien, porque se ven más y el tiempo de visualizar la noticia aumenta, es doble, realmente tienes a una persona viendo tu página web mucho más tiempo y también genera suscripciones. Que ahora es un tema que los diarios digitales, las suscripciones son muy importantes.

Entonces, a nivel comercial lo vendería un poco así. Pero luego a un nivel más informativo, realmente en mi experiencia, estábamos con la parte comercial porque si no el diario no veía sentido a que hubiera un equipo de diseño, cosa que a mí me parece un poco triste, no entendía bien. Yo venía a hacer infografía y me encuentro de repente en la parte de brand, cuando yo estaba trabajando de freelance para algunos diarios una de las cosas que me empezaron a pedir, que en verdad es importante, era hacer infografías para la parte de su marca. O sea, había empresas, externas, tipo Repsol⁸, empresas grandes, Telefónica9, que solicitaban estos productos, ellos venden estos productos. Estos formatos que ellos vendían, estos artículos, ellos querían que llevaran infografía. Venía la empresa a decirles, yo quiero que mi artículo tenga una infografía.

Entonces, por esa parte, me di cuenta de que se valoraba y ha sido una manera de llegar a la redacción con los periodistas, ahora había un equipo que hace infografía para que ellos mismos vengan a buscarnos. Y empezaron a pedir: necesito un mapa para mi noticia, necesito un gráfico para mi noticia. El periodista utilizaba la plataforma Datawrapper¹⁰, para hacer gráficos más sencillos, pero a veces tienen una necesidad de gráficos más complejos.

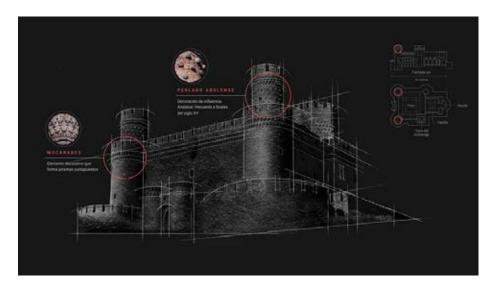
JM: Como parte del equipo de coberturas gráficas en 'El Confidencial', ¿cuál es la relevancia de trabajar de forma multidisciplinaria para la elaboración de infografías y visualizaciones de datos?, como en el proyecto "El mapa de los 10.000 castillos de España".



⁸ www.repsol.com

⁹ www.telefonica.com

¹⁰ https://www.datawrapper.de/



Investigación "El mapa de los 10.000 castillos de España" de El Confidencial.
Link: https://www.elconfidencial.
com/cultura/2021-10-13/castillosconservacion-arquitecturaespecial-datos_3303733/

RM: Nosotras, al final no tenemos una sección de infografía como tal, ni una sección de formatos, que podría ser formatos, infografía, o algo así. Somos un poco híbridos todavía aquí. Nosotras llevamos un año, realmente somos unos bebés en nuestra sección. Entonces una de las cosas que tenemos pendientes, que nos gustaría hacer en algún momento de la vida, es poder proponer nosotras temas, por ahora no lo hacemos por tiempo y trabajo.

Por ejemplo, en la sección de periodismo de datos, ellos sí proponen temas. También es verdad que esa sección tiene más tiempo, 'El Confidencial' lleva más de 20 años y fue el primer periódico digital de España, así, únicamente digital. Y la sección de datos fue una de las primeras áreas de periodismo de datos que hubo en España. Entonces claro, ellos apostaron mucho por la parte de datos, realmente no le llaman infografía, pero al final acababan haciendo también cositas de infografía y visualización de datos, evidentemente. Entonces se normalizó el que este equipo pudiera proponer temas.

Nosotras, por ejemplo, lo que hacemos es, que nos llega un tema, por ejemplo, los castillos. A veces, primero lo hablan los redactores, se le ocurre a un redactor un tema, entonces a Ángel Villarino en ese momento se le ocurre decir: venga, vamos

a hacer, me han pasado esta base de datos, porque fue el tema que le pasaron una base de datos de una asociación de castillos¹¹ de España. Y dijeron: igual y podemos hacer algo con esto, nadie ha hecho nada. O sea, no les sonaba que hubiera ninguna noticia publicada sobre esto, entonces lo habló con otra persona, que entre ellos creo que estaba Marta Ley, responsable y jefa del área de Datos también Laura Martín, jefa de coberturas Gráficas y Pablo López Learte jefe de Diseño, entre ellos detectaron que el proyecto tenía potencial para hacer algo visual a nivel de datos.

Entonces nos presentan el tema de los castillos, y ya ahí empezamos a decir: pues se podría ir a los castillos, dibujarlos, podemos acceder a los planos y podemos hacer un poco la parte de eso, de visual, de ver qué partes tiene un castillo, igual la gente no sabe qué partes, cómo se llaman y tal.

El redactor trabaja el texto, normalmente lo trabaja por su parte y nosotras lo que intentamos, sobre todo ahora, es ir acompañando al redactor, no dejarlo solo. Y al final de todo, juntarnos, antes, e ir viendo un poco la idea que tienen en la cabeza.

Ahora, por ejemplo, estamos haciendo un formato de batallas de tanques. Enton-

^{.925} ARTES Y DISEÑO

¹¹ https://www.elconfidencial.com/cultura/2021-10-13/castillos-conservacion-arquitectura-especial-datos 3303733/

ces hablé con el redactor ayer, él no había escrito el texto, pero ya me explica un poco lo que tiene en su cabeza y yo con la información que tiene yo empiezo, él me da información muy concreta, y yo empiezo a imaginar. Y digo: esto se puede como infografía, esto tal, tengo que buscar este tanque, tengo que buscar esta arma, tengo que buscar tal.

Entonces esto es lo que intentamos, que cuando nos reunimos, empezar a hacer esta lluvia de ideas. Entonces nosotras, lo que luego estamos haciendo es, trabajamos en paralelo, el periodista va escribiendo su texto y nosotras vamos trabajando un poco. Por eso cuando hacemos algo así más grande, como los castillos lo trabajamos en un formato especial, que no va como una noticia normal del diario, sino que se utiliza un tipo de noticia que va a pantalla completa y que podemos cambiar estéticamente como queramos y a nivel interactivo también, nos da esa libertad. Entonces usamos FIGMA12 para hacer la estructura, por aquí ya nos tiene que ir llegando el texto para ir trabajando también la maquetación, que también la hacemos nosotras. Hacemos la estructura, decimos: vale, pues aquí me imagino texto, aquí me imagino una foto, aunque no sepa qué foto, pero ya con el texto vamos cuadrando. Aquí me imagino un vídeo, aquí le vendría bien la infografía, aquí le vendría bien un tal, todo muy esquemático. En paralelo tenemos a los programadores para que vaya haciendo su estructura, para, ver como se ve en móvil y cómo lo van organizando.

Y una vez ya pasamos esto, vamos haciendo los módulos, de infografía, nos ponemos a dibujar, ahí entra *Illustrator*¹³. Un programa que empezamos a utilizar, para



Investigación «El Cártel del Asfalto» de El Confidencial.

Reportaje colaborativo con la colaboración en Diseño
e Ilustración de Rocío Márquez, Emma Esser y Laura
Martín. Link: https://www.elconfidencial.com/
empresas/2022-11-02/cartel-asfalto_3515973/

los castillos, es *Procreate*¹⁴. Y, una vez que ya tenemos las infografías terminadas se corrigen para irse acabando.

La estética a veces la decidimos *in situ*, tenemos dos tipos de formatos que ya están diseñados, porque no nos da la vida también pensando una maquetación nueva, pero le damos más peso a la parte de infografía, a los móviles. Y luego, si es algo más grande, hacemos el diseño del formato, ahí podemos jugar mucho con el *storytelling*¹⁵. Los castillos eran una mezcla. Luego vamos pasando todo este material a programación, que lo va metiendo también donde toca y, al final de todo, te-

¹⁵ Se trata de una expresión anglosajona, consiste en describir como una narrativa atrapante de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje o concepto, cuyo objetivo es conectar emocionalmente con el otro a través de una historia.



¹⁴ https://apps.apple.com/es/app/procreate/id425073498

¹² https://www.figma.com

¹³ https://www.adobe.com/mx/products/illustrator.html

nemos que mejorar es el *testing*¹⁶. Porque el *testing* siempre al final te lo acabas comiendo con el tiempo, como no hay mucho tiempo, acabamos *testeando* al día, y esa sería la última fase.

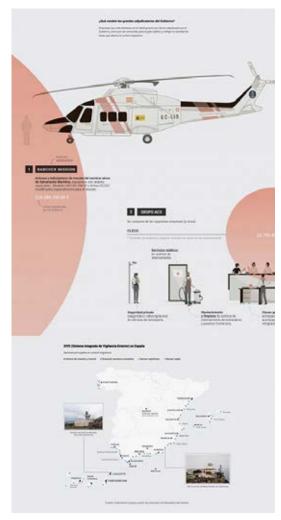
JM: ¿En tu experiencia consideras que en el área de infografía hay poca presencia de mujeres?

RM: Yo voy a ser muy sincera y es mi pensamiento. Sí creo que hay pocas mujeres, no me gusta generalizar, ¿vale? porque al final cada situación es diferente. Pero, por mi experiencia, y esto lo he vivido en primera persona, creo que hay un factor, que es que en los puestos de responsabilidad hay más hombres, y es verdad, conocidas mías también lo han vivido y no solo en la infografía, en más ámbitos. Aunque considero que esto poco a poco va cambiando, ahora por ejemplo en 'El Confidencial' en nuestro equipo de Coberturas Gráficas somos mayormente mujeres quienes cubrimos infografías, visualización de datos y diseño.

Por el lado de la infografía como disciplina, realmente no veo que haya ningún handicap17. Te digo, igual es verdad que hay menos mujeres que estudian algo relacionado con tecnología, por ahí sí que puede haber algo. Pero, claro, la infografía al final es verdad que hay pocos estudios, entonces creo que a nivel formativo, -al menos aquí en España-, sí hubieran habido algunos estudios más de infografía, por ahí hubieran salido más mujeres especializadas. Pero como en mi época no había esos estudios, te tenías que buscar un poco la vida, si igual no das con esas personas que te abrieran las puertas, te dieran oportunidades, pues lo tenías un poco difícil, la verdad.

Entonces yo me he encontrado con las dos bandas, he sentido un poco esa reticencia que igual con otros muchachos no la he visto. Y luego al revés, simplemente que te valoran por lo que haces.

Con la visualización de datos es curioso, porque realmente, sí hay bastante presencia de mujeres. Aunque son más tecnológicos y dices, habrá menos, pues



Proyecto "Fronteras SA: la industria del control migratorio" ganador del premio Vicente Verdú de Innovación Periodística en España. Autores: José Bautista, Alberto Alonso, Rocío Márquez, Emma Esser y Fernando Anido del periódico El Confidencial. Link: https://www.elconfidencial.com/espana/2022-07-15/fronteras-industria-control-migratorio_3460287/

^{.925} ARTES Y DISEÑO

¹⁶ Etapa de pruebas.

¹⁷ Desventaja

no. Y bueno, aquí en la sección de datos, hay dos chicas y un chico, que son mayoría. A veces pienso que igual en visualización de datos, como tiene la parte tecnológica, pues al final hay más chicos que acaban la carrera de Informática, pero si vas a estos Másters, hay más mujeres, también por el tema de periodismo de datos, de investigación, ahí ya se nivelan un poco más la cosa. Si fuera solo tecnológico igual es verdad que te encuentras más chicos.

JM: ¿Qué recomendación darías a otras diseñadoras o estudiantes para que se puedan integrar a estás áreas del periodismo visual en medios informativos?

RM: Bueno, primero, que se especialicen, si pueden a nivel de estudios, ahí entiendo que no todo el mundo puede. Y yo también tuve miedo porque no podía, pero lo busqué por mis ganas. Entonces, por un lado, estudiar y practicar. En el sentido de, si puedes hacer un Máster que a ti te guste que te especialice, pues estupendísimo. Que no puedes hacer un máster. Pues, hacer cursos. Fernando Batista¹⁸ tiene uno de infografía qué es brutal, Federica Fragapane¹⁹ tiene uno también que es muy bueno, Jaime Serra también tiene uno. Los libros de Alberto Cairo²⁰ que están maravillosamente bien a nivel teórico, yo los leí en su momento y aprendí un montón.

A nivel práctico, necesitas hacer otras cosas, porque claro, al final se queda en teoría y tienes que practicar. Hay que practicar mucho. Entonces claro, hay gente que dice, vale, pero ¿cómo practico? A mí

me pasaba, ¿eh? A mí me pasaba mucho porque necesitaba un por qué, alguien que me mandará cosas.

Busca proyectos, intenta contactar, que no te dé vergüenza nunca contactar con gente que ya se está dedicando a eso. Porque a mí, incluso a veces me llegan proyectos que yo no puedo asumir como *freelance* y se los paso a otras personas. Yo ya lo he hecho con varias personas y eso puede abrirles las puertas a otras personas. Entonces, si estás empezando, escribe, pregunta. Escribe a gente que trabaja en el sector, te van a responder, como Fernando Batista, es un sol, a este hombre le escribes y te responde. Normalmente hay gente en el sector que te va a contestar y te va a guiar un poquito.

Y si haces un Máster o algún tipo de estudio –aquí al menos en España– tienes una parte buena, que puedes hacer prácticas, al principio igual no te pagan o pagan muy poco, todos hemos pasado por eso. Son opciones que también están.

Entonces, eso es lo que yo les recomendaría. Y no creo que sea un tema de género, ahí ya es tema de persona. Pero, sobre todo que insistan, yo pequé un poco de eso, porque también al final acabas de estudiar o eres más pequeña y no sabes. Pero sobre todo que preguntes, porque igual ellas no tienen la información, pero otra persona se las pueda dar. Por ejemplo, a mí me hubiera gustado saber antes que igual podría haberme ido a otro país a seguir estudiando. O sea, estudiando o no, o bueno, enviar mi currículum, o trabajando en otros diarios de otros países. Yo me quedé muy focalizada en España y luego ya me di cuenta que podía haberme abierto un poquito más. Y que no tengan miedo a eso, porque igual luego, de repente preguntar, tienes este diario que tienen infografía envía tu portafolio. Por ejemplo, el 'New York Times', que



¹⁸ https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-ng/un-bilbaino-en-national-geographic-2_7984

¹⁹ https://www.behance.net/FedericaFragapane

²⁰ https://albertocairo.com



Especial de El Confidencial "La ciencia explica cómo Simone Biles hace lo que hace". Reportaje de Héctor G. Barnés, diseño Rocío Márquez y Laura Martín, desarrollo Mª del Mar Pérez. Link: https://www.elconfidencial. com/deportes/juegos-olimpicos/2021-08-02/como-simone-biles-hace-ciencia 3210344/

te puede sonar muy loco, porque dices está muy lejos aquí en España, de México no tanto, pero abre un montón de pasantías, de *internships* y esto es muy interesante, porque ellos cada verano abren bastantes oportunidades. Entonces yo creo que para estudiantes es muy bueno.

JM: ¿Conoces algún grupo de mujeres que solo sean periodistas visuales que trabajen en conjunto o que den talleres para especializarse?

RM: Sí, en Barcelona están las *StoryDa-ta*²¹ dónde está Eli Vivas y ella sí que tenía este equipo, no sé si tiene exclusividad solo de contratar mujeres, no estoy segura. Al final como todas, yo que sé no nos queda un poco la otra opción es ser feminista es lo que vivimos a nivel sociedad.

En otros grupos de compañeras hemos encontrado que sí hay mujeres. Lo que pasa que igual nos manifestamos menos. Yo una cosa, que también intentó hacer, que también les recomendaría a las estudiantes, es que no tengan vergüenza de manifestarse en *Twitter*, es donde más, a veces,

se habla. Que al final siempre ves hombres, hombres infografistas, y dices: pero a ver, nosotras también tenemos que enseñar y tenemos que poner. Entonces yo creo que ahí debemos tener más visibilidad.

Porque igual tú que publicas cosas, te está viendo otra persona por *Twitter*, u otra chica por *Twitter*, quizás, mira no son solo hombres. Porque si solo ves hombres, pues igual dices, pues yo no voy a estudiar eso porque ahí solo vi hombres. Es una forma también de abrir caminos, también a través de Instagram.

Entonces claro, en este sentido, a estas mujeres en México, también es igual animarlas a que compartan lo que hacen por redes sociales, no sé si igual a las jóvenes ahora te dicen en *TikTok*. nosotras mismas compartimos lo que hacemos, pues empezaremos a visualizarnos a nosotras mismas, eso es importante.

JM: ¿Cómo te sientes tú, al visualizar que en Latinoamérica y Europa hay pocas mujeres que están en está área y que tu estás haciendo un gran trabajo y eres inspiración para otras mujeres, estudiantes, que de alguna forma estás abriendo un camino? Y ¿cómo ha sido para ti?, ¿cómo esperas que sea más adelante?

RM: La verdad es que no soy consciente. Ahora soy consciente cuando me lo dices. Pero yo no sé, o sea, siento que me ha costado y te digo, al final es un trabajo que mañana se me puede acabar, realmente. Pero bueno, el tiempo que dure y lo que pueda hacer, lo que estamos haciendo en el equipo, si puede llegar a gente, a mujeres que se animen a estudiar, a tirar pa' delante. O sea, que nunca les de miedo,



miedo a nada. Miedo solo a la muerte, como decía mi abuela. Miedo a nada. Si les sirve, aunque sea un 1%, yo estoy súper feliz, la verdad. A mí esto me hace sentirme un poco orgullosa y que tiene sentido, insistir en hacer este tipo de formatos; infografía y visualización de datos en este tipo de trabajo, la verdad. ¶

Fuentes de consulta

- Sitio oficial del infografista Jaime Serrra [En línea]. www.archivosjaimeserra.com Disponible en: https://www.archivosjaimeserra.com/about
- Visualización de la infografía de salarios en [En línea]. https://www.instagram. com/p/B3MRDc5IHo7/
- Página web oficial de la Universidad de Miami donde el periodista e investigador Alberto Cairo es docente [En línea]. https://com.miami.edu/pisponible en: https://com.miami.edu/profile/alberto-cairo
- Portal oficial del medio americano Washington Post, medio en el que el infografista Chiqui Esteban es director de la sección de Gráficos [En línea]. https://www.washingtonpost.com/Disponible en: https://www.washingtonpost.com/people/chiqui-esteban
- Sitio oficial del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona dónde el gestor cultural José Luis Vicente colabora [En línea]. https://www.cccb.org Disponible en: https://www.cccb.org/es/participantes/ ficha/jose-luis-de-vicente/11244
- Web oficial de Datawrapper, herramienta de código abierto que permite crear gráficos interactivos [En línea]. https://www. datawrapper.de Disponible en: https:// app.datawrapper.de/chart/vgad9/upload

- Investigación del medio El Confidencial "Todos los castillos de España" [En línea]. https://www.elconfidencial.com Disponible en: https://www.elconfidencial.com/ cultura/2021-10-13/castillos-conservacion-arquitectura-especial-datos_3303733/
- Sitio oficial de la herramienta FIGMA que se utiliza para generar prototipos web y aplicaciones de escritorio para Windows y MacOS [En línea]. https://www.figma.com/ Disponible en: https://www.figma.com/ figjam
- Portal oficial de Adobe de su editor gráfico vectorial Illustrator, para ilustración y diseño digital [En línea]. https://www. adobe.com/Disponible en: https://www. adobe.com/mx/products/illustrator.html
- Link oficial de App Store de su programa Procrate, para la edición de gráficos dentro de sus dispositivos iPad [En línea].
 https://apps.apple.com/es Disponible en: https://apps.apple.com/es/app/procreate/id425073498
- Portal oficial de la revista National Geographic en el que el artista Fernando Baptista es director de arte. [En línea]. https:// www.nationalgeographic.com.es Disponible en: https://www.nationalgeographic. com.es/mundo-ng/un-bilbaino-en-national-geographic-2 7984
- Behance oficial de la diseñadora de visualización de datos italiana Federica Fragapane [En línea]. https://www.behance.net Disponible en: https://www.behance.net/ FedericaFragapane
- Sitio oficial del periodista e investigador Alberto Cairo [En línea]. https://albertocairo.com Disponible en: https://albertocairo.com
- Link oficial del colectivo español StoryData que realizan distintos proyectos basados en datos. [En línea]. https://www.storydata.es Disponible en: https://www.storydata.es/ blog/project-type/periodisme-de-dades/



De lo digital a lo dactilar. La reconversión de la virtualidad al arte tangible

Por Jorge Santana

n su carácter experimental, estas líneas buscan ejercer un contrapeso en la inercia que representa la irrupción desmedida de la imagen digital en el arte actual; y, asimismo, esbozar algunas directrices que ayuden a concientizar las dimensiones menos debatidas en torno a la tendencia global de las expresiones virtuales frente al arte visual tradicional. Concretamente, se abordará una de las alternativas estéticas que atienden este desafío, la cual consiste en destacar la materialidad como concepto ante el paradigma de un arte cada vez más tecnológico y des-objetualizado.

En su ensayo *Conceptos viajeros* en las humanidades, la escritora holandesa Mieke Bal (Bal, 2006) nos revela que los conceptos son la esencia sucinta de las teorías y que contienen un potencial reflexivo en sí mismos; pero no sólo eso, como el título indica, los conceptos son fenómenos humanos que viajan en el tiempo y hacen que su significando se transforme a la par de los paradigmas por los que atraviesa nuestro apercibimiento del mundo. Los conceptos caben a veces en una o en un par de palabras atrevidas, en términos que semánticamente se ven cargados en un

contexto preciso, tal como ahora es el caso de la dupla adjetiva elegida para arrancar este breve estudio: 'digital' y 'dactilar'.

En la definición para ambas voces, en el Diccionario de la RAE, es curioso encontrar aún en primera instancia de cada una de sus acepciones una levenda común: "perteneciente a los dedos" (Real Academia Española, s.f., definición 1). Esta suerte de defensa, de ponderación corporal en el significado, puede resultar tiernamente grata si pensamos que ante la locución 'digital', ya casi nadie piensa en los dedos de la mano y en la correspondencia desprendida de ahí, que es la de contar como un niño con un dedo, es decir, el principio de la tecnología que procede del simplísimo hecho de alzar y bajar un dedo, o sea, de generar un mínimo acto binario. También es curioso que la palabra 'digital', en el presente, sea justo una analogía contraria al término 'analógico', que es otra analogía. Aunque eso es historia aparte (Belting, 2007, p. 51).

Si hace unas cuantas décadas alguien hubiera mencionado el concepto de 'escritura digital', o de 'dibujo digital' era obvio que se refería a esgrafiar con el dedo alguna superficie para inscribir algo, un mensaje o una figura, ya fuera en la are-



na de la playa o en un cristal empañado, nada más (Diccionario Etimológico Castellano en Línea, 2022); eso, y no algo como la acción que, por ejemplo, ejerzo ahora en un teclado, tanto digital como dactilar, para registrar estas reflexiones. Nuestra búsqueda conceptual se extendería hacia enormes latitudes si nos detuviéramos a repasar acciones relacionadas, como los cambios que ha tenido el propio concepto de 'imagen' o de 'escritura' (como en 'asesoría de imagen' o de 'escritura genética', respectivamente, etc.) Más temprano que tarde, nos daríamos cuenta de que el mundo de las palabras se ha transformado y desfasado del mundo de las cosas y, por supuesto, de su origen históricamente rastreable.

Para no desplegar un mero discurso filológico, he de mencionar que, dentro de este ilimitado conjunto de transformaciones, si observamos con detenimiento, es posible identificar algunas tendencias estructurales que nos ayuden a entrar en materia de arte e imagen, como es nuestro caso. Partiremos del ejercicio de una conciencia ordinaria: el hecho de que la presencia de internet ha multiplicado exponencialmente el flujo de las imágenes, de su visión cotidiana y, con ello, ha exacerbado la presencia de la cultura de la imagen digital en el sujeto y en el artista promedio, democratizando su uso a grados insospechados y atrayendo una pluralidad de ámbitos a los que habría sido imposible acceder hace apenas treinta años. Podríamos resumir esta idea diciendo simplemente que nunca el humano había resultado un ente tan visual y tan dependiente de las imágenes, ahora digitales, así sea un artista o no. En ese sentido, la tecnología es atractiva porque, de algún modo, se la ve semejante a la magia (Clarke, 2018).



Jorge Santana. iPad Bloqueado de Antonello da Messina (I). (Detalle). Óleo sobre tela. 140 x 105 cm. 2018

Ante este acontecimiento, de una injerencia mayor que la cultura del libro, ha ocurrido un fenómeno de fondo; por completo afincado en días recientes, y que conocemos perfectamente como 'virtualidad' o 'vida virtual'; lo cual se potenció al máximo durante la parte inicial de la pandemia de Covid-191 con el trabajo en confinamiento. Justamente es la inclusión de este "campo" lo que ha terminado por separar la vida cotidiana en dos modalidades de cognición a todas luces reconocibles: la virtualidad y la presencialidad, extraña palabra esta última que el auto corrector de texto todavía no identifica como tal; pues no es exactamente presencia, sino algo que enfatiza su cualidad física.

Cuanto aquí nos concierne es observar cómo estas tendencias lingüísticas operan precisamente en el espacio y cómo éste se sublima o se extrapola al hecho de la mirada. Digamos que se trata de algo físico y sensible a lo que se le ha restado ciertamente su fisicidad. Se trata también de reconocer que este desplazamiento ha

¹ La COVID-19 es la enfermedad causada por el coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de "neumonía vírica" que se habían declarado en Wuhan, República Popular China.



venido presentándose cada vez más acentuado, no sólo en la vida en sí, sino en hechos sociales como la educación y el arte; y como si en las manifestaciones humanas estuviera operando de fondo una disposición a des-objetualizar o desmaterializar muchas circunstancias de la vida misma. Piénsese en los nuevos significados que ahora tenemos para vocablos como: portal, ventana, correo, sitio, red, fuente, nube, navegación, etc.; indefectiblemente encontramos una disposición a metaforizar el espacio físico por una concepción más mental y visual, algo indeterminado en lo tangible, pero afincado en el imaginario, semejante a como se entendía la noción de 'cielo' en la antigüedad.

En lo tocante al arte, es posible notar que, antes de la era de internet, ya se avecinaban algunos conatos de volverlos objetos estéticos-físicos en eventos estéticos-mentales que se desentendieran de su atavío con la materialidad como si su belleza no estuviera en el elemento que encarnaban, sino en el mundo abstracto de las ideas. Una prueba de ello la da el discurso del libro de Lucy Lippard, Seis años: la desmaterialización del objeto artístico,

NETFLIX Promote Home Series Films Resentity Added MyList Q Andy The Andy Th

Jorge Santana. Filmes de pintores (Netflix) I. Óleo sobre tela. 100 x 142 cm. 2020.

de 1966 a 1972 (Lippard, 2004), en donde se nos habla del proceso de conceptualización (des-objetualización) que el arte ejerció sobre la tradición de la existencia de la 'pieza', ahora en favor del 'evento' y de la inclusión de los discursos filosóficos en las representaciones del arte; el cual, poco a poco, cambió su sede y se fue acercando a una autoridad que hasta entonces era más propia de la filosofía y el lenguaje escrito, que del espacio y la materia, como lo constata el resto de la historia del arte.

Por supuesto, la naturaleza transpolar de lo tangible del arte hacia lo filosófico se acusa también en la aparición de un nuevo cansancio visual (recuérdese otro libro sobre ello: Ojos abatidos, de Martin Jay (Jay, 1993) venido del consabido hartazgo de la inclusión de discursos en las imágenes y de la apropiación de las mismas en su inabarcable límite y, más tarde, ante su nuevo menú en el lugar común y el cliché tras la aparición de las redes sociales y la estandarización, no sólo de la imagen, sino de los estilos artísticos y los procedimientos para la creatividad, antes ciertamente más individualizados. Y es que era evidente que, entre más se socializara el mundo del

> arte y la imagen (en este caso a través de internet), más se hallarían por doquier patrones repetidos y estéticas ajustadas a las nuevas modas del hacer; de lo que, por más disidente que se pretenda ser como artista, simplemente no hay escapatoria. En todo caso, es esta un arma de dos filos que empodera rápida v paradójicamente el cliché ante el ímpetu de innovación; llevando, como apuntaba Niklas Luhmann, el arte hacia un rumbo cada vez más social (Luhmann, 2005).



En cuanto a las imágenes, si sumamos el asunto de la desmaterialización de la obra artística y el cansancio visual acusa de los discursos teóricos y de la multiplicación de la imagen digital, estaremos de frente a un escenario del arte visual y de la imagen por completo distinto al de hace apenas unos años. Esto es evidente si reparamos en que hoy en día, aun los que, de uno u otro modo, nos dedicamos al arte contemplamos mucha más pintura en la red que en cualquier galería o museo. Y no sólo eso; sino que, más que nunca en la historia del arte nos enfrentamos a imágenes recicladas y reiterativas que buscan, a toda costa un aura de novedad en estéticas prefabricadas como el cómic, los íconos cinematográficos, la parodia de clásicos, etc.

Pero dejando a un lado las sobradas y supuestas ventajas de la cultura visual digital, aboquémonos ahora a los desafíos y menoscabos que el curioso de la imagen o el creador en general debe tener en cuenta. La imagen digital está condenada a varios factores. Por ejemplo, a las distintas proporciones de los soportes y a la visualización cromática del dispositivo en que se la aprecie; no tiene escala objetiva,

NETFLIX ORIGINAL

WY LIST OVERVIEW EPISODES TRAILERS & MORS OF MORE LIKE THIS DETAILS

Jorge Santana. Filmes de pintores (Netflix) II. Óleo sobre tela. 100 x 142 cm. 2020.

precisa conocimiento del uso de aparatos, es plana, por supuesto, carece de texturas y su disponibilidad exige energía eléctrica (en cables o baterías) para hacerse visible; además de que, conceptualmente, está hermanada al cambio, a la fugacidad y, con ello a ser desechada y olvidada.

En su libro Antropología de la imagen, Hans Belting hace énfasis en la necesidad de elaborar una historia puntualizada de la imagen; de ello, destaca, por ejemplo, la función primordial del propio cuerpo en la apreciación e incorporación cognitiva de las imágenes; en cuanto a las pantallas, Belting observa en ellas un rol de espejo, cuya fantasmagoría relega nuestra presencia física a cambio de la transmisión de un contenido limitado y simbólico (Belting, 2007, p. 7), cuyos intereses se ven fácilmente dirigidos por los agentes que inundan los medios con fines propios. De modo que se vuelve mucho más sencillo acudir a cierto tipo de imágenes digitales y de ciertas fuentes (como las redes sociales) que a otras menos auspiciadas y, en el más extremo de los casos, que no cuentan todavía con un registro digital ni con el aval de su propagación.

> Otra de las cosas que son dignas de tener en cuenta es que la imagen digital, a pesar de antojarse por completo virtualizada, depende forzosamente de esa pantalla (o proyector) para ser emitida. Este objeto mitad vivo, mitad inerte cuando está inactivo o apagado, ha sido paradójicamente poco estudiado en el arte a nivel fenoménico. No hace mucho, los estudios del arte a partir de la cultura y la imagen refrescaron una perspectiva que los antiguos griegos llamaban



"parergon" (Derrida, 2005 y Ascott 2003); con lo que se referían justamente a todo lo accesorio y ornamental con que el arte parecía venir amalgamado en su manifestación: escenarios, paredes, pedestales, bases, marcos, telas de fondo, etc. Y, efectivamente, ¿qué era el arte sin todo eso que, de alguna forma, le daba lugar?

Contrario a lo fútil que ello parecería, con la evolución del arte en el mundo de las ideas, tal reflexión cobró tintes revolucionarios que nos empezaron a hablar, ya no sólo del contenido o de la forma; sino, más bien, de una anti-forma (Morris, 2000), es decir, una elevación del contexto del arte que, al modificarse él mismo, transformaría igualmente el apercibimiento de lo que es una obra, en el sentido completo del término, admitidas sus fronteras. Encontramos, incluso, un conceptualismo en el arte propio del parergon, como en Eva Hese que, en 1966, muestra una obra llamada Colgadura, la cual consiste en un marco vacío con su cable de colguije en el piso; o bien, la oleada de pintores que pintaron sobre los marcos o los soportes escultóricos, aun sin contenidos en ellos, un tanto a lo Marcel Duchamp, por no citar a los cientos de artistas de aquella época que, precisamente, basaron su conceptualismo visual en la inversión de los soportes y los contextos habituales del arte tradicional, y cimentaron, en este diálogo paródico, todo el sentido de su arte.

Ciertamente, una ausencia de forma no es un vacío en el sentido estricto de la palabra; sino de algo que, por no captar toda la atención, hace patente no obstante un significado, más allá de que se la considere una entidad autónoma o sencillamente se la ignore. Es algo que ocurre en la distancia entre un museo y una bodega de trebejos, del *land art* al arte miniatura, desde un título hasta aquello que nombra.

De modo análogo, podemos entender esto como un ámbito o escenario que subraya la presencia. Por ejemplo, ¿qué serían la escritura sin el espacio, la música sin el silencio y la visualidad sin su consabida abstracción?

En la actual manera de vivir, cada vez más virtual y aferrada a la tecnología, a diferencia de los objetos tangibles del arte, los límites de las imágenes desplegadas en pantallas son de una evanescencia casi cruel. Una pantalla entonces es a un tiempo contenedor y frontera de cuanto emana; el lugar físico en donde se la aloje es indeterminado: un escritorio, un aula, un buró, el bolsillo, etc.... Un libro "acaba" en el librero; una escultura que descansaba en el garaje vuelve a ser obra cuando al fin se le consiguió un soporte adecuado para ser apreciada; una pintura es encuadrada por un paspartú y, a su vez, por un marco que luego se coloca en alguna pared, etc. No obstante, cuando una imagen digital es vista, y por más que se la tome en cuenta, ésta se encuentra latente de morir a cada instante, al cerrar de la computadora, al tomar una llamada en el celular, al cambiar de aplicación, etc. Es como si no fuera nada, un fantasma en el que se cree mientras está enfrente. Pues, como ellos, en un principio cuántico, existe y no existe al mismo tiempo. Es ésta una de las anti-formas de lo digital: una pantalla luminosa no aspira al estatismo, sino apura su cambio, se la quiere deslizar por otra, apagar, etc. Este dinamismo es parte de su verdadera "estética" ontológica, en que la urgencia es clave. Y hasta un bebé de un par de años, ante una pantalla, busca incidir en ella y deslizar sus dedos para poder ver otra y otra imagen.

Es obvio que esta suerte de fantasmagoría se la imputamos a todo lo que la luz muestra y oculta: sombras, reflejos,



archivos borrados, aparatos ya sin energía. No obstante, existen otras fantasmagorías propias del mundo tangible que se hallan entre nosotros bajo forma de gestualidad, de otros lenguajes, como cuando hojeamos un libro con algunos atisbos de frases, de los forros al índice, y con sólo unos instantes de lo que supondría su lectura completa, somos capaces de entender sobre él; como si se tratara de un idioma fenoménico, un leer de labios, de apercibimientos con que precisamente nos habla el parergon. Cada vez son más las empresas y galerías de arte que han querido tomar cartas en el asunto al exponer, vender, e incluso, rentar como plan temporal tipo streaming, pantallas con contenidos de arte en gran resolución de imagen, que formen una especie de red, de colección exclusiva. La lista es cada vez más grande Aura y Gear Brain, ArtCast² e, incluso el MoMa³ mismo.

Repasemos la ontología de lo que hasta ahora se conoce como arte digital. La cultura digital, escenario de la actual vida virtual y pandémica, es un fenómeno tan poderoso, que disuelve la realidad a su paso y, con ello, el propio contacto presencial y físico con el arte tradicional. A tal grado es así, que designaciones como "pintura digital" no tienen nada de pintura y todo de digital. Cada vez, tanto museos como políticas culturales presentan a los numerosos usuarios-espectadores nuevos modelos de exposición de arte en donde las pantallas son el soporte principal. Espacios como el emblemático Museo Georges Pompidou4, en París; o el MoMa, en Nueva York; también como el MUAC⁵ y el Centro de Cultura

Digital⁶ en la Ciudad de México (además de las exposiciones mundiales como Van Gogh Alive⁷, etc.), dan prueba de la enorme e irrefrenable tendencia con que la imagen digital se abre paso en el arte, tanto a modo de nostalgia y parodia del arte pasado, como a modo de interacción que incorpora cada vez más las nuevas facultades de la tecnología y las experiencias inmersivas, detonadas por sensores, interacciones, multimedia, mapping, etc.) ¿Hasta dónde, si lo hubiera, el verdadero espíritu del arte puede habitar ahí? No nos equivocaremos al afirmar que, paradójicamente, esta serie de fenómenos ha dispuesto en gran medida el statu quo del arte, en el que el artista puede no ser más el hacedor directo de su pieza, y sí el autor intelectual de su obra, aunque no la toque nunca.

Lo que aquí nos llama la atención es justo otra tendencia, no muy patentizada, que se interesa por revelar, o dejar al descubierto, aquellas hegemonías con que la imagen digital nos ha capturado sin permitir ser cuestionada ni denunciada ante la propia mirada del arte, y estas son, por ejemplo, la forma en que lo digital ha absorbido al arte de la tradición, y cómo demanda una inversión económica para acceder a ello y, por supuesto, la enorme cantidad de mensajes comerciales y marcas con que se la entremezcla, su necesidad de renovación de soportes a causa de su obsolescencia constante, su confinamiento generacional y, con ello, el requerimiento de un constantemente renovado alfabetismo visual, además de la necesidad de conocimientos técnicos, etc. Por otro lado, el internet impuso una ontología cartesiana a la imagen, la colocó en una trama de coordenadas de la cual no



² https://artcast.tv/

³ https://www.moma.org/

⁴ https://www.centrepompidou.fr/es/

⁵ https://muac.unam.mx

⁶ https://centroculturadigital.mx

⁷ https://www.vangogh.es/es/



Jorge Santana. Impresiones de Facebook. Mixta sobre papel. 46 x 60 cm. 2021.

se puede escapar, un código alfanumérico: mapa único que deja atrás por completo lo heurístico de la imagen del arte y lo coloca dentro de lo algorítmico; en aras del lenguaje escrito.

Sopesar estos dilemas es tener en cuenta justamente la facultad de resistencia ante el statu quo y proponer que algunos aspectos de la cultura imperante se incluvan en el argumento artístico, sin tener por fuerza que acudir a sus exigencias y a los costes que, en este caso, implica la tecnología digital. De las posibles rutas que cuestionen esta nueva manera de experimentar el arte de la imagen que se va autoimponiendo en los modos de ver, podríamos hablar de una necesidad por "desvirtualizar" los contenidos digitales y, de algún modo, hacerlos notar desde su antípoda, es decir, desde la materialidad. Esto implica abordar esa idea de metaforización de la realidad justo en un sentido de opuestos, es decir: no ya de cómo vida y arte se vienen virtualizando; sino cómo es que lo digital puede buscar, asimismo, una salida hacia lo tangible, para ser reincorporado como un regreso conceptual, sobre todo, a partir de la estética y el arte mismos, cambiando así el flujo habitual de interiorización de lo virtual (lo dactilar por lo digital), hacia la exteriorización que representa la obra de arte palpable; lo cual ciertamente es un fenómeno de resistencia, significativo en sí, y que no implica en absoluto una regresión nostálgica a las artes plásticas y sus parámetros académicos de composición, forma y equilibrio; sino una reconsideración de la propia plástica a modo de actualización, de aire nuevo.

Ya desde hace dos décadas, y de modo visionario, en su libro El retorno de lo real, Hal Foster (Foster, 2001) nos habla justamente de esta necesidad innata del arte. El cosmos de las ideas ha penetrado las artes marginalizando muchas exigencias expresivas que ahora piden volver. La presencia del cuerpo es clave en esto; ese es el retorno; como se dijo, no tanto el de la tradición en su estética formal, sino del conocimiento que el arte contemporáneo no dejará de ser a estas alturas un fenómeno de postproducción, en el que reinará la apropiación, la cita y la copia deliberada de imágenes (Bourriaud, 2007, p. 8); el retorno a una vida más biológica que simbólica, que requiere conciencia ante una cultura cada vez más globalizada, la cual se ha propuesto como un no-lugar. Esto supone una contingencia distinta a la añoranza con que lo digital absorbe el pasado; supone, más bien, un retorno de realidad en la que todo convive, con todas sus excentricidades, como la vida virtual, con su banda de correr y su pantalla de Zoom, con su vigilancia digital y su analfabetismo marginador al lado de tantas otras rudezas.

Pero nos quedan pocas páginas en este recorrido y es necesario ahora plantear algunas posibilidades lúcidas que, al menos, acrecienten nuestra consideración sobre este fenómeno y ofrezcan diálogos y soluciones. Que el arte precise conciencia, es decir, plantear algún grado de desafío a lo establecido es algo que ya no está en cuestión. De mano de la filosofía, no es casual que el arte contemporáneo haya adoptado incluso sus verbos-meta, como cuestionar y problematizar; dejando de lado sus razones ornamentales (Kosuth, 1991). ¶



Fuentes de consulta

- Ascott, R. "Behaviourables and Futuribles", Siles, K. y Selz, Theories of Modern Art (Los Angeles: University of California, 2003).
- Belting, H., Antropología de la imagen, Katz, 2007.
- Bal, M. "Conceptos viajeros en las humanidades". Revista Estudios Visuales 3 (2006): 27-78.
- Bourriaud, N. Postptroducción, Adriana Hidalgo, 2007.
- Clarke, A. C. "Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia", en: https://lab.cccb.org/es/ arthur-c-clarke-cualquier-tecnologia-suficientemente-avanzada-es-indistinguible-de-la-magia/, 2018.
- Derrida, J. De la gramatología. México: Siglo XXI, 1986.
- Foster, H. El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo, Madrid: Akal, 2001.
- Jay, M. Ojos abatidos: la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX, Madrid: Akal, 1993.
- Kosuth, J. Art After Philosophy and After,
 Collected Writings. Cambridge: Institu-

- te of Technology, 1991. (Traducción: La Sonora, en: Álbum 1. Es Difícil Arruinar una Buena Idea: Algunos Textos Sobre Arte Conceptual, 1969, http://lasonora.org/pdfs/album1/elartedespuesdelafilosofia.pdf, (consultado el 11 demarzo de 2015).
- LeWitt, Sol. "Frases sobre arte conceptual". La Sonora. http://lasonora.org/pdfs/album1/parrafossobrearteconceptual.pdf (consultado el 3 de julio de 2015).
- Lippard, L. Seis años: la desmaterialización del objeto artístico, de 1966 a 1972.
 Madrid: Akal, 2004.
- Luhmann, N. El arte de la sociedad. México: Herder, 2005.
- "Origen de las palabras", etimología de 'escritura', 2013. http://etimologias.dechile.
 net/?escritura (consultado el 17 de junio de 2022).
- Morris, Robert. "Anti-Forma". La Sonora: textos selectos. http://lasonora.org/pdfs/ album1/antiforma.pdf (consultado el 2 de febrero de 2015)
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española (22.a ed.) 2013, http:// www.rae.es/rae.html (consultado el 215 de julio de 2022).

año 10 número 38 — mayo-julio 2023

La última etapa de diseño de la reconocida Imagen de México 68

"Para que trabajaran juntos con un mismo sentido [que los mexicanos], a los diseñadores extranjeros los mandé un mes a recorrer las principales zonas folklóricas del país, las principales ferias, para que se impregnaran del color y del sentido mexicano y así pudiéramos tener un diseño del lenguaje internacional, pero con mensaje mexicano".

Pedro Ramírez Vázquez

Por Erika Villa Mansur

n artículos anteriores he hablado sobre los antecedentes de los Juegos Olímpicos, la organización del Comité Olímpico Internacional² (COI), la trayectoria del Barón de Coubertin³, los símbolos olímpicos y los elementos gráficos que se realizan para respaldar y promocionar a los Juegos de la era moderna.

- 1 Reyes, P. (2013). "En palabras de Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013)." Reporte Índigo, abril 25, 2013. https://www. reporteindigo.com/piensa/en-palabras-de-pedro-ramirez-vazquez-1919-2013/
- 2 https://olympics.com/IOC
- 3 Pierre Fredy de Coubertin, barón de Coubertin (París, 1863 Ginebra, 1937). pedagogo e historiador francés, fundador de los Juegos Olímpicos modernos.

Una candidatura a los Juegos se concursa con siete años de antelación a través de un libro que responde a un serio y formal cuestionario del COI, una vez obtenida la sede es necesario hacer una fuerte difusión del evento, así como una imagen visual que lo caracterice. Al principio se utilizaban carteles de promoción, timbres postales y una serie de materiales gráficos, cerrando con memorias que dejaran evidencia impresa y registro del proceso. La relevancia del diseño y su significación son medulares para la identidad, imagen, lema, íconos, emblema y demás elementos representativos de cada evento.

Es importante hacer un breve repaso de los artículos que he escrito al respecto



[Véase aquí el listado⁴], en donde se expone cronológicamente el proceso de los Juegos Olímpicos de México 68, con el fin de contextualizar y ofrecer una visión más global sobre el análisis del diseño, facetas, procesos, equipos de trabajo, mezclas y desarrollo de materiales realizados, siendo estos, parteaguas del diseño gráfico en nuestro país y su imagen ante el mundo.

En la reunión del COI en Baden-Baden⁵ en octubre de 1963, y después de varios intentos, se obtuvo la sede olímpica para México 68, con 30 votos a favor y 28 que no optaron por nuestra ciudad por considerar a México como un país subdesarrollado, casi tercermundista, incapaz de efectuar un evento de esta magnitud, argumentando como gran riesgo la altitud de la ciudad. A mediados de 1965, tras dejar la presidencia de la República, el Lic. Adolfo López Mateos⁶ tomó la dirección del Comité Olímpico Organizador, acompañado del 'Gigante del Olimpismo', el general José de Jesús Clark Flores⁷, llevando a cabo los primeros pasos para organizar los Juegos.

4 Artículos de Erika Villa Mansur: "El origen desconocido de la identidad olímpica México 1968", https://revista925taxco. fad.unam.mx/index.php/2020/05/04/el-origen-desconocido-de-la-identidad-olimpica-mexico-1968/. "La influencia de las artes populares en busca de una imagen para los Juegos Olímpicos de México 1968", https://revista925taxco.fad. unam.mx/index.php/2020/11/04/la-influencia-de-las-artes-populares-en-busca-de-una-imagen/. "El exitoso artífice Pedro Ramírez Vázquez en los Juegos Olímpicos de México 68, su imagen e identidad", https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/05/05/exitoso-artifice-pedro-ramirez-vazquez/

Enfocándome particularmente al diseño y aportaciones gráficas, registro tres etapas.

En la primera, se realizaron; el llamado Libro Blanco 'México Solicita', tres Boletines Oficiales, un encarte de pictogramas deportivos con imágenes de Diego Rivera basadas en bocetos del inconcluso friso del Estadio Olímpico Universitario⁸, materiales llevados a cabo bajo la dirección del Arq. Lorenzo Carrasco⁹, además de un emblema oficial registrado ante el COI, con un grabado del maestro Alejandro Alvarado y Carreño¹⁰, de motivos prehispánicos.

Una segunda etapa, cuando López Mateos enferma, el entonces presidente de la República Lic. Gustavo Díaz Ordaz¹¹, nombra al arquitecto Pedro Ramírez Vázquez¹² al frente del Comité Olímpico Organizador (COO). Contando con sólo 27 meses para la ejecución de los Juegos, que por múltiples factores presentaban un sinfín de retrasos, dentro de los pendientes más relevantes estaba la búsqueda y actualización de una imagen impactante, alejada del discurso prehispánico que requería moderni-

- 8 El Estadio Olímpico Universitario es un recinto deportivo multiusos de 1952 perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México, ubicado en la Ciudad de México obra de los arquitectos Augusto Pérez Palacios, Jorge Bravo y Raúl Salinas Moro. En sus taludes el artista Diego Rivera encabezó la creación del mural 'La universidad, la familia y el deporte en México', el cual quedó inconcluso tras la muerte del artista.
- 9 Lorenzo Carrasco Ortiz (Juchitán, 1920 Ciudad de México, 1987). Arquitecto mexicano. Junto con el Arq. Guillermo Rosse-Il de la Lama fundador de la revista 'Espacios-Revista integral de arquitectura y artes plásticas'.
- 10 Alejandro Alvarado y Carreño (Ciudad de México, 1933 Ciudad de México, 2019). Grabador y docente mexicano.
- 11 Gustavo Díaz Ordaz Bolaños (San Andrés Chalchicomula –hoy Ciudad Serdán–,1911 - Ciudad de México, 1979). Abogado y político mexicano, presidente de México entre 1964 y 1970.
- 12 Pedro Ramírez Vázquez (Ciudad de México, 1919 Ciudad de México, 2013). Arquitecto, urbanista, diseñador, escritor, editor y funcionario público mexicano.



⁵ Baden-Baden es una ciudad alemana, en el estado federado de Baden-Wurtemberg.

⁶ Adolfo López Mateos (Atizapán de Zaragoza, 1909 - Ciudad de México, 1969). Abogado y político mexicano, presidente de México entre 1958 y 1964.

⁷ José de Jesús Clark Flores (Durango, 1908 - Cudad de México, 1971). Militar y político mexicano.

dad y vanguardia, que se acercara a nuestras tradiciones populares.

El Arq. Ramírez Vázquez, en busca de modernidad puso sus ojos en la nueva carrera de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana¹³, organizada y dirigida por el Arq. Manuel Villazón Vázquez¹⁴, quien, ante el pedimento, formó un equipo de trabajo con maestros y alumnos de esta licenciatura, para crear el Departamento de Diseño de Productos, Elementos de Servicio y Exposiciones. En esta etapa se hicieron variantes del primer emblema, una serie de carteles promocionales y deportivos, transformaciones de los pictogramas y el cuarto boletín oficial.

Pero no había una real convicción sobre estos resultados gráficos, ni respecto a la imagen que se quería transmitir, por lo que el Arq. Ramírez Vázquez continuó con la búsqueda de una identidad moderna, pero con tradición. Para ese momento el arquitecto tenía, como siempre, grandes proyectos, uno de ellos era el Pabellón de México en Nueva York¹⁵ con el Arq. Eduardo Terrazas¹⁶ como encargado residente de esta edificación en la Feria Mundial, su estancia en la 'Gran Manzana' le permitió conocer a Beatrice Trueblood¹⁷ que trabajaba en la editorial Viking Press¹⁸ y a quien presentó con

ticipar en su segunda gran obra, el Museo Nacional de Antropología e Historia¹⁹, inaugurado en septiembre de 1964, donde Beatrice hizo el libro, labor que propició que la invitara a colaborar en el proyecto olímpico. Para ese entonces había mucha pre-

Ramírez Vázquez, este último le ofreció par-

sión alrededor de la Olimpiada de México, Avery Brundage²⁰ subrayó "la necesidad de una publicidad constructiva", "México puede perder todos los beneficios intangibles que se obtienen al organizar los Juegos Olímpicos si la publicidad no es favorable"21, ya habían pasado casi tres años del otorgamiento de la sede y prácticamente no había avances, se requería una imagen con identidad para presentarla al mundo. Ramírez Vázguez, años después, declaró "estaba preocupado por el rechazo internacional. Entonces en 1966, mi intención principal era encontrar una imagen que inmediatamente provocaría sorpresa, una imagen que fuera efectiva. Vamos a necesitar muy buena publicidad, pensé"22.

Fue así como el arquitecto volvió a empezar, estableciendo el Programa de Información, "el Programa de Identidad Olímpica, que consistió esencialmente en la creación de una imagen de los Juegos en México y en la proyección mundial de esa imagen"²³, conformó el

²³ Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada. 1969.
México 68 (Informe). Vol 1. Editado por Beatrice Trueblood.
México.



¹³ https://ibero.mx

¹⁴ Manuel Villazón Vázquez (Ciudad de México, 1932-Ciudad de México, 2013) Arquitecto, diseñador y director universitario mexicano.

¹⁵ La Feria Mundial de Nueva York de 1964 fue una exposición internacional celebrada en la ciudad de Nueva York. El sitio de la exposición fue Flushing Meadows-Corona Park. La feria se inauguró en 1964 y estuvo abierta hasta 1965 (durante 2 temporadas de 6 meses cada una).

¹⁶ Eduardo Terrazas del Río (Guadalajara, 1936). Aruitecto, urbanista y diseñador mexicano.

¹⁷ Beatrice Trueblood (Riga, 1938). Editora nortemericana de origen letón.

¹⁸ Viking Press es una editorial estadounidense actualmente parte de Penguin Books. Fundada en Nueva York en 1931 por Harold K. Guinzburg y George S. Oppenheim.

¹⁹ https://www.mna.inah.gob.mx

²⁰ Avery Brundage (Detroit, 1887 – Garmisch-Partenkirchen, 1975). Atleta y dirigente deportivo estadounidense. Fue presidente del Comité Olímpico Internacional entre 1952 y 1972.

²¹ Zolov, E. (2005). "The Harmonizing Nation: Mexico and the 1968 Olympics." En In the game, editado por Ami Bass. Palgrave Macmillan. New York.

²² Sarhandi, D.; Rivas, C. y Terrazas, E. 2005. "This is 1968... This is Mexico." Eye Magazine. http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico

Departamento de Publicaciones a cargo de Trueblood y el de Diseño Urbano dirigido por Terrazas, había múltiples deficiencias que debían contrarrestar la mala percepción de México, sobre todo la necesidad de presentarse como un país moderno y capaz, para el COO era urgente hacer promoción a los Juegos dando certeza al COI y al mundo.

Para ese entonces, la imagen ya había pasado por varios procesos y era muy importante cómo el mundo vería a México, no querían dar las clásicas ideas prehispánicas, indígenas, de arte popular, del sombrero charro y mucho menos al indito recargado en un nopal. El arquitecto tenía una visión mucho más ambiciosa y un objetivo muy claro, quería proyectar tradición y vanguardia, un estilo contemporáneo propio, moderno e internacional, que rompiera los estereotipos mexicanos tan identificados hasta entonces, para estimular un interés general.

Es aquí en donde empieza esta aventura, la búsqueda de una nueva identidad y la conformación de renovados equipos de trabajo para estos Departamentos, personas especializadas para estas labores, por lo que Terrazas se dio a la tarea de ir a Nueva York en busca de un diseñador, ya que cuando estuvo encargado del Pabellón de México se relacionó con mucha gente importante, como George Nelson²⁴, quien había dirigido el exitoso proyecto del Pabellón de Chrysler²⁵, Nelson sugirió a Lance Wyman²⁶ como posibilidad para venir a México por un mes a probar su desem-

peño, y aunque posteriormente tuvieron desacuerdos, Wyman fue pieza clave en el desarrollo de la imagen gráfica para los Juegos de México 68.

En una de mis entrevistas con el arquitecto Terrazas, mencionó que en una de las reuniones de trabajo con Ramírez Vázquez y Trueblood, generaron una lluvia de ideas para la nueva imagen, que debía ser vanguardista, pero conservando las tradiciones "una imagen de un México cosmopolita que convive sin contradicciones con sus herencias culturales"27, dice que fue allí donde establecieron el concepto rector de la identidad, con tres componentes informativos: el evento, el lugar y el año. Particularmente difiero de esta innovación, ya que, en los Juegos Olímpicos anteriores, el cartel y la imagen cuentan con estos tres elementos, de hecho, el primer emblema oficial registrado para la XIX Olimpiada de México, es muy parecida a la del emblema de Tokio 1964, creado por Yusaku Kamekura²⁸ [Véanse las Figuras 1a y 1b), con lineamientos de la identidad visual determinados por Masaru Katsumi²⁹, Hara Hiromu³⁰ y otros diseñadores. Su composición simple y minimalista convirtieron a esta pieza en un exitoso y reconocido emblema a nivel



²⁴ George Nelson (Hartford, 1908 – Nueva York, 1986). Arquitecto y diseñador estadounidense.

²⁵ Villa Mansur, E. Septiembre 8, 2019. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX.

²⁶ Lance Wyman (Newark, 1937). Diseñador gráfico estadounidense.

²⁷ Villa Mansur, E. Septiembre 5, 2012. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (arq. para los Juegos Olímpicos de México 68). CDMX.

²⁸ El mismo Lance Wyman reconocería la gran influencia del
Diseño basado en pictogramas, tal como comentaría posteriormente en entrevista con Byrnes: "La creación de iconografía
para una Olimpiada ya se había establecido. Tokio había
hecho un buen trabajo al respecto en el '64, por lo que estaba
más o menos estableciendo una forma de identificar a una
audiencia internacional que habla diferentes idiomas". En
Mark Byrnes, "Wayfinding With Lance Wyman".

²⁹ Masaru Katsumi (1909-1983). Traductor japonés y crítico de arte

³⁰ Hara Hiromu (1903-1986). Diseñador japonés.

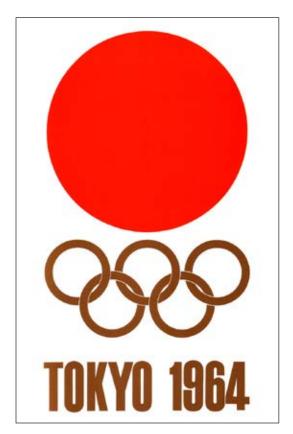


Figura 1a cartel de Tokio 64.

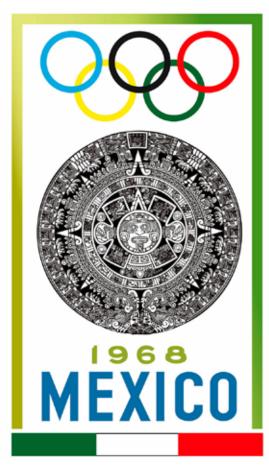


Figura 1 b cartel México 68.

mundial, con el círculo rojo, símbolo del sol naciente de Japón, los anillos olímpicos, el nombre de la ciudad y el año³¹.

En esa misma entrevista Terrazas apuntó, que con esta premisa trazó un primer esquema del número 68 con una sola línea y que Ramírez Vázquez le recomendó ponerle otras "líneas paralelas para hacerlo ver más fuerte", siendo esta la propuesta que se convirtió en la base del logotipo de México 68 que conocemos. También mencionó su gran amor por nuestras tradiciones, llevando a la siguiente reunión una tabla huichol de su natal Jalisco, como planteamiento de solución de las líneas paralelas sugeridas por el arquitecto, realizando así la composición final, turnándola a Lance Wyman, quien -de acuerdo con Terrazas- únicamente participó en la construcción de la imagen como dibujante³².

Aunque el diseñador neoyorquino tiene una opinión distinta y en la cual yo coincido, ya que, por una parte, el arte huichol es muy colorido y maneja líneas que envuelven al dibujo, y el logotipo de México 68 tiene características claras del *Op art*, líneas concéntricas paralelas convergentes y divergentes, bi-cromaticidad (blanco y negro), espacios positivo y negativo, geometría, ilusiones ópticas, simulación de movimiento, acercamiento, alejamiento o abultamiento, volumen y efecto moiré³³.

³³ Espasa Calpe, ed., Historia Universal de la Pintura, vol. 5. 1301 - 1306.



³¹ Villa Mansur, E. "El diseño de la Identidad gráfica para los XIX Juegos Olímpicos de México 68". Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, Doctorado en Artes y Diseño, 2021

³² Villa Mansur, E. Septiembre 5, 2012. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (para los Juegos Olímpicos de México 68).
CDMX

Beatrice Trueblood asegura que el logotipo para México 68 fue una idea que surgió en su oficina, donde estaban ella, Wyman, Terrazas, Ramírez Vázquez y Mathias Goeritz. Recordemos que todos ellos habían estado en Nueva York en el momento del *Op art*, conocían el *boom* de tendencias y moda que irradiaban al mundo en la 'Gran Manzana' desde principios de los años sesenta, por lo que es viable que esa tendencia artística haya influido de manera determinante en todos ellos. [Véanse las Figuras 2a, 2b y 2c].

Wyman en sus conferencias, entrevistas, libros o sitios web, toca con diplomacia el tema de lo huichol, pero siempre presenta una pieza precolombina [Véase Figura 3a y 3b] como parte de su argumentación sobre los referentes de "lo mexicano" en su imagotipo. Basta una mirada para darse cuenta de que hay más relación formal entre los sellos prehispánicos que con las tablas huicholas, que para algunos han constituido una especie de obsesión³⁴.

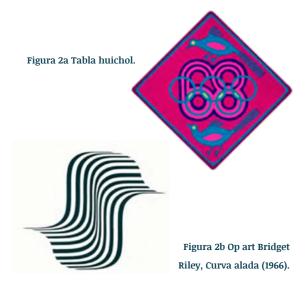




Figura 3a Pieza precolombina.

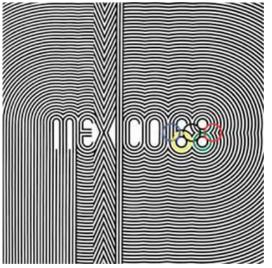


Figura 2c logo final.



Figura 3b Sello de la cultura mexica, periodo posclásico hallado en el Valle de México.

³⁴ Repollés, J.; Maldonado, T.; Fadanelli, G.; Nikas, J.; Argullol, R.; Terrazas, E. y Tibol, R. 2012. Eduardo Terrazas, posibilidades de una Estructura. Turner. España.



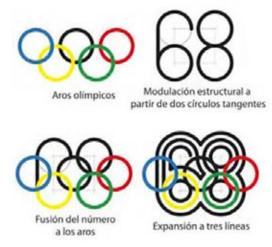


Fig. 4 Desarrollo del imagotipo México 68 según todos mis entrevistados y fuentes documentales. A los aros se habría integrado el número 68, lo cual yo encontré improbable.

También dice Wyman que Ramírez Vázquez le recomendó empaparse de la cultura y las expresiones mexicanas, particularmente del Museo de Antropología, "Una forma de hacerlo [la identidad gráfica] sería utilizando un elemento reconocible como el calendario azteca o formas típicas de arte popular mexicano", recuerda que estaba "comenzando a sentir pánico" cuando súbitamente se le "ocurrió el diseño".

"Llegué a la idea de generar las formas numéricas del 68 a partir de la geometría de los cinco anillos olímpicos [Véase Figura 4]. A partir de ahí desarrollé las formas de las letras de MÉXICO y nació el logotipo". [...] Los 5 anillos del 68 al MÉXICO'68 fue una progresión muy natural que fue precedida e influenciada por muchas visitas al Museo de Antropología para estudiar el diseño precolombino y el arte popular mexicano, al asimilar la vitalidad y estética de los mercados mexicanos, y por la influencia del arte 'Op' y el poderoso trabajo de Bridget Riley y [Víctor] Vasarely³⁵.

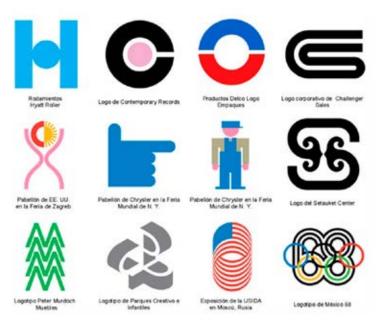


Figura 5 Línea de tiempo de diseños de Lance Wyman desde sus inicios hasta 1968.

Después de haber estudiado a fondo el tema, creo que sí hubo una lluvia de ideas entre las personas del Programa de Identidad Olímpica, pero considero que el diseño final fue creado por Wyman, ya que, en sus entrevistas y conferencias declara que cuando llegó a México "venía lleno del *Op art*" y que en el logotipo "Las partes del *Op art* estuvieron influenciadas por el trabajo que había estado haciendo en Nueva York y por la tecnología que estaba llegando en ese momento" 37.

Sumado a esto, consta su trayectoria de diseño, base académica, experiencia profesional y el hecho de ser el único diseñador. Además de contar ya con desarrollos de este estilo, como se ve en su línea de tiempo [Véase Figura 5] y en trabajos previos con influencia del *Op art*, particularmente en su logotipo anterior, realizado en 1966 para la Expo de la USIA (Industrial Design USA) en Moscú. Datos que mues-

³⁷ Nattinger, L. "Mexico City: In Conversation with Lance Wyman." Per Diem (sitio web). https://www.perd-iem.world/ mexico-city-with-lance-wyman/



³⁵ Zolov, E. (2004). Showcasing the 'land of tomorrow': Mexico and the 1968 olympics." The Americas, vol. 61, no. 2 (159-88). Nueva York.

³⁶ Mullen, C. & Trufelman, A. prods. 2017. Episode 264: Mexico 68. Interview with Lance Wyman (podcast), 99 % invisible (sitio web), junio 27, 2017. https://99percentinvisible.org/episode/ mexico-68/



Fig. 6 Diseño de Lance Wyman para el logotipo de la Expo de la USIA en Moscú 1966.

tran que él era el más apto para generar una propuesta con estos alcances, como la realización del exitoso diseño de México 68. [Véase Figura 6].

Durante mis entrevistas pude constatar que únicamente Lance Wyman y José Luis Ortiz38, explican las características tipográficas de construcción geométrica y desarrollo del alfabeto de este logotipo. Ortiz, asistente directo de Wyman, me mostró y explicó personalmente, durante la entrevista que le hice en su estudio de Nueva York, cómo se dimensionaron los círculos para generar primero los números, los ajustes al tamaño, la disposición de los aros, el correcto anclaje visual, la adaptación e integración global y estructural, tal como se aprecia en un ejemplo original del trazado a compás que conserva Lance Wyman en sus archivos [Véase Figura 7]. Luego de haber llevado a cabo los seis caracteres para el logotipo, hicieron el alfabeto bajo el mismo principio, con la finalidad de ser inmediatamente reconocible, con una imagen visual armoniosa e impactante. José Luis realizó el trazado y la integración de palabras identificadas con el evento olímpico. [Véase Figura 8]. Explica el ajuste de los hombros de las letras, de los números "6" y "8" para su adecuada composición, los grosores y variaciones de uniformidad, congruencia y armonía, que proporcionaron fluidez y equilibrio³⁹.

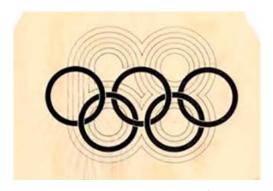


Fig. 7 ejemplar original del trazado a compás que conserva Lance Wyman en sus archivos.



Fig. 8 Alfabeto diseñado por Lance Wyman y trazado por José Luis Ortiz.

³⁹ Villa Mansur, E. Diciembre 5, 2018. Entrevista con José Luis Ortiz Téllez (diseñador del equipo de Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México 68, artista visual y consultor). Taller de Nueva York, N. Y.



³⁸ José Luis Ortiz Téllez (Ciudad de México, XX). Artista visual, diseñador gráfico y consultor.

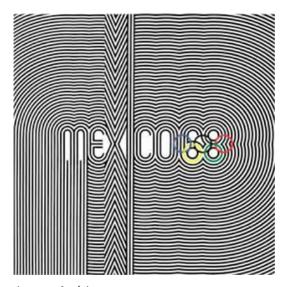


Fig. 9 Cartel México 68.

Para cerrar, invito a la observación, análisis y reflexión de estilos visuales que caracterizan a los materiales gráficos de México 68, en donde el único elemento que unifica y lo vuelve un sistema es la tipografía trilineal, esta base geométrica con líneas radiales a su alrededor que circuló desde finales de 1966, teniendo una inmediata aceptación y reconocimiento internacional. El nuevo logotipo creado para los Juegos Olímpicos de México 1968, se convirtió, como dice Philip B. Meggs en su libro Historia del Diseño, en "uno de los más exitosos en la evolución de la identificación visual"⁴⁰. [Véanse las Figuras 9 a 20]. ¶



Fig. 10 Vestido y logo de México 68.



Fig. 11 Timbre postal, últimas ediciones.



Fig. 12 Cartel con foto.



⁴⁰ Meggs, Philip B. y Alston W. Purvis, Meggs' History of Graphic Design, 302. Por su parte, Giovanni Troconi opina que: "El logotipo de México 68 —al que sólo podemos reprocharle la omisión del acento— es visualmente poderoso y memorable por el flujo armónico de oposiciones, por la nitidez y el acierto de emplear el blanco y negro, pero, ante todo, por la síntesis que logró: ser mexicano dentro de la tradición contemporánea", en su Historia del Diseño Gráfico en México (1910-2010), 213.



Fig. 13 Cartel foto en alto contraste.



Fig. 14 Cartel puntillismo.



Fig. 15 Cartel alto contraste.



Fig. 16 Cartel con flores.



Fig. 17 Portada-funda disco.

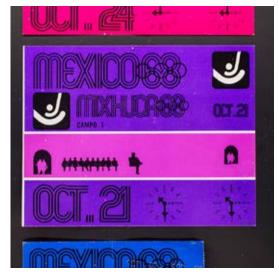


Fig. 18 Boleto para evento.





Fig. 19 Publicaciones, contraportadas del Boletín Olímpico.



Fig. 20 Portadas de Boletines oficiales.

Fuentes de consulta

- Repollés, J; Maldonado, T; Fadanelli, G.;
 Nikas, J.; Argullol, R.; Terrazas, E. y Tibol,
 R. 2012. Eduardo Terrazas, posibilidades de una Estructura. Turner. España
- Zolov, E. (2005). "The Harmonizing Nation: Mexico and the 1968 Olympics." En In the game, editado por Ami Bass. Palgrave Macmillan, New York.
- Villa Mansur, E. "El diseño de la Identidad gráfica para los XIX Juegos Olímpicos de México 68". Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, Doctorado en Artes y Diseño, 2021.
- Mullen, C. & Trufelman, A. prods. 2017.
 Episode 264: Mexico 68. Interview with
 Lance Wyman (podcast), 99 % invisible
 (sitio web), junio 27, 2017. https://99percentinvisible.org/episode/mexico-68/
- Nattinger, L. "Mexico City: In Conversation with Lance Wyman." Per Diem (sitio web). https://www.perd-iem.world/mexico-city-with-lance-wyman/

- Reyes, P. (2013). "En palabras de Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013)." Reporte Índigo, abril 25, 2013. https://www.reporteindigo.com/piensa/en-palabras-de-pedro-ramirez-vazquez-1919-2013/
- Sarhandi, D.; Rivas, C. y Terrazas, E. 2005.
 "This is 1968... This is Mexico." Eye Magazine. http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico
- Villa Mansur, E., septiembre 5, 2012. Entrevista con Eduardo Terrazas de la Peña (para los Juegos Olímpicos de México 68).
 CDMX.
- Villa Mansur, E., septiembre 8, 2019. Entrevista con Javier Ramírez Campuzano (Hijo de Pedro Ramírez Vázquez). Archivo Ramírez Vázquez, CDMX.
- Villa Mansur, E., diciembre 5, 2018. Entrevista con José Luis Ortiz Téllez (diseñador del equipo de Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México 68, artista visual y consultor). Taller de Nueva York, N.Y.



año 10 número 38 — mayo-julio 2023

Objetos maravillosos. La nueva orfebrería en Taxco

Por René Contreras Osio

onocido como un destino turístico, Taxco ha destacado por su producción de joyería con las técnicas de la platería desde la década de 1930 y durante todo el siglo XX¹, generando un mercado nacional e internacional en este sector; al mismo tiempo, en Taxco se han dado momentos creativos en otras áreas del diseño como la cerámica, los esmaltes, los muebles, los textiles, el diseño de modas y por supuesto, objetos utilitarios de plata en combinación con diversos materiales.

Entre los diseñadores que podemos destacar se encuentra Félix Tissot², quien retoma rasgos tradicionales de la cerámica de Guerrero, el diseñador de muebles, lámparas y joyería Héctor Aguilar y el mismo William Spratling, arquitecto e iniciador de la platería en Taxco, así como otros tantos relevantes como la diseñadora de moda Tachi Castillo o Sigfrido "Sigi" Pineda, Antonio Pineda, Ezequiel Tapia y Margot de Taxco³.

Estas individualidades creativas junto con muchos otros diseñadores se es-

1 Stromberg, G. (1992). El juego del coyote: platería y arte en

tablecieron en Taxco durante el siglo XX, dejando interesantes y bellos ejemplos de diversas técnicas aplicadas a la creación de objetos, además de la joyería. No podría afirmar que estos diseñadores sentaron bases para un desarrollo posterior de los otros diseños –con excepción de la joyería—pues la historia del diseño de objetos en Taxco es más un recuento de personalidades creativas individuales que por diversas razones y circunstancias sociales y económicas no se articularon en un movimiento cultural o en una industria del diseño que les diera continuidad a sus iniciativas.

A excepción de la diseñadora Carmen Tapia que continúa la tradición joyera, lapidaria y orfebre familiar; la marca Spratling, que aún se comercializa por la familia Ulrich; o Los Castillo, que reproducen los diseños originales de Antonio Castillo, el resto de los diseñadores reconocidos en su momento, no tuvieron continuidad entre sus coterráneos o descendientes, pero sus obras circulan aún en subastas internacionales y pertenecen a colecciones privadas, que generalmente se encuentran en el extranjero.

A principios del presente siglo, debido a las circunstancias propiciadas por la cultura global, específicamente al internet, a las sucesivas crisis económicas y creativas que sufre Taxco hasta el día de hoy, y sobre todo, al surgimiento de una



Taxco, Fondo de Cultura Económica, México.Mallet, A. E. (2020). Félix Tissot, Ed. Fauna, México.

³ Artificios. Plata y Diseño en México, 1880-2015, (2015).
Museo Amparo. Puebla.

nueva generación de creativos locales y foráneos, que valoran y retoman tanto las técnicas y procesos heredados por la tradición familiar de algunos, como a la formación académica de otros tantos, es que se forma esta generación que emprende la reformulación de su propia figura como agente cultural, partiendo de la intersección disciplinar que fusiona el arte y diseño academizado junto a los saberes tradicionales locales como la platería y otras técnicas. Le caracterizan la búsqueda formal y conceptual apuntando a referentes culturales y artísticos que la globalidad disemina como valores estéticos, que van desde las propias raíces, ya exentas de folclorismos estigmatizantes, hasta la propia historia del arte y del diseño, vistos y entendidos en su dimensión creativa, técnica, funcional y conceptual; contrastados con la cultura y las contradicciones de la visualidad actual.

En algunos de ellos se perfilan intereses formales y estructurales provenientes de la arquitectura, las tecnologías, el diseño histórico y tradicional del mueble y los objetos del siglo XX y contemporáneo, otros exploran con técnicas y materiales tradicionales y no tradicionales; finalmente, unos más exploran las formas y sus relaciones con los lenguajes del arte contemporáneo. Vistos así, estos artistas-diseñadores-artesanos se proponen conscientemente o no como reflejos e hijos de su tiempo y probablemente sean entonces, la generación más activa en la renovación del diseño desde sus antecesores, pues no recurren a los patrones repetitivos, ni al epigonísmo4 que aún caracteriza a la joyería de Taxco.

Por otro lado, la forma de producción de objetos que abrazan estos diseñadores

4 Epígono se refiere a aquella persona que sigue el pensamiento, las ideas o el estilo de otra. es un reducto de actitudes personales y profesionales a contracorriente de la producción industrial y masificada de objetos cuya obsolescencia programada los sitúa en la cadena de consumo rápido y de deshecho; ellos se identifican más con la figura del creador de piezas únicas o series pequeñas, cuyo trabajo está impregnado de una mística que reconoce las propiedades de la materia y su transformación mediante la técnica, en función de una idea o razón vital y existencial. Estas formas de trabajo resguardan unos valores en torno al oficio, lo bien hecho y terminado; el respeto por los materiales, el pulimento de las habilidades y destrezas desde una ejecución lenta. Es toda una forma de ver el mundo y una actitud que se sostiene en un pequeño grupo de hacedores que abrevan de la herencia de Arts and Crafts⁵, sostenida por Spratling en los años fundacionales de la tradición del diseño en Taxco.

Contrario a las tendencias contemporáneas predominantes en las producciones del diseño, el arte y sus rápidos consumos que se nutren de la virtualidad como valor, de la aleatoriedad como forma discursiva, de lo inacabado como finalidad, y de procesos creativos que se complacen únicamente en el enunciado: estos diseños se afirman en su materialidad y finalidad, sea esta de uso, de apreciación estética o ambas; van contra el predominio de las experiencias virtuales y la ilusión de lo real porque proponen en sus objetos el trabajo concreto impregnado de espiritualidad cotidiana, como el acto de beber en una taza bella y bien hecha o sentarse en un mueble bello que transpira aromas de cedro o caoba.

⁵ Argan, G. C. (1997). El pasado en el presente: El revival en las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro, Gustavo Gilli, Barcelona.



En la vida de ciertos objetos, surge una condición en la que estos, una vez cumplido su cometido funcional y utilitario, detonan experiencias de un orden diferente al de su uso, pero, que paradójicamente solo se puede acceder a tales experiencias mediante el uso mismo.

Estos objetos que rebasan su funcionalidad son objetos que van más allá de la forma útil, sea porque fueron pensados para generar experiencias más amplias o porque devienen en ellas de manera fortuita. Algo más habita en algunos objetos utilitarios, que nos es dado descubrir desde su uso, desde su utilidad y su contemplación; es así, que la belleza del objeto se transfiere hacia nosotros desde los actos cotidianos, en una especie de osmosis desde el uso, cuando lo bello externo útil, deviene en actos bellos y significativos, rituales, ceremoniales, contemplativos y únicos.

Algo en nosotros se transforma desde la experiencia del uso de un objeto estético en otra actitud hacia el mundo. Estética y ética se religan cuando los actos de la supervivencia grosera se refinan en acuerdo y armonía con los objetos con los que se realizan.

Si la utilidad de los objetos en su condición primaria y básica satisface usos inmediatos de supervivencia como la alimentación, mobiliario, almacenamiento y el mismo hábitat; esos mismos objetos tienen el potencial de ir más allá de su utilidad; sus cualidades estéticas únicas detonan cambios en la conducta silvestre o asilvestrada, sugieren sin decirlo, que para su uso es necesaria una actitud pausada, meditativa, contemplativa, estética y ética.

Un objeto de este tipo, se manifiesta desde su uso, e irradia valores apropiables, configuradores de la sensibilidad y actitud hacia el mundo; ciertos objetos nos educan, nos obligan sutilmente a tocarlos como se debe, quizás deviene en un ceremonial especial o esclarecen una actitud hacia ellos de respeto porque percibimos una especie de utilidad ampliada: la belleza del uso; la operación simbiótica que relaciona belleza y uso en un solo acto acabado y total, donde los objetos refinados se proyectan en actos humanos semejantes a ellos mismos, son los objetos los que nos perfeccionan al usarlos.



Autor: Miguel Ángel Ortiz Miranda. Título: Tami. Primer lugar en orfebrería.

Feria Nacional de la Plata. Año: 2020.

Miguel Ángel Ortiz Miranda.

Taxco de Alarcón, Guerrero, México, 1977.

Afortunadamente para Taxco y para la platería Miguel Ángel Ortiz¹ es heredero de algo más que el apellido de su padre, el maestro Antelmo "Jorge" Ortiz, perteneciente a la última generación de joyeros del taller "Rancho Spratling" de William Spratling; Miguel es heredero de una tradición que ha sabido preservar y enriquecer.

A los 7 años Miguel comenzó a trabajar en el taller de platería, marcando así su iniciación vocacional y su gusto por el trabajo; se hizo ayudante de taller donde su padre lo instruyó en el conocimiento de técnicas como: cera perdida, calado, limado, soldado, engastado, biselado, pulido, brillado, fundido, remachado, aleación de metales y algunos mecanismos; es ahí donde descubrió la experimentación técnica que derivará en la generación de sus propios procesos creativos. Cuando consideró que tenía las habilidades y conocimiento de las técnicas de la platería a la edad de 20 años, empezó a dibujar sus diseños propios; algo extraño si consideramos que en Taxco el trabajo de platero ha sido más el de un maquilador que el de un creativo de diseño. En Ortiz se reconocen rasgos de quien comprende el valor y utilidad de los procesos técnicos y los trasciende; se hace a sí mismo formulándose un pensamiento creativo más allá de las reproducciones y los encargos, transita por el camino del arte y del diseño. Como los artistas, hace lo que quiere con la materia, la transforma en sus caprichos creadores y toma los riesgos del arte: conocerse a sí mismo al encuentro de sus técnicas, materiales y formas.

⁹²⁵ ARTES Y DISEÑO

¹ Morrill, P. C. (2019). Dreaming in Silver / Soñar en Plata: Silver Artists of Modern Mexico. Schiffer. Atglen.

Sus intereses lo han llevado a la práctica tridimensional en la escultura y orfebrería, para lo que ha tenido que ampliar sus habilidades con otras técnicas pues los retos son mayores; esto coincide con el interés en profundizar de manera académica en sus conocimientos dentro de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México). En la que concluyó satisfactoriamente un diplomado especializado en "Diseño de platería, joyería, objeto utilitario y objeto artístico", en 2016.

Los objetos de Miguel Ángel Ortiz plantean y enuncian su uso más allá de la funcionalidad, me refiero al uso estético de los objetos, que es la facultad que tienen algunas cosas inanimadas, diseñadas o encontradas de despertar y provocar en nosotros una actitud frente a ellas, porque hay algo intrínseco que las anida; algo así como un espíritu propio cuando son cosas modeladas por la naturaleza, y un alma propia cuando son creaciones humanas. Tal actitud es la del goce estético al reunir en torno a la belleza de los objetos a las personas que revisten sus actos cotidianos en extraordinarios.

Esta clase de objetos, no encubren la obsolescencia del consumo de hoy, no se plantean ni se diseñan con la expectativa fallida de su terminación temporal debido

a su desgaste o falla, son objetos diseñados para ser perdurables, vivibles y recurrentes para cada vez que la ocasión lo disponga: la celebración, la conmemoración, la felicidad del vivir bien y con sentido.

En 2003 participó por primera vez en el Concurso Nacional de Platería, que se lleva a cabo en su ciudad natal, registró joyería: collar, aretes y anillo, con esta participación obtuvo "El Galardón del Gobierno del Estado de Guerrero" y el premio a la mejor pieza de joyería. Desde entonces a la fecha, ha participado en el Concurso Nacional de Platería año con año, la constancia y el trabajo lo llevo a obtener en 2013 y 2014 "El Galardón Nacional de Platería" y en 2015 "El Galardón William Spratling". Los tres galardones fueron obtenidos con piezas de orfebrería. Además de las participaciones que ha tenido en la Concurso Nacional de Platería, ha obtenido una mención honorifica en el "Premio Hugo Salinas Price" y primeros lugares en la celebración del "Día del Platero" en Taxco, ha participado en exposiciones colectivas de joyería en CDMX, Perú y Bélgica. En 2012 fue seleccionado por el Gobierno del Estado de Guerrero, a través del H. Ayuntamiento de Taxco. Para que se le rindiera un Homenaje en la "Expo Grandes Maestros de la Platería en Taxco". Forma parte del grupo de artistas y diseñadores Ars Faber.

Carmen Tapia Martínez.

Taxco de Alarcón, Guerrero, México, 1978.

Carmen Tapia¹ tiene formación académica en filosofía y artes plásticas y es parte de una tradición familiar de artífices en los metales y las piedras. Recreándose en esta afortunada circunstancia biográfica, Carmen hace coincidir la razón, la técnica y el arte en la búsqueda de sentido, formulándose un modo de pensar, actuar y ser en el mundo... y en los objetos. Como todo artista, tiene su propia forma de crear y un método que le es propio: Parte de una acuciosa observación de las formas de la materia con la que trabaja, indaga lentamente en sus cualidades intrínsecas y sus atributos, sean metales, maderas o piedras preciosas; así, la dureza, opacidad, transparencia, fragilidad o brillo, son solo algunas de las cualidades por las que definirá la esencia de su materialidad que le es útil para construir.

Su particular filosofía de los objetos la denomina como "la belleza en el uso" que refiere como una actitud ante la imagen y el orden que impregna la materialidad transformada y diseñada de una cosa con un fin utilitario sin menoscabo de sus propiedades estéticas que, como tales, son susceptibles de introyectar en un ejercicio de sensibilidad; hacerlas propias e integrarlas desde el uso cotidiano en la domesticidad íntima del hogar o bien, en la celebración social.

Sus obras han merecido múltiples reconocimientos en los más importantes concursos de joyería y diseño del país y su obra ha sido expuesta en galerías, museos y ferias de arte en México y el extranjero. Entre los que destacan, "Re-thinking Tradition: Contemporary Design in México" en Washington, "Méxican Zilver uit Taxco", en el



Autora: Carmen Tapia Martínez. Título: Saleros modernos. Plata .925/madera, Año: 2018.

Zilver Museum, MAS de Amberes Bélgica, "Artificios, plata y diseño en México 1880-2012" en el Palacio de Iturbide, y "México en Plata, así como en las exposiciones individuales "Carmen Tapia/Platería Contemporánea" y "La Belleza en el uso" presentadas en el Museo Guillermo Spratling y en el Centro Cultural Casa Borda respectivamente. Recientemente participó en MAD about Jewelery en Arts and Design Museum, Nueva York; Brazil jewelry week, Sao Paulo Brasil; Una Modernidad hecha a mano, MUAC Museo Universitario de Arte Contemporáneo, UNAM; Diseño en Femenino Museo Franz Mayer, CDMX; Milan Jewerly week, Italia. Actualmente exhibe su obra en Mahnaz Collection Galery, en Nueva York.

Desde 2005 dirige el estudio de diseño en donde ha desarrollado proyectos creativos relevantes, destacando su colaboración con el escultor Jorge Yazpik, con el artista contemporáneo Mario della Vedova, con la Galería Casa Gutiérrez Nájera para ZONA MACO arte contemporáneo, así mismo con el autor de estas líneas. Actualmente es docente en el Plantel Taxco de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM y forma parte del grupo de artistas y diseñadores Ars Faber.

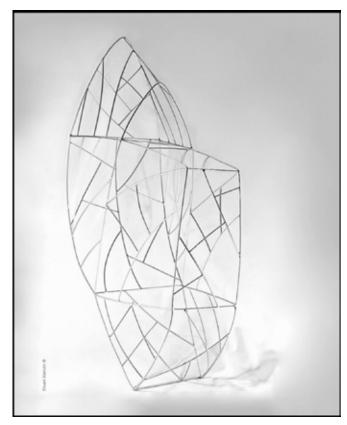


Stuart Alarcón Nava.

Chilpancingo, Guerrero, México, 1992.

Alarcón es egresado del Plantel Taxco de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM; forma parte de la primera generación de la Licenciatura en Artes Visuales 2011-2015, durante su estancia como alumno se enfocó en el grabado en color, estructurando el plano a partir de un entramado de líneas simples que dejan ver su inclinación por enunciar el espacio a partir de la organización de vectores, intersecciones y tensiones; posteriormente este planteamiento lo integra a su producción escultórica actual, logrando obras formales de gran sobriedad y elegancia. Sus esculturas semejan jaulas o nidos que se articulan a partir de sus intersecciones lineales; son de una aparente simplicidad, pero de gran complejidad técnica, pues la tridimensionalidad que propone supone destrezas técnicas solo alcanzadas a partir del entendimiento del comportamiento de los metales nobles.

La racionalidad y su natural instinto por la forma enuncian un saber hacer desde la intuición creativa, del saber qué hacer con la materia, pues ella misma le dicta la forma y el proceso; es ése un modo de conocimiento y de hacer muy afortunado y envidiado, es el estado de flujo ideal de la creatividad. Así ha generado su obra más reciente a partir de estructuras metálicas rígidas y flexibles que son observaciones y comentarios del orden natural, de la arquitectura orgánica de los pájaros tejedores, de nidos perfectos e impecables, debidos al instinto por la forma y la supervivencia.



Autor: Stuart Alarcón Nava. Título: Estructuras de la materia II. Materiales: Alambre de plata 0.925.

Técnica: Forjado y soldado. Año: 2016.

Cuenta, hasta la fecha, con varias exposiciones colectivas en Taxco de Alarcón y en Acapulco como parte del grupo Bibelot que fue dirigido por la Profesora Carmen Tapia en el Plantel Taxco de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

En 2015 cursó el diplomado en Diseño de Platería en la Facultad de Artes y Diseño, en Taxco, actualmente imparte clases de Joyería y Orfebrería en la Unidad Académica de Diseño y Arquitectura (UADA) de la Universidad Autónoma de Guerrero y forma parte del grupo de artistas y diseñadores Ars Faber. ¶

año 10 número 38 — mayo-julio 2023

Joyería Artesanal: (R)Evolución hacia lo contemporáneo

Por Orlando Pérez Mata

Introducción: La gloria y el declive de la artesanía platera en Taxco

a tradición joyera de plata en Taxco ha sido un referente mundial
para el poblado, los talleres e ilustres artesanos trabajan con pasión
dicho metal. Este oficio se encuentra en las entrañas de la historia, economía
y cotidianidad del lugar, si miramos hacia
el pasado, el cronista de la ciudad, Javier
Ruiz Campos (2020) comenta que:

"En 1926 Taxco dio un vuelco cultural con la llegada del estadounidense William Spratling¹, este personaje no era maestro platero, ni siquiera sabía algo sobre platería, pero su gran aporte fue organizar el talento de los artesanos taxqueños y, sobre todo, se convirtió en el mejor promotor de la platería hecha en Taxco para el mundo".

Como tal, William Spratling le brindó sentido a la artesanía de plata y fundó el primer taller llamado "Las Delicias", que llegó a albergar hasta 300 artesanos tra-

1 William Spratling (Sonyea, 1900 – Taxco de Alarcón, 1967).
Arquitecto, diseñador y empresario platero norteamericano.

bajando en piezas únicas de alto valor y sofisticación. En muy poco tiempo este taller se convirtió en el centro artístico y cultural de Taxco, ya que ahí se formaron decenas de maestros plateros, que después de aprender las técnicas de joyería y orfebrería, consolidaron sus propios talleres para ampliar la oferta a los compradores. Esta gloria de la platería taxqueña duró de los años 30 hasta finales de los 70. Fueron 40 años en los que talleres y maestros plateros brillaron con luz propia, se posicionaron a nivel internacional y sus piezas fueron adquiridas en Estados Unidos y Europa por marcas internacionales como Tiffany (Ruiz, 2020).

El declive comenzó en los años 70, cuando los sindicatos comenzaron a intervenir en la labor artesanal, estos exigían prestaciones para los trabajadores, algo que no soportaron los dueños de talleres ante el aumento de las cargas fiscales. Esto llevó al cierre y/o a la reducción del número de trabajadores y trajo consigo un desamparo para muchos maestros plateros, quienes comenzaron a trabajar de manera individual desde sus casas apoyados por sus familias. Para ese punto ya no eran piezas sofisticadas que salieran de un solo taller,



si no ahora eran decenas, tal vez cientos. Esto fue aprovechado por los mayoristas, quienes vieron la oportunidad para fijar los precios según sus intereses, llegando a una práctica que no era aceptada por los primeros artesanos: comprar piezas por gramo y no por valor, tiempo y técnica que el maestro platero les imprimía a sus objetos. No obstante, ahí los artesanos entendieron todo, si querían seguir vendiendo debían abaratar sus piezas y por supuesto bajarle la calidad a las mismas (De Dios, 2019). Los talleres eran fuentes de empleo para ellos, pero también para los vendedores de insumos, era toda una industria que hoy en día ya no existe.

(R)Evolución: La importancia de la revalorización

Generar una Revolución dentro de la joyería artesanal en Taxco es de suma importancia para devolverle la importancia como aspecto económico y cultural dentro del pueblo, esto se puede lograr a través de una evolución que permita revalorizar el trabajo artesanal mostrando la capacidad que tiene esta actividad como promotora de la paz, el desarrollo económico y social dentro de esta comunidad, permitiendo a la vez, conectar a los artesanos con mercados específicos que se sientan atraídos por estas creaciones. El FONART² destaca que se ha debilitado sensiblemente esta tradición cultural después de la pandemia COVID-193, lo que ha puesto en peligro la existencia de los talleres artesanales, de



Fotografía: (2021) Orlando Pérez Mata, Colección Propia.

los cuales dependen cientos de familias y la continuidad de su aporte cultural y económico al pueblo mágico (Gutiérrez, 2022).

Es fácil ver que hoy en día el sector artesanal se encuentra inmerso en una sociedad que impone los valores del mercado por encima de los valores culturales, por consecuencia la supervivencia de esta tradición depende de la capacidad de organización de los artesanos como una empresa en cuanto a producción, diseño, canales de comercialización y venta. De acuerdo con la Secretaría de Fomento y Desarrollo Económico (SEFODECO, 2019), actualmente la mayor parte de los artesanos no están organizados como empresas constituidas y comparten su actividad con otra ocupación remunerada, que puede tratarse de tareas de campo y labores en el cuidado del hogar e hijos. Todo esto ha llevado a una infravaloración de la producción artesanal, que se suma al trato de los artesanos por parte del gobierno, quien ve esta actividad como cualquier otra industria del sector, sin tener en cuenta las características y diferenciales que tiene el gremio de artesanos plateros, ya que es una actividad económico-cultural. Recordemos que la artesanía se explica como un producto folclórico, que



² https://www.gob.mx/fonart

³ La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2. La OMS tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019, al ser informada de un grupo de casos de "neumonía vírica" que se habían declarado en Wuhan, República Popular China.



Fotografía: (2021) Orlando Pérez Mata, Colección Propia.

ha sido configurado con rasgos distintivos de un lugar, lo que le brinda una identidad a un grupo de personas como individuos o colectivo y este proceso está determinado por el medio ambiente, la realidad cultural, social y económica de una zona determinada, se suman además las creencias, artes, valores y prácticas que se transmiten de generación en generación.

Innovación: ¿sinónimo de nueva artesanía?

En la actualidad, el sociólogo Richard Sennet (2019) describe al artesano contemporáneo como una persona que no necesariamente tiene que trabajar con las manos, si no que más bien realiza su labor con entrega y es alguien a quien le importa que las cosas salgan bien. Este concepto rompe por completo con el esquema de artesano convencional y, hasta cierto punto, revitaliza el término, ya que gracias a los avances tecnológico se puede mejorar la especialización del trabajo artesanal en calidad y producción con el fin de conseguir la tan anhelada revalorización de los productos de esta denominación.

Muy frecuentemente se asocia a la innovación con los sectores de alta tecnología, pero los sectores tradicionales como el artesanal, también pueden beneficiarse de este término, esto con el fin de que los artesanos y sus talleres puedan adaptarse a las exigencias del mercado actual para competir eficazmente dentro de una economía cada vez más globalizada, pero usualmente los artesanos carecen de habilidades técnicas suficientes para obtener productos que cumplan con la calidad necesaria para llegar a mercados especializados, inversión para incrementar sus volúmenes y la capacidad de reaccionar adecuadamente a los cambios en las preferencias de los consumidores, en el caso de Taxco, adecuarse a las líneas de diseño de joyería contemporánea sin llegar al plagio (Díaz, 2018).

Hoy en día la actividad artesanal parece estar disminuyendo en algunas regiones de México, tal es el caso de Taxco, esto se ha dado principalmente por la poca remuneración que representa la sobreoferta de productos chinos y otros similares y de menor precio, conflictos sociales y las recientes reformas legales (Batchmaster, 2020). En comunidades como Taxco, al artesano le resulta difícil abandonar esta actividad que ha sido heredada de generación en generación desde antes de la llegada de Spratling y que es parte de la identidad cultural de esta comunidad. Realmente si las artesanías no han desaparecido, aun cuando para los artesanos representa pobreza, es debido al gran peso ancestral de identidad que para ellos representa.



Para muchos artesanos es difícil tener contacto con los nuevos mercados de forma directa, por lo que han surgido proyectos de innovación artesanal con la tarea de unir las brechas que separan a la artesanía de los consumidores potenciales, con la idea principal de dotar esta nueva artesanía con los gustos y expectativas que se requieren para poder incursionar (Díaz, 2018). Durante la plática "Joyería en México, un panorama contemporáneo", Ana Elena Mallet (2020), hace hincapié en el rescate de la tradición artesanal a través de la experimentación y conciliación entre diseñadores y artesanos para generar una cultura de la innovación que permita el crecimiento social de distintas comunidades.

Innovación artesanal: crecimiento económico y expansión

En 2009 Amandina Joyería retomo la técnica de la filigrana, la cual se basa en el uso de la habilidad para realizar piezas de lujo por medio de hilos de metal, que también representa una de las labores con más valor en la joyería de México. Amandina la convirtió en parte de su identidad y adapto el trabajo de los artesanos a objetos de diseño contemporáneo. Georgina Duarte y Joana Valdés son las creadoras de la firma, ambas han aprendido y perfeccionado la técnica a partir del trabajo colaborativo con los artesanos, lo que les ha permitido materializar las piezas con base en las propuestas de principio a fin, Amandina Joyería (2021):

> "Derretimos la plata fina, la convertimos en hilos delgados y le damos la forma que soñamos, lográndolo con bastantes horas de trabajo y dedicación".

La marca está comprometida en dar difusión al arte de la filigrana, llevándola

a todos los rincones posibles para que las personas conozcan y reconozcan a través de su identidad, calidad y arte el trabajo de los artesanos mexicanos. Su misión ha estado bastante clara, se busca revivir las antiguas tradiciones mestizas del trabajo en filigrana desde la innovación, la cual parte de revisitar el patrimonio para llevarlo a una conceptualización contemporánea, esto incluye ayudar a su equipo de artesanos para enaltecer la tradición y explorar nuevos conceptos. Otro polo es el Taller de Obsidiana, este proyecto nació como respuesta a la revalorización de la artesanía en piedra de obsidiana por parte de la familia Cuevas, Topacio Cuevas y Gerardo Cuevas son los fundadores de esta nueva visión hacia la artesanía típica de Teotihuacán, este poblado representa un punto de encuentro fundamental en la tradición del tallado en piedra volcánica. Taller de Obsidiana es el resultado de tres generaciones trabajando la lapidaria en obsidiana, a fin de llevar el oficio artesanal familiar al mercado formal como una marca de diseño. Sus piezas van desde objetos de decoración, acabados en diseño interior, objetos de uso, piezas de joyería y mobiliario, no obstante, aunque el trabajo en obsidiana es el principal estandarte de la marca, no se limitan a solo trabajar con ella. El taller busca impulsar el talento y consumo local, por esto, se integraron 19 firmas de artesanos de la zona para ampliar los estándares de calidad, diseño e innovación de producto (Taller de Obsidiana, 2021).

Taxco: Joyería con una mirada hacia el futuro

Los artesanos en este pueblo mágico conocen sus debilidades y tienen la apertura de poder adaptar su trabajo a nuevos conceptos para llegar a mercados especializados. Quizá en pleno 2022 se pueda volver a



replicar lo que William Spratling hizo en 1926, a fin de rescatar la riqueza artística de Taxco, revisitar sus valores, tradiciones y costumbres, pero con un enfoque contemporáneo, lo que puede lograr la unión de pasado y presente generando una visión de joyería apegada a los lineamientos de los nuevos mercados generacionales que esperan productos de calidad y con una propuesta fresca adaptada a sus necesidades. Este aspecto no solo podrá alimentar nuevas demandas de mercado, sino que también puede llegar a lugares recónditos, como lo muestra la película Kinky Boots⁴ y quizá esta apertura artesanal se involucre en piezas drag que puedan dar un vuelco al Taxco de hoy en día, que espera con ansias volver a brillar como plata recién pulida. ¶

Fuentes de consulta

- Amandina Joyería. (2021). AMANDINA |
 Filigree Jewelry | Joyería en Filigrana.
 https://www.amandinajoyeria.com/
- Batchmaster Iberoamérica. (2018). Rumbo a la innovación: producción artesanal.
 BatchMaster Iberoamérica. https://batchmaster.co/rumbo-a-la-innovacion-produccion-artesanal/
- De Dios Palma, A. (2019, 7 julio). Se desvanece la tradición platera en Taxco. El Universal. Recuperado 15 de agosto de 2021, de https://www.eluniversal.com.mx/ estados/se-desvanece-la-tradicion-platera-en-taxco

- Díaz, R. (2018). Innovación y Competitividad en el Sector Artesanal. Cairn. Info. https:// www.cairn.info/revue-recherches-ensciences-de-gestion-2017-4-page-41.htm
- Gutiérrez, V. (2022, 27 junio). Platería de Taxco, motor de creatividad y economía. milenio. Recuperado 2 de septiembre de 2022, de https://www.milenio.com/cultura/exposiciones-plateria-muestran-creatividad-artesanos-taxco
- Mallet, A. M. [FAD (Facultad de Artes y Diseño) Taxco]. (2020, 26 noviembre).
 Ana Elena Mallet: Joyería en México, un panorama contemporáneo [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-674vI2xYbYk&t=1806s
- Ruiz Avilés, R. (2020, 29 julio). Se recrudece la crisis al gremio platero en Taxco por el incremento a insumos. La Jornada Guerrero. https://www.lajornadaguerrero.com.mx/index.php/turismoyeconomia/item/12237-se-recrudece-la-crisis-al-gremio-platero-en-taxco-por-el-incremento-a-insumos
- SEFODECO. (2019, 5 diciembre). Guerrero necesita gratificar la identidad de los artesanos guerrerenses. Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Guerrero, 3-15.
- Sennett, R. (2006). La Cultura del Nuevo Capitalismo (1.a ed., Vol. 1). Editorial Anagrama. https://www.redalyc.org/ pdf/838/83813159029.pd
- Taller de Obsidiana. (2021). Nosotros. https://tallerdeobsidiana.com/about/

.925 ARTES Y DISEÑO

Metodología del diseño interior de casa habitación desde el bienestar a partir del diseño industrial y la arquitectura

Por Liliana Naranjo Merino

Introducción

I desarrollo de proyectos de diseño interior de casa habitación es un problema complejo de resolver, pues, al ser la I materialización de la cultura, costumbres, sueños y expectativas de sus habitantes, va más allá de solamente lo estético, del buen gusto o de la intuición. Es la creación de espacios funcionales, que por medio de su forma arquitectónica y de todos los elementos dispuestos en él generan emociones y cambian el estado de ánimo de las personas, convirtiendo, así, al diseño interior para casa habitación en una herramienta que aporta al bienestar físico y mental del ser humano.

Los profesionales que desarrollan proyectos de diseño interior de casa habitación, identifican como punto de partida el análisis del cliente, sin embargo, no tienen una metodología definida que los apoye para lograr, de manera certera, dar soluciones integrales a las necesidades físicas y emocionales de los usuarios.

En este texto, se propone una metodología integral para el diseño interior de casa habitación. Primero se partirá de los conceptos de metodología y método y con base en ello, se hará una comparación y análisis entre diferentes metodologías del diseño industrial y la arquitectura, ya que, hasta el momento, no existen referencias teóricas desde el bienestar para el diseño interior.

Hacia una metodología de diseño integral

La humanidad a lo largo de su evolución siempre ha buscado el fundamento científico en su quehacer cotidiano, y generalmente lo encuentra en la aplicación de metodologías como proceso detallado y de profundo análisis para la resolución de problemas como lo comenta Gabriel Simon Sol: "la metodología, como parte de la lógica, estudia los procedimientos utilizados en la adquisición, exposición y aplicación del conocimiento (Sol, 2009, pág. 26)."

Sobre las metodologías, a diferencia de método, Luz del Carmen Vilchis señala que es una "forma sistemática de pensamiento". (Vilchis, 2019, pág. 43). El método por su parte es el desarrollo de una serie de pasos establecidos que, al plantearse de una manera rígida, no siempre se puede aplicar a todo problema de diseño, es por esto que resulta adecuado el uso de una metodología, que se enfoca al desarrollo del pensamiento en relación con la solución del problema.



Es así como los diseñadores con el uso de metodologías buscan dar respuestas a los problemas de diseño que, por medio de un proceso lógico, relacionan el pensamiento abstracto y su materialización, para transformar el ambiente del hombre para su comprensión y uso.

La metodología para el diseño interior de casa habitación, busca dar soluciones a las necesidades físicas y emocionales del usuario, las cuales son el resultado de la cultura, historia, gustos y el estilo del momento, relacionados a su vez con los recuerdos y emociones. De esta manera la metodología se convierte en una herramienta para el desarrollo de espacios que impacten de manera positiva y contribuyan al bienestar del ser humano.

Para el desarrollo de la metodología que se propone en esta investigación, se analizan varias metodologías del diseño industrial y la arquitectura, disciplinas que intervienen en la creación del espacio interior, desde el contenedor y todos los elementos dentro de él.

En diseño industrial en los años 60 del siglo XX se encuentran varios representantes, entre ellos Morris Asimow¹, Bruce Archer², Hans Guglelot³, Christopher Alexander⁴ y Bernhard Bürdek⁵, quienes presentan métodos como procesos científicos, posteriormente, Alexander en 1971 anota a estos procesos que se debe consi-

1 Morris Asimow (Milwaukee, 1906 – ¿?, 1982). Profesor de Ingeniería de Sistemas norteamericano.

derar la creatividad del diseñador como proceso inconsciente, y Bruno Munari⁶ y Giu Bonsiepe⁷, plantean el uso de metodologías integrales.

Munari y Bonsiepe, coinciden en que la metodología de diseño parte de un método científico que describe determinados pasos, los cuales se deben de adaptar al proyecto según las necesidades particulares. La estructura general de la metodología que plantean se desarrolla en tres partes: definición y estructura del problema; proyección, y realización del proyecto. Cada una de las partes la desglosan en diferentes puntos que analizan de manera detallada el problema a resolver.

En la arquitectura, se toma como referencia la metodología realizada por los académicos Mariela Gaete-Reyes, Paola Jirón Martínez y Ricardo Tapia Zarricueta⁸, quienes toman como referencia la metodología de Edwin Haramoto⁹ e incluyen métodos cualitativos en las primeras etapas de la metodología como entrevista abierta, observación etnológica¹⁰ y fotografía y video para el desarrollo de proyectos de viviendas.

Tanto las metodologías del diseño industrial como de arquitectura se desarrollan a partir de una serie de pasos que

¹⁰ Viene de la etnografía, según la RAE es el estudio descriptivo de la cultura popular.



² Leonard Bruce Archer (Londres, 1922 – Londres, 2005).
Ingeniero mecánico británico.

³ Hans Guglelot (Makassar, 1920 – Ulm, 1965). Arquitecto y diseñador industrial aleman.

⁴ Christopher Alexander (Viena, 1936 – Binsted, 2022) Arquitecto y profesor universitario británico-estadounidense de origen austríaco.

⁵ Bernhard E. Bürdek (1947) Diseñador industrial alemán.

⁶ Bruno Munari (Milán, 1907 - Milán, 1998). Artista y diseñador

⁷ Giu Bonsiepe (Glücksburg, 1934). Diseñador industrial, teórico y docente del diseño alemán.

⁸ Académicos del instituto de la Vivienda de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo FAU de la Universidad de Chile, editores del libro "Metodología de diseño arquitectónico Edwin Haramoto. Adopciones y adaptaciones".

⁹ Arquitecto chileno japonés, decano de la facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile entre 1990 y 1994.

	Bruno Munari	Gui Bonsiepe	
Definición y estructura del problema	-Definición del problema. -Definición de las partes del problema. -Análisis de los datos.	-Identificación del problema. - Valoración de la necesidad, y definición del problema legítimo. - Formulación particularizada del problema en donde se plantean los requisitos específicos y funcionales. - Fraccionamiento de un problema en cuanto sea necesariopara faciliar la solución Jerarquización de los problemas parciales.	
Proyección del problema	- Estudio de los materiales y tecnologías posibles. Creatividad: realización de posibles soluciones. - Experimentación en el proceso de materialización, realización de modelos. - Validación con personas para la mejora del modelo.	- Análisis y desarrollo de alternativas por medio de lluvia de ideas, bocetos, esquemas. - Verificación y selección de alternativas.	
Solución del problema	- Desarrollo técnico del modelo. - Solución final.	- Elaboración de detalles particulares Prueba del prototipo Modificación del prototipo Fabricación de la primera línea de producción.	

Imagen 1. Conceptos de las Metodologías de Munari y Bonsiepe. Elaboración de la autora.

Diseño y Proceso	Sistema	Método	Tipo	Modelo
- Proceso como totalidad. - Acción sectorial. - Escala. - Variables de diseño: naturaleza del problema, recursos humanos, recursos materiales, recursos intelectuales	Sistema abierto. Las entradas son los requerimientos y salidas las soluciones, que están en permanente interconexión.	Conformado por elementos que llevan un orden determinado para llegar a al fin requerido.	La tipologia es dada por la experiencia del diseñador, por tanto, se busca obtener interpretaciones explícitas, como apoyo para la obtención de resultados	Representación de la realidad, para los arquitectos gráficos, planos y maquetas. Deben tenerse en cuenta como herramienta para el proceso conceptual.
Entrevista abierta y Observación etn Fotog	ográfica y video) (.5388555)	

Imagen 2. Metodología de Mariela Gaete-Reyes, Paola Jirón Martínez y Ricardo Tapia Zarricueta. Elaboración de la autora.

parten del reconocimiento del problema de diseño teniendo en cuenta sus necesidades particulares, del desarrollo del proyecto de diseño y de la materialización.

En este reconocimiento del problema, en donde se refleja las necesidades del ser humano; es el punto de partida para la generación y materialización adecuada



de las soluciones, en donde hace parte las necesidades tanto físicas como emocionales, dando así espacio a la arquitectura y diseño emocional.

En la arquitectura sus principales representantes han sido Mathias Goeritz¹¹, Juhani Pallasmaa¹² y Peter Zumthor¹³, quienes mencionan que el espacio es percibido por el usuario por medio de los cinco sentidos, los cuales todos se encuentran relacionados y al interactuar de manera equilibrada con el espacio se genera una experiencia sensorial en el ser humano.

Y en el diseño industrial, se analizaron diseñadores clave como Donald Norman¹⁴, Patrick W. Jordan¹⁵ 1967 y Pieter Desmet¹⁶. Para Norman, las emociones del ser humano son un elemento básico para comprender el entorno, siendo "el objetivo del Diseño Emocional: hacer que nuestras vidas sean más placenteras (Norman, 2007)", para Jordan el diseño puede generar una experiencia positiva en el ser humano, y Desmet plantea que los objetos provocan emociones y desarrolla un programa para medirlas, PrEmo.

11 Werner Mathias Goeritz Brunner (Danzig, hoy Gdansk, 1915 – Ciudad de México, 1990). Escultor, poeta, historiador del arte, arquitecto y pintor mexicano de origen alemán.

Deyanira Bedoya¹⁷ en su libro "Emociones y diseño", presenta diferentes métodos para evaluar las emociones, que consisten en *software* que relacionan por medio de gráficos, el uso de adjetivos e indicadores fisiológicos, las emociones generadas en el ser humano al interaccionar con algún objeto. Los métodos que usan gráficos son 2Des, PrEmo, SAM, LENTOOL, métodos por medio de adjetivos son: PAD Emotion Scales, DES (Differential Emotions Scale), y los métodos con indicadores fisiológicos son: Emo2, FaceReader Computer Program, Emotion Toll 2.0, Emoscope Kit.

Si bien es cierto que la mayoría de estos métodos nos ayudan a entender las reacciones emocionales del ser humano, no generan una interpretación holística de las emociones de las personas, por lo que los resultados no son visibles.

El Diseño emocional y la Arquitectura emocional, muestran el interés de integrar al proceso de diseño elementos que apoyen al diseñador a entender las emociones del ser humano, determinan conceptos a considerar en su percepción, teniendo en cuenta que las emociones son un tema subjetivo como lo menciona Bedoya, "una emoción es algo que ya sucedió y muchas veces sucedió de manera completamente inconsciente para los individuos" (Bedoya, 2018, pág. 79), sin embargo, no generan una metodología como tal.

En la actualidad, tanto el diseño como la arquitectura crean nuevas ramas con la neurociencia¹⁸: el neurodiseño y la neuroarquitectura, que nacen de la inquietud



¹² Juhani Uolevi Pallasmaa (Hämeenlinna, 1936). Arquitecto y profesor finlandés.

¹³ Peter Zumthor (Basilea, 1943). Arquitecto suizo.

¹⁴ Donald Norman (1935). Profesor norteamericano de la ciencia cognitiva de la Universidad de California, principal exponente del Diseño emocional.

¹⁵ Patrick W. Jordan (Londres, 1967). Consultor en Diseño, Marketing y Estrategia de marca norteamericano de origen británico.

¹⁶ Pieter Desmet (Rotterdam, 1983). Profesor neerlandés de "Diseño para la experiencia" en la Facultad de Ingeniería en Diseño Industrial en la Universidad Tecnológica de Delft.

¹⁷ Deyanira Bedoya, Doctora en proyectos de innovación tecnológica por la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC) en Barcelona España, maestra en Diseño y Biónica por el Instituto Europeo di Design en Milán Italia y Lic. en Diseño industrial por la UAM - X.

¹⁸ Ciencia que estudia el sistema nervioso.

Métodos científicos	Inclusión de las necesidades del ser humano	Enfoque en la emoción	Neuroarquitectura Neurodiseño
Soluciones técnicas y funcionales	Soluciones técnicas y funcionales + adaptables a las particulariodaes del ser humano	Soluciones a las necesidades físicas y emocionales del ser humano.	Soluciones que parten de la interpretación de los procesos cerebrales
Responden a variables independientes		Responden a variables independientes y dependientes	

Imagen 3. Evolución de las metodologías y sus variables. Elaboración de la autora.



Imagen 3. Evolución de las metodologías y sus variables. Elaboración de la autora.

de conocer cómo funciona el cerebro en el momento que las personas interactúan con los objetos y el espacio.

La Neurociencia utiliza diferentes técnicas¹⁹ para el análisis de la actividad cognitiva, lo adecuado es mapear por medio de

varias técnicas para ser asertivos, sin embargo, estas técnicas son especializadas y se necesitan de equipos tecnológicos que no están al alcance de todos los diseñadores.

Si bien la evolución de las metodologías de la arquitectura y del diseño industrial se han desarrollado en caminos paralelos, coinciden en la búsqueda de un fundamento por medio de métodos científicos, que avanzan con la inclusión de las necesidades particulares del cliente, luego incluyen un enfoque emocional, y en la actualidad el desarrollo de manera interdisciplinaria junto con la neurociencia.



¹⁹ Pruebas psicológicas (prueba que estudia el tiempo de reacción del individuo en hacer una tarea), la exploración neuropsicológica (prueba que estudia ejecución de una tarea en pacientes con áreas del cerebro afectada), estudios electrofisiológicos (electroencefalograma EEG, tomografía por emisión de positrones TEP, resonancia magnética nuclear funcional RMNf) y técnicas de imagen.

Ahora, la metodología que se propone para el diseño interior de casa habitación se plantea como un proceso holístico, que a partir del estudio del ser humano se desarrolla el proyecto, para cumplir con las necesidades físicas y emocionales.

Se compone en seis partes agrupadas en tres segmentos, que son elementos relacionados de manera permanente y adaptables según el contexto particular de cada proyecto. En esta metodología se hace énfasis en los análisis previos, ya que tanto el desarrollo del proyecto como la presentación y entrega final, son las soluciones técnicas bien aprendidas por los diseñadores.

Los análisis previos son el inicio fundamental del proceso del que depende el desarrollo de las siguientes fases y la posibilidad de llegar a la mejor solución. Para ello se deben desarrollar herramientas que permitan conocer e interpretar integralmente al ser humano, esto, mientras que paralelamente las neurociencias evolucionan y generan diferentes técnicas accesibles para el empleo de los diseñadores.

Conclusiones

La metodología para el diseño interior de casa habitación, crea un fundamento científico, da orden al proceso creativo en donde converge la experiencia y el conocimiento del diseñador para el momento presente, que obligadamente se debe adaptar con el paso del tiempo a las nuevas necesidades sociales. ¶

Bibliografía

- Bedoya Pereda, D. (2018). Emociones y Diseño, Sensaciones, percepciones y deseos.
 Ciudad de México: Designio.
- Bonsiepe, G. (1993). Las siete columnas del diseño. Ciudad de México: Editorial UAM -Unidad Azcapotzalco.
- Cañada, J. y van Hout, M. (2005). Donald Norman y el diseño emocional. Visual:

- magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación, ISSN 1133-0422, Vol. 17, Nº 113, 2005, págs. 74-77.
- Gaete-Reyes, M., et al. (2018). Metodología de Diseño Arquitectónico Edwin Haramoto. Adopciones y Adaptaciones. Santiago de Chile: Adrede Editoria.
- Gutiérrez, L. (2018). Neuroarquitectura, creatividad y aprendizaje en el diseño arquitectónico. PAIDEIA XXI, 19, Vol. 6, № 7, Lima, enero 2018, pp. 171-189
- OMS. (1996). WHO Quality of Life Assessment Group. ¿Qué calidad de vida? Foro mundial de la salud 1996; 17(∑4)∑: 385-387 https://apps.who.int/iris/hand-le/10665/55264
- Pallasmaa, J. (2006). Los ojos de la piel.
 Barcelona: Gustavo Gili.
- Pérez, F. J., et al (2002). Recorrido histórico en la metodología del diseño. XIV Congreso Internacional de Ingeniería Gráfica, Santander, España, 5-7 junio de 2002.
- Pérez P. M., et al (2016). ¿Cómo el diseño puede utilizar las neurociencias? Arquitectura y urbanismo. https://www.redalyc. org/pdf/3768/376846860007.pdf
- Porro, S. P. y Quiroga, I. A. (2012). El espacio en el diseño de interiores: nociones para el diseño y el manejo del espacio. Buenos Aires: Nobuko.
- Sahagún Angulo, R. (2012). Evolución de los métodos en el Diseño Industrial. Taller Servicio 24 Horas, Revista de Investigación en Diseño, Vol. 8, núm. 16 (2012).
- Sol, G. S. (2009). La trama del diseño. Porqué necesitamos métodos para diseñar.
 Ciudad de México: Designio.
- Vilchis Esquivel, L. C. (2019). Metodología del diseño, fundamentos teóricos. Ciudad de México: Designio.
- Zepeda, A. Q. (2017). Método de Diseño para arquitectos. Ciudad de México: Arquinza.
- Zumthor, P. (2006). Atmósferas. Barcelona: Gustavo Gili.



año 10 número 38 — mayo-julio 2023

Metodologías educativas: fricciones e intereses para la generación Alfa

Por Erick Campos Baigts

Introducción

ucho se habla de la importancia de la educación básica dentro de la sociedad desde temprana edad como pieza clave para el futuro y el progreso de una nación. Como padres y docentes, prestamos especial atención a la educación para nuestros hijos y alumnos, seleccionando la mejor opción dentro de las metodologías educativas que se encuentran presentes en México hoy en día. Es por ello por lo que es necesario replantearnos si la metodología educativa tradicional es compatible con los intereses, necesidades y motivaciones para las nuevas generaciones.

El presente texto inicia con una breve descripción de la generación Alfa, es decir, con sus características, gustos y necesidades educativas. A la par, se realizará un análisis comparativo entre tres metodologías educativas que se aplican en la actualidad en México: Montessori, Link.co y de la SEP con la finalidad de reconocer las fortalezas y debilidades de cada una, dando como resultado un punto de partida para externar una opinión acerca de la que se apega mejor a estas necesidades educativas.

Son considerados Generación Alfa a los nacidos a partir del 2010, y quienes, tienen

un alto porcentaje de relación con algún dispositivo tecnológico –celulares, tabletas, video juegos– tanto para entretenimiento, para obtener información o, en el menor de los casos, para educación. Son los considerados "nativos digitales", quienes obtienen lo que buscan en un clic, por lo que la inmediatez se vuelve un factor importante en su vida cotidiana. (Cataldi & Dominighini, 2019). Esta nueva forma de relacionarse con el mundo hace que lo existente previo a ello, les resulte un tanto aburrido como es el caso de la señal abierta de televisión, diccionarios o juegos infantiles.

Lo que hace tan atractivo a la generación Alfa son dos puntos: el *streaming*¹ y el *storytelling*². El uso de las plataformas de streaming son aquellas en las cuales reali-

² Storytelling. Es el arte de contar una historia. La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato. En marketing es una técnica que consiste en conectar con tus usuarios con el mensaje que estás transmitiendo, ya sea a viva voz, por escrito, o a través de una historia con su personaje y su trama (Digital, 2022).



¹ Streaming es la tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo.

zan su selección por medio de un catálogo digital, como por ejemplo Disney+3, Netflix⁴, Amazon Prime⁵, Paramount+⁶, entre otros, por lo que no tienen que esperar a cierta hora del día para poder ver un contenido en específico o encontrar cierta información. Por lo general su participación es sumamente activa, a diferencia de los medios tradicionales, en donde el alumno solo era espectador. En la actualidad los usuarios forman parte de la generación de contenidos dentro de las redes sociales, *apps*⁷, plataformas de video y videojuegos creando una conexión más estrecha con el usuario, quienes además de consumirlo y hacer uso de estos servicios, alimenta e incrementa su contenido de manera diaria, a lo que se le denomina como "prosumer"8 (Kotler, 2010, pág. 51).



Imagen 1. Generación Alfa. Fotografía del autor.

- 3 https://www.disneyplus.com
- 4 https://www.netflix.com
- 5 https://www.primevideo.com
- 6 https://www.paramountplus.com
- 7 El término app significa aplicación, es la abreviatura de la palabra aplication en inglés. Las apps son herramientas de software escritas en distintos lenguajes de programación para teléfonos inteligentes y tablets.
- 8 Prosumer "[...] usuario que crea y produce contenidos en la red y la raíz del resto de clasificaciones venideras" (Herrero Diz, Ramos Serrano, & No, 2016, pág. 1305).

El segundo punto importante es el contenido. Las más seductoras son las que están basadas en un *storytelling* atractivo, conformado en muchas ocasiones por interactividad y gamificación⁹ mediante el uso de un avatar¹⁰, dando posibilidad al usuario de ser quien quiera ser, ya sea un superhéroe de la pantalla grande o una representación de ellos mismos en estilo de pixeles, anime o *cartoon*, todo dentro de un ambiente de fantasía y aventura.

No podemos dejar de mencionar que a la par existen una gran cantidad de video tutoriales en la red como YouTube¹¹ en donde se pueden adquirir conocimientos e información de manera complementaria a la escuela, lo que permite al usuario aprender a cierto ritmo y sin presión, lo que otorga cierta libertad durante del proceso de aprendizaje, sin embargo, como debilidad, se corre el riesgo de que el usuario abandone el objetivo principal que es el aprendizaje, debido a la falta de motivación y seguimiento por parte de un profesor o tutor como lo comentan Cataldi & Dominighini (2019).

Dado que la generación alfa son niños en donde la tecnología, creatividad y fantasía es parte del día a día, les permite viajar a mundos ficticios, convivir con criaturas extraordinarias y ser parte de aventuras en donde pueden interactuar con amigos locales y de otras partes del mundo, es necesario volver a realizarnos la pregunta:



⁹ La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

¹⁰ Avatar es la representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales. (Real Academia Española, 2022)

¹¹ https://www.youtube.com/



Imagen 2. Metodologías Educativas. Gráfica del autor.

¿La metodología educativa tradicional, es compatible con los intereses y necesidades de esta generación, o es necesario prestar más atención a nuevas metodologías?

Diversas instituciones educativas basan su estrategia de enseñanza siguiendo una serie de pasos en un orden especifico y a través de reglas establecidas, lo que distingue a una institución de otra, ofreciendo variedad dentro de un competitivo mercado educativo. Con un objetivo principal en común, transmitir conocimiento, cada metodología lo hace de diferente manera, por lo que el siguiente análisis se centrará en identificar las fortalezas y debilidades de las metodologías: Montessori, el modelo tradicional SEP y la metodología implementada por LIKS. CO, considerada como escuela progresista, siendo estos métodos de enseñanza los que se aplican actualmente en México.

La primera metodología que analizaremos será el modelo educativo de la Secretaría de Educación Pública (SEP), diseñada en 1921 por José Vasconcelos¹², que tuvo la firme idea de homogeneizar educando a todos los mexicanos de la misma manera y con la finalidad de aumentar la capacidad productiva de cada par de manos y cerebro. Hace poco más de 100 años, la base principal de esta metodología era lle-

"Nueva Escuela Mexicana" es un modelo de construcción paulatina que pretende concretarse en una educación basada en un enfoque humanista, bajo una visión de formación integral y para la vida, que supera las asignaturas tradicionales, integrando en el currículo escolar, perspectiva de género y aspectos relacionados con formación ciudadana, cultura de paz, activación física, deporte escolar, arte, música, además de valores e inclusión. La realidad es que estos aspectos ya se trabajan de manera formal, no obstante, la apuesta es solidificarlos". (Velázquez, 2020)

Bajo esta misma línea, se busca desorrollar la parte humana, fomentando la paz, la actividad física, la parte artística, la música y la inclusión.

La segunda metodología será la de Maria Montessori¹³ quien estudió la mente del niño durante su primera infancia teniendo claro que la manera de educarlo debía ser distinta a la de un adulto basando su metodología en la liberación del niño. De-

¹³ María Tecla Artemisia Montessori (Chiaravalle, 1870 – Noordwijk, 1952). Médica, pedagoga, psiquiatra, filósofa y humanista italiana.



var la misma escuela a todas las regiones de la república mexicana. Sin embargo, en la actualidad se habla de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) que entró en vigor en el 2021 y que pretende actualizar al antiguo modelo educativo SEP.

¹² José Vasconcelos Calderón (Oaxaca, 1882 - Ciudad de México, 1959). Abogado, político, escritor, educador, funcionario público, pedagogo y filósofo mexicano.



Tabla Comparativa / Metodologías Educativa. Realizada por el autor.

bería ir descubriendo el conocimiento a su propio ritmo, todo dentro de un ambiente especialmente diseñado que propicie su desarrollo (Montessori, *El Niño*, 1982, pág.

94). Este ambiente debe estar conformado por diversas estaciones de trabajo, en donde el niño a partir de la concentración y la repetición realiza diversas actividades



generando un sentimiento positivo, desarrollando el sentido de posesión y responsabilidad hacia su salón de clases. Es importante destacar que la metodología Montessori, no hace uso de la tecnología, la fantasía y la gamificación de los cero a los seis años, ya que considera que esta debe de ser totalmente vivencial. (Aceves, 2021). Principalmente esta metodología se centra en la iniciativa del niño, dándole confianza y desarrollo en su autoestima.

Y, por último, hablaremos de la escuela progresista LIKS.CO que inició sus actividades en el año 2014 fomentando el trabajo en equipo, la programación, el emprendimiento y la creación a partir de la tecnología.

Así como Montessori nombra a sus espacios de trabajo "ambientes", LIKS cuenta con los "makerspace" equipados con tecnología como impresoras 3D, herramientas, cortadoras, etcétera, desarrollando proyectos involucrando la creatividad y la imaginación (Queen, 2020), motivando a sus estudiantes a participar en foros y competencias nacionales e internacionales, dentro y fuera de la institución. Dentro de su modelo de enseñanza, se involucra el storytelling, gamificación y tecnología, generando un aprendizaje activo, creativo y colaborativo tal y como lo menciona Ferrer a continuación:

"Nuestra metodología está basada en el construccionismo y alineada a los movimientos STEAM, Maker y Tinkering para fomentar la adquisición del aprendizaje de manera orgánica y divertida. Nuestros proyectos están alineados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, así como a la Agenda 2030" (Ferrer A., 2021).

En la siguiente tabla adjunta, se muestra la comparativa entre las tres metodologías mencionadas anteriormente, en las que se evalúan, bajo los mismos rubros, valores y tipo de enseñanza.

Como conclusión, se identifican fortalezas y debilidades dentro de cada metodología educativa que pueden beneficiar o perjudicar los intereses de la denominada generación alfa.

De manera general, como debilidades dentro de la metodología Montessori se encontró la falta de uso de la tecnología y gamificación, antes de los seis años; elementos que son utilizados de manera constante y atractivos por la generación Alfa.

Dentro del sistema educativo vigente de la Secretaría de Educación Pública (SEP) se observa un intento por actualizar y modernizar, tecnológicamente, un modelo que data de más de 100 años, a partir de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), sin embargo, hoy en día cuentan con maestros que están muy apegados a prácticas educativas que han utilizado por mucho tiempo y el tema de la inclusión de la tecnología en sus clases les representa un problema. Pareciera que LIKS.CO, satisface todas las necesidades de la generación alfa, sin embargo, debido a su reciente creación, está cursando por una curva de aprendizaje por la falta de experiencia de instituciones educativas, como sucede en los casos de las instituciones Montessori v de la SEP.

Si bien las tres metodologías educativas analizadas persiguen el mismo objetivo, se concluye que todas cuentan con un área de oportunidad, relacionado con un proceso de mejora que se irá dando con el tiempo, sin embargo LIKS.CO, introduce dentro de su metodología elementos que son atractivos y utilizados dentro de sus actividades diarias como son el uso de la tecnología, la interactividad, el *storytelling* y la gamificación, transmitiendo conocimiento en un lenguaje atractivo para la generación alfa. ¶



Fuentes de consulta

- Aceves, M. L. (21 de octubre de 2021). Metodología Montessori. (J. C. Baigts, Entrevistador)
- Cataldi, Z., & Dominighini, C. (2019).
 Desafíos en la Educación Universitaria para el 2030. Más allá de la generación Z:
 Pensando en la generación Alfa. 17 (25), 1.
 Argentina.
- Ramírez, A. K. (25 ago. 2020). ¿Qué es un Makerspace? Conoce Liks. [Video YouTube] https://www.youtube.com/watch?v=lJsU-XW8n5ms
- Velázquez Claudio, L. A. (18 de febrero de 2020). La Nueva Escuela Mexicana (NEM), nueva reforma educativa. Universidad de Londres. https://udlondres.com/la-nueva-escuela-mexicana-nem-nueva-reforma-educativa/

- Westreicher, G. (2020). Diferencia entre método y metodología. Economipedia. Recuperado el 7 de febrero de 2022. https:// economipedia.com/definiciones/diferencia-entre-metodo-y-metodologia.html
- -- (3 de octubre de 1921). Historia de la Secretaría de Educación Pública. Gobierno de México. https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/historia-de-la-secretaria-de-educacion-publica-15650
- (s.f.). Objetivo General y Específico. Programa Nacional Escuela Segura. Gobierno de México: https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/objetivo-geneal-y-especifico
- -- (5 de abril de 2022). ¿Qué es el storytelling? 40défiébre. https://www.40defiebre. com/que-es/storytelling
- -- (2021). ¿Por qué LIKS? https://www.liks. co/nosotros

Galería

Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo

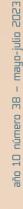
Acuarelas de Annie Flores

...En esencia el cuerpo busca su cuerpo, su otro yo, para renacer en la casa del ayer y el ahora, esa memoria del que siente y mira en la curvatura del tiempo, donde se detiene para arder y dejar cenizas de la caricia de lo que debe ser el deseo, así cada amanecer y noche crepuscular, la duda es una luz de colores infinitos, pasión desmedida por sí mismo y por el otro, mixtura de la carne y sus fluidos corporales, desnudos los cuerpos, el alma se fuga y muere en un orgasmo perenne, ensueños que excitan en laberinto sin salida, el no lugar de la fogosidad dibujada, del trazo que acaricia sutilmente el papel y desea lo propio, en fluidos que se sobreponen al movimiento de la transparencia, depresiones de humedad, sus manos descargan la intimidad mutuamente, penetrando la realidad del ser.

¿Cuál debe ser el deseo?, la imagen contundente nos lleva como voyeur del cotidiano, recuadros íntimos, fragmentos de instantes intensos, sin rostro, solo cuerpos que se entrelazan a la provocación de existir, de cohabitar en el otro, el espectador, espectáculo de la imagen, deseo de ser el

impetuoso, pensamientos precipitados que dejan huella en el apetito sensual. Somos leña que arde por sentir, qué necesidad de la ironía de ver y estar ahí, contemplando lo deseado, el placer, la proyección y extensión de la realidad, el sublime cotidiano, cada tarde y noche, la luz de la calle que fragua sus intenciones, bajo la penumbra, su única luz es la humedad del agua que fluye en incesantes colores, superpuestos en cada pincelada, catarsis del amor inconcluso, memorias contraídas de experiencias ajenas y propias, así transcurre la línea, la mancha, transparencias que acumulan los deseos. Cada imagen es un éxtasis, la estimulación visual no se limita a la escena, el *ménage* à trois, es un artilugio para disfrutar en el espejo de la autora.

¿Cómo fundamentar la imagen desnuda, erótica, sexual, pornográfica? Annie define la respuesta desde su propia filosofía de vida, no puede existir más textualidad que la que ve en ella misma, vivir el arte desde lo que sientes, un acto de fe de creer en el otro, su espectador. La imagen es una consecuencia transformadora y reflexiva sobre la naturaleza del cuerpo y el deseo. ¶









Abrazo de Teddy; acuarela sobre papel, 15x20 cm, 2023.

Galería. Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo



De la serie 'bouche douce'; acuarela sobre papel, 15x15 cm, 2022.



.925 ARTES Y DISEÑO



Galería. Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo

De ti; acuarela sobre papel, 30x35 cm, 2022.



Encuentro #1; acuarela sobre papel, 12x16 cm, 2022.









Galería. Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo

Fuego rosa; óleo sobre tela, 20x25 cm; 2022.



Fuego rosa; óleo sobre tela, 20x25 cm; 2022.



925 ARTES Y DISEÑO

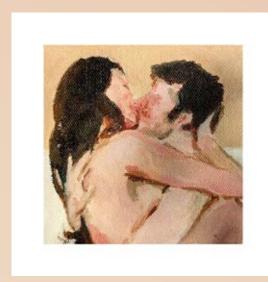
I love u; acuarela sobre papel, 17x27 cm, 2022.





Mi placer; acuarela sobre papel, 14x18 cm, 2023.

Galería. Depresiones Húmedas... Lo que debe ser... deseo



Mío; óleo sobre tela, 10x10 cm, 2022.



Para ti; acuarela sobre papel, 15x15 cm, 2022.







Pussy; acuarela sobre papel, 15x12 cm, 2022.



Galería. Depresiones Húmedas...

Te espero; acuarela sobre papel, 17x12 cm, 2021.



Teddy; acuarela sobre papel, 20x15 cm, 2023.



Jhoana Anahi Camacho Flores

(Ciudad de México 1993).

s egresada de la Facultad de Artes y Diseño, UNAM, donde recibió formación académica durante 5 años.

En su vida profesional se ha dedicado principalmente al dibujo y pintura; siendo la figura humana el eje central de su obra, como campo inagotable de investigación.

Ha participado en diversas exposiciones colectivas y proyectos de pintura mural en la República Mexicana.

Es ganadora del concurso Autores UNAM2017.

Ha tenido presencia en la Feria de Arte de Bruselas (Affordable Art Fair 2018) Y exhibió su obra en Galería Gaudí, Madrid, España (2018). Ganadora de la Bienal Julio Castillo 2020. Y es acreedora de la beca Jóvenes Creadores del FONCA 2022-2023



Exposiciones:

- "Eros, las formas del amor." (14-02-20). San Ángel. CDMX, 2020.
- "Visión Femenina" (19-03-20). San Ángel. CDMX, 2020.
- "Aproximaciones al cuerpo distante" La Galería/ Atelier Mesones. Bolivar 36 int. 403, México CDMX (exposición virtual 30-07-20)
- "30 Artistas, 30 Visiones" Galería David Díaz de León. San Cosme 112, fracc. San Cayetano. Aguascalientes (9-07-20).
- "cuir Reaccionarie" (27-08-20) exposición virtual.
- "exposición colectiva artistas Emergentes México, Noruega y Países Bajos" Casa Frissac, plaza de la constitución 1, Tlalpan. CDMX. (17-03-22)
- "Salón de pintura 513" Studio 513, Pachuca de Soto, Hidalgo.(15-04-22)
- "Subasta presencial de arte chingón" Dr. Vértiz 86 int. H. CDMX. (4-6-22).

Su obra analiza el fenómeno degenerativo del recuerdo, la recuperación de antiguas memorias y la forma de dilatar el proceso del olvido. La descomposición, el análisis y la recreación del cuerpo humano y su entorno, son los parámetros de reflexión que ejerce sobre la materia, las memorias y los sueños; como una construcción de la identidad personal.

Intenta por consiguiente, establecer una conexión entre el acto de recordar, la acción de pintar y el proceso de creación a través de la mirada poética.

annieflores0702@gmail.com



Abraham Villavicencio García

Obra de Nizaac Vallejo

l l acto humano de crear arte es un íntimo acercamiento a las lóbregas dimensiones de la mente y el corazón de cada I individuo. Por oscuras quiero referir lo insospechado, lo propio que es impropio, los deseos. Deseo de crear. Deseo vital que hace frente a la muerte, pero no para negarla ni combatirla, sino para dar forma a su angustiante amenaza. Ya recuerdo que Friedrich Nietzsche apuntaba que la imagen apolínea hundía sus raíces en el oscuro sustrato de la existencia humana. Que los poetas no negaban el dolor existencial de saberse finitos, de saberse mortales; y que, por tanto, es el arte la transfiguración de lo informe en forma, del llanto en canto, del grito en poesía. El caos es potencia. La potencia es poder ser. Y la voluntad de poder abre los multívocos caminos de la vida y del arte.

La obra de Nizaac Vallejo es el honesto resultado de hacer frente no sólo a la muerte, sino también a la vida. A lo largo

de sus dibujos, pinturas e impresos nos propone una realidad virtual que irrumpe con violencia poética para trastocar la común expectativa de la mirada y abrir así dimensiones de una realidad íntima de fuerte impacto social. En su obra habla el pensamiento, pero también el cuerpo, las entrañas, la carne. Un impulso creador que trastoca y disloca lo verosímil, lo descriptivo, lo narrativo y el sentido común, para erigir mundos virtuales donde tiempos y espacios se trastocan y despliegan lo imposible como real. Vida y muerte se proyectan sobre lienzos que evocan pantallas de cine, sets de grabación y escenarios de teatro, cuyos telones fueron corridos para convertirnos en voyeurs de figuras fantasmales que pueblan mundos donde el recuerdo se funde con la ficción y la fantasía. Ahí, el caos, el sinsentido y el absurdo, devienen en poderosos deshumanizadores del pensamiento que, ajenos a la frivolidad contemplativa, abren realidades alternas, que nos recuerdan las imágenes-cine de la pintura de Francis Bacon y las imágenes-fractales del cine de David Lynch.





Gilles Deleuze, al abordar el cine, creó el concepto de imagen-cristal, la cual supone un acto de reversibilidad entre lo actual y lo virtual, entre lo que es posible como presente y lo que es real porque es idea. En el ir y venir entre ambos planos, la imagen-cristal opera como un circuito de intercambio entre dichas dimensiones al grado de mutar una en otra y se hacen indiscernibles. Sorprende el alcance pictórico de la obra de Nizaac Vallejo, pues su pasión por la centenaria tradición artística lo ha embriagado de formas, de conceptos y de afectos; embriaguez que lo hacen replantear a través de su obra a la pintura misma. Desmonta la perspectiva lineal, y con citas que oscilan entre el Renacimiento, el futurismo y la acción cinematográfica, superpone planos espaciales que se intersecan y abren rendijas hacia lo real. Recursos desfigurantes sugieren enfermedad, agonía, muerte, descomposición, evocaciones expresionistas y neo realistas que perturban y fascinan; que plantean una erótica de lo abyecto que paradójicamente sirve también para encarnar la vida misma y las fuerzas pulsionales que habitan en cuerpos sexuados, deseantes y gozantes. Naturalezas muertas y escenas costumbristas subyacen bajo crudas escenas de mutilación y desollamiento; festines carnívoros, caníbales, que reinventan lo mismo a Johannes Veermer que a Rembrandt, bajo el imperio de líneas fuerza y líneas fuga, de luz neón y reflectores.

Cabe agregar que la coreografía siniestra ejecutada en este mundo plástico, matérico, de formas informes, hace efecto y sentido por la acción alegórica de su propio sin-sentido. No imita ni recrea, la obra de Vallejo se crea, construye perceptos. Él mismo nos mira, desde su estudio, desde sus libros, desde sus ojos. Desde las llamas de su admirado José Clemente Orozco. Su pintura nos confronta porque la mirada del artista se hace una con la nuestra y nos hace cómplices de su universo. ¶



Galería. Lo indecible de la muerte

Colapsos internos. Óleo sobre tela, 120 x 200 cm. 2019.



Paisajes internos. Óleo sobre tela, $100 \times 120 \text{ cm. } 2019.$



.925 ARTES Y DISEÑO





Galería. Lo indecible de la muerte

La hora del lobo. Acrílico sobre tela, 170 x 200 cm. 2017.



Acontecimientos contemporáneos. Óleo sobre tela, $100 \ x \ 150 \ cm. \ 2018.$









El origen de la tierra. Acrílico sobre madera, 47 x 55 cm. 2016.

Galería. Lo indecible de la muerte



Construcción de un espacio in situ. Óleo sobre tela, $100 \times 120 \text{ cm. } 2020.$







Galería. Lo indecible de la muerte

Azucenas en los cadáveres. Óleo sobre tela, 100 x 120 cm. 2019.



El festín de Bataille. Linografía, estampa 50 x 50 cm, papel 65 x 76 cm. 2018.





Orgía IV. Aguatinta y agua
fuerte sobre lamina negra, estampa 20 x 38 cm, papel 35 x 48 cm. 2015.



Después de las 3 am. Linografía, estampa 40 x 50 cm, papel 56 x 76 cm. 2020.



Nizaac Vallejo

(México).

izaac Vallejo estudia Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (UNAM) y la Maestría en Artes Visuales con especialidad en Pintura y Dibujo en el Posgrado en Artes y Diseño (UNAM).

De 2015 a 2016 forma parte del programa Jóvenes creadores del FONCA en Pintura. Su obra ha sido seleccionada en Chitrakatha, International Animation Film Festival en Ahmedabad, India, en la XVII Bienal de Pintura Rufino Tamayo, la X y XI Bienal Nacional de Pintura y Grabado Alfredo Zalce, II



Bienal de Artes Visuales UNAM, Bienal de Arte Lumen Parámetro04, VI Bienal Nacional de Artes Visuales de Yucatán y también en el XXXIV y XXXVI Encuentro Nacional de Arte Joven.

Ha expuesto de manera individual en el Museo de Historia y Arte Contemporáneo Palacio de Los Gurza en Durango con la muestra "Lo indecible de la muerte", en el Museo de la Ciudad de Querétaro con "Azucenas en los Cadáveres", la exposición "Disección en cuerpos disolutos" en la Galería Artspace México, en Casa Galería con "Cuerpos Develados" y en la Galería Luis Nishizawa de la FAD-UNAM con "La carne como Pintura".

Ha participado en más de 50 exposiciones colectivas nacionales e internacionales en USA, Estonia, España, Holanda e Italia.

ARTES Y DISEÑO