.925
ARTES Y DISEÑO

año 10 · edición 39 / ago-oct 2023

ISSN: 2395-9894 #39

http://revista925taxco.fad.unam.mx

La visión de Robert John Welch en las entrañas del Titanic. [3]
Por Alfonso Heredia Arriaga

Imágenes y textos en estado de trauma. Apropiación e interpretación. [10]
Por Elizabeth Casasola Gómez

Constantes visuales básicas de la *selfie*. La misma gata, pero revolcada... [18]
Por Tiberio Zepeda Prats.

Actuar desde el arte visual: Recorridos desde el autodistanciamiento. [29]
Por Judith A. Arámburu García.

Objetos maravillosos parte II. Creatividad y tradición en el diseño de mobiliario. [36]
Por René Contreras Osio.

Mirada transdisciplinar en el proceso de enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI: complejidad, niveles de realidad y la lógica del tercero incluido. [47]
Por María De La Luz Banegas Macías.

El diseño de una nueva marca. Una aproximación al proyecto Mandra. [53]
Por Guillermo Jiménez Arredondo.

Evocaciones. Entrevista con Octavio Gómez Herrera. [60]
Por Bruno Martínez Segoviano.

La supremacía de las imágenes o el imperio de la vista. [69]
Por Eduardo A. Álvarez del Castillo Sánchez.

Galería: 'Creo en el error'. [76]
Con obra de Natalia Pájaro.

Galería: 'Evocar'. [82]
Con obra de Emiliano Guerrero.

.925
ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial
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
Diseño y formación
Miguel Ángel Padriñán Alba

Colaboran en esta edición
Alfonso Heredia Arriaga
Elizabeth Casasola Gómez
Tiberio Zepeda Prats.
Judith A. Arámburu García.
René Contreras Osio.
María De La Luz Banegas Macías.
Guillermo Jiménez Arredondo.
Bruno Martínez Segoviano.
Natalia Pájaro.
Emiliano Guerrero.

.925 Artes y Diseño, Año 10, No. 39, agosto-octubre 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.

La visión de Robert John Welch en las entrañas del Titanic

Por Alfonso Heredia Arriaga.

Mucho se ha escrito y filmado sobre el TITANIC, el barco comercial más grande construido a principios del siglo XX en los astilleros de Belfast[1]; su gran y esperada partida en el puerto de Southampton[2] hasta su destino a la Ciudad de Nueva York[3], siendo un suceso trascendente para la época, sin embargo, en su ruta marítima naufragó en las aguas del Océano Atlántico el 14 de abril de 1912, convirtiéndose en toda una leyenda aquel barco indestructible. [Véase imagen 1]

Más allá de su historia, observemos todas las fases de construcción a través de la mirada del fotógrafo Robert John Welch, sus imágenes poco conocidas pero atemporales dan muestra de la industria y maquinaria marítima que se desarrollaba en la ciudad de Belfast en aquellos años. Robert J. Welch viajó a Belfast en 1875 para formarse como fotógrafo profesional en el estudio de E. T. Church; posteriormente, en 1883 estableció su propio negocio en Lonsdale Street, en la capital norirlandesa. [Véase imagen 2]

Imagen 1. RMS Titanic, propiedad de la compañía naviera White Star Line.

Welch se especializó en fotografía de retrato, paisajes naturales y urbanos, así como en la industria marítima británica que tuvo gran auge en esa época. Era un autor experto y sus estudios sobre la vida en la Irlanda de finales del siglo XIX y principios del XX son citados como recursos valiosos. Muchas de sus fotografías fueron publicadas en artículos científicos y utilizadas en conferencias, así como para ilustrar libros, anuncios y para fines

1 Belfast es la capital de Irlanda del Norte en el Reino Unido.

2 Southampton es uno de los principales puertos del Reino Unido, está situado a 110 km al suroeste de Londres.

3 Nueva York es la ciudad más poblada y cosmopolita de los EUA.

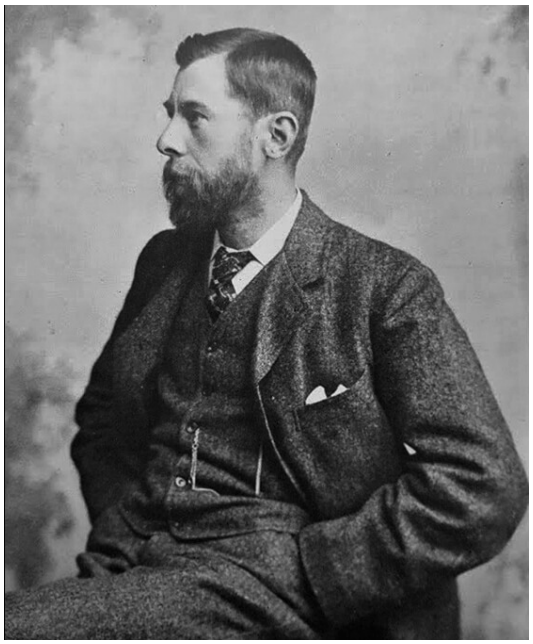


Imagen 2. Robert John Welch (Strabane, 1859 – Belfast, 1936).

Imagen 3. Dibujo realizado por Robert John Welch; s/f.

publicitarios. Es considerado como un artista que tenía un excelente sentido de la composición. Cabe señalar que Welch en cada placa fotográfica, llevaba un registro numérico con este código: H/número consecutivo/R.W. [Véase imagen 3]

Equipo fotográfico y placas de vidrio

No hay un dato exacto del tipo de cámaras de fuelle que empleó Welch, pero dentro de la citada época destacan los modelos J. Lancaster, Geniolandia y Early Plate. Las pesadas cámaras que utilizaba, con sus robustos trípodes de madera y grandes placas de cristal y la exposición relativamente larga que requerían, favorecían la fotografía de estudio y campo. Welch se llevaba su engorroso equipo a los rincones más salvajes y ventosos de Irlanda y tenía que resolver problemas aparentemente imposibles. No sólo revelaba e imprimía él mismo en condiciones primitivas en el laboratorio de la calle Lonsdale, sino que muchas de las planchas se retocaban minuciosamente para eliminar manchas y resaltar los rasgos que deseaba destacar. Siempre estaba probando nuevas emulsiones y dispositivos. [Véanse imágenes 4, 5, 6 y 7]

Los diarios contienen referencias a las cámaras y objetivos que utilizó. Al principio se hizo cargo de las grandes placas de 10 X 22 pulgadas (25.5 x 56.2 cm), pero en 1885 obtuvo el tamaño más manejable de 81/2 X 61/2 pulgadas (21.4 x 16.6 cm) y observó que la exitosa venta de las impresiones que hizo ese año ante la visita del entonces Príncipe de Gales[4] demostró su eficacia. La mayoría de las fotografías antiguas anteriores a 1894, fueron tomadas con los objetivos simétricos portátiles de 7 y 10 pulgadas, pero las placas de 81/2 X 61/2 pulgadas vinieron a revolucionar el trabajo fotográfico.

Hacia 1900 utilizó placas Castle y más tarde Imperial. en 1912 utilizó por prime-

4 Edward VII (Sandringham, 1841 - Londres, 1910). Rey de Gran Bretaña e Irlanda.

Imágenes 4, 5, 6 y 7. Equipo fotográfico y tripie

ra vez las nuevas placas Hydra de la Paget Plate Co., Welch llegó a comentar: "Las placas Hydra fueron un regalo del cielo para cualquiera fotógrafo que emprendiera un tipo de trabajo tan variado como el mío, exterior e interior, científico, industrial, de ingeniería y comercial, etc. Su latitud[5] es maravillosa, he dado cuatro o cinco veces la exposición correcta, en caso de duda, con éxito". En la impresión utilizaba lo que él llamaba "el proceso de platinotipia[6] absolutamente permanente". Sus mejores fotografías tienen una claridad asombrosa.

Las placas de vidrio fueron utilizadas como soporte antes que la película fotográfica. Se aplicaba una emulsión sensible a la luz a una placa de vidrio. Esta forma de material fotográfico desapareció del mercado de consumo en gran medida en los primeros años del siglo XX ya que se introdujo el uso de películas que presentaban menor fragilidad y otras ventajas. Sin embargo, las placas fotográficas continuaron utilizándose por la comunidad astronómica profesional hasta la última década del siglo XX, ya que estas placas pueden quedar impresionadas en el orden del 2% de la luz recibida y ofrecen un alto grado de resolución.

Las placas de cristal ofrecían una calidad superior a las películas en algunos campos de investigación ya que eran más estables y menos propensas a doblarse o distorsionarse, especialmente en los formatos de gran tamaño para obtener imágenes de un amplio campo.

La construcción del Titanic a través de la mirada de Welch, una visión sin retorno

Welch fue contratado como fotógrafo oficial para varias empresas industriales importantes de Belfast, como el astillero Harland & Wolff[7], cuyo servicio trabajó durante veinte años, documentando las construcciones de buques encargados a la firma naval entre ellos, precisamente el RMS Titanic.

Siendo construido entre 1909 y 1912 con el número 401 en los astilleros de Harland & Wolff de Belfast, el Titanic constituía el segundo buque de un trío de grandes

5 Capacidad de un soporte de admitir variaciones en la exposición sin que se vea afectada la imagen resultante, es decir: que se pueda recuperar sin pérdidas apreciables al revelar. Se determina por un nivel superior (de sobreexposición aceptada) e inferior (de subexposición).

6 Antiguo procedimiento fotográfico que obtiene copias monocromas por contacto en materiales sensibilizados con sales de platino y hierro, tras un revelado con oxalato.

7 Harland & Wolff, cuyo presidente era William James Pirrie.

transatlánticos (siendo el primero el RMS Olympic[8] y el tercero el HMHS Britannic[9]), propiedad de la compañía naviera White Star Line610, conocidos como la clase Olympic. El proyecto de la construcción de los barcos fue aprobado el 31 de julio de 1908. [Véanse imágenes 8 y 9]

El trabajo de composición da muestra del paisaje urbano y fabril de los astilleros y de la evolución en la construcción del casco del Titanic en sus diferentes vistas. Mucho le ayudó a R. J. Welch haber montado la cámara en un tripié, ya que los objetos no implicaban movimiento y las inmensas estructuras contenían gran cantidad de detalles, en esta serie la monumentalidad era uno de los objetivos y quizá como en otra época podríamos imaginar la construcción de una especie de caballo de Troya. [Véanse imágenes 10, 11 y 12]

Previo al estallido de la Primera Guerra Mundial[11], el Reino Unido era uno de los especialistas en astilleros y armado de barcos junto con Francia, Alemania y Rusia, el entorno industrial en Irlanda era el momento idóneo para ser captado por la cámara de Welch: máquinas gigantescas, estructuras con salientes bocanadas de vapor y complejas formas de aspecto industrial en el entorno, nos llevan al imaginario propio de la ciencia ficción. [Véanse imágenes 13, 14 y 15]

La mano de obra especializada en el entorno de los astilleros fue recreada por R. J. Welch, representar la monumentalidad

8 La construcción del RMS Olympic iniciada en 1908 y fue botado al mar en 1910.

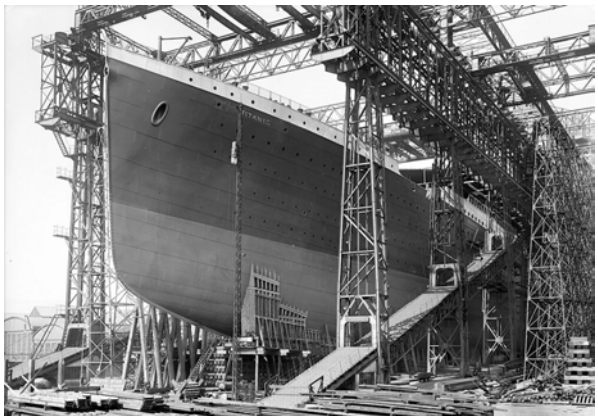
9 La construcción del HMHS Britannic comenzó en 1911 y fue botado al mar en 1914.

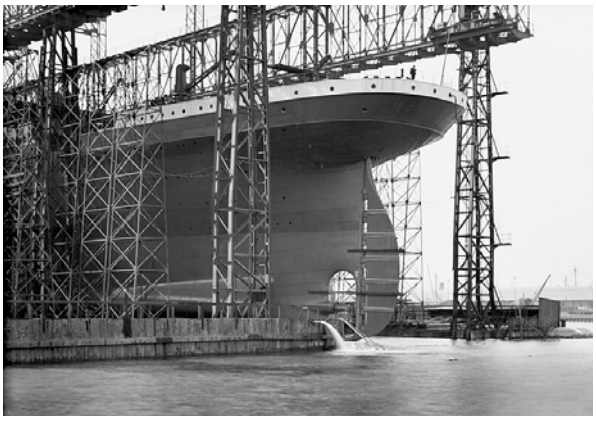
10 White Star Line cuyo presidente era Joseph Bruce Ismay.

11 La Primera Guerra Mundial se desarrolló en Europa entre los años 1914 y 1918.

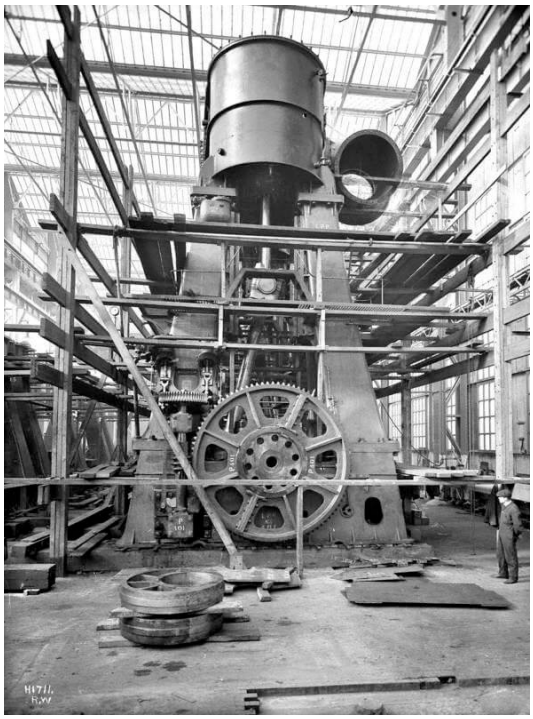
Imagen 8. Oceanic Steam Navigation Company, conocida como White Star Line.

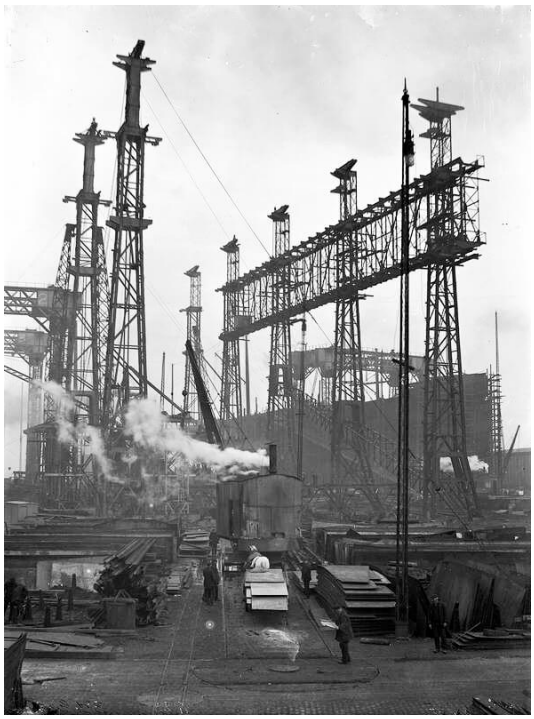
Imagen 9. Harland and Wolff Heavy Industries Limited.





Imágenes 10, 11 y 12. Vistas de la construcción del Titanic

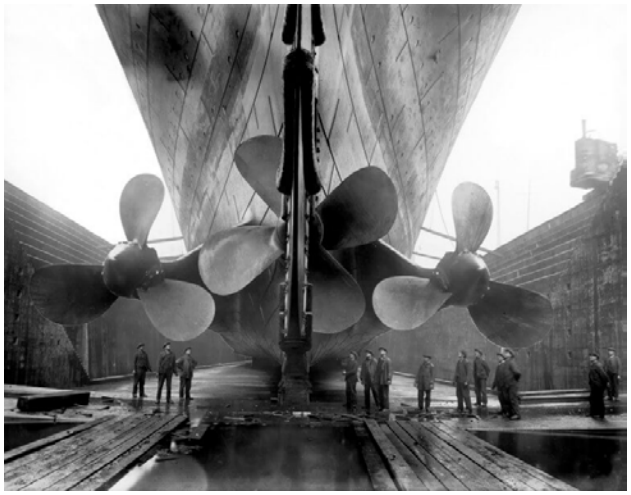


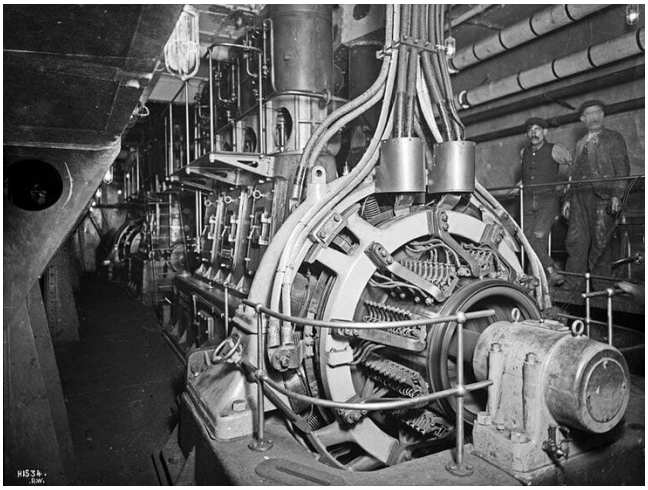


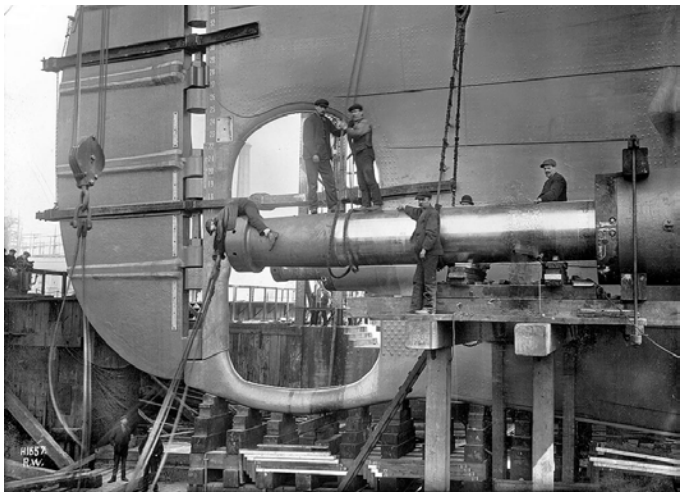
Imágenes 13, 14 y 15. Aspectos de los procesos constructivos del Titanic.

de la industria junto con el tamaño de las personas es quizá una de las primeras series en la historia de la fotografía, la técnica de obturación captada a 1/15 o 1/30 de segundo, en su momento no era la mejor por el tipo de lentes de la época, en ese sentido, en varias fotografías aparecían los trabajadores "barridos" (o en movimiento borroso), en términos fotográficos, ese resultado no significa haber cometido un error, por el contrario, otorga la sensación de continuidad a una acción, la congela y la vuelve eterna. Capta exacta dimensión del hombre frente a la magna construcción, el barco "indestructible", la esencia de los esfuerzos de la época industrial registrada en las imágenes en blanco y negro. [Véanse imágenes 16, 17 y 18]

El estilo de decoración principalmente en las habitaciones de la clase alta en el Titanic fue el Renacentista Italiano asemejando al del siglo XIV, maderas de tipo roble, sauce o nogal eran los materiales para crear los muebles de las habitaciones con el estilo de ornamentos florales, aunque –







Imágenes 16, 17 y 18. Trabajadores en la construcción del Titanic

en contrapunto– también la decoración de espacios como los gimnasios era sobria, adelantándose –tal vez– al minimalismo que ya asomaba en aquella época. R. J. Welch registró composiciones en sus imágenes fotográficas aprovechando la luz natural con la intención de rescatar los finos detalles con los que fue decorado el Titanic en cada recinto, mostrar calidez y suntuosidad. [Véanse imágenes 19, 20 y 21]

Welch captó con su cámara todas las fases de la construcción del Titanic en el momento y auge de la industria marítima de Gran Bretaña, aspecto fundamental de la vida moderna. La composición y dimensión de sus fotografías en blanco y negro con el tema de maquinaria y los trabajadores, fue el entorno histórico y efervescencia política que se gestaba en Irlanda entre Unionistas y Nacionalistas entre una guerra civil y previo a la Primera Guerra Mundial. [Véase imagen 22]

Finalmente, tras un arduo y prolongado trabajo como fotógrafo, Robert J. Welch falleció en Belfast, Irlanda del Norte el 28 de septiembre de 1936. Su labor es testimonial del arranque del siglo XX, la etapa del auge de la industrialización y del afán de dominar todo el orbe con la construcción de monumentales y complejas maquinarias. ¶

Fuentes de consulta

- Chirnside, M. (2014). Olympic, Titanic, Britannic: An Illustrated History of the Olympic Class Ships. The History Press. Cheltenham.
- Evans E. E. & Turner, B. S. (1977).

Imágenes 19, 20 y 21. Aspectos de los interiores del Titanic

Imagen 22. Los trabajadores irlandeses camino a la labor en los astilleros.

Ireland's Eye - The Photographs of Robert John Welch. Blackstaff Press. Belfast

- Foto & Video. Enciclopedia Práctica de la Imagen 8 Volúmenes. (1992). Editorial RBA. Madrid.

- Bolaños, N. (2013, 27 de noviembre) Titanic, El Nacimiento de una Leyenda. [Video] https://youtu.be/bZ1iP2IVfPA

Imágenes y textos en estado de trauma. Apropiación e interpretación

> *Ahora nos ocupamos de fotografías sometidas a un estado de trauma*
> *Xavier Antich*
> *Revelaciones. Dos ensayos sobre fotografía*

Por Elizabeth Casasola Gómez.

A veces solo tenemos lodazales en la imagen, los destellos no te aseguran nada. Como la mariposa de Didi-Huberman, sobre la pregunta de los poderes de lo falso y si acaso sería mejor dejarlas pasar, y pasar a algo más serio[1]. La imagen no es inmediata ni nos responde fácilmente. Para Deleuze y Benjamin, la imagen no está en presente, la imagen es candente, arde. Es una marca que nos hace volver y sin embargo siempre hay una imagen que nos falta[2], miramos al ausente, se ve venir, se prevé la dirección del espíritu.

Reconocemos los lugares sin certezas. Es imaginación, extrañar, es sueño, esperanza, anticipación, tal vez forzada luz[3], lo crudo, más tarde, de viaje, nítido[4]. Admitir que toda imagen es dialéctica, nos compromete a pensar lo que sujeta o nos suelta de ella, la inestabilidad de aparecer, desaparecer y reaparecer.

Río Escondido es una película de 1948 dirigida por Emilio "El Indio" Fernández y protagonizada por María Félix, en el papel de la profesora Rosaura que por mandato del presidente del país es enviada a alfabetizar a un pueblo que se encuentra bajo el poder de un cacique. Aquí pregunto, sobre las imágenes ya producidas, por los tiempos; este es el cielo sobre el que la(s) historia(s) se inscriben ¿Qué es aquello que nos indica un encuadre? ¿Es que el formato de 35 mm es suficiente para contar la(s) historia(s)? A partir de encuadres de la película Río Escondido, vuelvo a recortar, estas son imágenes que están sobre el índice que vuelvo invisible, que vuelvo a montar en un tiempo otro.

1 Didi-Huberman Georges. (2012). Arde la Imagen. México. Serieve. P. 12.

2 Quignard, Pascal. (2015). La Imagen que Nos Falta. México. Edicionesve.

3 Reina Palazón (Trad.). Paul Celan. Trotta. Obras Completas. P. 316.

4 Reina Palazón (Trad.). Paul Celan. Op. cit. P. 321

Imagen 1. Elizabeth Casasola. Río Escondido. Díptico 2. 2022. 150 x 100 cm

La serie consta de ocho dípticos. Estas son imágenes de gran formato, anulan la base, el territorio infértil, un cielo de pixeles que proviene de una plataforma digital de baja resolución; parecen desatarse de aquel destino, anular para crear interzonas que construyan otras condiciones de posibilidad. Parece que hemos olvidado todo y que estamos demasiado lejos del paisaje, "demasiado cerca y demasiado lejos para que el paisaje sea neutral"[5] y sin embargo es que sí estamos demasiado cerca[6], a pesar de lo irreconocible está la singularidad de la nostalgia del paisaje. [Véase imagen 1]

Paisajes, imágenes que devienen de la falla del Estado mexicano y que evidencian el presente. No es un querer librarse de la experiencia, es que todo lo que ha sido, ya ha desaparecido, y esto es apenas lo más inmediato de sostener. Ya lo adelanta Edwin Culp, hay trabajos anteriores que tratan de "borrar la violencia ejercida contra la resistencia al lucro económico, las imágenes de paisajes se convierten en la evidencia misma del borramiento. No renuncian al paisaje como si fuera un velo fraudulento que habría que rasgar para encontrar la verdad; más bien insisten en la superficialidad; de la superficie y sus tensiones"[7]. La oscuridad de los paisajes, cielos negros, espesas nubes que levantan olvidos, resuenan ecos, luces inciertas apenas aparecen. Imágenes digitales, tan ligeras que nos obligan a su materialización, la superficie ennegrecida una vez más.

Apropiarse del cielo como único testigo, de aquello que no se puede ver, que se desea olvidar, que incluso es anulado ya en las fotografías de prensa. En el proyecto Migrantes, vuelvo sobre los cielos de las imágenes que la prensa utiliza para informar sobre la muerte de migrantes que intentan cruzar los paisajes, territorios estériles. En ocasiones la imagen es la misma para varios medios, en otras se recu-

5 Culp, Edwin. Landscape of Dissaperance, Performance Research, 24:7, P. 20.

6 Demasiado Cerca. Me encuentro en un sueño, en la orilla izquierda del río Sena ante Notre-Dame. Yo estaba ahí, pero en realidad no había nada que se pareciera a Notre-Dame. Un macizo edificio de ladrillo sobresalía un poco por encima de un alto revestimiento de madera. Pero yo me encontraba subyugado, pues me subyugaba la nostalgia. La intensa nostalgia de París, donde me encontraba en el sueño. Pero, entonces, ¿a qué se podía deber esa nostalgia? ¿De dónde procedía pues su objeto, desfigurado e irreconocible? Lo que pasaba era que en el sueño me había acercado demasiado al objeto. La singular nostalgia que aquí me saltó, en el corazón de aquel objeto que me provocaba mi nostalgia, no era la que entra desde lejos a través de la imagen. Era sin duda la feliz nostalgia que ya ha atravesado por entero el umbral de la imagen y de la posesión, y ya sólo conoce la fuerza del nombre a partir de la cual vive lo amado, y lo cambia, rejuvenece y envejece, y, carente de imagen por completo, es refugio de todas las imágenes. En. Benjamin, Walter. Sueños. Abada Editores. Madrid. P 49.

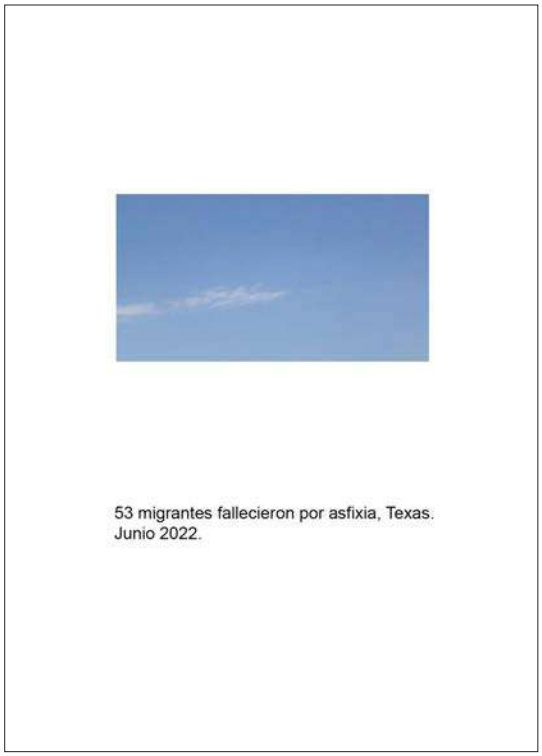
7 Culp, Edwin. Landscape of Disapperance, Performance Research, 24:7, P. 20.

rre únicamente a fotografías de archivo, donde ya no parece necesario atestiguar el evento y otras donde simplemente no hay imagen. Los pequeños fragmentos los acompaño con el número de migrantes que fallecieron, la ubicación y la causa de la defunción. [Véanse imágenes 2 y 3]

Ya los mismos diarios repasan dentro de los archivos, se apropian, adecuan las imágenes. Lo mismo hacen Serge Daney y Christian Caujolle durante el conflicto de Irán e Irak en los años 80 publicando en el periódico Libération dos fotografías con elementos similares. La primera era una imagen de la Primera Guerra Mundial y la segunda sí pertenecía al conflicto del que se citaba en el periódico en ese momento. Joan Fontcuberta dice al respecto de esto "ambas correspondían fidedignamente a las expectativas de los lectores, que no advirtieron ninguna anomalía... hay suficiente con los estereotipos gráficos que respondan a un índice de modelos de noticias"[8].

Los periódicos actúan con estos estereotipos, pero incluso algunos al no presentar una imagen podríamos indicar un velamiento, olvido, incluso la incapacidad de nombrar al otro, subalterno, migrante, indocumentado. En el proyecto Migrantes, dejo ese hueco, destaco la ausencia de la imagen, aquello que falta dos veces en la nota y en la vida. "Lo que desaparece no es completamente invisible... y lo que reaparece de repente... tampoco es completamente visible con toda evidencia y toda estabilidad... capaz, en todo momento, de volver a desaparecer"[9].

Señalar el velamiento, es una estrategia de visibilización. En Estela Sobre la Escri-



Imágenes 2 y 3. Elizabeth Casasola. 53 Migrantes y 4 Migrantes 2022. 14 x 10 cm

8 Fontcuberta, Joan. El Beso de Judas. Fotografía y Verdad. GG. Barcelona. P. 130.

9 Didi-Huberman, George. Lo que vemos, lo que nos mira. Buenos Aires. Manantial. P. 62.

tura Académica, trabajo sobre un texto académico sobre la representación de la violencia, los feminicidios, la desaparición forzada de las mujeres y las estrategias artísticas de visibilización; que ha sido escrito por un hombre que, posteriormente, en una emisión de radio de la misma universidad para la que ha escrito este artículo, violenta a las mujeres. La acción no es borrar, no es olvidar, ni quitar del panorama académico, ni artístico, la acción es justamente visibilizar la violencia que ha ejercido. [Véase imagen 4]

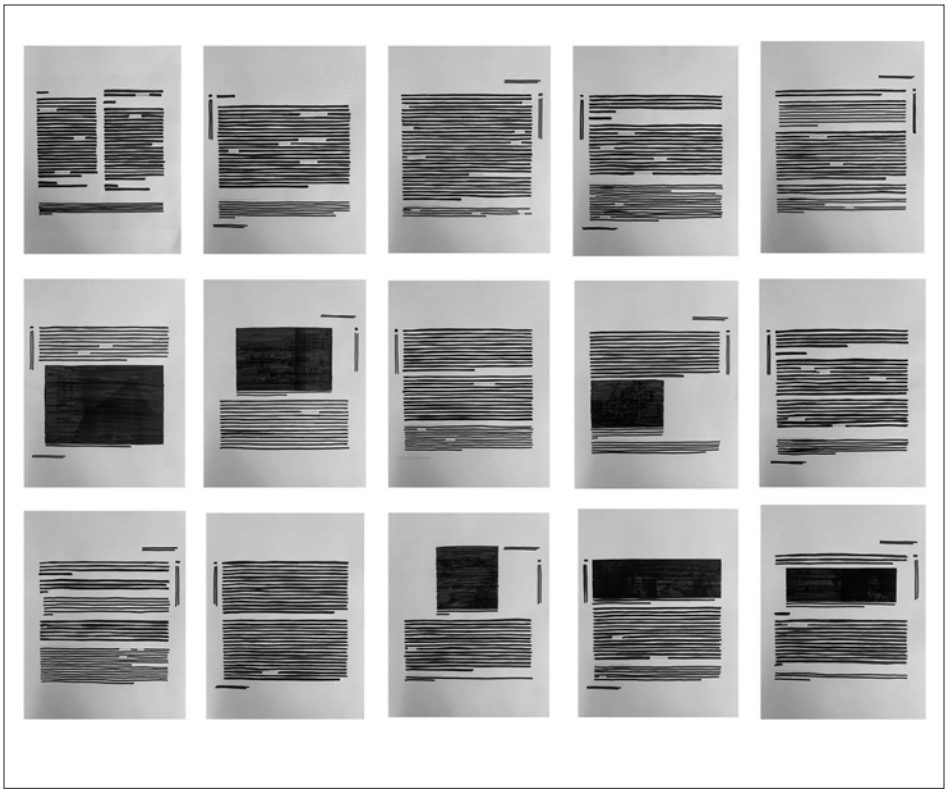


Imagen 4 Elizabeth Casasola. Estela sobre escritura académica. 15 hojas de texto intervenido, tamaño carta.

Nombrar, exponer nuestras relaciones desde la lengua, la escritura como manera de testificar y documentar los destellos luminosos. Nuestras relaciones, interpretar, apropiarse de la Consanguinidad, como Rafa Sendín, donde se extrae 25 cc de sangre y a la que se le añade anticoagulante, él escribe, sella con su sangre sobre pliegos de papel Moulin du Roy/Canson nombres de artistas; cada nombre, cada una, cada pliego responde a la vinculación con su trabajo. De este modo, certifica en la estampa la afinidad con Marina Abramović, Janine Antoni, Diane Arbus, Louise Bourgeois, Tania Bruguera, Francesca Woodman, Clause Cahun, Camill Claudel, Lygia Clark, Tracey Emin, Julia Espínola, Valie Export, Esther Ferrer, Andrea Fraser, Coco Fusco, Regina José Galindo, Dora García, Nan Goldin, Renée Green, Eva Hesse, Nancy Holt, Frida Kahlo, Yayoi Kusama, Barbara Kruger, Louise Lawler, Zoe Leonard, Sherrie Levine, Vivian Maier, Teresa Margolles, Ana Mendieta, Fina Miralles, Alice Neel, Itziar Okariz, Yoko Ono, Meret Oppenhein, Lotty Rosenfeld, Martha Rosler, Angeles Santos Torroella, Cindy Sherman, Laurie Simmons, Taryn Simon, Jo Spence, Carolee Schneemann, Gillian Wearing, Hannah Wilke, Emma Wolukau-Wanambwa y Unica Zürn. [Véanse imágenes 5 y 6]

La forma de referirse a ellas, y sobre todo que aquella acción nombrara solo a mujeres artistas me hizo aceptar la ocurrencia o partitura de Rafa Sendín, la interpretación de la pieza Telediario; donde se debía conectar la aplicación de dictar texto de iphone para transcribir el telediario, por ejemplo, el de Tele5, con anuncios incluidos, una vez terminado; el texto resultante será el significado subliminal de la ocurrencia. La idea había surgido consultando el trabajo de Gretchen Bender, So Much Deathless, expuesto en la galería neoyorkina Metro Picture. En la imagen se

Imágenes 5 y 6. Rafa Sendin, Consanguinidad (2,11), 2018. Sangre sobre papel Moulin du Roy/Canson 30 x 40 cm

ve un monitor que emite Fox News y sobre él un texto Narcotics of Surrealism. Pregunté a Rafa si era posible hacer la pieza, pero no desde la aplicación, quería hacerla mecanografiando el telediario completo, y si este podía ser un programa mexicano, que me fuera común. Él aceptó.

La acción no solo recordaba mi paso por el taller de mecanografía en la secundaria, un instituto de mujeres donde la enseñanza técnica básica y única solo era taquimecanografía como un trabajo para el futuro posible, como agregado existía arte, que incluía danza, una manera de tener conocimiento un poco más amplio para conversar con otras mujeres mientras los esposos hablaban de negocios. La tarea de le mecanografía, de hacer el documento que era dictado por el otro, fue una labor subordinada a las mujeres, apropiarse, reapropiarse del destino.

La estela de los párrafos anteriores visibiliza esas relaciones particulares que nos acercan a los textos, a las imágenes para interpretarlos y apropiarlos. Tras varias acciones y pieza interpretadas para Rafa Sendín en la exhibición Interpretación Colectiva en la galería Nunca Nadie Nada No, es Sobre la Escritura, un texto que he realizado para el catálogo de dicha exposición y una pieza que el mismo Sendín pide interpretar. [Véase imagen 7]

Nos apropiamos, interpretamos no solo desde nuestras relaciones personales, ya en Río Escondido entendemos que la narración, la(s) historia(s) que ocurren en el paisaje nos afecta(n). Paisajes en falla, dibujados desde otro sketch, copiados, escaneados, paisajes de un diario, de una compañía, un piso compartido, la vida compartida. Castelló 107. Los cuadros que están en el departamento que comparto con los otros rommies, se vuelven parte de nuestro paisaje, una pintura en mi habita-

Imagen 7. Rafa Sendín, 2022. Interpretación libre por encargo. Interpretación. Elizabeth Casasola. Documento Word (Sobre la escritura-2.docx). Páginas 11, Palabras 1700. Caracteres (sin espacios) 9039. Caracteres (con espacios) 10601. Párrafos 159. Líneas 296. Fotografías 10.

ción y varios grabados en el pasillo. Cada visita, se queda extrañada frente a ellos. En las imágenes se ven pequeñas notas sobre la interpretación anterior. Ahora son nuestros. Los escaneo e imprimo. [Véanse imágenes 8 y 9]

Las voces, los escenarios, de ellos, de mis amigos, devienen en mí. Se vuelcan completamente en unos días. "¿Por qué no podría resumirse todo únicamente en saber a quién frecuento? Debo confesar que este último término me desorienta, puesto que me hace admitir que entre algunos seres y yo se establece unas relaciones más peculiares, más inevitables, más inquietantes de lo que yo podría suponer"[10] "... puesto que hablar es siempre de algún modo el habla de un extraño a través de uno mismo y como un mismo, la reiteración melancólica de un lenguaje que uno nunca eligió, que uno no considera ins-

10 Breton, André. Nadja. Cátedra.

Imagen 8. Elizabeth Casasola. Castelló 107, 5, Pasillo, 2022. Escaneo de original e impresión digital, 43 x 30 cm. Dibujo por David Roberts, desde un sketch de Richard Ford, grabado por J. I. Willmore.

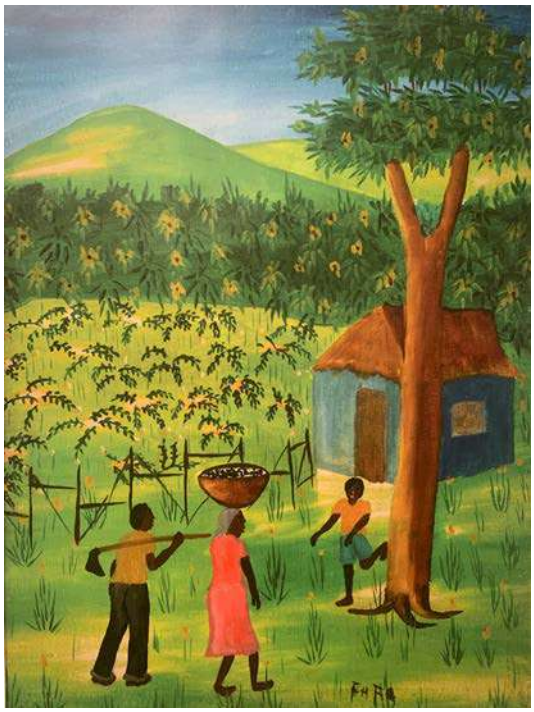


Imagen 9. Elizabeth Casasola. Castelló 107, 1, Habitación, 2022. Escaneo de original e impresión digital, 43 x 30 cm.

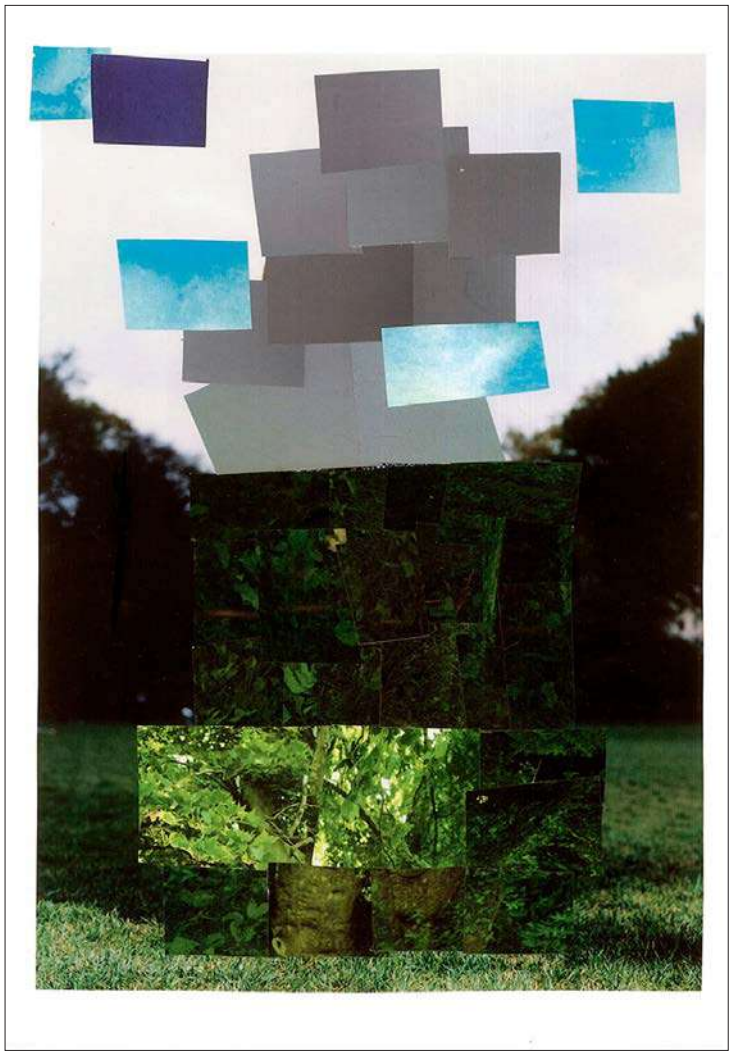


Imagen 10. Elizabeth Casasola. Sin Título, 7. 2022. Papel de acuarela, libre de ácido 240 x 300mm de 300g, recortes de revista.

trumento que quisiera ampliar, pero esa misma persona es utilizada, expropiada, por decirlo de algún modo, como la condición inestable y continua del uno y el nosotros"[11].

En los paisajes de Javier Riera, la conversación con Marcos Giralt y Tiempo de Vida, se apropia e interpreta su propia historia, donde el mismo Riera aparece. Los ecos de todos, la condición no es inestable, es reapropiarse del destino. Han elaborado el paisaje; el espacio ha sido intervenido por diversas construcciones, por luces; en su imaginario, el mío; la naturaleza, la materia de la imagen, vuelve a intervenir, intenta regresar y reapropiarse del lugar a partir de estas diversas capas que se han creado. Referencias de cientos de senderos está tomando la producción. [Véanse imágenes 10 y 11] ¶

11 Butler, Judith. Cuerpos que importan. Argentina. Paidos. 2014.

Imagen 11. Elizabeth Casasola. El Jardín de los Senderos que se bifurcan. 2022. Hojas de revista de distintos gramajes.

Referencias

- Benjamin, W. (2011). Sueños. Madrid. Abada Editores.
- Breton, A. (2004). Nadja. Madrid. Cátedra.
- Butler, J. (2014). Cuerpos que importan. Barcelona. Paidós.
- Culp, E. (2020). Landscape of Disapperance, Performance Research, A Journal of the Performing Arts, Volume 24, 2019 - Issue 7.
- Didi-Huberman G. (2012). Arde la Imagen. México. Serieve.
- Didi-Huberman, G. (2010). Lo que vemos, lo que nos mira. Buenos Aires. Manantial.
- Fontcuberta, J. (1997). El Beso de Judas. Fotografía y Verdad. Barcelona. Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. y Antich X. (2020). Revelaciones. Barcelona. Gustavo Gili.
- Quignard, P. (2015). La Imagen que nos falta. México. Ediciones Ve.
- Celan, P. (2020). Obras Completas. Madrid. Trotta Editorial.
- Yates, S. (2002). Poéticas del espacio. Barcelona. Gustavo Gili.

Constantes visuales básicas de la selfie.

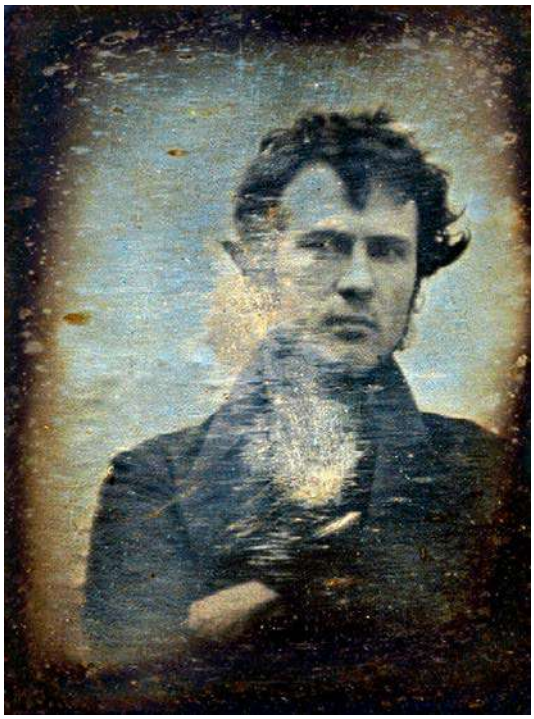
La misma gata, pero revolcada...

Por Tiberio Zepeda Prats.

Comprender la fotografía como un modo de creación y expresión visual implica entender y aplicar una serie de conceptos relacionados con el lenguaje fotográfico, no obstante, quien se hace una selfie no necesariamente los conoce y a pesar de ello, los aplica de forma intuitiva.

Hacerse fotografía a uno mismo es una actividad tan antigua como la fotografía misma, el primer autorretrato registrado lo hizo Robert Cornelius[1] en 1839, apenas unos años después del descubrimiento de la fotografía por Nicephore Niepce.

La técnica, desde ese entonces, ha tenido algunas variantes, sin embargo, en esencia se conservan las constantes visuales básicas, aunque el nombre ahora es distinto, en la actualidad le llamamos selfie, como un modo de darle cierto halo de universalidad envuelto en este ambiente postmoderno en el que pareciera que todo se tiene que nominar bajo el idioma inglés como si esto autentificara su existir, aunque la realidad es que como dirían las abuelas... "de todos modos, Juan te llamas", autorretrato o selfie tienen una intención similar y constantes visuales que lo hacen inteligible.



Robert Cornelius, primer retrato registrado en la historia, técnica daguerrotipo, 1839

De este modo, resulta claro que la intención de una selfie, más que mostrar

1 Robert Cornelius (Philadelphia, 1809 – Philadelphia, 1893). Empresario estadounidense, pionero en el campo de la fotografía.

un rostro, pretende hacerlo con un sistema corpóreo, la pretensión de la selfie es exponer la corporeidad, comprendiéndose por corporeidad:

> Todo aspecto material captado por los sentidos, es decir, todo grupo de cualidades que nos representamos como estables, independientes de nosotros y puestas en el espacio. Con este término se designa también la dimensión material del ser humano, aunque, según sea la antropología, variará el modo de entender el cuerpo, así como variarán las concepciones morales (Spinsanti en capelli 1).

El encuadre fotográfico

En fotografía, el formato que de manera tradicional se ha utilizado más, es el de 35 mm, que es bastante versátil pues permite el uso de dos tipos de toma (vertical y horizontal). Cada imagen pide su encuadre y la regla de oro que se pueda aplicar es que el fotógrafo tiene que aprender a ver y a elegirlo.

Este formato, de forma tradicional utiliza una proporción de 2:3, aplicando en el formato análogo y conservándose en el formato digital de 35 mm mientras que en dispositivos móviles hay diferentes variantes, como 4:3, 16:9 (Sánchez 10-13) e incluso 1:1, lo cual no es prohibitivo para que los usuarios de dispositivos móviles tengan o no la capacidad de hacer tomas agradables a la vista, incluso pareciera que el conocimiento de las proporciones se convierte en un problema más para aquellos que son conscientes de las proporciones que para quienes usan el aparato fotográfico de manera orgánica.

En la elaboración de selfies no hay opciones sobre el formato, siguen siendo las mismas, esto no limita la creatividad de los fotógrafos, que en ocasiones optan por inclinar la cámara para darle cierta sensación de movimiento a la toma, sin embargo, y a pesar de la inclinación las imágenes se siguen conservando y mostrando en los formatos [Véase tabla 1].

En ocasiones, quien sube fotos a sus redes sociales hace recortes y reencuadres a sus imágenes, llegando a convertir fotografías horizontales en verticales y viceversa, o incluso convirtiéndolas en cuadradas, a pesar de que el formato es modificado siguen calificando en horizontal y vertical.

El ángulo de la toma

Es la inclinación con respecto al suelo, de una línea imaginaria que se genera al fotografiar a un sujeto. En retrato se pueden mencionar cinco ángulos, mismos que se hacen manifiestos en los dos tipos de encuadres que ya se mencionaron anteriormente. [Véase tabla 2].

Horizontal	Vertical	Inclinado H	Inclinado V

Tabla 1. Planos fotográficos, con fotografías de Natalia Velázquez de León Zepeda.

Ángulo	Características	Ejemplo
A nivel	Sucede cuando la lente de la cámara o dispositivo se encuentran a la misma altura de los ojos del sujeto.	
Picada	Es cuando la lente de la cámara o dispositivo se encuentran sobre la cabeza del sujeto.	
Contrapicada	Es una toma en la que la lente de la cámara o dispositivo se encuentran por debajo de la cintura del sujeto fotografiado.	
Cenit	La lente de la cámara o dispositivo se encuentran en posición perpendicular con respecto al suelo.	
Nadir	La lente de la cámara o dispositivo se encuentran en línea recta hacia arriba.	

Tabla 2. Los ángulos fotográficos. Fotografías: Natalia Velázquez de León Zepeda.

El entorno

Este tópico se refiere al espacio donde se realiza la selfie, se recomienda que se busque un escenario neutro para que la relación fondo-figura sea armónica y no compitan uno con otro, sin embargo, la tendencia de las selfies es inversa, pareciera que el fondo es tan importante como la figura, pues el fondo reafirma el estatus de quien se fotografía, nos muestra un poco de quién es, dónde vive y el tipo de lugares que frecuenta. De tal forma que el entorno en la selfie resulta tan importante como la figura principal misma, rompiendo con el paradigma del retrato tradicional, donde se recomienda que la profundidad de campo[2] sea muy baja para que el fondo no

2 La profundidad de campo es la nitidez que tiene la imagen hacia atrás (distancia focal) y hacia adelante (distancia hiperfocal) del punto de enfoque. Se controla con el diafragma de la lente, a mayor apertura, menor profundidad de campo y viceversa. La óptica también influye en este rubro, a mayores ángulos de cobertura (10-50 mm), se da un aumento de las profundidades de campo, las ópticas con ángulos bajos de cobertura (55-1000 mm) disminuyen la profundidad de campo.

tenga nitidez y de esta manera, ayude a resaltar el rostro de quien es fotografiado.

La toma

Este punto se relaciona con el momento justo en el que se hace la fotografía, en términos generales, cundo se hace una selfie no necesariamente se están obedeciendo cánones compositivos, como el de la regla de tercios, no se siguen los ritmos ni las líneas y pareciera que no hay una consciencia de manejo de tono color y contraste.

Por el contrario, hay un buen número de selfies que responden claramente a reglas de composición, esto no tiene que ver necesariamente con que quienes se fotografían a sí mismos investiguen o tengan un conocimiento avanzado sobre temas de composición o sean fotógrafos, más bien, se relaciona con que por un lado hay todo un imaginario colectivo en el que los retratistas imitan las imágenes que ven en diversas redes sociales, pues quieren verse como sujetos a quienes un espectro social les considera famosos, aunque su situación sea muy diferente, pero funcionan como referentes visuales, mientras, por otro lado, abundan las páginas web donde dan consejos sobre cómo tomarse[3] las mejores selfies.

Cabe destacar que tomar o hacer una selfie no resulta una competencia, no se trata de que un concepto sea mejor que el otro, simplemente son distintos, pues el acto fotográfico marca diferentes lenguajes visuales, con diferentes posturas y por supuesto, lecturas semánticas diversas.

3 En este sentido, es importante mencionar que hay diferencia entre tomarse una *selfie* y hacerse una *selfie*, el primer concepto tiene que ver con hacer click de manera repetida hasta lograr la imagen que mentalmente ha percibido quien se autofotografía, mientras que el segundo, se refiere a un acto de consciencia en el que se construye una imagen fotográfica desde cierta postura estética.

Para corroborar esta aseveración, se puede mencionar que en una búsqueda para la investigación doctoral de la que se desprende este apartado, el 3 de septiembre de 2016, se escribió en Google la frase "cómo tomar una buena selfie" y el buscador arrojó 454,000 resultados. En agosto de 2019, se realiza la misma búsqueda, derivando en 5,150,000 resultados y a finales de julio de 2023, el resultado fue de 7,630,000.

La pose o la expresión del modelo

Lo que intenta quien se autofotografía es resaltar su cuerpo por medio de la imagen, misma que, como se mencionó anteriormente, responde a un extenso imaginario colectivo, en el que, por una parte, tratan de imitar a famosos y por otra, siguen las tendencias de las efímeras modas de internet, que dictan las normas del momento.

Las diversas poses de las selfies resaltan lo que cada individuo considera que es su mejor parte, y en este rubro, se puede mencionar que hay tres grandes grupos, el cuerpo, los atributos sexuales y el rostro.

El cuerpo

En fotografía de figura humana el cuerpo es la materia prima, no se trata solo del rostro, es algo integral, donde todo interactúa, creando una interpretación de lo que es la figura humana. Fotografiado en un plano abierto donde se puede apreciar en su totalidad, también se puede tomar por partes, dando cierto énfasis a determinadas zonas con el fin de resaltarlas.

Esto, depende en gran medida de la interpretación o auto interpretación que se tenga de la imagen corporal, siendo la representación del cuerpo que cada persona construye en su mente y la vivencia que tiene del propio cuerpo. (Guimón en Salaberria y Rodríguez, 172). Una cosa es la

apariencia física y otra distinta la imagen corporal, que se alejan de los cánones de belleza pueden sentirse bien con su imagen corporal y de modo contrario, personas socialmente evaluadas como bellas pueden no sentirse de esa manera.

La apariencia física es la primera fuente de información en la interacción social, es la realidad física, y sabemos que la fealdad, la desfiguración, la deformación congénita, los traumatismos, entre otros, aumentan el riesgo de problemas psicosociales de las personas que los padecen (Salaberria y Rodríguez, 172).

Los planos fotográficos en el retrato

Michael Langford, un autor clásico en lo referente a la fotografía, que seguramente ha sido –y será– leído por fotógrafos ávidos de información en lo referente a la composición fotográfica menciona que:

Una fotografía está limitada al formato rectangular o cuadrado impuesto por la cámara. Este marco es un elemento importante en la composición. Puede, por ejemplo, cortar elementos para crear formas nuevas, por lo que es importante la decisión de adoptar un formato horizontal o vertical (Langford 48).

De este modo, resulta de suma importancia seleccionar que es lo que se va a fotografiar, desde que ángulo, con que encuadre y bajo que plano, pues como bien apunta Don Manuel Álvarez Bravo[4]:

> Uno dispara a lo que le gusta y desde el ángulo que le gusta, es muy importante lo que puede percibirse fuera del asunto principal, el corte nunca es arbitrario sino exacto (Álvarez 40).

De esta forma, se puede deducir, que los planos y encuadres no tienen que ver con aspectos técnicos, sino con soluciones estéticas, que pueden partir de un aprendizaje académico y en conciencia o de la intuición de quien se fotografía por el gusto de hacerlo, sin que esto implique, que una opción sea mejor que otra. A continuación, se ejemplifican los diversos planos fotográficos bajo la premisa de que no son concepciones definitivas, pero que existe una especie de tipología que los avala. [Véase tabla 3].

Los atributos físicos

La segunda fase de la fotografía corporal se da con la exaltación de los atributos, como ya se mencionó se pueden aplicar diferentes planos para la realización de este tipo de selfies, en la que mostrar las mejores partes del cuerpo para despertar cierto tipo de erotización tanto en quienes las hacen como en los observadores.

Las imágenes comienzan con ropa y poco a poco se vuelven más atrevidas, primero escotes, luego piernas, vientres planos, hombros y cuello, más adelante se integran los labios, y luego la ropa exterior estorba, tanto la lencería, así como ropa interior masculina hacen su aparición para que esta finalmente se torne tan ligera que también desaparezca. La piel desnuda es fotografiada, el cuerpo se exhibe tal cual con la intención de agradar en primera instancia a quien se fotografía y más tarde a quien observa esa imagen.

Curiosamente, una buena parte de estas imágenes muestran atributos sexuales, pero omiten el rostro con la finalidad de que la persona autofotografiada no sea reconocida. A este fenómeno, José Armario Pérez le llama autopornificación y al respecto comenta: “Una de las convenciones de las fotos de autopornificación es la de no mostrar la cara y los genitales en la

4 Manuel Álvarez Bravo (Ciudad de México, 1902 – Ciudad de México 2002). Fotógrafo y cineasta mexicano.

Plano	Descripción	Ejemplo
Apaisado	Es también llamado *Long shot* y se caracteriza por ser una toma completamente abierta, donde el cuerpo humano solo es parte de una gran toma abierta.	
General	Se trata de una imagen donde aparece el cuerpo completo, sin ningún tipo de corte, puede fotografiarse a una o dos personas, diferenciando la toma bajo el nombre de *one shot* o *two shot*. Este es el plano más lejano para retrato, a partir de este la toma se va haciendo más cerrada.	
Americano	Este plano es heredado del género western del cine, donde era necesario que las pistolas, que iban a la cintura de los vaqueros y llegaban a medio muslo se pudieran apreciar. El plano americano corta la toma justo a medio muslo (aunque se permite que llegue hasta la rodilla) y llega hasta la cabeza.	
Medio	La fotografía va de la cabeza hasta la cintura, aunque, con un rango de tolerancia que va del ombligo a la entrepierna, es muy recurrente en la fotografía de modelos para resaltar su figura.	
Medio corto	También se le conoce como plano de busto o primer plano mayor, la toma se realiza de la cabeza hasta la mitad del pecho, justo a la altura de los pezones, permite aislar dentro del encuadre de la imagen a una sola persona.	
Primer plano	Abarca la cabeza completa con todo y añadidos como sombreros y peinados sin que estos sean exageradamente grandes y llega hasta los hombros. También se le conoce como plano menor o de retrato.	
Close-up	Conocido también como primerísimo primer plano, abarca desde la base del mentón hasta la parte donde termina la cabeza, llegando incluso a cortar parte del cabello, sombreros y añadidos.	
Big close-up	Llamado también plano de detalle, encuadra una parte del cuerpo, sin que sea necesario tomar el rostro.	
Super big close-up	Son acercamientos mucho más íntimos a la imagen, donde el detalle es lo más importante, los encuadres corresponden a espacios sumamente cerrados, como una parte de los labios o un pezón.	

Tabla 3. Los planos fotográficos.

misma foto, lo que da lugar a autofotos de cuerpos sin cara y de partes del cuerpo como torsos, genitales, nalgas, espalda" (Armario, 3-4).

Sobre este tipo de imágenes, Amparo Lasén comenta que forman parte de un juego erótico denominado "intercambio de cromos", en el que las partes muestran o intercambian fotos de sus cuerpos desnudos, respondiendo, burlando o anticipando las peticiones del otro. Sin embargo, este tipo de erotización radica no sólo en la contemplación e intercambio de comentarios acerca de estas imágenes, sino también en el acto fotográfico (Lasén 18).

El rostro

En fotografía de retrato, tal vez una de las partes más importantes del cuerpo humano sea el rostro, mismo que identifica al sujeto fotografiado más que cualquier parte del cuerpo. Este se divide en cinco zonas básicas: la nariz, las dos mejillas, frente-ojos y finalmente boca barbilla.

El rostro tiene un alto nivel de expresividad, mismo que es caracterizado en tres grandes grupos:

- Mirada: esta va de lo cándido y casual a lo retador, lo interesante es que cuando la mirada es más cándida esta es más estudiada y construida, incluso, que cuando es retadora.
- Los labios: hay todo un código en la forma que la boca se coloca, incluso se puede mencionar la tipología de la pose con los labios, misma que se explica y ejemplifica más adelante; ya que han dejado de significar únicamente sensualidad, pues dependiendo de si están apretados, entreabiertos, ligeramente hacia fuera o sugiriendo una suave mordida existe un significado intrínseco.
- Gestos: estos no solo se logran con el rostro, las manos, posición de las extremidades y atributos sexuales comunican algo específico en la imagen.[5] [Véase tabla 4].

Hay que destacar que la investigación realizada es en torno a selfies de semidesnudo y es por ello que los siguientes tópicos van dirigidos a este tipo de imágenes. Así, el análisis del discurso visual partirá justo de la sensualidad que va implícita en el lenguaje del semidesnudo y las selfies de este género que se hacen para Facebook.

5 Se presenta los tipos de pose de rostro, con información tomada en línea de aprenderinternet.about.com.

La ropa ¿por qué nos vestimos?

Los estudios antropológicos sobre el tema aún no determinan si esta acción correspondió al instinto por tratar de cubrirse del frío o si se trataba de una costumbre en la que se buscaba diferenciarse de los demás miembros de la manada con el fin de establecer una jerarquía. Lo que es una realidad es que cuando el ser humano cubre su cuerpo se da inicio una era en la que la forma de hacerlo muestra al ser humano de una manera distinta a los demás, sustituyendo el pelaje de los animales por pieles y más tarde telas que permitirían al hombre salir de las zonas tropicales para tomar como propio el mundo y así convertirse en la especie dominante del planeta.

Uno de los primeros testimonios del uso de ropajes, se remonta al Paleolítico, las pinturas rupestres de la cueva de Cogul[6], en Lérida dan testimonio de ello, mostrando a mujeres vestidas con pampanillas de pieles.

Al respecto, Alicia Michavila, indica que ya en las postrimerías de la civilización, el deseo de engalanarse fue anterior a la idea de cubrirse, pues las civilizaciones antiguas surgieron alrededor de los valles fértiles de los ríos Éufrates, Nilo e Indo, que eran regiones tropicales donde el frío no era un motivo para vestirse.

Resulta conveniente dejar claro que una buena parte de la vida del ser humano gira alrededor de sus ropajes, incluso es tan importante que a partir de estos, hay un discurso visual en las sociedades donde vestirse y ataviarse es una necesidad, pu-

6 La Roca de los Moros del Cogul, en las Garrigues, es un yacimiento clave para el estudio del arte rupestre. Declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, es considerado uno de los yacimientos más importantes y conocidos de la península Ibérica. https://www.catalunyamagrada.cat/es/lugares/la-cueva-de-los-moros-del-cogul-un-espacio-nic_43953102.html

Pose	Características	Ejemplo
Duckface	En este tipo de imágenes la intención es que los labios y la mirada sean sensuales, sin embargo, el gesto de los labios debe ser sutil, pues de otra manera, la boca se ve tan exagerada que se da un salto de la sensualidad a lo ridículo.	
Eyebrup	Solo para aquellas personas que pueden levantar y mover las cejas de forma independiente, hace lucir un rostro más sofisticado, en México, esa pose la hizo inmortal María Félix en la época de oro del cine nacional.	
Fishgape	La pose es básicamente la misma que la *sparrowface*, pero con la variante de que se muestran los dientes, se volvió popular en 2015 y se convirtió en el némesis de la *duckface*.	
fishlips	Consiste en separar ligeramente las mandíbulas y meter o chupar las mejillas en el hueco que se logra con esta acción, de esta manera, se obliga a los labios a simular la boca de un pez, resultando una pose divertida.	
Frogface	Se muestra la lengua imitando a una rana, la cantante Miley Cyrus acostumbra a hacer esto cuando posa de manera "informal" ante las cámaras de medios que ocupan fotografía y video para ilustrar sus notas informativas.	
Kissfie	Es todo un clásico, quien se fotografía lo hace como lanzando un beso a la cámara, esta pose tiene la gran ventaja que, al hacer la mueca del ósculo, los pómulos se afilan dando la sensación de un rostro más afilado.	
laddedeyes	Se trata de una toma con los ojos entrecerrados, que resultan retadores y/o seductores, generalmente se le combina con labios entreabiertos para que el mensaje sea más directo.	
partedlips	Se hizo viral debido a que las modelos y actrices la usan de manera cotidiana, la justificación de la pose es que hace que quien se fotografía se vea más refinada, sofisticada e interesante.	
sidesmilie	La sonrisa de la *selfie* se hace ligeramente hacia un lado, este tipo de tomas se caracteriza por realizarse justo del lado en que se sonríe en un ángulo de picada entre los 35 y 55º.	
Smize	Se caracteriza por "sonreír con los ojos", se entrecierran los ojos y se elevan las cejas, se intenta la boca aparezca tan neutral como se pueda. Fue impuesta en 2009 por Tyara Banks en el reality show America's Next Top Model.	
Sparrowface	Tiene sus inicios en Japón y consiste en abrir los ojos tan amplios como se pueda con la intención de lograr una mirada inocente, posterior a ello, se fruncen los labios dejando al centro un hueco, esto para representar el gesto de un gorrión piando.	

Tabla 4. Poses de rostro para selfies con fotografías de Natalia Velázquez de León Zepeda.

diéndose mencionar que un momento de la vida en el cual todos podemos aspirar a cierto tipo de igualdad como seres humanos es justo cuando estamos desnudos, haciendo hincapié en la equidad humana, pues como individuos, aun en la desnudez, hay grandes diferencias que saltan a la vista.

Si se cuestiona por qué el ser humano usa ropa, se puede responder que es para cubrir carencias de nuestra naturaleza, somos animales desnudos carentes de un pelaje o capa suficientemente gruesa de grasa que nos proteja del frío, las prendas cumplen la función de un termostato artificial.

En las imágenes que se van a estudiar, algo tapa la piel, aunque de forma paradójica, revelan justamente aquello que cubren y lo hacen más deseable. La ropa, pareciera que es algo trivial, finalmente todos nos vestimos, pero para ello se realiza todo un ritual, en el que se selecciona la ropa que se usará, nos hacemos una imagen mental de cómo nos veremos y finalmente "nos enchulamos con nuestros trapos" con la finalidad de agradarnos visualmente, pero con la firme convicción de ser agradables a un tercero.

En este orden de ideas, la ropa, es pues, una herramienta que permite al individuo dejar ver quién es, cuáles son sus señas de identidad, los grupos sociales con los que presenta afinidades, formando parte importante de la relación que se entreteje con otros sujetos.

Cada vez que nos vestimos preparamos nuestro cuerpo para la comunidad, intentando su aceptación tanto social, sexual como laboral. Desde la sociología los estudios sobre la indumentaria deben centrarse en el uso de las prendas, en qué contextos se convalida el mismo, qué significados adquieren, qué representan simbólicamente, y cómo el cuerpo se prepara para las diferentes relaciones sociales en las que participa (Castro, 1).

Lo revelado o develado

Pareciera ser que la ropa como tal, es una barrera que no permite ver a la persona que hay bajo esta, apenas mostrando una parte de piel desnuda, pequeñas porciones del cuerpo, no obstante, en una especie de analogía, la ropa nos da una idea del cuerpo que cubre, revelando partes de ello, la silueta, las formas, los volúmenes, en fin, devela lo que hay sin mostrarlo de facto.

Sin embargo, la ropa no solamente revela el cuerpo, va más allá, pues expone una serie de signos semióticos, donde la moda es un lenguaje de signos, un sistema no verbal de comunicación, que trasciende y supera a la mera confección, las texturas y formas, pues habla por sí misma. Roland Barthes7 aborda precisamente la moda como sistema de signos, y la expone desde una visión estructuralista, que cada signo tiene sentido y un significado específico en función del escenario del cual forma parte.

Lo oculto

Este tema va de la mano con aquello que no se ve en las imágenes, lo que es cubierto por ropa, las manos o el cuerpo mismo, que no permiten ver ciertas zonas del mismo. Las partes que no se ven se convierten en objeto de deseo visual del espectador, aquello que está oculto es incluso más importante que lo que se puede observar. En este sentido, no se trata de que estos elementos cubran la belleza del cuerpo, lo que hacen es reprimir la mirada, cubrir lo deseado.

7 Roland Barthes (Cherburgo, 1915 – París, 1980). Crítico, teórico literario, semiólogo y filósofo estructuralista francés.

Don Manuel Álvarez Bravo señala: "dejemos a las mujeres bonitas a los hombres sin imaginación... en la vida van acumulándose un montón de experiencias, hay gente bella por dentro y uno lo percibe sin que el rostro de cuenta de esa belleza. Resulta después que el cuerpo, aun si corresponder a una armonía convencional, proyecta la belleza interior que uno percibe (Del Conde en Álvarez Bravo 8).

Lo oculto a modo de belleza, puede ser proyectado, observado e interpretado, para ello, en condiciones normales hablamos de una triada, en la cual encontramos a un modelo que posa ante la lente, un fotógrafo y a un observador, que se convierte en un intérprete.

Sin embargo, en el discurso creativo de hacer selfies, hay una fusión, donde el fotógrafo y modelo son uno mismo, mientras que, en el caso del observador, se podrían proponer un par de niveles.

Principalmente, el autofotógrafo, que hace la imagen, la estudia y realiza un escrutinio bajo sus propios parámetros estéticos, que en muchas ocasiones son aprendidos y aprehendidos del imaginario colectivo, mismo que dicta las modas y tendencias de este tipo de fotografías. Una vez depurado el material aquellas selfies que satisfacen al fotógrafo-espectador son subidas a alguna red social para que entonces un espectador de segundo nivel busque y encuentre la belleza de la imagen, tanto a nivel superficial como oculto. Es importante mencionar que la belleza oculta es una cuestión interpretativa, por tanto, lo que sea hallado por un espectador no es necesario otro lo perciba.

Cada comunidad, con sus condiciones históricas y culturales, tiene continuos procesos de reelaboración simbólica, en una mezcla constante de diversas influencias, destacando, mezclados con los medios masivos de difusión, pero también con sus tradiciones, usos y costumbres (Finol, 10).

En la actualidad, el proceso de globalización y el concepto de aldea global podrían apuntan a una gran comunidad, que se reinventa continuamente, proponiendo y codificando sus propios valores estéticos, encontrando nuevos sistemas en el proceso de comunicación, con detalles finos que responden a la influencia de las minucias dictadas por las redes sociales y de líderes de opinión variados.

Lo curioso de estos procesos de significación e interpretación, es que a pesar de que hay marcadas influencias generales, encontramos que los procesos culturales locales aportan elementos para la presentación e interpretación de las imágenes mencionadas.

Finalmente, se puede decir que la "intención oculta" de este tipo de imágenes es la de seducir al espectador, mostrar lo necesario como para atrapar su atención. La incógnita busca ser tan contundente como para que este busque y encuentre todo aquello que quiera o pueda interpretar, es ahí, donde la magia de la imagen se encuentra con lo mágico de la mirada. ¶

Referencias

- Álvarez, M. (1989). Mucho Sol. Fondo de Cultura Económica. México.
- Castro, J. (2013). Moda, cuerpo y sociedad. Universidad de Palermo. Argentina.
- Finol, E. (2001). Estética del cuerpo, Esbozo de un análisis semio-antropológico. Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas Universidad del Zulia. Venezuela.
- Langford, M. (1990). La fotografía paso a paso. Herman Blume. Madrid.

- Lasén, A. (2012). Autofotos. Subjetividades y Medios Sociales. Ariel. Madrid
- Salaberria, K., Rodríguez, S. y Cruz S. (2007). Percepción de la imagen corporal. Core. Osasuna.
- Spinsanti, S. (1975). El cuerpo y la salvación. Sígueme. Salamanca.

- Armario, J. (2014). De selfies, autorretratos y reflectogramas. Pepearmario.com. https://pepearmario.blogspot.com/2014/08/deselfies-autorretratos-y.html
- Celdrán H. y González A. Robert Cornelius, el hombre que hace 175 años hizo el primer "selfie". blogs.20minutos.es. https://blogs.20minutos.es/trasdos/2014/03/20/robert-cornelius-primer-selfie/
- Sánchez, F. (2020). Cómo elegir la proporción adecuada para que nuestras fotos queden como queremos. Xatacafoto. https://www.xatakafoto.com/tutoriales/relacion-aspecto-proporcion-fotografia-1

Actuar desde el arte visual: Recorridos desde el autodistanciamiento

Por Judith A. Arámburu García.

Preámbulo

El siguiente texto discurre sobre cómo las prácticas artísticas visuales pueden tener una lectura distinta desde el campo de la logoterapia y el análisis existencial. La noción de arte en este contexto se plantea desde una intencionalidad fenomenológica en el sentido de doble vía en el ser humano: hacia sí mismo/a y hacia el mundo/el otro. Por tanto, involucra dos características antropológicas mencionadas por Víktor Frankl, el autodistanciamiento y la autotrascendencia, las cuales se pueden entrelazar en la misma comprensión de las investigaciones, procesos y/o prácticas artísticas visuales.[1]

Características antropológicas de la existencia

Desde la perspectiva del psiquiatra y filósofo Víktor Frankl, la angustia es necesaria para responder ante situaciones determinadas, no solo se debe comprender en términos del bienestar humano como lo sería la homeostasis, sino que nos invita hacia la búsqueda de sentido que una situación específica nos muestra y que nos confronta con nuestras posibles respuestas. "El hombre no necesita realmente vivir sin tensiones, sino esforzarse y luchar por una meta o una misión que le merezca la pena"[2]. Al reconocerse la tensión no solo se puede transitar dentro de uno mismo sino dirigirse hacia afuera (hacia el mundo) y siendo relacional (hacia los demás).

Frankl menciona que el ser humano por sí mismo en su dimensión espiritual, posee dos características que le son inherentes: la autotrascendencia y el autodistanciamiento. Si éstas se retoman, como recursos, entonces son intencionales en sentido fenomenológico. Por un lado, tenemos el autodistanciamiento que se denota en un doble sentido en cuanto a la distancia hacia sí mismo/a y también hacia la situación, y consiste en cómo una persona puede verse desde fuera y vislumbrar los elementos que lo conforman, tanto a sí mismo/a como a su experiencia. "El hombre puede tomar distancia no solo de

1 El presente artículo, es un resumen del trabajo presentado en el IX Congreso Latinoamericano de Logoterapia y Análisis Existencial, "Sentido y creatividad: hacia la plenitud personal", los días 4 y 5 de noviembre de 2021, a través de FUCLAE, Argentina, Buenos Aires, que en esta emisión fue de manera online. A su vez, el texto es retomado y adaptado con fines de publicación de: Judith A. Arámburu García, "Espacios Perdidos. Interrelaciones entre pérdida, memoria y espacio en el dibujo" (tesis de maestría, FAD-PAD, Universidad Nacional Autónoma de México, 2019).

2 Víktor Frankl, El hombre en busca de sentido, (Barcelona: Herder, 1979), p. 128.

una situación, sino también de sí mismo. Puede elegir una actitud ante sí mismo. Al hacerlo, realmente toma posición con respecto a sus propios condicionamientos y determinaciones somáticos y psicológicos"[3]. Por otro lado, la autotrascendencia se dirige hacia el mundo y hacia el otro, hace referencia a cómo ésta redirige al ser humano hacia más allá de sí mismo/a, en la medida en que sus actos se olvidan de sus necesidades propias y se convierten en actos intencionales hacia afuera.

Ambas características desempeñan su cometido en la medida que cada uno de nosotros/as toma distancia de lo psicofísico, sobresaliendo la capacidad de respuesta para confrontar una circunstancia. Esto mismo se relaciona con la angustia y con cómo confrontamos el sufrimiento; es decir, tanto con las condicionantes psicofísicas como con las restricciones en lo espiritual. Estos recursos espirituales deben ser ocupados en el presente para visualizarlos hacia una utilidad en su futuro, con una mirada prospectiva: "La responsabilidad humana se basa, pues, en el 'activismo del futuro', en la propia elección de posibilidades a partir del futuro, y en el 'optimismo del pasado', es decir, tornando estas posibilidades en realidades por medio de rescatarlas del puerto del pasado"[4].

Autodistanciamiento como recurso

Considerando la visión frankliana, el arte puede proceder desde el autodistanciamiento, aplicándolo en aquello en donde nuestra atención se ha desviado. Esta capacidad de distanciarse circunscribe los procesos de aprendizaje, por lo que una persona puede recopilar, evaluar y producir información relacionados no solamente con el conocimiento sino también con las emociones, con lo que ejerce una regulación de sus actos, que lo llevan a una autoconciencia de las situaciones e internalizarlas. Al hacer uso de este recurso se despierta el principio de un desarrollo interno; en este caso, el autodistanciamiento se puede activar a través de la investigación y producción artísticas, ya que conciben el mundo desde otras formas, otros lenguajes y otros conocimientos. "El sentido a través de la unicidad puede encontrarse en cualquier empleo. (...) La creatividad es una guía a la unicidad y el sentido. Se debe tener consciencia de ese tesoro y aprender a utilizarlo"[5].

Mi práctica como artista visual se ha centrado en la pintura y el dibujo[6]. A su vez, a través de la investigación que he estado desarrollando, se ha respaldado desde la fenomenología y desde cómo se enuncia la percepción de la realidad (tomando en cuenta algunos autores y sus propuestas). "De hecho, la fenomenología es un intento por describir el modo en que el hombre se comprende a sí mismo, la manera en que interpreta su propia existencia, más allá de patrones de interpretación y explicación preconcebidos"[7].

De la manera más simple en que se puede ejemplificar esta noción fenomenológica, es imaginarnos que tenemos entre

3 Víktor Frankl, Fundamentos y aplicaciones de la Logoterapia, (Buenos Aires: San Pablo, 2002), p. 27.

4 Víktor Frankl, Psicoterapia y humanismo. ¿Tiene un sentido la vida?, 3a reimpr. de la 2a ed., (México: FCE, 1994), p. 122.

5 Joseph Fabry, Señales del camino hacia el sentido. Descubriendo lo que realmente importa, 5a reimpr., (México: Ediciones LAG, 2014), p. 115.

6 Por prácticas artísticas visuales, me refiero al campo extenso de las disciplinas visuales y/o plásticas. Particularmente, a las disciplinas en las que me he desarrollado, como el dibujo y la pintura.

7 Víktor Frankl, Fundamentos y aplicaciones de la Logoterapia, (Buenos Aires: San Pablo, 2002), pp. 16-17.

las manos un cubo, que sabemos consta de seis caras; es decir, tenemos un conocimiento previo y parcial que nos indica de qué trata un cubo. Pero cuando lo observamos, sólo podemos ver tres caras al mismo tiempo y para ver las otras tres debemos rotarlo, no vemos el objeto en su totalidad, sino que la experiencia nos hace percibirlo en partes. A esto Edmund Husserl lo nombró "escorzos", lo cual desde lo artístico es más simple evidenciar cuando dibujamos un escorzo, el cual se refiere a una "representación artística de una figura humana u objeto en posición oblicua o perpendicular al nivel visual del espectador; su longitud se reduce por efecto de la perspectiva"[8], sabemos que lo observado no está presentando todas las caras. Esta definición se puede complementar por lo mencionado por Rudolf Arnheim, entonces tendremos un panorama más amplio:

> El término "escorzo" se puede emplear de tres maneras diferentes: 1) Puede significar que la proyección del objeto no es ortogonal, esto es, que su parte visible no aparece en toda su extensión, sino contraída proyectivamente. (...) 2) Aunque la parte visible del objeto venga dada en toda su extensión, se puede decir de una imagen que está escorzada cuando no suministra una vista característica de la totalidad. (...) Es únicamente nuestro conocimiento del aspecto exterior del modelo lo que nos lleva a considerar estas vistas ortogonales como desviaciones de un objeto de forma diferente; el ojo no lo ve. 3) Geométricamente, toda proyección implica escorzo, porque todas aquellas partes del cuerpo que no son paralelas al plano de proyección ven alteradas sus proporciones o desaparecen parcial o totalmente.[9]

En el momento en que cuestionamos ese conocimiento natural, cotidiano, se abre la posibilidad de otro conocimiento. Esto se refiere que, por ende, realizamos descripciones más que interpretaciones adoptando una actitud filosófica ante el objeto. Trabajar reiteradamente sobre una imagen, permite recabar información en cada dibujo o pintura que se hace, debido a que la idea inicial se modifica, se buscan otras alternativas para acercarse a un efecto esperado y también se comprende que cada uno tiene sus propiedades particulares. Se trata de ajustar nuestra actitud ante la situación o de sí mismo/a más que someternos ante "lo determinado psicofísicamente". La cuestión de la actitud natural está presente, por lo que la "captación neutra" de la experiencia es una aproximación para ver los distintos escorzos y, a su vez, más posibilidades del objeto, describirlo y lograr una ecuanimidad del mismo, ya que el objetivo radica en distanciarlo. [Véanse las figuras 1, 2 y 3]

En este punto, las prácticas artísticas visuales me han permitido captar y registrar esos procesos internos en la reiteración de la imagen como una estrategia de producción, pues se relaciona con la manera en cómo centramos nuestra atención ante las vicisitudes. A través de las exploraciones creativas, trabajar con las imágenes una y otra vez, permite recabar información diferente cada vez que se realiza un boceto, pues los trazos al dibujar no son los mismos. La repetición de una sola imagen permite generar distancia, se puede observar la situación, o a sí mismo/a, con más detenimiento, como objeto, dejando de lado aquellos factores que nu-

8 Escorzo. (1997). María Dolores Arroyo Fernández, Diccionario de términos artísticos, (España: Alderabán, 1997), p. 111.

9 Rudolf Arnheim, Arte y percepción visual, 2a reimpr., (Madrid: Alianza, 2006), pp. 129-130.

Figura 1. Arámburu, J. (2017). De arriba hacia abajo: Tres distintas exploraciones en acuarela. [Dibujo]. Acuarela sobre papel marquilla. 34 x 74 cm.

Figura 2. Arámburu, J. (2017). Boceto final para EH2. [Dibujo]. Acuarela sobre papel Murillo. 30 x 80 cm.

Figura 3. Arámburu, J. (2017). Desolación: ¿te quedas o te vas? [Dibujo]. Acuarela y lápiz de carbón sobre papel Fabriano, 40 x 84 cm.

blan e impiden ver las diversas soluciones al problema o las ondulaciones de índole emocional, psicológico y/o racional.

Esto me lleva a ejemplificar lo anterior, revisando el trabajo de Edward Hopper[10]. Cabe aclarar que el ejemplo mostrado, es una interpretación propia y no significa que el trabajo del artista se haya realizado bajo lo anteriormente descrito. Hopper realizó repetidos estudios previos, bocetos y reproducciones de memoria, con constantes anotaciones para realizar posteriores composiciones. Sus estudios previos nos ayudan a comprender un poco más la observación de su entorno, detalles en los que se detenía y las modificaciones que realizaba en cada uno. En esta constante repetición, encontramos sus notas sobre la luz y el color que miraba en los objetos y en el paisaje. La particularidad en cada uno de sus dibujos muestra las diferencias entre sí, haciendo que cada "boceto" tenga una visión propia sobre la misma imagen percibida por el artista. [Véase la figura 4]

10 Edward Hopper (Nyack, 1882 – Nueva York, 1967). Pintor estadounidense.

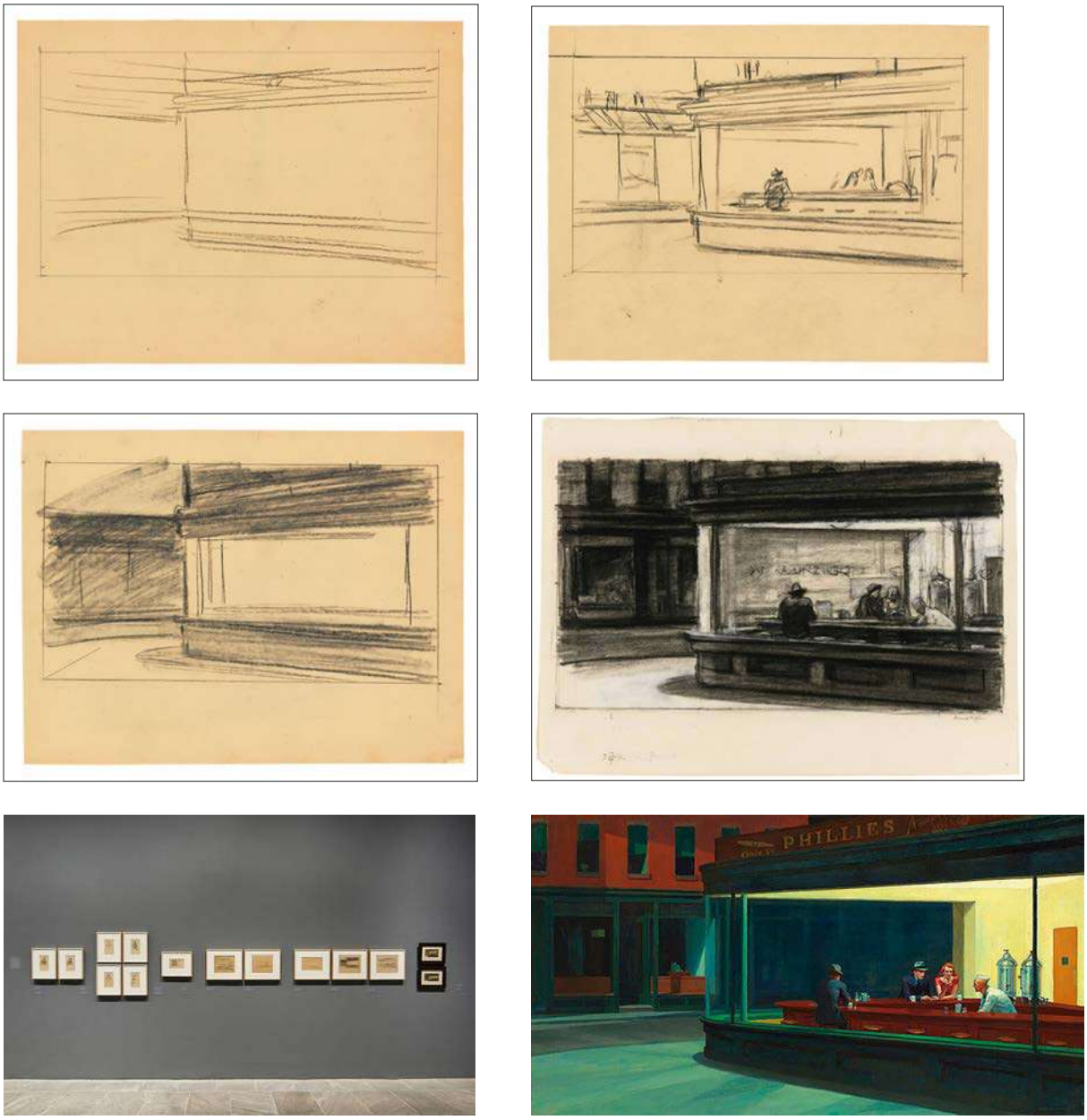


Figura 4. Las imágenes retomadas son del artista Edward Hopper, de su obra "Nighthawks", así como sus dibujos derivados. Las imágenes fueron tomadas de Whitney Museum of American Art, sobre la exposición "Hopper Drawing" realizada en Mayo-Octubre de 2013. Retomado de: https://whitney.org/exhibitions/hopper-drawing

Conclusión

Más allá de la comprensión de las vías del autodistanciamiento, el recorrido que se realiza a lo largo del proceso creativo y de distanciamiento, que se van dando a la par en un trabajo artístico, sutilmente, comienzan a abrirse posibilidades hacia la autotrascendencia. Tal vez no tan evidentemente como sucede con el autodistanciamiento, en tanto, se va comprendiendo, regulando y proyectando uno/a mismo/a con las constantes repeticiones. Quizá comienza palpando ese territorio, en tanto que se encuentra una vía de diferenciación con recursos particulares del ser, y porque pueden vislumbrarse valores cuando se observa a distancia, además de reflexionar sobre lo sucedido y lo aprehendido en la vivencia.

Esto mismo me hace redundar sobre los recursos que tenemos a nuestro alcance, entre la conexión teoría-proceso-práctica, y que el ser humano, efectivamente, encuentra las vías necesarias para su expresión y comprensión del mundo, a través de todo aquello que realiza, a lo que va forjándole un sentido, ante sí mismo/a, ante los demás y ante el mundo. "Las posibilidades que se le abren a cada hombre de por sí y exclusivamente a él y para él, son posibilidades tan específicas como las que brinda cada situación histórica concreta, que sólo se presenta una vez en la vida"[11].

Las imágenes son de la autoría del artista Edward Hopper, de su obra "Nighthawks", así como de sus dibujos derivados. Las imágenes fueron tomadas de Whitney Museum of American Art, sobre la exposición "Hopper Drawing" realizada en mayo-octubre de 2013.[12] ¶

11 Víktor Frankl, Psicoanálisis y Existencialismo. 14a reimpr de la 2a ed., (México: FCE, 2012), p. 163.

12 Página Web de Whitney Museum of American Art, de la exposición del trabajo de Edward Hopper: https://whitney.org/exhibitions/hopper-drawing

Fuentes de consulta

- Arnheim, R. (2006). Arte y percepción visual. 2a reimpr. de 2a ed. Madrid: Alianza.
- Arroyo Fernández, M. D. (1997). Diccionario de términos artísticos. España: Alderabán.
- Fabry, J. (2014). Señales del camino hacia el sentido. Descubriendo lo que realmente importa. 5a reimpr. México: Ediciones LAG.
- Frankl, V. (1979). El hombre en busca de sentido. Barcelona: Herder.
- Frankl, V. (1994). Psicoterapia y humanismo. ¿Tiene un sentido la vida? 3a reimpr. de la 2a ed. México: FCE.
- Frankl, V. (2002). Fundamentos y aplicaciones de la Logoterapia. Buenos Aires: San Pablo.
- Frankl, V. (2012). Psicoanálisis y Existencialismo. 14a reimpr de la 2a ed. México: FCE.

Objetos maravillosos parte II.

Creatividad y tradición en el diseño de mobiliario

Por René Contreras Osio.

Para continuar nuestro recorrido por los creadores del nuevo diseño en Taxco y sus objetos maravillosos, quiero presentar a dos talentosos jóvenes egresados de la Licenciatura en Artes Visuales de nuestra Facultad de Artes y Diseño de la UNAM plantel Taxco, ellos son María Inés Gómez Pineda (1989) y Willy Hairo Rodríguez Gómez (1988), ambos originarios y residentes en la ciudad de Taxco de Alarcón, en el Estado de Guerrero.

En esta ocasión abordaré el formato de entrevista, pues considero que es en la voz y en palabras de ellos mismos que podemos acercarnos más íntimamente a las circunstancias biográficas y culturales que les formaron, como haber nacido y crecido en familias inmersas en las tradiciones creativas y recibir como formación primera y primaria, la enseñanza de los oficios que hoy les hacen posible emprender sus propios caminos y renovar con ello el panorama local y nacional del diseño de objetos maravillosos.

Trayectoria: exposiciones, premios, becas reconocimientos

María Inés Gómez Pineda y Willy Hairo Rodríguez Gómez, son originarios de Taxco de Alarcón, Guerrero. Desde el inicio de su formación profesional y en todos sus proyectos, han hecho trabajo colaborativo. Realizaron estudios de educación continua en el campo del arte, artesanía y diseño en la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP, plantel Taxco), entre los que destacan los relacionados con el oficio de la platería, las disciplinas artísticas y el diseño. En el 2015, egresaron de la Licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Artes y Diseño – UNAM (Plantel Taxco).

Han participado en exposiciones colectivas de pintura, platería, dibujo, grabado, y en el diseño y ejecución de propuestas en gran formato como la primera y segunda 'Cuetlaxóchitl Monumental' en 2012 y 2013, así como en el diseño y la realización de la primera y segunda 'Catrina Monumental de Cempasúchil' en 2015, 2016 y 2021.

Aunque han desarrollado proyectos en distintas áreas, su producción se ha concentrado actualmente en el área del diseño de objeto utilitario con técnicas tradicionales de la platería y ebanistería, oficios que se desarrollan en su municipio. En el 2019, recibieron el Galardón Nacional por su pieza "Tecuani" en la 82ª Feria Nacional de la Plata realizada en Taxco, en la categoría de escultura con su propuesta y estudio sobre muebles escultóricos. Para 2021, dicho proyecto, que aborda aspectos sobre el diseño de mobiliario y uso de técnicas tradicionales, recibió la Beca del

FONCA1 Sistema de Apoyos a la Creación y a Proyectos Culturales en la vertiente de Jóvenes Creadores.

Su producción está orientada a la creación de objetos de diseño, en su mayoría utilitarios, y parten del estudio, la exploración y expansión de las técnicas artesanales de la región, aplicadas también a otros campos. Han desarrollado también proyectos que abordan la gráfica expandida, hacia el volumen y la tridimensionalidad.

René Contreras: ¿En qué creen que les determina haber nacido en Taxco?

Willy Rodríguez: Tengo la impresión de que la juventud en Taxco está muy relacionada al contacto con muchos materiales y técnicas por tradición. Si esto se mantiene siempre, determinará la posibilidad de formar o iniciar a productores o creadores, pero siempre hará falta la formación académica. Si estas dos áreas siguen y están presentes, Taxco es un nicho donde siempre habrá las posibilidades de crear.

En mi caso, Taxco determinó mi relación con los materiales y su conocimiento y exploración, pero creo que mi inquietud siempre nace desde mi interior. Entonces para hacer muebles en este caso con metal, mi lugar de origen determinó toda la producción que estoy realizando en torno a eso, pero no tanto mi inquietud, sobre todo, por lo demás que está relacionado al arte o diseño.

Inés Gómez: Sin duda, creo que el contexto siempre nos va formando de alguna manera, por lo que, en mi caso, desde pequeña, al formar parte de una familia tradicional taxqueña que estaba relacionada con objetos de diseño, en este caso de plata, influye de cierta manera la apreciación y valoración que tienes de ellos. Creo que Taxco, me ofreció, desde temprana edad, la posibilidad de acercarme a desarrollar mi sensibilidad y apreciación del entorno de una manera particular, ya que, desde mis abuelos maternos, se compartía esa valoración por la tradición artesanal y la importancia que tiene para la riqueza cultural de nuestra ciudad y del país.

"Tlacol", basado en la danza de los Tlacololeros del Estado de Guerrero. Banco con madera y latón. 42 x 35 x 35 cm. 2022

RC: En sus historias personales ¿qué ha influido en su elección por las artes y el diseño? Motivaciones, circunstancias, obligaciones, coincidencias, tradición familiar, etc.

1 El Fondo Nacional para la Cultura y Artes (FONCA), es un organismo que busca apoyar la creación artística y promover, difundir, incrementar y preservar el patrimonio cultural, en el que se asocian el Estado, la empresa privada y comunidad artística.

WR: Haber nacido en una familia de artesanos plateros, el oficio de la platería en mi círculo familiar era muy importante. Era lo que proveía de alimento y bienes. A la edad de 7 años, yo ya podía ver a mi abuelo, tíos, amigos, primos que estaban realizando este oficio. Por otro lado, tener acceso fácil e inmediato a la infinidad de herramientas y entender para qué servían, me hizo tener un interés particular por los diferentes materiales, y eso se combinaba con la curiosidad que me despertaban: desarmar y rearmar aparatos, destruir y reconstruir objetos de diferentes tipos. Estos sucesos marcaron una directriz para que yo pudiera interesarme en crear y en ese momento, construir y/o crear objetos.

"Mitotili", basado en la danza de los Parachicos del Estado de Chiapas. Banco con madera y palma. 45 x 60 x 28 cm. 2022

IG: Quizá por el contexto y las conversaciones que, desde pequeña, eran parte de la cotidianidad familiar, tuve un interés particular por las actividades artísticas. De niña estaba involucrada en obras teatrales y también siempre trataba de mantener el dibujo cerca de mí, tomando cursos regularmente. Sin duda, creo que la tradición familiar influyó un poco en la toma de decisiones, pero no solo fue eso, había de mi parte una inquietud personal por expresar, crear y experimentar, y creo que eso lo tuve claro desde muy temprana edad.

RC: Háblenme acerca de cuáles son sus intenciones, ¿por qué hacer muebles?

WR: Los muebles están en todos lados, son objetos cotidianos. Si uno deja de ser observador, estos objetos pasan desapercibidos. Es por eso que no me interesé en el diseño de muebles hasta que entre a la universidad. Al ingresar, me di cuenta y entendí las diferentes posibilidades en el arte y el diseño. Durante mi formación en la universidad, y revisando sobre temas de diseño, pude ver la historia y la propuesta, por ejemplo, de la Bauhaus[2]. Fue en ese momento en el que mi interés por el mobiliario empezó a crecer y eso fue también porque mi capacidad de observar cambió.

IG: Sin duda creo que nuestra formación universitaria fue determinante para la producción que realizamos el día de hoy. Por más técnicas que conociéramos antes de ingresar a una formación profesional y por más relación que tuviéramos con un contexto tan rico en cuanto a lo cultural, lo diseñístico y lo artístico como lo puede ser Taxco, sino existe sustento académico y una formación y sensibilización que te permita entenderlo, traducirlo, interpretarlo y conceptualizarlo, no podrías tener nunca los mismos resultados.

El resultado de hacer muebles hoy fue

2 Fundada en Weimar, Alemania en 1919 bajo la dirección de Walter Gropius. Esta institución docente se ciñe en sus orígenes con la finalidad de dotar a Alemania de una academia de Bellas Artes, acorde con la revolución que en el plano artístico se gestaba en Europa.

naciendo de las inquietudes personales que se despertaron gracias a los maestros en las aulas de la universidad, al conocer y estudiar las referencias que, en gran medida, te cautivan y también por conocer parte de la historia del arte y el diseño.

RC: Ahora les preguntaré ¿a qué obedece su necesidad de hacer muebles?

WR: Mi formación en arte y diseño, me permite tener conocimiento en distintas áreas, como en pintura, grabado, al mismo tiempo que en la tridimensionalidad y en el análisis del espacio, así como una experimentación con los materiales.

Las distintas áreas, despiertan en mí un interés por fusionarlas, por explorar. El mobiliario lo veo como un conjunto de todas estas áreas, que convergen al mismo tiempo. Lo puedo ver desde un sentido escultórico, desde un sentido funcional, o al mismo tiempo contemplativo, tuve un interés por la tridimensionalidad y el mobiliario es el que me permite solucionar estas inquietudes.

IG: En este momento considero que resuelve nuestras inquietudes y necesidades creativas por explorar temas, técnicas, materiales, conceptos de diseño e incluso de arte, de la relación forma-función, y retomar desde cierto sentido, oficios que han sido parte de la identidad de nuestro municipio, ya que siempre he tenido un interés particular por la historia y por su conservación y difusión, por lo que creo que como creadores, es también parte importante de nuestra producción poder retomar esto, y aportar desde nuestra propuesta y lenguaje al diseño actual.

"Ketsali", basado en la danza de los Quetzales del Estado de Puebla. Banco con madera, palma, cobre, alpaca y latón. 45 x 25 cm. 2022

RC: ¿Cómo podríamos definirlo? ¿Arte o diseño?

WR: Recientemente me doy cuenta de que en el lenguaje de cada una de ellas hay diferencias, pero me cuesta mucho trabajo pensar que son distintas. Yo pienso que mi formación está en ambas y que al mismo tiempo puedo desempeñarme en ambas. La Facultad en la que estudié, nunca determinó que debía escoger una, mi formación fue completa. Al mismo tiempo no tener tanto contacto con las diferentes facultades, permitía que no cayera en distracciones sobre este debate.

IG: Creo que se puede retomar fundamentos de cada área y que estos, pueden enriquecer la labor creativa. Sin duda, mucha de la producción que realizamos se

desliza entre estos campos y nos permite explorar con libertad a la hora de crear, teniendo siempre en cuenta que el objetivo y la función, a veces puede determinar si pertenece o se delimita a alguna.

RC: ¿Hacen muebles por necesidad expresiva y creativa o para satisfacer una necesidad utilitaria?

WR: Expresar es la principal necesidad que veo en mis muebles, mi formación en arte y diseño permite fusionar ambas áreas, no puedo hacer muebles sin expresar. Por otro lado, lo utilitario es parte de, pero no es esencial en mi mobiliario, porque puedo hacer mobiliario que pueda salirse un poco de las medidas ergonómicas y no por eso deja de ser funcional, solo que se contemplan otros aspectos, eso da paso a que el principal sentido sea expresar.

IG: Coincido en que es más una necesidad expresiva y creativa, partimos de la forma, pero no por ella se descuida lo utilitario, lo funcional. Es a través del desarrollo de un concepto, que la pieza se va formando y que va determinando su resultado final.

RC: ¿Les interesa un público destinatario o bien, diseñan para ustedes?

WR: Uno de los principales objetivos de los muebles que diseñamos, es la contemplación, además de su función. De este modo, la idea es hacer muebles para que se contemplen. Como resultado vemos que estos muebles más que estar en una sala, en un espacio de descanso, están pensados más para su posible apreciación en espacios artísticos y de diseño.

IG: Creo que la idea parte de inquietudes personales, más por cuestiones expresivas y creativas, como anteriormente se mencionó, y desarrollamos el diseño de muebles con características específicas, sin

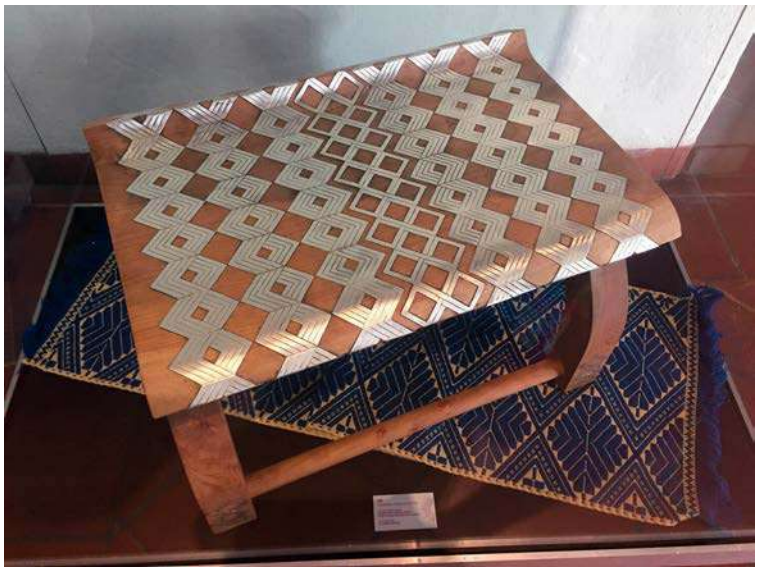
"Tata", basado en la danza de los Viejitos del Estado de Michoacán. Banco con madera y alpaca. 45 x 25 x 25 cm. 2022

embargo, aunque no pensamos en específico en un público destinatario, sí hacemos piezas que sabemos que no se insertan en cualquier espacio por sus características y materiales.

RC: Este es un cuestionamiento acerca de su formación, si ustedes estudiaron artes visuales, ¿por qué diseñar muebles?

WR: Parece que ser multidisciplinario es algo que marca nuestro trabajo, pero no es tanto por gusto, sino por la formación que he tenido, que es la que determina explorar diferentes áreas, casi al mismo tiempo. Nuestra formación en artes visuales abrió un mundo de posibilidades, pero diferentes circunstancias y actores, como profesores, contextos, también influyeron en el proceso formativo. Como había mencionado, en mi formación nunca vi una distinción entre ambas, siento que puedo hacer

diseño y al mismo tiempo artes. También las habilidades manuales de construcción y las técnicas que fuimos adquiriendo, determinaron una parte importante de nuestro trabajo. Yo no puedo dejar de ser constructor de objetos o diseñador, si estudio artes visuales y al mismo tiempo, si hago una obra plástica/visual, no puedo dejar de construir cosas.



"Bill". Taburete con madera y plata. 60 x 40 x 45 cm. 2017

IG: Creo que en gran medida, lo debemos a nuestra formación, que desde mi perspectiva, no puso límites ni líneas divisorias entre la producción que podíamos desarrollar, sino que nos permitió explorar y experimentar para satisfacer las necesidades creativas, y en buena medida, eso lo encontramos en el diseño de objetos, que pueden ser no solo artísticos, sino también utilitarios, y que eso no le quita valor estético a los mismos, sino que implica un reto combinar ambos aspectos en una sola pieza.

RC: ¿Cómo influye su formación en esta decisión?

WR: La formación se divide en dos, una que no tiene que ser académica, que es empírica, y que es la de la relación con tu entorno. En mi caso, estar cerca de los materiales, cerca de las herramientas, conocer personas que trabajaban en el oficio, que tienen diferentes talleres y mismas necesidades por aprender, por tener un trabajo para ganar dinero, determinó una parte importante en mi formación. Por otro lado, entrar a cursos de educación continua y a la universidad, a una formación profesional, le dio otro sentido a lo que ya había aprendido. Puedo definir estas dos partes importantes en mi vida para que surgiera en mí, un interés en el arte y el diseño, y como ya lo mencioné, siento que desempeñó las dos.

IG: Creo que el hecho de llegar a hacer diseño de muebles fue algo que se fue dando bajo lo que íbamos desarrollando como parte de nuestro desarrollo profesional, si bien, desde antes ya teníamos un interés particular por el diseño, en concreto, sobre diseño de joyería, fue hasta que en algunas clases de diseño, geometría y dibujo (especialmente con el Arq. Arturo Ponce de León[3]) se despertó un interés particular por esta área. Gracias a que, en nuestras clases pudimos tener referencias de las posibilidades creativas con estos objetos y algunos otros, es que tuvimos un panorama más amplio y el interés por desarrollarnos en esta área surgió desde aquí.

RC: En lo referente a la historia y al con-

3 Arturo Ponce de Leon Huerta. Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco de la UNAM y Profesor Investigador de la UADA Campus Taxco UAGro.

texto cultural, ¿cómo ligan la tradición platera artesanal de Taxco con sus muebles?

WR: Durante muchos años estuve trabajando en varios talleres de platería, estuve muy cercano a las técnicas y la economía local en Taxco subsiste gracias a la venta de plata. Por mucho tiempo, de la edad infantil a la adolescencia ignoraba sobre la tradición platera, aunque estaba inserto en ella. Mi tío tenía un taller de platería, en él trabajé durante muchos años, él trabajó en el taller de William Spratling, me comentaba cómo era el proceso en ese taller, poco a poco, con el tiempo, me fui enterando y siendo consciente de que pertenecía a un sector platero. Cuando entré a la ENAP, en ese entonces a educación continua, conocí otros maestros plateros (el Mtro. Bruno Pineda[4] y al Mtro. Francisco Díaz[5]) y, poco a poco, me daba cuenta de lo valioso que era esta tradición. Hay tres elementos que convergen para hacer un mueble conjugándolo con la tradición de la platería. Uno es mi formación, lo que aprendí en el oficio y que me ayudó a tener entre otras cosas, nociones de la tridimensionalidad y el espacio, otro es las técnicas de platería que aprendí trabajando en los diferentes talleres, y uno más es la formación académica donde aprendí historia del diseño de los muebles. En síntesis, son estas tres áreas las que han influenciado para hacer muebles escultóricos, con características de la platería mexicana.

"Tecuani". Basado en la danza de los Tecuanes del estado de Guerrero Banco con madera y plata. 46 x 30 x 30 cm. 2019. Galardón Nacional en la Feria Nacional de la Plata 2019, Taxco de Alarcón, Gro.

IG: Creo que respondemos un poco a nuestro contexto, como creadores supongo y asumo también la responsabilidad de continuar con algo que es parte, podríamos decir, de nuestra esencia. Al hacernos sensibles a los materiales y los conceptos, a partir de nuestra formación profesional, creo que podemos retomar lo que ya conocíamos, para enriquecerlo y llevarlo a distintas plataformas que permitan, entre otras cosas, renovar las cuestiones tradicionales de nuestro lugar de origen y permitan con ello también su conservación. Tenemos también sin duda, una afinidad especial, por ciertos materiales que, en ese momento de nuestra producción, nos permiten expresar y plasmar en la materia, lo que imaginamos. Además, hay un cierto

4 Bruno Pineda Gómez (Taxco de Alarcón, 1927). Maestro platero y docente.

5 Francisco Díaz Romero (Zacualpan, 1936 – Taxco de Alarcón, 2022). Maestro platero y docente.

interés por la historia y los referentes de la platería, que sirven en alguna medida, como inspiración para la creación misma.

RC: ¿Están recreando o rescatando técnicas locales?

WR: Por supuesto que hay un valor en el rescate de las técnicas, conservarlas es primordial porque partimos de ahí para tratar de proponer, pero recrear es la intención, porque, como ya mencionamos, explorar es parte de nuestra inquietud profesional, así que la transformación de las técnicas y los materiales es uno de nuestros principales objetivos para el diseño de mobiliario.

IG: Creo que sin duda, hacemos uso del conglomerado de conocimientos ancestrales que están vertidos en las técnicas que se desarrollan en esta región, también como un cierto homenaje a las y los artesanos que han dejado años de experimentación y estudios en materiales, herramientas y soportes para el desarrollo de ciertas técnicas, a lo que yo considero que podría ser como un rescate de todo ese cúmulo de conocimiento que pasa de generación en generación pero también sin duda, nuestra formación, muchas veces, nos hace reflexionar y cuestionar sobre los límites y posibilidades de las técnicas, lo que permitiría encontrar infinidad de resultados a partir de la experimentación constante.

RC: ¿Recoges alguna tradición local de manufactura de muebles?

IG: Considero también que hay una tradición importante en la manufactura de muebles en la región, muchas de las referencias que hemos visto, incluso nos han servido para partir de ahí, hacia reflexiones y cuestionamientos. Dentro de nuestra producción, hemos trabajado incluso con artesanos carpinteros locales, quienes también considero son herederos de un conocimiento especial en técnicas y materiales, lo que muchas veces, suele enriquecer los proyectos.

RC: ¿Por qué elegir la plata y madera para tus diseños?

WR: La plata y la madera tienen características muy estudiadas y valoradas. Durante mucho tiempo, por el contacto, por la relación, he creado un vínculo con esos materiales, ya que he aprendido a vivir alrededor de ellos todo el tiempo. Además de los valores naturales y cualidades visuales que poseen, es un material que tenemos muy próximo. Como ya he mencionado, pero solo es una parte porque también hasta ahora hemos satisfecho nuestras necesidades creativas con la madera y la plata, pero quizá no tardará mucho en que nuestros diseños de mobiliario puedan expandirse a la infinidad de materiales que este mundo industrial ofrece.

IG: Creo que hay una afinidad y sensibilidad especial con estos materiales, una razón puede ser por el manejo y conocimiento que tenemos sobre estas dos materias, otra puede ser también por retomar algo que ya conocemos y traducirlo a nuestro espacio, nuestro lenguaje y llevarlo hacia otras áreas, o con otro sentido para seguir explorándolo desde ahí. Y también por una tradición, que siempre son temas que acaparan nuestro interés, en el caso del mobiliario, la madera ha sido un material presente históricamente, pero también hay un interés por insertar un interés o inquietud personal creativa sobre nuestros objetos.

RC: Acerca de las fuentes del diseño, ¿qué influencias artísticas o del diseño de muebles tienen?

WR: Por supuesto la Bauhaus, durante

mi formación, en la escuela de artes, fue un gran impacto para mí; Kandinsky[6], Marcel Breuer[7], sobre la forma y la función han sido muy relevantes, como un impacto visual, como algo que cambió mi manera de pensar. Del mismo modo, Van Beuren[8] hizo mucho mobiliario en México y esto, también estuvo como parte de un movimiento relacionado con el mobiliario, con diseñadores y artistas como Clara Porset[9], William Spratling[10], etc. y que, en general, es todo el diseño de mobiliario mexicano de principios del siglo XX.

IG: Sin duda, creo también que hay una afinidad especial con el diseño del mueble vernáculo mexicano realizado por artistas y diseñadores que se produjeron durante el siglo XX, hay ciertas características en las formas y en el uso de ciertos materiales regionales, que son de cierto interés personal para nuestras propuestas creativas. El mobiliario ha tenido un lugar primordial en nuestra cotidianidad. Podemos ver a lo largo de la línea del tiempo, cómo el mismo mobiliario mexicano vernáculo es producto también, de la mezcla y fusión de distintos elementos culturales y populares, tanto en el lenguaje formal como en los materiales. Incluso podemos ver en él, un claro ejemplo de intervenciones culturales de otros países.

6 Vasily Vasílievich Kandinsky. (Moscú, 1866 – Neuilly-sur-Seine, 1944). Pintor y teórico ruso.

7 Marcel Lajos Breuer (Pécs, 1902 – Nueva York, 1981). Arquitecto y diseñador industrial húngaro de origen judío.

8 Michael van Beuren (Nueva York, 1911 – Ciudad de México, 2004). Arquitecto y diseñador de muebles estadounidense.

9 Clara María del Carmen Magdalena Porset y Dumas (Matanzas, 1895 – Ciudad de México, 1981). Arquitecta y diseñadora de muebles mexicana de origen cubano.

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

RC: ¿Consideras a la funcionalidad como un componente de tus muebles?

WR: Considero la funcionalidad como parte importante de su existencia, pero no es necesario para su creación, ya que su principal función es la de expresar y no la ergonómica que, si bien está presente al ser un objeto utilitario, puede a veces no ser a primera vista, su finalidad.

IG: Como se mencionaron en las referencias, creo que la forma no está peleada con la función, si bien hacemos el diseño de objetos utilitarios, la función puede, a veces, seguir a la forma en su creación. Eso lo vemos en un sinnúmero de propuestas de diseño que son referencia para lo que hacemos, donde la propuesta creativa es muy importante y eso no le quita la funcionalidad al objeto, aunque, a veces, son complejos o no de fácil lectura a primera instancia.

RC: ¿Cómo ligas el diseño de muebles, con el diseño moderno o contemporáneo?

WR: Moderno.

IG: Creo que por las características de lo que hasta ahora hemos producido, diría que lo ligo con el diseño moderno.

RC: ¿Parten del diseño moderno? ¿De cuál específicamente? ¿Hay algún artista o diseñador que haya influenciado su trabajo?

WR: Luis Barragán[11] con su idea de lo esencial y que en mi caso es quien ha influenciado y que genera este interés de hacer un mobiliario con un sentido sobre la construcción, sobre los materiales, sobre la forma.

IG: Considero que muchos de las artistas y diseñadores del siglo XX son siempre un referente a la hora del proceso creativo,

11 Luis Barragán Morfín (Guadalajara, 1902 – Ciudad de México, 1988). Ingeniero y arquitecto mexicano,

como los que ya se han mencionado Van Beuren, Clara Porset, incluso el mismo William Spratling. Y creo que también, gracias a lo revisado durante la universidad, los principios de la Bauhaus y la geometría, lo armónico, siempre están presentes a la hora de reflexionar para una propuesta.

RC: Hablemos de sus métodos creativos, ¿Cómo es que trabajan los dos en un mismo proyecto?

WR: Un proyecto saca todas nuestras habilidades, pero cada uno se desempeña en lo que es mejor. Uno siempre es consciente de sus debilidades, lo que permite ceder mucho en el espacio de trabajo, algunos somos buenos en el dibujo, en la composición y otros somos buenos en el manejo de materiales y herramientas, pero ambos influenciamos en el otro al mismo tiempo. Solo definimos qué es lo mejor para el proyecto en ese momento, es decir, una obra puede tener las cuatro manos, técnicamente hablando, durante todo su proceso.

IG: Desde el inicio de nuestra producción, incluso en nuestro desarrollo profesional hemos realizado trabajo colaborativo, lo que ha permitido identificar fortalezas. Siempre se comienza con una inquietud, para pasar a desmenuzar cada parte del proyecto en conjunto. Creo que la organización y el trabajo en equipo es una de nuestras fortalezas. Los dos complementamos en ideas, y los diseños son el resultado de una serie de reflexiones y cuestionamientos realizados en conjunto.

RC: ¿Tienen actividades paralelas al diseño de muebles?

WR: Sí. Todo el tiempo tratamos de poner a prueba nuestras habilidades físicas e intelectuales, muchas veces dándonos cuenta de nuestras limitaciones, eso no permite un desánimo para intentarlo. Nos gusta estar en diferentes áreas al mismo tiempo, en las artes y el diseño, en diseño de interiores, mobiliario, pintura, escultura, grabado, gestión cultural, diseño gráfico, emprendimiento, así como escribir, entre otras, simultáneamente estamos haciendo siempre cosas.

IG: La constante siempre ha sido trabajar y estar activos en actividades distintas, aunque parece que todas están relacionadas con nuestro quehacer, con el arte y el diseño. Hay una inquietud particular por siempre generar proyectos y/o actividades que nos mantengan activos y actualizados, por lo menos en lo que nos interesa.

RC: ¿Cómo generan sus ideas?, ¿cuál es el método creativo?

WR: Normalmente los dos tenemos mucho interés en explorar diferentes áreas, pero al mismo tiempo tenemos diferentes inquietudes. Estar explorando en estas áreas, detona una inquietud, que puede ser en uno o en otro, rápidamente, como estamos muy compaginados, esta inquietud se vuelve de ambos, empiezan a surgir los ejercicios de lluvia de ideas, establecemos una problemática, nuestro interés es definir un conflicto y resolverlo, esto puede estar ligado a convocatorias concursos o necesidades personales con los materiales. Todo nuestro trabajo está basado en nuestras tradiciones, y la idea es siempre partir de ahí, es por ello que, si tratamos de proponer algo distinto, no pueden fácilmente desapegarse nuestras costumbres y tradiciones. En el caso del mobiliario, utilizamos los metales como un sello de expresividad de nuestra identidad, como diseñadores y artistas.

IG: La reflexión en equipo, entre dos, nos permite siempre mantener una inquietud constante por distintos temas de creación,

de experimentación, de exploración. En este caso, siempre empezamos exponiendo una problemática y de ahí partimos a una búsqueda, a una reflexión, a una discusión que permita poner sobre la mesa, distintas soluciones para llegar a un resultado que siempre tiene la aportación de los dos, en un mismo objeto. La crítica constructiva y el emitir opiniones sobre lo que se está haciendo y sobre el proceso, siempre puede ser enriquecedor y, en nuestro caso, considero que tener la mirada y perspectiva de alguien más, siempre suma.

RC: Acerca del futuro, ¿qué perspectiva tienen de su quehacer?

WR: Esta inquietud de explorar diferentes técnicas y materiales la hemos desarrollado muy bien en el área del mobiliario, pero hay múltiples áreas que queremos abordar. Tenemos ideas sobre grabado, cerámica y escultura, así mismo sobre que la formación es importante, es por ello que tenemos interés por la especialidad o maestría, ya que sigue siendo parte importante de nuestras inquietudes para nuestro crecimiento. Ahora podemos hacer muebles, pero en cinco o diez años podemos estar haciendo cosas muy distintas.

IG: Hay mucho interés por seguir experimentando, por probar distintas áreas que permitan satisfacer las necesidades creativas que van surgiendo, siempre la constante es este valor especial que sentimos por nuestra identidad, por lo que estará siempre presente en nuestros proyectos. Hoy estamos muy interesados en seguir explorando el mobiliario y sus posibilidades, pero también la búsqueda siempre se centra en retomar la tradición para poder llevarla y expandirla hacia otros campos, otros lenguajes y otros escenarios. ¶

Mirada transdisciplinar en el proceso de enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI: complejidad, niveles de realidad y la lógica del tercero incluido

Por María de la Luz Banegas Macías.

Bajo la óptica de la posmodernidad del siglo XXI es difícil comprender que la mayoría de los procesos didácticos en la enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico se encuentran cautivos todavía en tres grandes lastres originados desde la modernidad. El primero es el diseño centrado en la forma en donde el objetivo pedagógico radica en la funcionalidad del objeto. El segundo es que la disciplina se redujera a una actividad cuantitativa en donde la estandarización y sistematización de procesos constituyen el fin último de los objetivos didácticos de la disciplina (Rodríguez Morales, 2012, págs. 26-28) y el tercero, es el desequilibrio en el triángulo pedagógico que "se ha desfigurado y ha dado lugar a tres universos separados (Pérez Cortés, 2014, p. 22)" ocasionando una franca distancia entre los docentes, estudiantes y contenidos educativos. [Véase imagen 1]

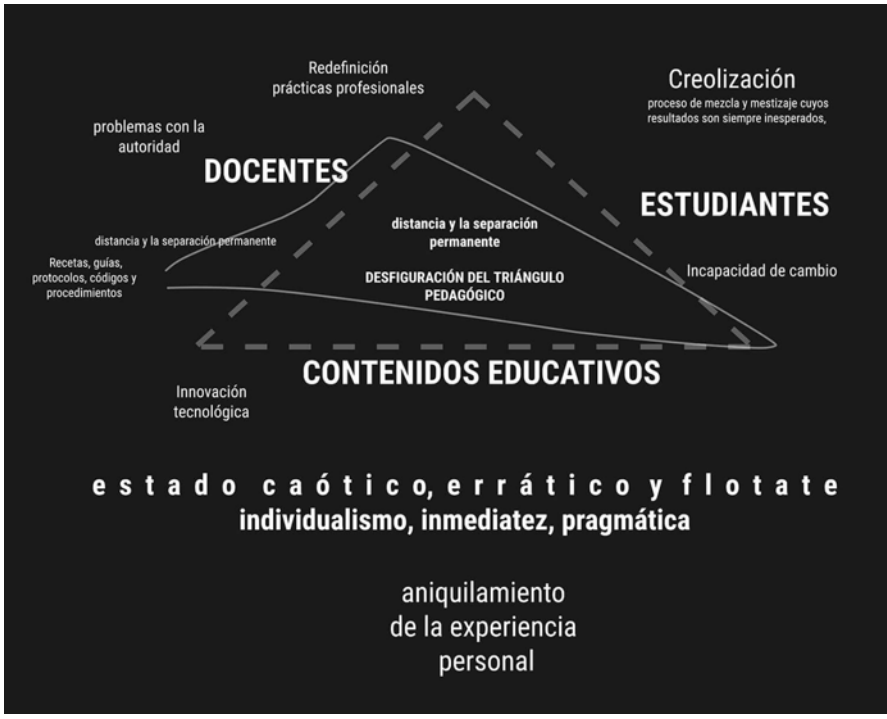


Imagen 1. Desequilibrio en el triángulo pedagógico: docentes, estudiantes y contenidos educativos. (Pérez Cortés, 2014, p. 22) María de la Luz Banegas Macías, 2022

Con base en lo anterior, se hace necesario una redefinición del paradigma de enseñanza-aprendizaje en el diseño gráfico desde una postura activa y de un continuo diálogo iterativo[1] entre los alumnos, profesores y contenidos educativos. Debemos hacer notar que se evidencia la necesidad

1 El enfoque iterativo del diseño implica la "recreación o volver a realizar un proceso de creatividad (…) implica el proceso constante y búsqueda de las mejores alternativas para cada uno de los detalles del objeto diseñado (Parera, 2015, pág. 9)."

de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño bajo una lente de mayor amplitud que fomente la resolución de problemas complejos con una visión que vaya entre, a través y más allá de las disciplinas (Martín Juez, 2015).

Nicolescu y Morin explican que el objetivo de la práctica docente a partir de la transdisciplina[2] es relacionar al diseño gráfico como un proceso global dentro de un contexto social; al revaluar el papel intuitivo, imaginario, sensible y corpóreo en la transmisión de conocimiento (Nicolescu & Morin, Carta de la Transdisciplinariedad, 1994)". Además de que la transdisciplina es una forma de organización de los conocimientos que propicia la capacidad de diálogo entre los diferentes saberes. Por ello es por lo que se convierte en una propuesta metodológica. Tal cual lo expresa Edgar Morin, quien manifiesta que la transdisciplina y la complejidad están estrechamente unidas como formas de pensamiento desde la perspectiva de la vida humana y del compromiso social. Una necesidad imperante en nuestra sociedad.

Por lo tanto, el presente texto tiene como propósito exponer al lector una mirada transdisciplinar en la enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI. Para poder explicarlo, es necesario exponer tres conceptos fundamentales –complejidad, niveles de realidad y lógica del tercero incluido (Nicolescu, 1998)– se retoman aspectos esenciales de la modernidad del siglo XX y de la posmodernidad del siglo XXI para trasladarlos por analogía a la experiencia educativa del diseño gráfico en la actualidad.

2 "(…) el prefijo "trans" se refiere a lo que está, a la vez, entre las disciplinas, a través de las diversas disciplinas y más allá de toda disciplina (Nicolescu, Manifesto of transdisciplinarity, 1998, pág. 37)".

La complejidad, niveles de realidad y el tercero incluido en la enseñanza del diseño gráfico del siglo XXI

El primer punto que es importante evidenciar es la complejidad del diseño gráfico como una "disciplina estética-operacional o una operación-estético-tecnológica sui generis" que la ubica en un lugar distinto con respecto a otros ámbitos del conocimiento. Además, el diseño es un "acto poiético"[3] cuyas partes están integradas por las ciencias, tecnologías y artes (Gutiérrez M.L, y otros, 1992, pág. 20).

Es preciso decir que, para redefinir la enseñanza de la disciplina, es necesario verla desde una lente con mayor amplitud que vaya más allá de la enseñanza de códigos y procedimientos preestablecidos; implica también concebirla desde la "enseñanza de la condición humana (Morin, 1999, pág. 23)". Vale la pena citar a Edgar Morin (1999) con respecto a su visión de la enseñanza de la humanidad para la educación del futuro.

> "(…) el ser humano a su vez es físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico. Es esta unidad compleja de la naturaleza humana la que está completamente desintegrada en la educación a través de las disciplinas, y es la que ha imposibilitado aprehender eso que significa ser humano (pág. 23)".

Por lo tanto, el primer reto pedagógico tiene una prioridad muy clara que implica reconectar el triángulo pedagógico (docente, estudiantes y contenidos educativos) en donde se promueva el diálogo a partir de una postura activa capaz de conciliar opuestos.

3 Este término se relaciona con la práctica y el acto productor del diseño (Gutiérrez M.L, y otros, 1992, pág. 20)

Es importante destacar la trascendencia del principio dialógico[4] como uno de los ejes en los que está basada la complejidad. Así pues, la asociación dinámica de factores contradictorios y complementarios constituye un elemento clave para la construcción del aprendizaje. Por ejemplo, la enseñanza del diseño gráfico se vale de los opuestos y del diálogo constante para afianzar el conocimiento y fomentar la reflexión. Tal es el caso de los dipolos expresivos (Dondis, 1992) en donde a partir del equilibrio-inestabilidad, simetría-asimetría, regularidad-irregularidad, unidad-fragmentación, predictibilidad-espontaneidad, realismo-distorsión es posible fomentar procesos metacognitivos que fomenten el pensamiento crítico, argumentativo y reflexivo. [Véase imagen 2]

Vale la pena decir que el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño es un proceso de consolidación social en donde a partir del trabajo colaborativo y los opuestos se comprende la totalidad.

El siguiente desafío radica en redefinir la experiencia educativa a un proceso cualitativo a partir del pensamiento creativo y estratégico. De esta manera el proceso de enseñanza de la disciplina va más allá del desarrollo de las habilidades técnicas a partir de procesos estandarizados, como por ejemplo la ejecución de las técnicas de representación.

La naturaleza expresiva del diseño posibilita al docente romper con paradigmas a través de experiencias de aprendizaje basadas en el choque con lo concreto (experimentación con materiales y técnicas de representación) que le permite establecer una postura activa y un proceso de diálogo con el sujeto que aprende. Además, es posible potenciar el pensamiento de diseño a

4 Que fomenta el diálogo y que contempla o propicia la posibilidad de discusión (RAE, 2021)

Imagen 2. Principio dialógico. María de la Luz Banegas Macías, 2022

partir de la sensibilidad musical, un texto literario o, incluso, a partir del lenguaje expresivo del cuerpo. Prueba de ello es que es posible abrir canales de innovación y pensamiento creativo al partir de la expresión facial y corporal. Y en consecuencia resolver de mejor manera un problema de diseño o bien añadir mayor expresividad en el mismo.

El segundo punto para entender la transdisciplina es cuando la escena educativa que se contempla desde diversos niveles de realidad, no lineal multirreferencial y multidimensional[5]. Así que en la enseñanza del diseño gráfico está inmersa en una trama no lineal de variables que

5 "En nuestro siglo, Husserl y otros investigadores, en un esfuerzo por interrogarse sobre los fundamentos de la ciencia, descubrieron la existencia de los diferentes niveles de percepción de la realidad por el sujeto-observador. Pero fueron marginados por los filósofos académicos e incomprendidos por los físicos, encerrados en su propia especialidad. De hecho, ellos fueron los pioneros de la exploración de una realidad multidimensional y multirreferencial donde el ser humano puede encontrar su lugar y su verticalidad (Nicolescu, Manifesto of transdisciplinarity, 1998, pág. 23)".

manipula el docente para estimular el pensamiento creativo y estratégico. Entre ellas podemos nombrar la capacidad retórica, la relación verbal-visual, así como los procesos de abstracción. Además, las de naturaleza estilística que implican la intención del trazo, la fuerza expresiva a través del empleo de materiales, la escala y el formato.

Cabe señalar que se contemplan variables de naturaleza sensorial como la referencialidad háptica, que nos remite al tacto, kinestésica, relacionada con el movimiento, y proxémica relacionada con la cercanía con el espacio. Por lo tanto, en el centro de la nueva experiencia educativa compleja tenemos a un estudiante reflexivo que es capaz de aprender a través de otras facetas disciplinares a partir de lo indeterminado, intuitivo, expresivo y corpóreo (Nicolescu, 1998, pág. 23)". En consecuencia, la didáctica del diseño, concebida desde diversos niveles de realidad, posibilitan contemplarlo desde diversas aristas y niveles de pensamiento. [Véase imagen 3]

Pero sin duda uno de los retos más importantes en la enseñanza es el tercer principio, el del tercero incluido o incluyente, que constituye un principio fundamental basado en la conciliación de los opuestos y que permite atravesar los diferentes campos de conocimiento y abrir el ámbito de acción. De ahí que el diseño gráfico retome lo complementario como parte natural del equilibrio y comprensión.

Hay que destacar la trascendencia de la triada transdisciplinar en el nuevo enfoque de la enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI; ya que convierte el proceso de enseñanza aprendizaje continuo y abierto. [Véase imagen 4]

Con el objetivo de ejemplificar el paradigma educativo tradicional y el contemporáneo del diseño gráfico se visualiza por analogía desde la modernidad del siglo XX y la posmodernidad del siglo XXI. Bajo el primer criterio se favorece la sistematización y estandarización de procesos como las leyes deterministas y exactas, basadas

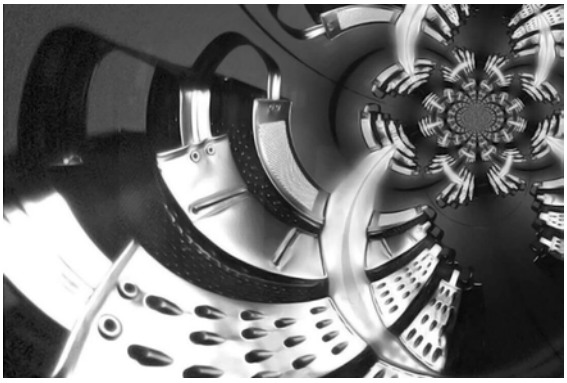


Imagen 3. Niveles de la realidad. María de la Luz Banegas Macías, 2022

Imagen 4. Lógica del tercero incluido. María de la Luz Banegas Macías, 2022

	Modernidad	Posmodernidad
"Mirada transdisciplinar en el proceso de enseñanza del diseño gráfico en el s. XXI: complejidad, niveles de realidad y la lógica del tercero incluido"		
Variables argumentativas		
capacidad retórica	leyes deterministas, ciencias exactas	lo indeterminado, incierto, imprevisto, azaroso
relación verbal-visual	unidireccional	diálogo
abstracción	objetividad	subjetividad
Variables estilísticas		
estilo	ordenamiento y disciplinario	desordenamiento y reorganización continua
intención del trazo	simétrico, regular	expresivo, irregular
fuerza	sutileza	audacia
contraste	neutralidad	acento
escala	escala a partir de la objetividad	escala a partir de la expresión
formato	formato a partir de la objetividad	formato a partir de la expresión
materiales	lo determinado, incuestionable, previsible, seguro	lo indeterminado, incierto, imprevisto, azaroso
color	dimensión física del color	dimensión expresiva del color
Variables sensoriales		
referencialidad háptica	contacto con los materiales unireferencial y totalizante	contacto con los materiales a partir de la expresión
referencialidad kinestésica	expresividad corpórea predictible	expresividad corpórea espontánea
referencialidad proxémica	dimensión objetiva	dimensión subjetiva
Variables dependientes	pensamiento científico	pensamiento creativo

Imagen 5. Tabla comparativa paradigma educativo moderno y posmoderno. María de la Luz Banegas Macías, 2022

en la objetividad del pensamiento científico. Por el contrario, desde el segundo enfoque el aprendizaje se construye a partir del diálogo, lo incierto y la subjetividad que favorece los procesos de innovación a partir de la expresividad y espontaneidad del alumno. [Véase imagen 5]

Conclusiones

Exponer al lector una mirada transdisciplinar en la enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI partiendo de tres conceptos fundamentales como la complejidad, niveles de realidad y la lógica del tercero incluido (Nicolescu, 1998) evidencia un cambio profundo en la escena pedagógica del diseño gráfico en el ámbito de las instituciones de educación superior en México. Producto de la analogía con los postulados educativos desde la modernidad y posmodernidad, se evidencia, en este último, un punto de partida hacia la construcción de nuevos escenarios educativos basados en el diálogo, la conciliación de opuestos y la complementariedad.

Por lo tanto, los objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben de ir más allá del argumento del "diseño centrado en la forma" para concentrarlos en el del "diseño centrado en el usuario (Rodríguez Morales, 2012)". Este nuevo enfoque ofrece la gran oportunidad de fomentar procesos de innovación a partir de lo indeterminado, incierto y azaroso fomentando el pen-

samiento creativo y reflexivo a partir de otros ángulos de abordaje.

Pero sin duda lo más importante consiste en la recuperación del triángulo pedagógico -docente, estudiantes y contenidos educativos- a partir de una nueva relación con el conocimiento y desde otras facetas en que se priorice la enseñanza de la humanidad como fundamento de la educación del futuro (Morin, 1999, pág. 23).¶

Referencias

- Dondis, D. (1992). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gonfiantini, V. (2020). El devenir del sujeto pedagógico epistémico. Revista CIEG, 45, 116-133.
- Gutiérrez M.L, Antuñano JS, Dussel E, A, D. F., MT, O., & Pardinas F, e. o. (1992). Contra un diseño dependiente. Universidad Autónoma Metropolitana- AZC.
- Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO Santillana.
- Nicolescu, B. (1998). Manifesto of transdisciplinarity. Suny Press.
- Parera, D. (2015). Diseño como proceso iterativo. Gráfica 3, 5, 5-11.
- Pérez Cortés, F. (2014). Una vida dedicada a la creación. Espacio Diseño, 20-32.
- RAE. (2021). (Asociación de Academias de la Lengua Española) Obtenido de https://dle.rae.es
- Rodríguez Morales, L. (2012). Hacia el diseño centrado en el usuario. Diseño y Sociedad, 32, 22-29.

El diseño de una nueva marca. Una aproximación al proyecto Mandra

Por Guillermo Jiménez Arredondo.

Resumen

Pensar y crear son acciones paralelas en un proceso de diseño. y en particular cuando el objetivo es diseñar una nueva marca y planificar las vivencias del mercado destino que acompañarán el nacimiento de ésta. Las empresas, las instituciones no gubernamentales, el Estado, las universidades, los organismos sociales, los productos comerciales y hasta las personas, reúnen características suficientes para que los expertos en la comunicación y el diseño, puedan planificar desde el concepto que dará origen a la marca, hasta su difusión, su impulso, sus estrategias y discursos, así como su naturaleza descrita a través de su personalidad y el establecimiento de territorios simbólicos y pragmáticos para su operación exitosa en los mercados y sobre los usuarios de la misma. Este artículo, pretende explicar este proceso a través de un caso modelo: Mandra, Centro de Innovación Digital de la Facultad de Ciencias de la Universidad Autónoma del Estado de México, UAEMéx[1].

Introducción

Si bien es cierto que la creatividad y el talento no son suficientes en un proceso de diseño riguroso, también lo es la idea de que la intuición y la inspiración sean herramientas eficaces en la toma de decisiones para alcanzar objetivos relacionados con procesos que no son precisamente científicos, pero están basados en teorías y estudios que son empleados para diseñar un proyecto de marca.

Trazar una ruta adecuada para orientar las peticiones de clientes que confían en el punto de vista de un "comunicador de conceptos", tampoco es precisamente la forma óptima para diseñar la identidad de marca de un servicio o un producto. Se debe reunir una copiosa cantidad de información para comprender la naturaleza del proyecto, así como analizar, comparar e interpretar datos cuantitativos y cualitativos, e integrarlos en una metodología de trabajo que facilite el proceso creativo y garantice un resultado adecuado con un discurso original, identificador y distintivo.

De forma paralela, el desarrollador de una marca debe acudir con inteligencia y sensibilidad a los escenarios, el contexto, los entornos, los actores y las variables que conformarán el ecosistema adecuado para construir la personalidad y valor de marca como elementos intangibles que

1 https://www.uaemex.mx/

estarán presentes en la solución final al requerimiento de un cliente que solicita el diseño de un proyecto de esta naturaleza.

Según Alejandro Garnica, "se cayó en la cuenta de que un componente principal del valor de marca estaba en la valoración que el consumidor le daba a la marca: qué percepción tenía de ella, qué tan única la consideraba y qué tanto la reconocía, en los tres sentidos de la palabra, es decir que la identificara, que le diera una consideración especial y que le interesara conocerla una y otra vez, es decir, que quisiera adquirirla y consumirla. (Garnica, s/f)

Otra parte importante en el proceso para diseñar una identidad de marca descansa en la identificación y clasificación de tres niveles de audiencias: el del mercado destino, el del consumidor final y el del usuario meta. Aunque estos tres niveles de audiencia están relacionados entre sí, hay una serie de características que establecen diferencias entre ellos[2], y la óptima identificación de éstas permite diseñar estrategias adecuadas para que una marca se pueda desempeñar y que comunique con mayor eficiencia y eficacia su esencia, su personalidad, sus atributos diferenciadores y toda la serie de bondades y beneficios que forma parte de su éxito.

> "Sabemos que una marca la conforman personas. También sabemos que una marca no es en sí misma una persona. Sin embargo, es un hecho irrefutable que cuando ésta se expresa lo hace bajo la estructura de conversación típica de una personalidad bien construida, lo hace además de tal manera que resulta individual, única y distinguible del resto de sus competidores. A esta construcción la llamamos personalidad de marca." (Branderstand, s/f)

Fase analítica

A partir de los conceptos arriba citados, se inició una fase de análisis basado en la metodología de *Design Thinking*[3], para empatizar un concepto que permitiera formular un proyecto de identidad para el Centro de Innovación Digital de la Facultad de Ciencias de la UAEMéx, que convocara a la experiencia, la reflexión y el desarrollo creativo para diseñar un sistema de soluciones empezando por la identidad gráfica del proyecto.

El diseño de la identidad de marca para el Centro de Innovación Digital se planteó a partir de un sistema de códigos cuya esencia descansaría en el valor de sus intangibles, con el propósito de recrear escenarios propios de la marca donde las audiencias pudieran conocer el nuevo concepto a través de un proceso multisensorial. Este proceso buscaba el reconocimiento de una experiencia significativa en las audiencias, que aumentará la diferenciación de lugar y sus servicios con respecto a otros Centros de la misma naturaleza. De ahí la importancia que tiene en un proceso de diseño el establecer un adecuado contacto con su entorno, con los usuarios –o inte-

2 Según la empresa Branderstand, una marca está constituida por características que le dan una personalidad y la humanizan. Bajo esas condiciones, la personalidad diseñada para la marca puede ser escuchada y percibida por los diferentes niveles de audiencia que estarán atentas a ella, para dar un tipo de respuesta dependiendo de la forma como se establezca un diálogo entre ambas partes: marca y auditorio final.

3 El design thinking, o pensamiento de diseño, es un proceso de trabajo que ayuda a los equipos a desarrollar su creatividad. A pesar de que fue desarrollado en torno al diseño, permite llegar a ideas innovadoras en otras áreas como los modelos de negocio, el marketing, los productos e incluso la educación. Design thinking nació desde el diseño participativo, el diseño centrado en el usuario, el diseño de servicio y el diseño con visión humana.

Imagen 1

Imagen 2

resados en general en el proyecto– y con el contexto de los valores intangibles que debe comunicarse en el mercado donde se difundirá.

El diseño de la nueva identidad gráfica se basó en componentes y expresiones visuales de un proyecto que encabeza la Facultad de Ciencias denominado *Isthmura Bellii*[4]. La definición corresponde al nombre de una salamandra endémica del Estado de México, cuya etimología se convirtió en una puerta para determinar no solo la procedencia lingüística del *naming*[5] final de la marca, sino la base conceptual para desarrollar un proceso de trabajo que permitiera fundamentar el resultado. El siguiente esquema resume la forma como se concibió el *naming* que dio origen a la nueva marca: [Véase imagen 1]

Con la asignación de Mandra como la expresión lingüística o texto de identidad para el Centro de Innovación Digital[6] de la Facultad de Ciencias, la siguiente etapa del proceso se orientó al establecimiento de la arquitectura de marca, cuya estructura base responde a la integración de los organismos universitarios a los que pertenece este Centro, respetando y ordenando las jerarquías institucionales de la UAEMéx; el resultado es el siguiente: [Véase imagen 2]

Una vez establecido el *naming* y la arquitectura para el proyecto, se llevó a cabo una investigación en el entorno de los Data Centers más importantes a nivel internacional. La importancia de este análisis durante el proceso de identidad de marca radica en la serie de informaciones que se identifican y se comparan entre Centros con una naturaleza paralela, así como en la revisión de sus estrategias de comunicación, de difusión y de *marketing* en esce-

4 Isthmura bellii es una de las salamandras neotropicales más grandes, alcanza los 146 mm de longitud hocico-cloaca, tiene una cola robusta de menor tamaño que el cuerpo, un pliegue gular y 13 pliegues costales entre la axila y la ingle. La coloración dorsal está compuesta por manchas pareadas rojizas en el dorso en un fondo oscuro que recubre el cuerpo.

5 El *naming* es la técnica o proceso mediante el cual será nombrada una marca, por lo que el nombre debe tener un argumento sólido, un concepto y una proyección hacia el futuro. Este proceso puede aplicarse para hallar el mejor nombre de una compañía, de una marca e incluso de algún producto o servicio.

6 Mandra es un Centro de Datos de la Facultad de Ciencias que opera conforme a estándares internacionales, y está dedicado a formar expertos en ciencia de datos y a ofrecer soluciones globales con base tecnológica. Su naturaleza es única en su género entre los organismos de la UAEMéx.

narios más exclusivos con clientes de consumo no masivo. Para analizar los datos obtenidos se diseñó un mosaico comparativo de los nombres y las identidades gráficas revisadas en otros países y en México, con la finalidad de identificar las tendencias que existían con respecto al diseño de la identidad de una supercomputadora y comprender la relación que guardan con las empresas que las hospedan.

La realización de esta revisión general en un mercado donde el producto a difundir y el servicio a comercializar se ubica en un campo altamente especializado, permitió verificar la originalidad y el potencial del *naming* diseñado para el Centro de Innovación Digital, y garantizar que tanto su origen como su estructura verbal no enfrentaría adversidades legales ni comerciales a futuro. Desde el análisis de su naturaleza lingüística, se confirmó que conceptos derivados del nombre como la simetría, la longitud, la memorabilidad, la sonoridad y el ritmo eran componentes adecuados para estructurar un proyecto de identidad que en su etapa gráfica pueden migrar hacia los entornos de comunicación que formarán parte de los puntos de contacto de la nueva marca. [Véanse figuras 1 y 2]

Figura 1. Mosaico de supercomputadoras destacadas a nivel internacional, cuyo naming se basa en una solución muy compacta y tiene un sistema de identidad bien relacionado con el corporativo propietario.

Figura 2. Mosaico de supercomputadoras mexicanas que trazan dos caminos para el naming; las que están basadas en denominaciones prehispánicas en homenaje a la identidad cultural y las que basan el nombre en una metáfora que sintetiza un atributo del servicio.

Fase creativa

Llevado el análisis que se realizó con las supercomputadoras al territorio simbólico de Mandra, era importante construir un paralelismo icónico entre la tecnología y la salamandra (como elemento identitario para el proyecto) para determinar cuáles debían ser los atributos diferenciadores y característicos de la nueva marca. Para tal efecto, se diseñó un esquema *comparativo* de similitudes entre ambos conceptos que permitió abstraer algunos elementos visuales para la nueva identidad gráfica. Esos elementos deberían estar bien relacionados con las características más significativas de una supercomputadora, para poder formar parte de la solución gráfica durante el proceso creativo. La identificación de esos elementos partió de una esquematización metafórica entre de los elementos visuales característicos de los componentes de una supercomputadora con la estructura de la *Isthmura Bellii*. Al empatarlos, el resultado fue el siguiente: [Véase figura 3]

Una vez culminada la fase de metaforización entre los conceptos clave (supercomputadora y salamandra), en el proceso creativo se reunieron los elementos y los conceptos que fueron identificados en la fase analítica, para generar una fusión entre el elemento base obtenido de la salamandra y un elemento icónico de la identidad de la UAEMEX (hexágono = panal) para designar la estructura final que por simplificación, determinaría la ruta de diseño para la solución definitiva de la identidad gráfica.

En el caso de la salamandra, dicho elemento se tomó a partir de una figura orgánica que se dibuja a lo largo de su piel y metaforiza la interconexión que existe entre los nodos de información en una supercomputadora. Ese elemento sirvió en el proceso de configuración como la base de una súper estructura donde el hexágono –como módulo de repetición– permitió obtener nuevas hiperestructuras para generar el símbolo de la identidad gráfica. En síntesis, la yuxtaposición de ambos elementos, fusionaron sus características a través de un proceso de simplificación para obtener el diseño final. [Véanse figuras 4 y 5]

Figura 3. Se observó que la salamandra tenía características particulares que podían metaforizar conceptos propios de una supercomputadora, a través de pequeñas estructuras en la piel del anfibio, que podían convertirse en el pretexto ideal para generar micro y macro módulos para la solución de la identidad gráfica para Mandra.

Estructura = Interconexión
"V" = Velocidad
Mirada = Procesamiento
Patas = Nodos

Mandra
Centro de Innovación Digital
Mandra
Centro de Innovación Digital
Myriad Pro
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 @#$%+-÷×()[]{}®©℗.,:;
PMS350C
PMS112C
Server
Cloud Computing
Big Data
Data Security
Network
Backup
Mandra
Mandra
Centro de Innovación Digital
UAEM
Mandra
Centro de Innovación Digital
Mandra
La identidad gráfica

Figuras 4 y 5

Conclusiones

La decisión definitiva en el proceso de simplificación que mejor resolvía los requerimientos a corto, mediano y largo plazo, para el proyecto denominado Mandra, Centro de Innovación Digital, estuvo basada no solo en criterios visuales, sino en un análisis cuidadoso del potencial integral que una identidad gráfica debe considerar en estos tiempos. En términos de pertenencia e identificación, se revisó la forma más adecuada para relacionarse, gráfica, cromática y formalmente, con la UAEMEX como con el organismo académico donde se hospeda el proyecto, así como con la personalidad de marca adecuada para desempeñarse en un ecosistema de mercado donde trabajará una vez que se diseñe la estrategia adecuada para su lanzamiento, difusión, promoción y comercialización.

En el resultado de la identidad gráfica de Mandra, Centro de Innovación Digital, se incluyeron, en su diseño, una serie de conceptos para flexibilizar y dinamizar su futuro uso y aplicación. Desde la visualidad se buscó que el proceso de simplificación permitiera que la propuesta final tuviera la capacidad sintética necesaria para ser aprendida con facilidad, para reconocerse y volverse memorable. Se planeó que su reproducción tuviera las condiciones necesarias para extender su presencia en ámbitos de alta tecnología como: la tridimensionalidad, la realidad virtual y aumentada, la inteligencia artificial, las redes sociales, la edición digital, el movimiento, la presencia en escenarios sólidos y líquidos, así como la flexibilidad y la versatilidad que el contexto hoy en día exige a la marcas para rebasar la inamovilidad que caracterizó a las identidades paralíticas diseñadas hace algunas décadas, y vivir a la par de la innovación y las nuevas tendencias. ¶

Fuentes de consulta

- Aldas A. (2012, 25 de octubre). Manifiesto aldasbrand. Hacemos latir las marcas [video], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xMNN-8RBx_50&t=1s
- Garnica A. (s/f). Brand Equity: El valor de marca ITAM. http://segmento.itam.mx/Administrador/Uploader/material/Brand%20Equity.PDF
- Ponce Rosales, L. D., Hernández-Gallegos O., Rangel-Torres, O., & Jaso-Martínez J. (2022). Límite altitudinal de la salamandra Isthmura bellii (GREY, 1850) en México. Revista Latinoamericana de Herpetología, 5(1), 36–38. https://doi.org/10.22201/fc.25942158e.2022.1.364
- Salas Luzuriaga, E. y Lecaro Manrique A.C. (2017). La comunicación estratégica como factor determinante del valor de marca en empresas grandes de Guayaquil (Ecuador). Revista Espacios. https://www.revistaespacios.com/a18v39n07/18390720.html
- Stalman, A. (2016). Pasos para hacer branding de una marca [entrevista], YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QMRGi7Ex_e4
- Wheeler, A. (2018). Diseño de marcas. Una guía esencial para todo equipo de creativos de marcas. (Milman, D. Prol.) Espacio de diseño.

Evocaciones. Entrevista con Octavio Gómez Herrera

Por Bruno Martínez Segoviano.

Esta es la segunda charla de una serie que decidí realizar para difundir el trabajo artístico y docente de los académicos del área de escultura de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, con la intención de dar a conocer la historia de los talleres, así como de la Facultad misma.

En esta ocasión tuve la oportunidad de platicar con el Maestro Octavio Gómez Herrera o, como él dijera, "Herrero". Ha sido académico, mayormente en el Posgrado, en la Academia de San Carlos. Su trabajo se ha enfocado en exploraciones muy variadas del metal y sobre conceptos que surgen de distintos momentos de su vida. Esta charla se llevó a cabo el 2 de junio de 2023 en la casa-estudio del maestro, en Ciudad de México.

Bruno Martínez: Me gustaría que me platicara acerca de su experiencia de cuando se impartían clases en Tacuba.

Octavio Gómez: Cuando estuve en Tacuba me tocó tomar clases con Sebastián[1]. Tuve como alumna a Elizabeth Skinfield[2], a Margarito Leyva[3] y a otros que actualmente dan clases en la FAD. En varias ocasiones yo he expuesto con ellos y con otros compañeros. También he escrito textos y he colaborado para exposiciones, por ejemplo, he presentado dos exposiciones de Margarito.

1 Enrique Carbajal González (Camargo, 1947), conocido artísticamente como Sebastian. Escultor mexicano.

2 Elizabeth Skinfield Vite (Ciudad de México). Diseñadora y artista visual mexicana.

3 Véase la entrevista con el Maestro Margarito Leyva: https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/08/05/evocaciones-entrevista-margarito-leyva/

El Maestro Octavio Gómez Herrera.

BM: ¿Entonces Margarito Leyva fue su alumno en Tacuba?

OG: Sí, fue mi alumno en diseño y somos amigos de toda la vida.

BM: La clase con Sebastián, ¿más o menos en qué año fue?

OG: En 1973, fue mi maestro, y también Mathias Goeritz[4].

BM: ¿Cómo eran como maestros?

OG: Sebastián era muy emocional, a veces no encontraba las palabras para explicar, entonces gestualizaba mucho y transmitía mucho la emoción, la disciplina. Yo estuve en su taller trabajando, haciendo maquetas, proyectos, se le hacían trabajos a Mathias Goeritz. Después tuvimos conflictos y ahora ya casi no nos hablamos. Yo no lo busco, él es una persona muy famosa, muy ocupada, tomamos diferentes caminos. Después estuve en Xochimilco, ahí daba diseño, me preguntaron si podía dar la clase de educación visual y dije "pues claro que sí", me propusieron un grupo, al día siguiente me propusieron otro grupo y al día siguiente me propusieron uno en el posgrado

BM: ¿En ese tiempo estaba en la Academia de San Carlos?

OG: Sí, al siguiente año me dijeron "te vas a posgrado" de tiempo completo, haciendo seis horas de trabajo en clase y, el demás tiempo, haciendo lo que más quisiera... investigando. Entonces ahí hice una serie de cosas, inicialmente empecé a hacer minimalismo, escultura geométrica.

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

Amarga pesadilla

Técnica: hierro forjado. Medidas: 63 cm x 24 cm x 24 cm.

Peso: 5.0 kg. 1998

BM: ¿Cree que había mucha influencia de Sebastián?

OG: ¡Sí!, y de Mathias Goeritz. Y estas esculturas móviles, más bien manipulables, las figuras básicas, geométricas, cubos, tetraedro, icosaedro, dodecaedro, estudio de esos cuerpos geométricos y, bueno, en el taller del posgrado, para aumentar la cantidad de los alumnos, empezaron a meter a todo tipo de gente, entonces había arquitectos, principalmente, hubo muchos becados, colombianos, venezolanos, puertorriqueños.

Los arquitectos son hacedores de arquitectura y escultura..., es otra cosa la arquitectura. Pero también tuve dentistas, actores y músicos, gente de teatro... entonces, la clase y la dirección de las cosas tenían que ser "a la carta". Mi clase muchas veces fue "a la carta". Les decía "¿qué es lo que quieren?, aquí está la carta, escoge qué es lo qué quieres aprender y si no lo sé lo investigamos". Se aprendió mucho, si no los alumnos, yo sí aprendí, porque muchas veces vimos conceptos de teatro, de música, arquitectura, anatomía, me refiero a los puentes removibles, los hacíamos, pero en vez de ser usados para la boca, los ha-

cíamos para los espacios arquitectónicos.

Pero después de 25 años, yo no me había recibido, ni en la licenciatura, estaba yo en el posgrado por méritos académicos, por exposiciones en varios museos, muchas colectivas en Bellas Artes, en el Museo de Arte Moderno, en el Museo de Ciencias, en el extranjero. Todo eso me avalaba para que yo no tuviera la necesidad del grado, pero ya me hacía falta y decidí hacer mi examen de licenciatura. Con mucho miedo, la verdad.

BM: ¿Miedo?, ¿después de 25 años? (risas)

OG: Después de 25 años de experiencia, la gente que tiene tanta experiencia, no se puede equivocar en una sola palabra, o concepto, no puede ser cuestionada si tiene toda la experiencia.

BM: Y menos si tiene el cargo de profesor... Tiene más responsabilidad.

OG: Una responsabilidad, profesor de licenciatura, del posgrado, de alta excelencia académica, no puede tener equivocación. Entonces entré a un curso de libro alternativo que hasta la fecha imparte el Dr. Daniel Manzano[5]. Yo ya tenía algo de experiencia porque con Mathias Goeritz habíamos trabajado el arte correo, el arte conceptual, el geometrismo y los libros alternativos. Conocía a los principales artistas, tanto nacionales como internacionales, en esto del libro, entonces, empecé a hacer mi propuesta escultórica para sustentar mi examen. Ya teniendo mi boceto, le mostré mi maqueta a mi esposa –que es una crítica acérrima de mi trabajo, me combate a mí nada más– y me dijo: "bueno, está muy bien, buena idea, pero ¿por qué no empiezas por el principio?" ¿Cuál es el principio? "Mira, aquí en el taller tienes escultura geométrica, de la época minimalista, tienes escultura móvil, manipulables, tienes trabajo de grabado, entonces trabaja el grabado, tienes trabajo conceptual, tienes trabajo de dibujo, por qué no combinas todos estos conceptos en una sola obra". ¡Carajo, no!, me rompió el esquema, pero me abrió el panorama, empecé a tener mucha fluidez, pensando en el diseño de la base que es una escultura geométrica, minimalista, que se puede llevar a otras dimensiones, por supuesto, en este caso tiene texturas, y tiene diversos conceptos, la horizontal que significa la vida, también significa la muerte, la ascensión, que significa el creador, no soy

5 José Daniel Manzano Águila (Tapalpa, 1949). Artista visual y académico mexicano.

Clónate

Técnica: hierro forjado. Medidas: 89 cm x 34 cm x 30 cm.

Peso: 9.0 kg. 2000

tan católico, ¿eh?, pero, además, el diseño, empieza por ser un yunque. El yunque es la principal herramienta del escultor, del herrero. Entonces, también empezamos a trabajar conceptos, de lo primigenio, de la herrería,

BM: Del oficio, ¿no?

OG: El oficio, que era parte de la ciencia, la espada, las herraduras. El yunque está diseñado a partir de una idea minimalista y es el atril del libro objeto. El libro se maneja con el concepto del libro de los libros, es decir, mi libro. El libro de los libros es una biblia, los cuatro elementos, lo religioso por todas partes, el fuego, la tierra, el aire, el agua. La textura hace referencia a todo, a eso. Contiene al libro contemporáneo, que es un CD, representando la luna y la mujer custodia, aquí está grabado, también, por el interior, la mujer custodia de la vida. Los grabados son en aguafuerte. He combinado, diferentes técnicas, y después de esto, imagínate, armar un trabajo de tesis involucrando, el grabado, la escultura, el dibujo, lo religioso. Mi hijo me dijo que no iba a poder superarlo. En eso estamos, tratando de superarlo conceptualmente.

BM: ¿Y cómo era en esa época el ambiente, el lugar alrededor de la escuela?

OG: Los compañeros eran muy hippies, se escuchaba mucho rock, había gente que daba hasta miedo, había mucha drogadicción, nosotros tomábamos clase muchas veces hasta con la botella de tequila en la mesa, era un ambiente muy bohemio. Yo muchas veces pensé que iba a terminar, no de escultor sino de teporocho[6] (risas). Asistía a muchas conferencias, iba a muchas exposiciones, de hecho, antes de entrar a la escuela, ya tenía mucha información de quiénes eran los mejores académicos de la escuela, y me concentré en tomar clases con ellos. El ambiente de la escuela era muy provinciano, había tiendas donde vendían telas, sombreros. Eran tiendas de pueblo, pasaba un camión "chimeco"[7] alrededor.

BM: ¿En Xochimilco?

OG: No, no, no, en pleno centro (de la Ciudad de México) y luego fuimos invadidos por muchos tianguistas, mucha mafia, eso, básicamente. Tomé clase, muchas veces, en el café, también, muchas veces, en la cantina, era muy bohemio, con Sebastián. Parte de todo su éxito es la comunicación y las relaciones públicas. Sebastián hacia cada jueves una reunión, invitaba a sus alumnos, a tomar, a platicar, también a clase, pero, otros jueves, estaba Mathias Goertiz, u otros personajes, otros jueves había periodistas, y había extranjeros, dentro de ellos, estaba Lepa[8],una serbia que hacía escultura, ella organizaba reuniones en su casa, invitaba a José Luis Cuevas[9], a Gilberto Aceves Navarro[10], o a Manuel Felguérez[11], atendía bien, con comidas, que eran pura pasta, ahí también se hacían negocios, había cambio de obra, era un ambiente así..., de negocios.

En esa época había muchas exposicio-

6 Se dice de aquella persona indigente que se encuentra continuamente bajo los efectos del alcohol.

7 Los "chimecos" fueron los primeros autobuses que cruzaron los límites del extinto Distrito Federal (hoy CDMX) y el Municipio de Nezahualcóyotl.

8 Leposava Milošević Sibinović (Belgrado, 1950). Artista visual serbia.

9 José Luis Cuevas Novelo (Ciudad de México, 1931 – Ciudad de México, 2017). Pintor, dibujante, escritor, grabador, escultor e ilustrador mexicano.

10 Gilberto Horacio Aceves Navarro (Ciudad de México, 1931 – Ciudad de México, 2019). Pintor, escultor y grabador mexicano.

11 Manuel Felguérez Barra (Hacienda de San Agustín del Vergel, 1928 – Ciudad de México, 2020). Pintor y escultor mexicano.

nes, Henri Moore[12], Roberto Matta[13], los principales artistas de los 60. Principalmente los teníamos en el Museo de Arte Moderno, Antonio Saura[14]... muestras de cine, todo eso nos conformaba a muchos nuestro bagaje cultural; había mucha efervescencia que no nos lo daba la escuela, porque estaban, por ejemplo: los domingos, los cursos del libro de arte. Se frecuentaba los murales del Palacio Nacional, de la Raza, del Sindicato de Electricistas; estaban las conferencias, todos los jueves, en el Museo de Arte Moderno. Había muchas conferencias y exposiciones en el Salón de la Plástica Mexicana; había muchos cocteles de salmón, camarón y, bueno, de caviar, vodka, whiskey, coñac y todas esas cosas (risas), ese fue el ambiente.

Regresando al libro, el disco contiene una presentación con algunas de mis piezas. Hay una pieza que hice para el sol y la luna, hombre / mujer, bien / mal y, si lo volteas, queda el sol abajo y la luna arriba, una dualidad.

En la presentación aparecen unas piezas manipulables que empecé a hacer. De ahí brinqué a un autorretrato que está en el acervo de la Academia de San Carlos, es una caja que se despliega, se manipula, se muestra el retrato y es de madera, huele a cedro, huele a copal, cuando la abres tienes a la muerte, una combinación muy elemental. Tengo otra pieza que trabajaba una conexión muy elemental hacia una base grande de cerámica en bajo relieve y fundida en aluminio con un soplete, el resultado fue muy azaroso, dando unas texturas que eran producto de la casualidad, y del trabajo de pulido. Luego, pasé a hacer piezas sobre yeso, más o menos en 10 minutos, en lo que fraguaba, quedaba el resultado; un trabajo gestual, le sacaba una copia en resina y lo mandaba a la fundición y sacaba la cantidad de copias que quisiera, y el acabado, todos diferentes, por el trabajo de tintas, de ácidos sobre el metal...

Sonaja ritual

Técnica: hierro forjado y grabado. Medidas: 54 cm x 18 cm x 10 cm. Peso: 5 kg. 2006

BM: Esa fue la base, pero ¿por qué le interesó el metal?

OG: Yo creo que tiene como un antecedente de vida, de genética y de no sé qué, mi abuelo paterno era herrero, no lo conocí, murió antes de que mis padres se ca-

12 Henry Spencer Moore (Castleford, 1898 – Much Hadham, 1986). Escultor británico.

13 Roberto Sebastián Antonio Matta Echaurren (Santiago, 1911 – Civitavecchia, 2002). Arquitecto, pintor y poeta chileno.

14 Antonio Saura Atarés (Huesca, 1930 – Cuenca, 1998). Pintor y escritor español.

saran, era minero. Mi padre trabajó en la mina, vino a trabajar a México y se hizo ingeniero minero y arquitecto, y puede ser que algo de eso... y que es un material no tan perecedero por lo primitivo, también, porque fue de repente, de las primeras cosas que descubrió el hombre. Imagina las pepitas, al calentarse de repente con piedras que tenían minerales y que con, el calentamiento –creo–, debió escurrir una gota de metal que hizo una impresión, si lo analizas, la naturaleza nos va dando las muestras. Y entonces el hombre primitivo empezó a buscar... Eso, por parte de mi padre, por parte de mi madre: mi abuelo era ferrocarrilero, él llegó a ser el jefe máximo de ferrocarriles en la época porfiriana. Él empezó –yo creo–, desde mero abajo, a trabajar los metales, la fundición, la mecánica... maestro mecánico de los ferrocarriles nacionales. Después fue el jefe máximo de ferrocarriles. Entonces, hay todos estos antecedentes, a lo mejor genéticos, pero también tengo otros orígenes, hasta prehispánicos ¿no? Mi gente de Xochimilco, mi gente de España, de repente gana más lo indígena, pues todos tenemos esta parte.

Libro custodia

Técnica: hierro grabado, bronce y CD. Medidas: 42 cm x 33 cm x 32 cm. Peso: 13.5 kg. 2002

BM: ¿Cómo fue que comenzó a trabajar la técnica de forja?

OG: ¿Cómo empecé? Fíjate que salió una convocatoria. Yo había recibido un cierto "descalabro" en San Carlos... reducción de horas por decir lo que pensaba y cuestionar muy fuerte, entonces ¡pácatelas cabrón! Un chingadazo, en eso sale una convocatoria para la escuela de artesanías, y hago mi examen para metales, hago la oposición, y me dicen que tengo que hacer material didáctico, no me asignan alumnos, me sabotean las mismas autoridades, porque ya estaba concedida la plaza, pero el jurado dijo que no, que me la daban a mí, entonces las mismas autoridades me empezaron a sabotear y me empezaron a poner una serie de trabas: "tienes que hacer material didáctico para los alumnos". ¿Con qué? "Con eso" –sólo era pinche basura– (risas) y dije "¿Qué has hecho tú durante tantos años?, no has hecho nada y ¿quieres que ahora lo venga a hacer yo?" y de pronto me dijeron: "queremos que hagas una escultura monumental como símbolo de la escuela" y yo acepté.

Entonces dije: bueno, debo dar las clases con los recursos que hay a la mano en el taller, el artesano tiene que ser con más impronta, tiene que hacer cosas, que no se tarde un año en hacerla, que es lo que está pasando en artesanías ahora, que

se tardan un año en hacer una silla en el taller de metales, o un año haciendo un retrato. Entonces comencé a hacer cosas que le podrían facilitar al artesano, como pisapapeles, cosas así, escultura que podría ser fácilmente diseñada, producir y reproducir, por ejemplo, cajas tipo alhajeros con grabado, empecé a hacer una serie de propuestas que el artesano podía trabajar en serie, poner varias piezas al acido y después soldar, soldar, soldar, y bajar sus costos de producción, pero, después de eso, hice una pieza que fue la primera de forja, estuvo muy simple de sacar, pero no está tan fácil, resulta que si tú la ves por un lado, ves un plano de movimiento, si se gira ves otros planos distintos, y todo está en movimiento, es una pieza sencilla que tiene todo un estudio de movimiento, configurada con los espacios vacíos como parte del volumen, tiene grabado y simula que está parado sobre la hierba, y el ángulo de las patas es el adecuado para que le dé equilibrio, la pieza está concebida como un vigilante de una parvada, el que ve algo extraño y *fuuu*, todos vuelan.

La segunda pieza fue a partir de que un alumno me empezó a dar lata diciendo: "yo quiero reciclar el metal, quiero reciclar el vidrio, quiero lo erótico, quiero lo conceptual, quiero lo prehispánico...", clase con clase me la cambiaba... y realicé esta pieza escultórica, es una vagina, es una alcancía, es un corpiño, otra vagina, es un esperma y es un artefacto para exorcizar.

También realicé un portafolio para presentar mis documentos para reclasificarme, esta pesadísimo, con unos cinturones de metal, como algo que está incitando a que se puede abrir o que está resguardando.

Hay otra pieza de un pez de metal forjado que se llama "Amarga pesadilla" y es porque hay una película que se llama así, Amarga Pesadilla[15], sale un niño con unas orejotas, una trompa, pero es un virtuoso para tocar el banjo y sale Burt Reynolds y el chavito resulta ser un enfermo mental, pero tiene una gran capacidad, entonces hice un pez como primigenio con un ojo chiquito, un hocico grande y unas aletas chiquitas para que no se pudiera mover. Luego me pidieron un homenaje a Rufino Tamayo[16], en ese momento me pidieron el cuadro, Tamayo renueva sus cuadros, era putrefacción, supuestamente, un concepto de viseras y putrefacción.

BM: ¿Y actualmente en que está trabajando?

OG: Te voy a enseñar lo último que he estado trabajando, quise hacer una piedra, mi hijo me pidió una escultura porque se iba a casar con una chilena. Quería que fuera representativo de lo prehispánico y de lo chileno entonces tomé los gigantes de la Isla de Pascua[17] y Xochipilli[18]. ¡Ah!, pero para esto, cuando vino la parte de la evangelización, los indígenas adoraban a sus dioses dentro de imágenes traídas por los españoles, objetos religiosos, los cristos sangrantes tienen adentro figuras prehispánicas y partiendo de esto realicé una pieza desarmable en varias partes, como si fuera un molde de la pieza principal. Un poco lúdico, como si fuera un armable, esta piececita se puso en la mesa

15 Deliverance (Amarga pesadilla). Dir. John Boorman. Estados Unidos. 1972.

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

17 Isla de Pascua es una isla de Chile, ubicada en la Polinesia, Oceanía, en medio del océano Pacífico. Tiene una superficie de 163,6 km².

18 Xochipilli ('el príncipe de las flores o noble florido'), en la cultura mexica es el dios del amor, los juegos, la belleza, las flores, el maíz, el placer y de la ebriedad sagrada.

de los invitados, 14 piezas, fue una fiesta chilena, con comida y bebidas chilenas y comida mexicana, barbacoa, carnitas, tlacoyos, pozole, tequila, mezcales, fue como "La fiesta", y estoy en el proceso de otras piezas similares, desarmables y a partir del espacio arquitectónico. Es como algo didáctico, algo lúdico, de ritual.

BM: ¿Cómo ve el futuro de la escultura en general o el aprendizaje dentro de la academia?

OG: ¿Cómo veo?, pues mira mi nieta va para la escuela y va a escultura, es talentosa, pero le falta disciplina, entonces eso es algo que les falta a los escultores, es algo bastante difícil, pero aparte de eso hay que hacer una parte de promoción, si no se les enseña a los alumnos, muchas veces el problema es ese, que no te promueves y tienes que estar un poquito en las relaciones públicas. Si estás casado, tu pareja debe de apoyarte en ese sentido. Es toda una labor, de ahí el éxito de Sebastián, de Felguérez, que tuvieron apoyo, muy independientemente de que haya talento, ellos eran un grupo de artistas, Fernando Coen, Francisco Toledo[19], eran 33 personas que estaban fuertes en la plástica y que fueron subiendo en el escalafón.

Tienen que investigar mucho, tienen que ver mucho, por ejemplo, a mí me llegó a tocar, por ejemplo, se me viene a la mente, Omar Rayo[20], un pintor, diseñador, colombiano. Ver su obra, platicar con él, si se pude platicar con él. Yo, por ejemplo, lo que hacía era sacar una serie de libros y ver que estaba haciendo Sebastián, Felguérez, Hersúa[21], Mathias, y ver también qué no están haciendo, qué no hacen. Por otra parte, hacer una serie de selección, enseñarles a los alumnos a investigar, ¿a qué me refiero?, muchas veces la gente está en contra de esto o aquello, deben de pensar en ¿qué es lo que debo hacer?... escultura... ¿qué tipo de escultura?, ¿representativa o abstracta?, ¿cuáles escultores abstractos hay?, ¿qué tipo de esculturas puedo hacer?, ¿qué no se ha hecho? y luego hacer un análisis de materiales, por ejemplo, cuando hice estas piezas de aluminio manipulables, pensé en que podía hacerlas en acero, plata, cobre, hierro, pero ¿qué es lo que quiero? Punto de fusión, eso no me sirve, analizo desde el punto de vista de coloración, texturas o algún oxidado, costos, cuál es la realidad de mis costos, ¿con cuánto cuento realmente para hacer

Vigilante

Técnica: hierro forjado y grabado. Medidas: 59 cm x 71 cm x 15.5 cm. Peso: 9.0 kg. 1989

19 Francisco Benjamín López Toledo (Ciudad de México, 1940 – Oaxaca de Juárez, 2019). Impresor, dibujante, pintor, escultor y ceramista mexicano.

20 Omar Rayo Reyes (Roldanillo, 1928 – Palmira, 2010). Pintor colombiano.

21 Manuel Hernández Suárez (Ciudad Obregón, 1940). Escultor mexicano.

las cosas?, y veo qué es lo que necesito y ahí casi, casi, me va dando una tabla de elementos que son positivos o negativos, positivo: puede ser el acero, plata, pero es un alto costo, el aluminio es menor costo, pero se oxida poco. Entonces va ganando puntos el material. Por ahí puede uno empezar.

Por otra parte, yo creo que mucho de lo que has vivido, tu bagaje cultural, lo qué has leído. Yo a veces le decía a mi mamá: "oye, ¿por qué siempre mi casa estaba llena de amigos y de vagos?", "Porque tú eras muy feliz con tus amigos", "¿pero por qué no los corrías? me quitaban el tiempo", "No, porque estabas muy contento". Entonces todas esas cosas, vivir, estar relacionándote, adquirir experiencias, ser un vago, viajar, de repente no hacer nada, pensar, todo eso..., entonces de alguna manera..., un alumno muy querido decía: "Maestro, si usted no hubiera hecho todo eso, no tendría manera de expresarse", y después descubrí que él era también así, pero más vago que yo, ja, ja, ja... ¶

La supremacía de las imágenes o el imperio de la vista

Por Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Es oportuno sentar un punto de partida –tal vez un tanto aventurado– exponiendo la especulación acerca de que unos de los factores que han promovido el desarrollo que despliega el ser humano sean debidos al desarrollo cognitivo y perceptual que posee –entre otros, como las habilidades hápticas y mecánicas–, es decir, si bien, en términos anatómicos, el equipamiento del sistema visual de estos homínidos no se compara con el de otras especies (citemos a las aves de presa, a los grandes felinos, e inclusive a algunos insectos), la diferenciación radica en la capacidad de recopilación y velocidad de procesamiento de información a nivel cognitivo, así como en la respuesta producida consecuentemente.

Para entrar en detalle de lo antes dicho, especifiquemos dos de las características claramente distintivas de nuestra especie, el Homo Sapiens-Sapiens[1]: el notable desarrollo de la capacidad craneana para contener un cerebro que posee gran capacidad cognitiva[2] y la disposición de los ojos de manera frontal que permiten una visión estereoscópica de alta precisión[3]. Complementariamente no olvidemos la presencia de algunas otras características notables como el andar erguido, los pulgares oponibles en las manos, la mandíbula y los dientes, más pequeños que los de otros homínidos, y la (no menos significativa) comunicación a través del lenguaje.

Todas ellas son características físicas de alta relevancia, condiciones todas que marcan poderosamente la evolución de la humanidad –se considera que el humano moderno existe en este planeta desde hace 150,000 años, aproximadamente–. Cabe en este particular hacer una aclaración pertinente, en donde resaltemos a la conciencia del ser humano, puesto que la presencia de ella ha sido definitiva para progre-

1 Se considera al Homo sapiens sapiens como una subespecie del Homo sapiens. Las características del Homo sapiens sapiens son las que definen al hombre moderno: sin embargo, desde hace un tiempo, esta denominación ha dejado de utilizarse ya que se ha descartado el nexo filogenético entre el Homo neanderthalensis y el ser humano de hoy.

2 El cerebro humano posee un volumen que, en promedio, supera los 1300 centímetros cúbicos.

3 El ojo humano puede capturar imágenes a una resolución equivalente a 576 megapíxeles. Cuenta con alrededor de 6 millones de conos o células sensibles a la luz en cada retina y entre 90 y 126 millones de bastones, responsables de la visión en condiciones de baja luminosidad.

sar en el citado proceso evolutivo, es decir, la existencia de la fascinante –sin embargo, en ocasiones, abismal– capacidad que posee esta especie de tener un proceso de "meta-observación": de verse a sí misma y reflexionar.

De acuerdo con lo expresado por Carolina Valdebenito en "Definiendo Homo Sapiens-Sapiens: Aproximación antropológica"[4] (en la revista *Acta Bioethica*), la comunicación humana produce una interpretación simbólica de la realidad, y continúa: "la comunicación humana no sólo tiene un propósito de sobrevivencia gregaria, sino de representación de la realidad a través del pensamiento abstracto y significación simbólica". Un aspecto, digno de subrayar, que abona en favor de la comprensión de la fascinante complejidad de la sociedad humana.

Esta información nos da pie para afirmar que no sólo las capacidades físicas, con las que el Homo Sapiens-Sapiens está dotado, son las únicas determinantes en el devenir de su prolongada existencia, sino que, una poderosa capacidad de abstracción e interpretación nos permite entender las complejas formas de relaciones sociales que sostiene, y de entre ellas ver las espléndidas maneras de comunicación que ha sido capaz de desarrollar.

De acuerdo con Foley y Gamble, citados por Dennis Guerra-Centeno (en "Homo sapiens, una especie más del paisaje terrestre: El humano instintivo), en los ámbitos de la biosfera, la tecnosfera[5] y la noosfera[6]", han existido una serie de transiciones ecológicas sucedidas desde los homínidos ancestrales hasta el humano moderno, estas son: "el bipedalismo[7]; el desarrollo de herramientas y el consumo de la carne; el empleo del fuego, la familia y la habilidad del enfoque mental; la tecnología y el cerebro social y la intensificación ecológica; por último, la evolución de la sociedad humana"[8].

Tales habilidades han permitido que, en su condición gregaria, el ser humano establezca un entramado cultural complejo y extraordinario, expresado con múltiples manifestaciones a través del tiempo y la geografía planetaria, donde existen relaciones sociales que abarcan todas las categorías, requiriendo y produciendo un sinnúmero de formas de expresión de todos los órdenes. En particular, las que nos conciernen son aquellas vinculadas con la percepción y la expresión visual.

I. Disposición de los ojos humanos en el cráneo

Una de las características definitivas de esta especie es una particularidad anatómica en la que vamos a reparar brevemente para reflexionar al respecto, la diferente disposición de los ojos, puesto que en algunas especies encontraremos los ojos situados frontalmente, así como hay otras con los ojos situados a los costados del cráneo. Debe anotarse la concomitancia de que los

4 Valdebenito, C. (2007). Definiendo Homo Sapiens-Sapiens: Aproximación antropológica. Acta Bioethica, 13(1), 71-78. https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2007000100008

5 La tecnosfera es una capa artificial del planeta que crece constantemente y que ha sido creada por el propio ser humano.

6 La noósfera es el conjunto que forman los organismos inteligentes y el medio en el cual habitan.

7 Modo de andar de la especie humana y algunos animales sobre dos extremidades o permanecer erguido en ellas.

8 Guerra Centeno, D., (2014). Homo sapiens, una especie más del paisaje terrestre: El humano instintivo, en los ámbitos de la biosfera, la tecnosfera y la noosfera. REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria, 15(2),1-12. ISSN: . Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63632380011 . Cada uno de los citados puntos cobra relevancia pues ha sido definitivo en el proceso evolutivo.

En su condición gregaria, el ser humano establece un entramado cultural complejo y extraordinario, expresado con múltiples manifestaciones a través del tiempo y la geografía, donde existen relaciones sociales que abarcan todas las categorías, requiriendo y produciendo un sinnúmero de formas de expresión de todos los órdenes.

carnívoros –cazadores prácticamente por definición– cuentan con los ojos emplazados al frente del cráneo y en oposición, en los herbívoros los hallaremos a los lados del cráneo. Esta divergencia ofrece diferentes percepciones del campo visual.

La visión que otorgan los ojos situados al frente se compondrá de dos campos visuales paralelos traslapados o superpuestos. Hallaremos que la visión del ojo derecho está ligeramente separada del ojo izquierdo (en algunos casos por escasos centímetros), el resultado arrojará, stricto sensu, dos visiones diferentes superpuestas de modo tal, que la interpretación de ambas fuentes de información –proceso que realiza velozmente el cerebro– creará la sensación de tridimensionalidad, así como la percepción de profundidad. Y en oposición, un ojo ubicado a cada lado del cráneo ofrecerá la posibilidad de ampliar el campo visual y contar con una buena visión panorámica del horizonte. Un caso singular, que habrá que señalar –como una peculiaridad– es la visión de los camaleones en donde cada ojo es capaz de moverse independientemente[9] cubriendo casi una visión de 360º sin mover la cabeza.

Hagamos una pausa para esgrimir una conjetura al respecto: para las especies carnívoras es deseable una visión que permita identificar la posición exacta (proximidad, dirección y velocidad) de una presa. Para las especies herbívoras es importante tener una información visual extensa de su entorno y reconocer si se encuentran seguros o acaso están siendo acechados. Ambas posibilidades –como podemos suponer– otorgan ventajas y desventajas,

9 La vista del camaleón es el sistema sensorial más desarrollado que presenta este animal. El mecanismo de defensa del camaleón depende exclusivamente de su visión, por dicha razón los ojos presentan la particularidad anatómica de sobresalir del resto del cuerpo y poseer unos movimientos independientes, de 180º en un eje horizontal y 90º en eje vertical. Sólo hay un punto ciego que no puede cubrir detrás de su cabeza. Así mismo, el ojo de un camaleón posee un párpado circular que esconde casi todo el ojo, dejando a la vista tan sólo la pupila y una pequeña parte del iris.

puesto que cada especie aprovecha en su favor el equipamiento anatómico con el que está dotada.

El interés que despiertan estos planteamientos en torno al ser humano radica en que se define como una especie omnívora[10] con particularidad de ser cazadora, sin embargo, posee la disposición frontal de los ojos como los carnívoros, pero careciendo del equipamiento de un gran cazador como una dentadura poderosa, garras filosas o talla notable o gran musculatura, un caso singular. ¿Cómo se puede explicar esto? Al respecto se hallan algunas teorías que pretenden ofrecer aclaración de este asunto.

Las hipótesis expuestas al respecto no resultan ser del todo eficientes: existe aquella expuesta por el oftalmólogo inglés Edward Treacher Collins[11], en 1922, llamada "Hipótesis arbórea" que señala que los primeros primates empezaron a vivir en los árboles para escapar de los depredadores y la disposición de sus ojos les permitió desplazarse con seguridad. No obstante, la hipótesis flaquea al advertir que ciertas especies como las ardillas que también son arbóreas y sus ojos no están al frente.

A principios del siglo XXI, el antropólogo biólogo Matt Cartmill[12] propuso la "Hipótesis de la depredación visual". Señalaba que era más importante para los depredadores contar con una buena percepción de la profundidad para localizar y capturar a las presas. Por otra parte, el neurobiólogo John Allman[13] ofreció su propuesta llamada "Hábito nocturno", en ella se concentró en la depredación nocturna de las especies, indicando que los ojos al frente beneficiaba a los cazadores nocturnos, y que los antecesores de la especie humana precisamente cazaban de noche, y por ello la adaptación evolutiva situó los ojos al frente.

Todas las hipótesis mencionadas aportan algunas pistas, pero no alcanzan a desentrañar las razones o a expresar argumentos sólidos. Lo que es cierto es que la ubicación frontal de los ojos en la especie humana es un factor definitivo en la manera en que vemos y comprendemos a nuestro entorno y, por ende, condición del profundo desarrollo –conseguida a lo largo de milenios– de la cultura visual que poseemos. La visión tridimensional es una de las características distintivas de nuestra especie.

II. ¿Cómo se manifiesta la percepción visual?

Consideremos como punto inicial el funcionamiento de los sentidos del ser humano (la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto) como receptores capacitados para apreciar toda la información existente –y a la que está expuesto constantemente– en el medio ambiente. Los sentidos están dispuestos para recibir y, posteriormente, trasladar información hacia el cerebro, esto es: los sentidos se encuentran en alerta y los estímulos del exterior provocan la excitación o activación. De acuerdo con Otto E. Lowenstein: "Los órganos de los sentidos son los puestos avanzados para

10 Algunas de las características de los omnívoros son la variedad de roles que emplean para su alimentación: tanto el rol de carroñero, vegetariano, como de depredador o carroñeros. Sus dentaduras son mixtas, es decir están dotados de dientes que son capaces de desagarrar, cortar y triturar. Su sistema digestivo se encuentra en un punto intermedio entre la sencillez de los carnívoros y la complejidad de los herbívoros.

11 Edward Treacher Collins (Londres, 1862 – Londres, 1932). Cirujano y oftalmólogo inglés.

12 Matthew Cartmill (Los Angeles, 1943). Antropólogo y profesor de antropología estadounidense.

13 John Morgan Allman. Neurocientífico estadounidense del Instituto de Tecnología de California.

la recepción de estímulos sensoriales, o como diría algún ingeniero experimentado: entradas o inputs”[14].

En este proceso el cerebro es el puesto central de control –metafóricamente hablando– capaz de interpretar enormes cantidades de información simultánea y ejecutar la toma de decisiones pertinentes, con tiempos de respuesta brevísimos. Cada uno de los sentidos cuenta con equipamiento específico para recolectar información y con las conexiones que conducen inmediatamente al cerebro. En otras palabras, los sentidos son los medios que posee el cerebro para allegarse a la información ambiental.

Los eventos que se producen en el ambiente son incesantes y pueden tener diferentes formas de manifestación, enunciemos la existencia de los estímulos electromagnéticos (la luz), los mecánicos (tanto sonidos, tacto, movimientos, como tensión muscular), los químicos (sabores y olores) y los térmicos (calor o frío). Al procedimiento de abastecimiento de la información ambiental se le conoce como transducción, consistente en transformar la energía ambiental en energía eléctrica en el cerebro. “¿Qué son los estímulos sensoriales? Cualquier cambio de la constitución física o química del medio que circunda al organismo puede actuar como estímulo”[15].

Estos procesos de obtención de la información ambiental significan una serie de actividades generadas de manera automática e imperceptible en el individuo y le permiten captar, elaborar e interpretar la información que recibe, seleccionar, juzgar y jerarquizar de manera significativa –un aspecto determinante para la supervivencia, además de resolver sus intereses particulares en situaciones determinadas– y en consecuencia tomar las acciones que considere pertinentes.

III. El universo de las imágenes

Una vez expuestos los planteamientos anteriores podemos afirmar –sin lugar a dudas– que el sentido de la vista ha jugado un papel preponderante, no sólo en los términos relacionados con la evolución del ser humano, sino que su innegable trascendencia es de tal magnitud que ha generado toda una cultura en torno a las imágenes y a la percepción visual. Por ello, cuando empleamos el término ‘imagen’ de inmediato reconoceremos que se habla de aquellos estímulos percibidos o recolectados a través de los ojos. De tal suerte es posible afirmar que el enorme sistema de las imágenes, llamémoslo ‘universo de las imágenes’, es tan extenso como deslumbrante, extendido en todas las culturas, expuesto en toda la geografía del planeta, manifiesto a través de los siglos. Inherente sin duda, al ser humano.

Sin embargo, a pesar de ello y de la dominancia del sentido de la vista en nuestra especie, no deja de resultar asombroso descubrir que la catalogación de las imágenes no puede quedar limitada a aquellas percibidas a través del sentido de la vista. Es decir, se puede abrir otro extenso contexto ante la posibilidad de no limitarnos únicamente a las percepciones del ojo. De acuerdo con las categorizaciones expuestas por Fernando Zamora en su obra ‘Filosofía de la imagen’[16], queda expuesto que es posible enumerar la existencia de imágenes sensibles-táctiles, sensibles-sonoras y sensibles-olfativas.

14 Lowenstein, O. E. (1966). Los sentidos. Fondo de Cultura Económica. México.

15 Lowenstein, O. E. (1966). Op. cit.

16 Zamora Águila, F. (2013). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imágenes y representación. Ciudad de México, UNAM FAD

Se menciona para ello, un factor involucrado en todo análisis de la imagen: queda implicada, entonces, la materialidad de la imagen, así como la significación de la materia por sí misma en este proceso. Una particularidad involucrada inobjetablemente. Precisamente es la materialidad de la imagen la que permite a cualquier objeto determinado la inequívoca cualidad tanto de ser visible, como ser tangible, y como consecuencia de lo anterior, de ser transformable, mutilable, fragmentable, o destruible, etcétera y que de tal suerte pueda ser objeto de recibir heterogéneas cargas afectivas, provenientes de distintos usos. De igual suerte, debemos indicar como algunas de las posibilidades de manifestación de las imágenes a las siguientes: bidimensionalidad, tridimensionalidad, movilidad e inmovilidad.

Otra particularidad también desarrollada por Zamora es el procedimiento de descomposición de la imagen para su análisis en unidades mínimas, pretensión que encuentra por tanto una noción de sintaxis, basándose en argumentos lingüísticos que han "perturbando no poco" –afirma Umberto Eco17 en la obra de Zamora– a los campos de la imagen, por lo anterior y con sólidos argumentos Zamora descarta y se desembaraza de los postulados de Donis A. Dondis18, pues considera átomos irreductibles de la imagen y propone, en oposición, una serie mucho más completa, aquella proveniente del análisis de Jaques Amount19, quien con precisión señala que en la dimensión espacial existen: elementos plásticos, tamaño, marco, encuadre, soporte y campo, además en la dimensión temporal cuatro dicotomías: imagen fija/ móvil, única/múltiple, autónoma/secuenciada y tiempo de la imagen/ del espectador. Por lo tanto, la propuesta de Amount proporciona mayor solvencia para analizar a la imagen sin importar la ocasión y situación en que aparezca.

Bajo un planteamiento que tiene un origen renacentista se afirma común y categóricamente, que la mejor manera de conocer es ver, que ninguna otra descripción o explicación superará a la que proporcione una imagen, por ello al sentido de la vista se le confiere superioridad por encima de otras posibilidades o manifestaciones provistas por los demás sentidos –a las que se les asigna una posición inferior–, la información que la vista proporciona es preminente, inobjetable, indiscutible, para comprobarlo baste anotar diversos conceptos enunciados con ligereza y frecuencia, como: punto de vista, observación, esquema, etcétera. La razón se convirtió en una razón visualizante siempre vinculada con el indiscutible sentido de la vista, siempre priorizando a la vista: "el significado es observable", "vemos lo que vemos", etcétera.

La visión se instaura como el sentido prevalente desde la etapa del Renacimiento20, pues se indica y se sabe que lo visible es comprobable y cuantificable, la visualidad domina nuestro entorno y el ojo es la herramienta central del conocimiento y por ende de la transformación del mundo.

17 Umberto Eco (Alessandria, 1932 – Milán, 2016). Semiólogo, filósofo y escritor italiano.

18 Donis A. Dondis (1924-1984). Diseñadora y académica norteamericana.

19 Jacques Aumont (Avignon, 1942). Ingeniero, teórico y crítico de cine francés.

20 El Renacimiento fue importante movimiento cultural producido en Europa en los siglos XV y XVI. Fue la transición entre el Medioevo y la Edad Moderna, trayendo consigo una renovación del pensamiento, las artes y las ciencias. El Renacimiento se caracterizó por el retorno a las raíces grecolatinas clásicas de Occidente, lo que significó una revaloración de sus mitos, discursos y filosofía, tras siglos de pensamiento dogmático religioso.

La vista explica y expone pensamientos y ayuda a formarlos, a darles coherencia, ya que materializa a la idea, bajo la premisa de que no es perceptible mientras resida en nuestra mente. En esa época se privilegió a la vista como elemento preponderante –prácticamente único– de la investigación científica, cabría decir que desdeñando a los otros sentidos. La vista fue concebida como el instrumento de la construcción del conocimiento.

IV. El pensamiento y las imágenes

Posiblemente como especie evolucionada, el Homo Sapiens Sapiens posee una forma única de representar, relacionar, explicar conceptos a través de imágenes o dibujos y así encontraremos la proliferación de diagramas, esquemas, bosquejos, bocetos, planos, proyectos, apuntes, cuadros sinópticos, croquis, esbozos, trazos, gráficos, dibujos, diseños, o mapas. Todo un vocabulario gráfico para la certeza de la materialización de cierta idea, puesto que pensamos en y con imágenes. El dibujo entonces ha de ser el planteamiento primigenio o la "bajada" de una idea reconocible para ser socializada posteriormente.

La imagen no posee en esencia organización discursiva, es decir, la imagen no es predominantemente temporal, como si lo es la palabra o el diálogo. Por el contrario, su característica tanto espacial, como temporal. Es un organismo, y en él dialogan la simultaneidad y la sucesión. ¶

Referencias

- Lowenstein, O. E. (1966). Los sentidos. Fondo de Cultura Económica. México.
- Zamora Águila, F. (2013). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imágenes y representación. Ciudad de México, UNAM FAD.
- Cabo Villaverde, J. (2001). El color del lenguaje y el lenguaje del color. en Adaxe: revista de estudos e experiencias educativas, Nº 17, pp. 363-379. ISSN: 0213-4705.
- Guerra Centeno, D., (2014). Homo sapiens, una especie más del paisaje terrestre: El humano instintivo, en los ámbitos de la biosfera, la tecnosfera y la noosfera. REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria, 15(2),1-12. ISSN: 1695-7504. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63632380011
- Valdebenito, C. (2007). Definiendo Homo Sapiens-Sapiens: Aproximación antropológica. Acta bioethica, 13(1), 71-78. ISSN: 1726-569X. https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2007000100008
- Instituto Oftalmológico Hoyos. https://iohoyos.com/el-parpadeo-de-la-naturaleza-ojos-de-camaleon/

Creo en el error

Obra de Natalia Pájaro

Creo en el error como algo necesario, que se debe fomentar más que la certeza. El error de hacer y deshacer, volver sobre los pasos, disfrutar lo efímero y transitar por la aleatoriedad, permitirse ser indeterminado.

Pienso el arte como un lugar catártico, en su hacer y observar, que se debe encaminar a percibir con más de un sentido, envolver al ser y hacer partícipe desde la sensibilidad. Dejemos de lado el arte frío y contemplativo.

Me convenzo cada vez más de un arte sincero, que parte del centro de un@ y a partir de ahí se comunica con el otr@. Que provoca, que incita, que motiva al diálogo, la apertura y el entendimiento. Una comunicación sin palabras ni imágenes bellas, que se atreva a ser cruda para poder verse realmente. Seamos rar@s, perturbad@s, equivoquémonos con libertad.

Invito a conocernos desde un estado del ánimo alterado. No acepto la locura, sino el error, con toda su belleza y también su sufrimiento. Conozcamos lo que siente el otr@, desde un trastorno del ánimo, crisis o personalidad esquizoide, depresiva, maniaca, paranoide... indaguemos en las posibilidades del sentir humano desde la comprensión.

Abrazo el frágil equilibrio del glitch, símil de la tan buscada pero incierta estabilidad emocional, porque en ambos existe la posibilidad de romper y reconstruir algo nuevo.

Veo la destrucción de la obra como catarsis, aprendizaje del desapego, apertura a re definir el yo desde el arte. No sobrevaloremos lo terminado, ni lo bello, significante, normativo, correcto, aprobado... aún menos lo constrictivo.

Aspiro a un arte mixto en su forma, que transite de lo análogo y de vuelta, que los mezcle, degrade, disuelva y complemente. Un arte que se vale de los medios, y no se regodea en sí mismo.

El concepto de error rige de manera práctica y temática mi trabajo de los últimos años, el cual transita entre medios análogos y digitales, que son la pintura al óleo y la animación. Entiendo el error como algo aleatorio, “no funcional”, disruptivo... Su interpretación varía de considerarlo como un fallo dentro del sistema que revela su manera de operar, a considerarlo un intermediario o una puerta abierta dentro del mismo. El error lo empleo como metáfora de los trastornos del estado del ánimo. Anteriormente se pensaba que las enfermedades mentales eran un “error” psicológico, y aunque se han cambiado las palabras para referirse a estos padecimientos, no nos hemos vuelto necesariamente más comprensivos. ¶

Autocuidado.

Óleo sobre bastidor, 80 x 60cm, 2021.

Desdoblamiento I.

Óleo sobre bastidor, 60 x 45 cm,2018.

Color script Desdoblándome.

Gouache sobre papel algodón, 120 x 91cm, 2021.

Galería
Creo en el error

Desdoblándome.
Óleo sobre tela, 110 x 190 cm.

Histeria modular.
Óleo sobre bastidor, 40 x 60 cm, 2019.

Desdoblándome II
Óleo y encáustica sobre bastidor, 40 x 50 cm, 2018.

Melancolía 2.

Óleo sobre papel, 21 x 35.5 cm, 2019.

Múltiple.

Óleo sobre tela, 110 x 190 cm, 2019.

Nunca muere.

Técnica mixta, 70 x 50 cm, 2021.

Pastillas para no sentir.
Óleo sobre bastidor, 50 x 40 cm, 2020.

Sin contexto.
Óleo y tinta de serigrafía sobre tabla, 40 x 60 cm, 2019.

Still cortometraje Desdoblándome.
Óleo sobre couché, 21.5 x 13.5 cm, 2022.

Natalia Pájaro

Es pintora y animadora 2D, nacida en Hidalgo, México, en 1991. Su trabajo explora técnicas experimentales que integran la pintura tradicional al óleo y la imagen en movimiento. Cursó la licenciatura y maestría en la FAD, UNAM. Directora y animadora de cortometrajes con el colectivo La Endina Remolona, reconocidos en concursos y muestras nacionales e internacionales como FIC Monterrey, Animasivo, Ecofilm, Hazlo en Corto, Chitrakatha, Prime the animation, Annecy Festival. Recibió la beca de Fonca Jóvenes Creadores, 2020-2021 especialidad video, y participó en el programa de acompañamiento de Piso 16, UNAM, en 2022. Evaluadora del Focine para post producción de largometraje 2022. Con el cortometraje "Desdoblándome" ha sido ganadora del premio La Liga de la Animación Iberoamericana en Pixelatl Shortway, presentó el pitch en el festival de animación de Annecy, Francia, y recibió el apoyo del Focine para producción en 2023. Actualmente es directora de arte en el largometraje animado "El lenguaje de los pájaros". Su pintura se ha expuesto de manera colectiva en México y París. La serie de retratos "Perfiles prestados" forma parte de la colección de Aldama Fine Art. Ganadora de la 6ta Muestra de Arte, Club Reforma (2013), mención honorífica en la 3ra Bienal de Autorretrato Rubén Herrera (2021), y seleccionada en concursos como XXXIII Arte Joven, Arte 40 4ta edición, Bienal UNAM de Artes Visuales y la X Bienal Joaquín Clausell.

contacto: natapajara@gmail.com

Galería

Evocar

Obra de Emiliano Guerrero

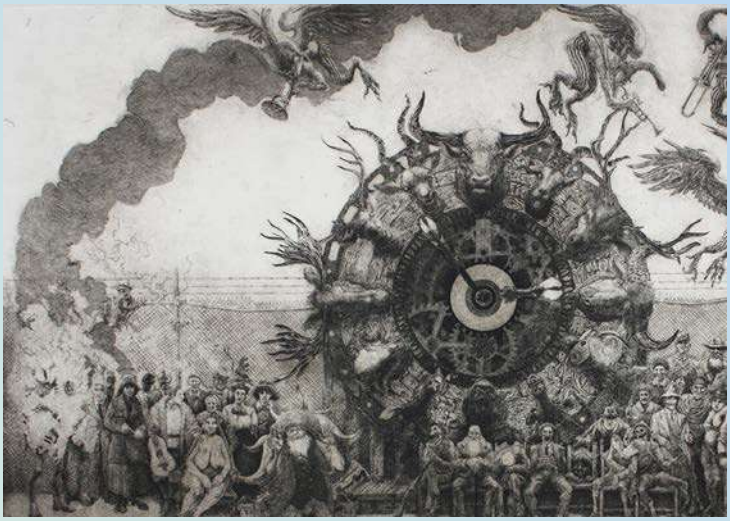
Se le llama pareidolia al efecto involuntario e ilusorio de identificar rostros o figuras donde no los hay. Es un fenómeno sensorial en el que el cerebro identifica patrones y los asocia a información ya existente, posiblemente como un efecto secundario de los procesos de obtención y análisis de la información que proviene de nuestro entorno.

De manera similar, aunque consiente, nunca he podido evitar entender la realidad sin esa propensión a buscar y asociar. Quizá en mi incapacidad para confiar en una visión del mundo sólida y estructurada, me he acostumbrado a percibirla como una colección de interpretaciones, de situaciones cambiantes en una lucha de discursos que repercuten en la forma de percibir y sentir la existencia.

En ese afán de entender, de ubicarme en un contexto, termino por asociar fenómenos sociales con personajes, periodos históricos con sus símbolos, situaciones políticas con emblemas. Buscando voluntariamente rostros donde no los hay como una herramienta propia del lenguaje de las formas. Reconociendo la potencia de ciertas imágenes que se fracturan en el tiempo lineal y se vuelven atemporales, como recursos conceptuales para llenar los huecos de otras épocas.

Es tomar y resignificar motivos propios de otros momentos, fragmentos que contengan las pistas para hablar de una totalidad resignificada en el presente, aún si estos carecían de la relevancia que detenten una vez recontextualizados. Una manera de sustraer los mitos para reflexionar sobre ellos, integrarlos a nuevas cadenas de significantes encajándolos en espacios propicios, donde la multiplicidad de sentidos funciona para establecer puentes entre narrativas en apariencia inconexas, generando diferentes interpretaciones para relatos que se vuelen menos concretos con cada experiencia que los confronta.

Me percibo absorto en la tarea de escarbar en las épocas, en los relatos, en los sucesos y en las formas, buscando la materia prima desde los escombros para generar esos rostros, personajes, encarnaciones que, en algún momento y con suerte, devengan en evocaciones. ¶



Behemoth; Aguafuerte

La herencia cósmica: Aguafuerte y aguatinta

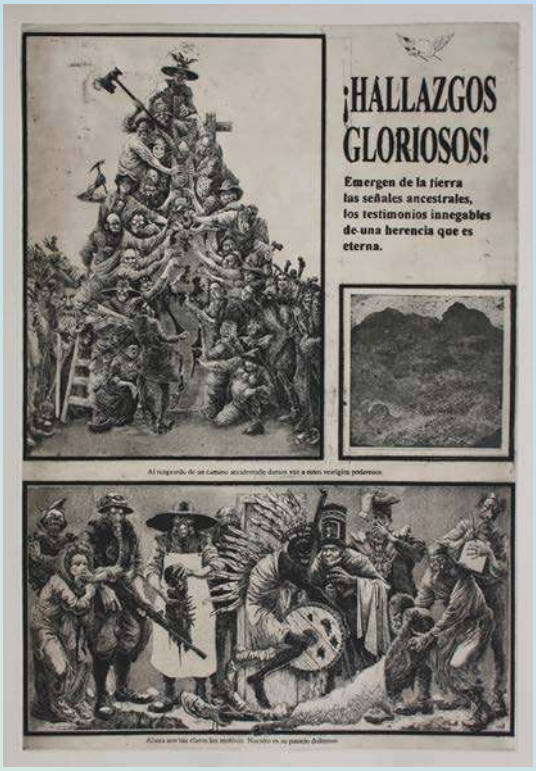
Demasiado Mictlan; Aguafuerte y Aguatinta

Galería
Evocar

Horizonte de eventos final; Acuarela y tinta china

Lus Naturalis; Aguafuerte

MAASE MERCABA; Aguafuerte

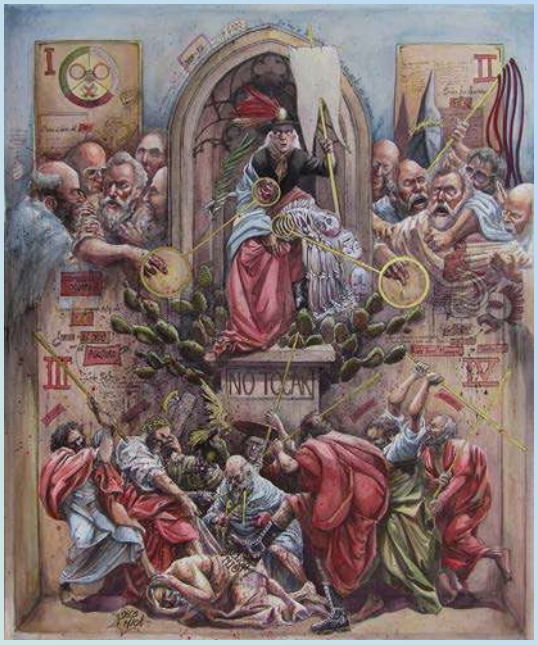


SHEOL; Aguafuerte

La casa de marfil; Aguafuerte

Manducatores;
Acuarela

Miedo al rojo congo; Acuarela

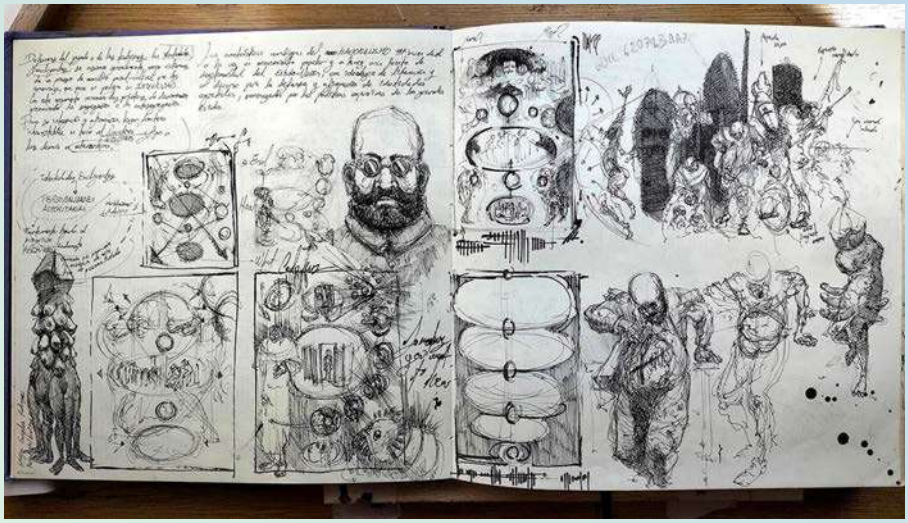


¿Como te atreves, Tomas?; Acuarela y tinta china

Monotipo meat; Monotipo

Galería
Evocar

Libreta 1;
Técnica mixta



Libreta 2;
Técnica mixta

Libreta 3;
Técnica mixta

Libreta 5;
Técnica mixta

Libreta 6;
Técnica mixta

Emiliano Guerrero

Es un artista con un profundo interés por el dibujo, experimentando sus posibilidades en la gráfica y como en la pintura. Es egresado de la Facultas de Artes y Diseño (FAD / UNAM).

Su trabajo ha sido reconocido en exposiciónes individuales y colectivas además de diferentes certamenes como la Bienal Internacional José Guadalupe Posada, la Bienal Internacional Aguafuerte de Valladolid, la Bienal Shinzaburo Takeda, el XI Encuentro Nacional de Creación Plástica Itinerante Sinaloa 10x10, con premios y menciones especiales. Ha sido beneficiario del programa Jovenes Creadores en la categoría de Gráfica (2017) y Dibujo (2019).

Ha colaborado en distintos proyectos colectivos, entre ellos en la creación de dibujos a gran escala en la pieza procesual “100 Years Pictorical History of World Revolution” del artista Rirkrit Tiravanija en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) o la producción del largometraje animado “El Lenguaje de los Pájaros” con el apoyo del Programa de Fomento al Cine Mexicano, además de otras producciónes audiovisuales en su apartado artístico.

contacto: emilianguerr@gmail.com

.925

ARTES Y DISEÑO