

REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

REVISTA



REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

No. 7, Año 3
Nov. 2022 - Feb. 2023

Los artículos publicados en la *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura (REIADyC)* pasan por un proceso de dictamen realizado por especialistas en investigación de artes, diseño y cultura. De acuerdo con las políticas establecidas por el Comité Editorial de la revista, para salvaguardar la confidencialidad tanto del autor como del dictaminador de los documentos, así como para garantizar la imparcialidad de los dictámenes, éstos se realizan con el **sistema doble ciego (double-blind)** y los resultados obtenidos se conservan bajo el resguardo del editor responsable.

La REIADyC tiene una **política de acceso abierto** y se encuentra disponible en:
<http://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/index.php/publicaciones/>



Visita el sitio

SIAyD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



Directorio UNAM
Rectoría

Dr. Enrique Graue Wiechers
Rector

Dr. Leonado Lomelí Vargas
Secretario General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

Dr. Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General

Mtro. Néstor Martínez Cristo
Director General de Comunicación Social

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

I. A. Alfredo Alvarez Cárdenas
Secretario General

Lic. Jaime Jiménez Cruz
Secretario Administrativo

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa
Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira
Secretaria de Posgrado e Investigación

Mtro. Luis Rubén Martínez Ortega
Secretario de Atención a la Comunidad

Dr. Benjamín Velasco Bejarano
Secretario de Planeación y Vinculación Institucional

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños
Coordinadora de Comunicación y Extensión Universitaria

Dr. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez
Jefe del Departamento de Diseño y Comunicación Visual

Mtra. Emma Ruíz del Río
Departamento de Publicaciones Académicas

Estudios Interdisciplinarios



INDICE

Presentación..... 10

Alma Elisa Delgado Coellar

**Porset y Van Beuren. Enfoques contrastantes
 en los inicios del diseño moderno en México 13**

Luis Rodríguez Morales

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa

**Entre el diseño gráfico, el arte visual
 y la narrativa ergódica: hacia nuevas
 metodologías interdisciplinarias que permitan
 el análisis del discurso de los videojuegos..... 31**

Romano Ponce Díaz

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

**Análisis del comportamiento del sector
 servicios de esparcimiento culturales y otros
 servicios recreativos en México, 2013- 2018 53**

Alfredo David Zarazua Rodríguez

y María del Carmen Salgado Vega

Universidad Autónoma del Estado de México

**Los valores étnicos en los conceptos de
 artesanía, tradición y arte popular en las
 artes contemporáneas mexicanas..... 75**

Mario Eliseo Juárez Rodríguez

Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México

INDICE

- ¿Somos o no somos? Posmodernidad y patrimonio arquitectónico..... 91**
 Victoria Garay Rebollo
Universidad Autónoma del Estado de México
- Educación en Artes: en busca de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje 99**
 Francisco Baptista Gil y Paulo Falcão Alves
Department of Communication, Arts and Design, University of Algarve, Faro, Portugal
- El cuento como medio de enseñanza sobre prácticas tradicionales de Ecuador 113**
 Giglia Doménica Peña Tobalina, Renata Karel Bazurto Menace, Emily Isabel Lima Arcos, José Daniel Morales Mata, Lourdes Pilay y Ma. de los Ángeles Custoja
Escuela Superior Politécnica del Litoral, (ESPOL), Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, Ecuador
- Diseño, educación y modalidad mixta ¿Nueva realidad? Propuesta de estudio diagnóstico acerca del estado vigente del conocimiento y equipamiento tecnológico, y la infraestructura, en la Facultad de Arquitectura y Diseño (UAEMéx), en situación ¿pospandémica?..... 123**
 María de Lourdes Elizabeth Ortega Terrón, Liliana Romero Guzmán y Enrique Aguirre Hall
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

INDICE

**La frontera arbitraria en DeLIMITations de los
 artistas Marcos Ramírez ERRE y David Taylor..... 141**
 Olivia del Pilar Rivero De la Garza
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

**El símbolo sagrado de la greca escalonada. Un
 enfoque alternativo de análisis a partir de su diseño..... 169**
 Mauricio Orozpe Enríquez
Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México

**El arte como herramienta de análisis para la crítica
 de los estereotipos de género y su construcción
 cultural..... 189**
 Ana Laura Torres Hernández
Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México

**La cientificidad de la imagen en la obra del artista
 visual cubano José Bedia..... 203**
 María Teresa Acosta Carmenate
Miami City University. U.S.A.

Sillas expuestas..... 225
 Identificación del mobiliario de estilo internacional (la Womb, la
 BKF, la LCW) en imágenes de la revista colombiana Proa (1946-
 1959) para la difusión de la vida doméstica moderna
 María Astrid Ríos Durán
Universidad Nacional de Colombia

INDICE

Pulvis Et Umbra:

La instalación de una postal..... 245

Rodrigo Bruna

Universidad Católica Silva Henríquez y Universidad de Chile

Interacción del color en el espacio:

De la teoría a la ejecución en el dibujo..... 261

Huberta Márquez Villeda

*Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán,
 Universidad Nacional Autónoma de México*

Diseño para los cuidados.

De lo privado a lo público..... 281

Citlalli Rivera Domínguez y Edrei Ibarra Martínez

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

**Procesos de creación, producción e investigación
 en la obra de Marina Abramovic; naturaleza,
 vida, autobiografía y expediciones..... 301**

Josemaría Bahena

Universidad de Guanajuato

**El diseño arquitectónico y su pertinente
 separación del reino del arte..... 311**

Aurora C. Chávez Gallardo y Federico Martínez Reyex

Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca, México

INDICE

**El discurso cultural de la imagen del rostro
 femenino en la vida social contemporánea 325**
 Mariana Mauricio Ajo
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Legales 338

Comité Editorial Interinstitucional 339

Directorio Institucional 340

Presentación

*Alma Elisa Delgado Coellar**

El número 7 de la **Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura (REIADyC)** presenta una transformación para su tercer año consecutivo como publicación de investigación académica, acrecentando el número de aportaciones y los puntos geográficos de la recepción de trabajos.

Contribuyendo así, a la discusión académica y a la reflexión, poniendo de manifiesto el valor de los diversos ámbitos de las artes y el diseño en la sociedad. De esta manera, se presentan diversas perspectivas desde las cuales mirar la interdisciplina como fuente y motivo para entender los estudios humanísticos, ya que a partir de ahí se puede configurar la innovación, transformación social, construcción de identidad y memoria, entre tantas formas de actuar de las artes y los diseños en el tejido complejo de la sociedad.

Con ello, los trabajos que se integran abonan en perspectivas -por ejemplo- de la política pública en materia de cultura, la educación de las artes visuales y el diseño, la historia y configuración de los discursos comunicativos del objeto, espacio e imagen, así como el planteamiento de temas que trabajan sobre nuevas metodologías para su análisis en relación con la tecnología, como en el caso de los videojuegos, los valores de artesanía, tradición, arte popular, artes contemporáneas y patrimonio cultural, que son latentes en los diferentes artículos. Pero también, presentan constructos teóricos sobre la posmodernidad, el arte y la arquitectura, la cientificidad de la imagen, la crítica a estereotipos y discursos de poder en las artes, todo ello, desde metodologías de estudio sólidas y rigurosas.

Así, este número manifiesta las inquietudes trascendentales de los diversos investigadores latinoamericanos, que conciernen a los temas de género, migración y discursos culturales y que son preocupaciones latentes y legítimas para pensar en el *ser* y *hacer* de las artes y el diseño.

Con orgullo, la REIADyC No. 7 integra trabajos de Ecuador, Chile, Colombia, Portugal, Estados Unidos y por supuesto de México, que enriquecen los constructos epistemológicos de las artes y los diseños desde la interdisciplina, con una mirada integradora de los saberes para atender las cavilaciones del mundo actual.

Estos trabajos se acompañan del talento y la creatividad de jóvenes mexicanos, que con sus *Collages* representan en la imagen esa multidimensión de discursos y formas de ver y entender la complejidad del mundo, por lo que se expresa un vasto reconocimiento a su trabajo y su disposición para la co-creación y la colaboración.

Le invitamos a sumergirse en las aportaciones, de manera libre y gratuita, recordando que nuestra publicación se regula por los principios internacionales de la ciencia y el conocimiento abierto, para la construcción de ciudadanía y de fortalecimiento de la Universidad Pública en México y Latinoamérica.

*Doctora en Arte y Cultura, Editora responsable de la REIADyC, miembro fundador del Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.

Contacto: delgadoelisa@cuautitlan.unam.mx

anotó
la época
el futuro?



Autora: Samantha García González

Pero cuando el
derío el r
ventaja, l
el 9 de Sa
la
luminos
a las duc
cente be
Lleva m
metid
los lle
lo cc
sier
ce
Un instante
ank Rijke
o del Ba
uma y
sasi

hora: en lo alto del
7: Con solo un tant
car su planteamien
ol, aparece en el tabl
amerunés se va direc
ipo lo ocupa un adole
numero 30 a la espalda
hombros y la camiseta
tajos. Pocos futbolista
ombre en el dorsal— s
que cuentan sobre él
or el filial. Por las pin
o su docta zurda de no
es en la banda. Pero la
os de seis meses con el
túlés apenas lo han vis
epartidos entre los co
arece la típica manic
¿Cuántos instantes d
autos? Messi —que poi
permuta su carril na
oca recibe una entrada
edrarlo o calentarle la
parece darle igual: se
r vuelve a su posición.
transmutar la rebaba en
oro. Una segunda jugada llega a final capcioso: luego de
bajar un bombón de Ronaldinho y quedar solo frente al
ataques terroristas
cicatrizar.

Porset y Van Beuren. Enfoques contrastantes en los inicios del diseño moderno en México

*Luis Rodríguez Morales**

Resumen

El movimiento moderno en el diseño surge en México, al igual que en Latinoamérica, de la confrontación de fuerzas externas, generadas en Europa y Estados Unidos, e internas, derivadas de las características políticas, económicas y culturales de cada país. El trabajo que aquí se presenta busca contrastar la obra de Clara Porset y Michael Van Beuren, como ejemplo de diseñadores que, si bien ambos partían de enfoques originados en la Bauhaus, debido a sus particulares ideologías, dieron resultados distintos. En primera instancia se presenta, el contexto político, social y cultural que posibilita el desarrollo de la obra de Porset y Van Beuren para subrayar la influencia de la Bauhaus en este proceso, así como las características particulares del México posrevolucionario. El contraste entre estos enfoques muestra cómo, desde sus inicios, el diseño moderno se desarrolla entre una utopía social y las fuerzas del mercado. En la parte final del texto se señala la influencia de estos diseñadores en la fundación de las primeras escuelas de diseño en México.

Palabras clave: Identidad cultural, diseño moderno, modernidad, Bauhaus.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Abstract

The Modern Movement in design arises in Mexico, as in Latin America, from the confrontation of external forces, generated in Europe and the United States, and internal, derived from the political, economic and cultural characteristics of each country. The work presented here, developed on historiographical research, seeks to contrast the work of Clara Porset and Michael Van Beuren, as an example of designers who, although both started from approaches originated in the Bauhaus, due to their particular ideologies, gave different results. In the first instance, this text presents the political, social and cultural context that enables the development of the work of Porset and Van Beuren, to underline the influence of the Bauhaus in this process. The contrast between these approaches shows how, from its beginnings, Modern Design has developed between a social utopia and market forces. The final part of the text indicates the influence of these designers in the founding of the first design schools in Mexico.

Keywords: *Cultural identity, modern design, modernity, Bauhaus.*

Introducción

En muchas ocasiones, la historia del diseño se ha centrado en la presentación de obras específicas, o bien en los rasgos biográficos de los diseñadores en cuestión y no es común que se describa el contexto histórico, social o político en el que una determinada obra surge. En el presente texto se proporciona, a grandes rasgos y con base en fuentes historiográficas, el contexto en el que se dan las obras de Clara Porset y de Michael Van Beuren, ambos pioneros del diseño industrial en México, con el propósito de contrastar dos posturas con respecto al diseño que, si bien parten de principios similares pues ambos diseñadores se formaron en los principios de la Bauhaus, difieren en cuanto a resultados y propuestas. Ambos personajes son relevantes ya que, además de su labor pionera, sus posturas se reflejan en la conformación del concepto de diseño adoptado por las primeras escuelas de diseño en México, en una síntesis que reúne una dosis de utopía con otra de pragmatismo comercial.

Con este objetivo, el presente texto expone, en primer lugar, la importancia de la Revolución Mexicana en el desarrollo artístico y cultural de México y cómo de este movimiento social se desprende la necesidad de buscar una identidad nacional, dentro de la gran diversidad de etnias y culturas que conforman dicho país. A continuación, se menciona la importancia de la orientación política específica en este proceso, la que a su vez posibilita la llegada de Hannes Meyer a México, subrayando así la influencia de la Bauhaus. Con base en estos antecedentes se presenta brevemente el trabajo de Clara Porset y a continuación el de Michael Van Beuren. Una vez presentadas estas dos posturas y sus alcances, se explica cómo ambos diseñadores influyeron en la conformación de las dos primeras escuelas de diseño en México y, finalmente, se hace una reflexión general sobre este proceso.

Antecedentes

La Revolución Mexicana surgió como reacción ante el periodo conocido como porfiriato, debido a que durante 33 años (1887-1910), Porfirio Díaz ocupó la presidencia de la república. Durante ese periodo, la política económica se orientó hacia el fortalecimiento de la infraestructura portuaria y de ferrocarriles, para alentar la inversión extranjera, mientras la agricultura y la ganadería estaban en manos de unas cuantas familias, dueñas de grandes latifundios. Como resultado de esta situación, la mayoría de la población, conformada por campesinos en estado de pobreza, estaba supeditada a trabajar para los latifundistas.

El escenario económico se reflejaba en el ámbito cultural, donde predominaba la cultura europea, en especial la francesa, tanto por el gusto personal de Porfirio Díaz, como por una razón política: ante el crecimiento económico y militar de los Estados Unidos, era necesario buscar otras visiones para equilibrar la gran influencia estadounidense. Por estos motivos, en las manifestaciones culturales y en especial en la arquitectura, el estilo francés era el predominante.

En 1910 estalló la revolución que, en poco tiempo, buscó objetivos sociales de mayor profundidad atendiendo cuestiones como la eliminación de los latifundios. Se considera que la lucha armada culminó en 1917 cuando se firmó la Constitución Política, sin embargo, la inestabilidad y continuos surgimientos armados continuaron años después. Es hasta la década de

1920 cuando se alcanzó una relativa tranquilidad que permite establecer instituciones sobre las cuales se construye el país.

En 1921 fue nombrado secretario de Instrucción Pública José Vasconcelos, quien se distinguió por estimular un plan educativo que buscaba darle unidad al país, ante la conciencia de que este se encontraba formado por una gran diversidad de etnias, cada una de ellas con sus tradiciones, costumbres y lenguajes.

Dentro del plan educativo de Vasconcelos llama la atención la importancia que se dio al dibujo, en el que se veía la posibilidad de enseñar modelos visuales comunes a todo el país en búsqueda de una identidad unificadora y, por otro lado, se le consideraba como una herramienta necesaria para adquirir ciertas habilidades que favorecerían el acceso a trabajos en la industria. Los modelos para dibujar, en coherencia con la búsqueda de la identidad nacional, se basaban en ejemplos de obras prehispánicas.

Esta labor es ejemplo de un gran objetivo político: generar una identidad nacional que unificara a las distintas etnias que conformaban al país, cada una con sus propias tradiciones, costumbres y lenguas. Se inicia así un debate en el que la pregunta central era si la identidad nacional debería buscarse en las culturas prehispánicas o en la Colonia.

Para generar la imagen de esta identidad, se ofrecieron a jóvenes artistas, muchos de ellos de orientación socialista, los muros de edificios de oficinas gubernamentales para que representaran momentos de la historia nacional. Con esto nació el movimiento conocido como muralismo. Entre sus artistas más destacados se encuentran David Siqueiros, Diego Rivera, José Clemente Orozco, Gerardo Murillo (conocido como Dr. Atl) y el arquitecto Juan O’Gorman, quienes tenían ayudantes que, de distintas maneras, continuaron la obra de sus maestros. En este grupo destaca Xavier Guerrero, quien además de su actividad como pintor, promovió intensamente el arte popular en distintos ámbitos como, por ejemplo, en la organización de una exhibición titulada “Las Artes Populares en México”, concebida por el Dr. Atl, pero cuya curaduría y diseño fueron de Guerrero.

La exhibición fue montada en la Ciudad de México y en Los Ángeles, California, con el apoyo de las secretarías de Industria, Comercio y Trabajo y la de Relaciones Exteriores. Es de resaltar que el arte popular se veía, por un lado, como uno de los vehículos de promoción de la cultura mexicana y, por otro, como un medio para destacar actividades artesanales que, se esperaba, desembocaran eventualmente en el desarrollo de pequeñas in-

dustrias. Tanto el muralismo como el reconocimiento de la artesanía como una actividad que, más allá de la manufactura de objetos útiles, representa una manifestación cultural de índole artística fueron fundamentales en la conformación de una cierta identidad cultural.

Destaca la figura de Juan O’Gorman, quien tenía formación de arquitecto. En 1931 fue nombrado Director de Construcciones de la Secretaría de Educación Pública. O’Gorman apoyaba las tendencias racionales-funcionalistas en la arquitectura y con su obra inicia un debate, en el que en un extremo se encontraban quienes promulgaban una arquitectura sin ornamentos y en el otro quienes consideraban que la arquitectura debería incluir aspectos, incluso ornamentales, ligados a manifestaciones artísticas, retomadas de las culturas prehispánicas o de la época colonial.

En 1934, Lázaro Cárdenas fue electo presidente. La orientación socialista de su gobierno estimuló, en el terreno de lo cultural, la búsqueda de manifestaciones propias, atendiendo al mismo tiempo a una postura internacional. Por otro lado, en el ámbito de lo económico, estimuló el crecimiento de industrias nacionales. La presencia de estos factores convirtió a México en un polo interesante para muchos. Algunos se vieron atraídos por las políticas de corte socialista, mientras que otros buscaron la “exótica” mezcla de un país en el que la mayoría de la población era aún campesina, pero que presentaba el crecimiento de un núcleo obrero y la clase media, así confluyó un alto número de intelectuales, artistas y políticos, ansiosos de presenciar y participar en este proceso.

En 1938, Hannes Meyer, quien fuera director de la Bauhaus, asistió en México al XVI Congreso Internacional de Planificación y de la Habitación, en el que destacó la actividad de la Unión de Arquitectos Socialistas, presidida por Juan O’Gorman, con quienes Meyer se identificó rápidamente. Gracias a este primer contacto, el gobierno le invita, en 1939, a trabajar en México, en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), para formular los planes de estudio de la maestría en Planeación y Urbanismo.

Las razones que me impulsan, lo mismo que a mi esposa [...] a inclinar-nos precisamente hacia México, radican en nuestro deseo de trabajar en un país socialmente progresista donde podemos aprovechar directamente nuestra experiencia profesional, sobre todo la adquirida en la Unión Soviética. (Leidenberger, 2014, p. 508)

Si bien dos años después Meyer renunció al IPN, dejó cimentado un plan de estudios basado en el desarrollo de métodos rigurosos que sirvieron de modelo para posteriores desarrollos académicos. A partir de entonces, gracias a los distintos contactos generados, Meyer trabajó en diversas dependencias gubernamentales en las que dejó la huella de su enfoque racional-funcionalista. Si bien Meyer no logró construir un solo edificio durante su estancia en México hasta 1949, por medio de artículos, conferencias y el ejemplo de su desempeño profesional fue una influencia importante en el surgimiento del diseño moderno en México.

Por otro lado, Meyer y su esposa, Lena Berger-Meyer (quien fuera estudiante en la Bauhaus), desplegaron una intensa actividad cultural y política, asociados a diversos grupos socialistas y antifascistas, como la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR), donde conocieron a artistas e intelectuales de izquierda con quienes colaboraron en la fundación del Taller de la Gráfica Popular. En este ámbito, tanto Meyer como su esposa realizaron grabados y carteles (Rivadeneira, 1982).

Por tanto, la influencia del movimiento moderno internacional, con distintas visiones y referencias sobre la Bauhaus, estuvo presente en México, a la par que se daba el debate sobre la importancia de las artes populares y el arte precolombino. Otro factor de contraste era la postura con respecto a la forma: por un lado, la que defendía la carencia de ornamentos, ceñida a aspectos rigurosamente funcionales y, por otro, la que buscaba explorar la riqueza de la tradición artesanal y del arte popular (Toca, 2016).

Encontramos ejemplos de su postura relacionada con los movimientos sociales en el trabajo de Clara Porset; mientras que la orientación hacia el mercado y la idea de modernidad y progreso, ligada al desarrollo de empresas capitalistas puede ser representada por la labor de Michael Van Beuren. De aquí la relevancia de ambos diseñadores.

Clara Porset

Clara Porset (1895-1991), nacida en Cuba, realizó estudios de Arquitectura y Diseño de Interiores en la Universidad de Columbia (EUA) y en la Escuela de Bellas Artes de París. Posteriormente, en *Black Mountain College*, estudió bajo la guía de Josef y Anni Albers, con quienes se adentró en las ideas del diseño moderno y de manera especial en el enfoque que se daba en la Bauhaus al diseño. En la década de 1930 llegó a México como refugiada

política e inmediatamente estableció lazos con grupos políticos de izquierda, lo que le permitió trabajar como diseñadora dentro de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios, interviniendo en el consejo editorial de la revista Frente a Frente y en ocasiones se ocupó de su diseño editorial. En este ambiente afirma la postura política que mantendrá a lo largo de su vida.

Clara Porset se casó con Xavier Guerrero, mencionado líneas arriba, quien era conecedor de las artes populares, pintor y muralista, por lo que su influencia estuvo presente en el trabajo de Porset.

Clara Porset y Guerrero hospedaron a Josef y Anni Albers en muchas ocasiones y los guiaron en su descubrimiento del color y las tradiciones mexicanas. En una carta dirigida a Wassily Kandinsky, Albers expresa que “México es verdaderamente la tierra prometida del arte abstracto” (Hinkson, 2018, p.35).

Porset llegó a México cuando las políticas socialistas de Lázaro Cárdenas empezaron a ser desplazadas, en busca de estimular el desarrollo industrial teniendo el consumo como motor para generar el impulso necesario a muchas de las industrias que, en ese momento, se estaban desarrollando. A su llegada reconoce la importancia de la artesanía y el arte popular:

En México se produce un arte popular de los más ricos y variados del mundo. La cesta más modesta revela un pensamiento constructivo admirable; el tejido que envuelve las humildes tortillas es un ejemplo magnífico de cultura y de color [...] el pueblo mexicano se expresa con belleza hasta en los objetos más simples. (Porset, 1948, p. 16)

En ese momento, para algunos, ser “moderno” significaba asumir los signos de estatus que ofrecían los productos diseñados principalmente en los EUA; para otros, la búsqueda de la modernidad representaba la oportunidad de explorar las posibilidades de una identidad propia. Es con este grupo de intelectuales y arquitectos con el que Porset se identificaba.

La importancia de su obra se da desde dos facetas. Por un lado, se encuentran los diseños de mobiliario y por el otro, sus escritos, en los que promueve la idea de un diseño moderno y la necesidad de establecer al diseño como una profesión independiente de la arquitectura. Porset fue, durante muchos años, la única voz en promover el establecimiento del diseño industrial como profesión independiente de la arquitectura, aunque

entiende que el diseño de mobiliario debe realizarse en conjunto con los proyectos arquitectónicos: “[...] el mueble deja de ser un objeto arbitrario y pasa a ser un elemento arquitectónico, en interacciones esenciales, que fuerzan a considerarlo al unísono con el edificio”. (Gómez, 2018, p.108)

En la década de 1950 era ya una diseñadora reconocida. Realizó diseño de mobiliario para casas diseñadas por destacados arquitectos; también, el diseño de interiores de cines, hospitales y hoteles, lo que le valió el reconocimiento como diseñadora, impulsado por su presencia en exhibiciones del Museo de Arte Moderno de Nueva York y por haber ganado la medalla de plata en la Trienal de Milán de 1957, por el diseño del mobiliario del Hotel Pierre Marqués en Acapulco.

Destaca el diseño de mobiliario que realizó para el conjunto habitacional Presidente Alemán, proyecto de Mario Pani. La idea original era presentar un conjunto de muebles adecuado a los espacios de los departamentos, por lo que la estrategia de mercadotecnia presentaba un conjunto armonizado, en el que Porset buscaba, además de una solución funcional, el medio para concretar su visión social.

Al diseñar los muebles mantuve siempre el propósito de que pudieran manufacturarse a un costo muy bajo, y busqué hacerlos resistentes, cómodos y agradables a la vista, tanto como fuese compatible con la intención de darles un costo reducido de fabricación. He querido llevar a ello la misma escala pequeña de los espacios en que iban a ser colocados para conseguir la unidad orgánica del conjunto, y darles, así mismo, la mayor ligereza posible para hacerlos flexibles de acomodamiento y uso. (Porset, 1950, p.119)

Además de relacionar sus productos con aspectos expresivos derivados de las artes populares, Porset consideraba al diseño como un diálogo entre los requerimientos funcionales y los técnico-productivos.

[...] visto como organismo viviente, el diseño resulta ser una síntesis dialéctica de principios y factores, que lo estructuran esencialmente y le dan su propia identidad [...] las primeras consideraciones en la concepción de estas formas eficientes y expresivas, que nos acompañan de continuo y nos orientan hacia nuevos modos de ver, son las que conciernen al principio inalterable de integración con el uso que

están llamadas a prestar, con el material que va conformarlas y con la técnica que ha de construirlas. (Porset, 1953, p.8)

Su actividad como promotora del diseño la llevó a escribir múltiples artículos en los que difunde la noción de diseño moderno. Clara Porset insistía en la necesidad de formar profesionales en diseño industrial, capaces de colaborar en el esfuerzo de industrialización y modernización del país.

Por el momento que atravesamos de paso entre el artesanado y la industrialización urge ya que se movilice en torno a ellos la atención de la gente interesada, para poder crear el clima propicio a su solución [...] Es necesario analizar la situación presente del diseño artesano y el diseño industrial –que comienzan a coexistir– y las posibilidades de que se logre, en el futuro, una expresión en la industria de carácter nacional; destacar la importancia del buen diseño fabricado en serie, como medio de conseguir arte en la vida diaria de la familia promedio [...] considerar la educación del diseñador industrial, que es la más novedosa de las profesiones. (Porset, 1949, p. 26)

La conciencia de estar pasando por un momento de transición entre el artesanado y la producción industrial, la llevó a promover una exhibición que, con el título de “El arte en la vida diaria”, se llevó a cabo en 1952 en el Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México. Esta exposición que reunía objetos artesanales y producidos industrialmente ayudó a difundir la idea de que el diseño de objetos utilitarios era una actividad que debía ser estimulada.

El catálogo de la exposición es particularmente interesante, pues reúne textos de Porset, Enrique Yañez, Alfonso Caso, Xavier Guerrero y Antonio Ruiz Galindo entre otros, quienes desde distintas ópticas abordan la importancia del diseño en el ámbito cultural y su relevancia como apoyo al desarrollo de la industrialización del país, exponen la importancia del diseño industrial y la necesidad de formar profesionistas capaces de proyectar los objetos que el desarrollo de México requería.

En dicho catálogo, es interesante el punto de vista de Antonio Ruiz Galindo, empresario industrial y presidente de IRGSA y DM Nacional, quien opina que el diseño debe entenderse como la creatividad que sintetiza el aspecto artístico y el utilitario. (Porset, 1952 p.38) Esta idea, sin duda re-

sultado de la visión empresarial influenciada por pláticas con Porset, pues ella diseñó mobiliario de oficina para esta empresa, representa ya una clara idea del diseño moderno. Ruiz Galindo jugará un papel importante en el establecimiento de la primera escuela de diseño industrial del país.

De la colaboración de Porset con IRGSA, destaca el diseño de mobiliario para oficinas, fabricados en acero, en los que se materializa la idea de Porset sobre el diseño industrial:

Entonces, las primeras consideraciones en la concepción de estas formas eficientes y expresivas [...] son las que conciernen al principio inalterable de integración con el uso que están llamadas a prestar, con el material que va a conformarlas y con la técnica que ha de construirlas [...] El diseño artesanal finca sus méritos en la elaboración de la forma que permite la destreza de un trabajador manual [...] mientras que el diseño industrial consigue los suyos por la simplicidad y precisión en la forma que son características de la producción maquinista. (Porset, 1953, p.20)

Porset fue una diseñadora que gozó de prestigio en su tiempo, sin embargo, sus ideales sociales no se vieron realizados. Su trabajo como diseñadora y promotora del diseño industrial fue único en tanto que intentó traducir una concepción del proyecto cultural y político de la Revolución Mexicana en objetos utilitarios para el hogar y, de manera más amplia, en un enfoque del diseño de interiores. (Sheppard, 2018, p.351)

A pesar de ser reconocida por su obra, no siempre tuvo éxito en lo que se refiere al consumo del mobiliario que diseñó para el hogar. Ejemplo de esto es la propuesta que desarrolló para el conjunto habitacional Presidente Alemán, proyecto de Mario Pani. Se amueblaron dos departamentos con diseños de Porset, a manera de muestra del tipo de vivienda completa que se proponía, sin embargo, fueron muy pocos los departamentos que adoptaron esta propuesta, pues los consumidores preferían otros diseños, más comerciales, que eran ofrecidos por distintos establecimientos y que, en su estilo, mostraban un acercamiento hacia conceptos “más modernos”, generalmente derivados de las tendencias internacionales.

Para el proyecto del conjunto habitacional Presidente Juárez, desarrollado de nueva cuenta por Mario Pani, se optó por mostrar a los posibles compradores ilustraciones que mostraban distintas opciones de mobiliario.

En estas ilustraciones se favorecía el uso de mobiliario dentro del llamado *international style*.

Por otro lado, en las revistas de arquitectura de la época, se pueden ver interiores en casas de lujo —especialmente en el Pedregal de San Angel, favorito de los políticos en ascenso y de las clases pudientes— en los que se utiliza mobiliario diseñado por Porset, tal vez reflejando el deseo de ser “moderno” sin alejarse del todo de muestras propias de lo “mexicano”. Sin embargo, para la clase media que aspiraba a rentar una casa en aquellas zonas de la ciudad alejadas de las mansiones del Pedregal, se buscaban productos que tanto en lo funcional como en lo simbólico reflejaran el acercamiento al modelo que el cine y la publicidad imponían.

Sin duda la influencia de los Estados Unidos, identificados ya como una gran potencia mundial, triunfadora en la 2.^a Guerra Mundial, se manifestaba como el *american way*, que buscaba otros modelos, algunos lejanos de las costumbres y tradiciones. El cambio para los mexicanos era una necesidad: “[...] las estufas de gas y petróleo son de los productos más anunciados en el quinquenio que va de 1945 a 1950: basta con observar las ofertas del mes de mayo y de diciembre”. (Ramos, 215, p. 162)

Así, la tensión entre la propuesta de Porset, surgida de un ideal social y con raíces en las tradiciones y la orientación del mercado, que favorecía el consumo de signos más apegados a un cierto concepto de desarrollo y modernidad ligado a tendencias internacionales, se manifestó con fuerza a partir de la segunda mitad de la década de 1950. En este sentido resulta interesante contrastar la obra de Porset con la de Michael Van Beuren.

Michael Van Beuren

Otro diseñador que recibió impulso gracias a los concursos del Museo de Arte Moderno de Nueva York fue Michael Van Beuren (1911-2004), nacido en Nueva York, quien aspiraba a desempeñarse como arquitecto, para lo cual viajó a Alemania para estudiar en la Bauhaus en Dessau durante 1932. Al cierre de la escuela en esa ciudad, siguió a Mies Van der Rohe a Berlín. Después llegó a México y decidió iniciar una empresa mueblera en 1938 (Mallet, 2014), con el objetivo de diseñar y producir muebles de alta calidad, basados en los principios funcionalistas de la Bauhaus, dirigidos a la creciente clase media.

Junto con Klaus Grabe, quien fuera su compañero en la Bauhaus, y Morley Webb, arquitecto norteamericano, inició una pequeña fábrica a la que en breve siguió una tienda, bajo el nombre de Domus, para comercializar sus diseños. Sin duda, el hecho de ser extranjeros les daba la oportunidad de ver con una mirada fresca no solo la producción local de muebles, sino también lo que se refiere al efervescente ambiente político y su relación con la cultura, por lo que pudieron ofrecer una atractiva mezcla usando materiales y mano de obra locales, con una configuración formal más cercana al estilo internacional, pues su búsqueda no se centraba en la de la identidad cultural que los mexicanos buscaban como centro de sus preocupaciones.

En 1941 participaron en el concurso convocado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York y obtuvieron uno de los premios con el diseño de una tumbona. Hacia 1942, Frederick Van Beuren, hermano de Michael llegó a México y se integró a la empresa y en 1944 Klaus Grabe regresa a los Estados Unidos. A partir de ese momento, la empresa definió sus intereses y orientación, con la convicción de ofrecer al mercado un tipo de mueble diferente que, si bien no era copia de diseños extranjeros, tampoco se ceñía a la tendencia de un “estilo mexicano”. Para la creciente clase media, este tipo de mueble se convirtió en un símbolo de “progreso y modernidad”, por lo que su empresa creció gracias a una buena mezcla de diseño y esfuerzo de ventas. En 1947 lanzaron al mercado la línea “San Miguelito” que gozó de gran aceptación y que, en buena medida, fue resultado de la optimización de diseños anteriores. Esta silla se vendió tanto en una versión con tiras de ixtle, como con acojinado completo. El precio, accesible a la clase media, fue sin duda uno de los factores de su éxito.

En 1952 participó en la exposición “El Arte en la vida diaria”. Si bien, al igual que Clara Porset, diseñaba muebles bajo pedido para algunas casas, su principal ocupación estaba centrada en la empresa Domus. Poco después consiguió extender sus ventas gracias a alianzas con distintas tiendas.

Hacia 1958, el diseñador inglés Philip Guilman se integró a la empresa y junto con Michael desarrolló proyectos que tuvieron gran éxito comercial, en especial la línea danesa. Es necesario observar cómo esta empresa propuso una línea “danesa” contemplando tendencias internacionales, en contraste con el trabajo de Porset, que buscaba una mayor relación formal con características de muebles populares.

La empresa Domus logró consolidarse gracias al esfuerzo coordinado de la cadena diseño-producción-venta. Sus diseños se establecieron con gran éxito, mostrando otra faceta del desarrollo del diseño moderno en México que, alejada de los debates ideológicos y políticos, se centró en proyectos de diseño que mantenían un difícil equilibrio entre diseños extranjeros y la búsqueda de una identidad en el uso de materiales locales.

Esta faceta fue una de las fortalezas de Muebles Domus. La clase media, lejos de desear continuar con esas discusiones, prefería buscar salidas diferentes e imaginar un México moderno que, si bien tenía claras diferencias con países industrializados, tenía la capacidad para diseñar y producir objetos de igual calidad, tanto en lo formal, como en lo técnico.

El trabajo de estos empresarios y diseñadores llevó a muchos a la convicción de la necesidad de impulsar al diseño industrial como profesión independiente, que formara personas con conocimientos sobre las técnicas de producción industrial y que, sin dejar de lado el aspecto estético del proyecto, fuera capaz de apoyar el crecimiento de la industria nacional; que al inicio de la década de 1950, ya contaba con empresas capaces de producir no solo mobiliario, sino también gran cantidad de productos, sobre todo enfocados a la clase media, cuyo poder adquisitivo aumentaba.

Es en este contexto en el que México buscaba la manera de insertarse en los procesos de industrialización y el concepto de modernidad, en el que se dieron los antecedentes a las escuelas de diseño.

Primeras escuelas de diseño

Tanto Porset como Van Beuren fueron figuras importantes en la conformación de las primeras escuelas de diseño en México. Antonio Ruiz Galindo, director de IRGSA y DM Nacional, presentó sus inquietudes para desarrollar estudios formales en el área de diseño a la Universidad Iberoamericana (UIA). La idea fue recibida con entusiasmo. Se realizaron viajes a Nueva York y Chicago para entrevistar a personas relacionadas con la Bauhaus como Van der Rohe, Gropius y Albers, al tiempo que se sostenían pláticas en México con empresarios industriales y diseñadores. El resultado de esta labor fue la fundación de la primera escuela de diseño industrial en México en 1955 (Ledema, 1985).

Rafael Anzures, primer coordinador de esta escuela, manifestó:

[...] en nuestros programas aparecen unidos, aunque representan diferentes carreras, los cursos de diseño y los de artes plásticas. Creemos que una de las contribuciones más importantes del arte moderno al planteo de la crisis social ha sido indicar la necesidad de acercar las actividades artísticas a las actividades industriales. (Rodríguez, 1984)

El primer plan de estudios en la UIA retoma la estructura inicial de la Bauhaus: tres años para obtener el diploma de Diseñador Industrial y dos más para obtener el de maestro en Diseño (1962) . Debido a las políticas oficiales, el plan de estudios se modifica y se establece que después de tres años de estudio se otorgaría el diploma de técnico en Diseño Industrial y dos años más para obtener el diploma de diseñador industrial. En 1965 se reforma el plan de estudios para ofrecer la licenciatura en Diseño Industrial. Entre los profesores de esta escuela, se encontraba Philip Guilment, diseñador dentro de la empresa Domus y cercano colaborador de Van Beuren.

Por otro lado, en 1969 se iniciaron los cursos de Diseño Industrial en la UNAM, gracias al esfuerzo y dedicación de Horacio Durán. Esta escuela destacó por sus proyectos, enfocados a la solución de necesidades de la industria. Clara Porset se integró al grupo de profesores fundadores de esa escuela. En uno de sus artículos, Porset formula una definición del diseño, visión que mantuvo a lo largo de su vida y que llevó a sus cursos en la UNAM:

Diseñar es dar figura e integridad a las cosas, es crear formas que puedan llamarse vivientes por la relación justa entre sus partes, es conformar una unidad por un proceso que comienza y se perfecciona en la mente -como respuesta a excitativas exteriores- y que va expresándose sobre el material mismo. (Porset, 1949 p.28)

Es con estas dos escuelas que se inició la formación de diseñadores industriales en México. Actualmente hay alrededor de 206 escuelas de diseño, que ofrecen cursos en especialidades como Diseño Industrial, Diseño Gráfico, de Interfaces, Diseño Digital, Diseño de Interiores, Diseño Textil, entre otros.

Reflexiones finales

Si bien la identidad cultural ya no es el centro de los debates alrededor del diseño en México, subyace, tanto en la práctica profesional como en la academia, la pregunta ¿qué define al diseño mexicano? Se dan expresiones que buscan en las raíces artesanales la fuente de inspiración y quienes, dentro de la globalización, se abocan por soluciones “universales”.

Sin embargo, el trabajo de Porset y Van Beuren permanece como referente importante. Dentro de esto, es pertinente resaltar dos aspectos: 1) el uso de materiales locales y destacar la riqueza de la habilidad de artesanos y 2) el desarrollo de formas funcionales adecuadas al uso del objeto. Ambos criterios, que en su momento enfatizaron Porset y Van Beuren marcan el desarrollo del diseño en México, más allá de orientaciones formales o político-económicas. Este enfoque se conserva a la fecha y señala el derrotero de las manifestaciones del diseño en México.

Ante tendencias para decolonizar los estudios de diseño, el debate sobre la importancia de la herencia de las artes populares parece surgir de nuevo, desde ópticas diversas. Esta tarea continúa y tal vez nunca tenga una respuesta contundente; puede ser una aspiración que motiva a la reflexión constante y al conocimiento de nuestros orígenes dentro del diseño moderno.

Referencias

- Gómez, T. (2018). *El diseño en la modernidad mexicana*. [Tesis de maestría]. Repositorio EDINBA.
- Hinkson, L. (2018). *Josef Albers in Mexico*. Guggenheim Museum.
- Ledesma, J. (1985). *Trayectoria histórico-ideológica de la Universidad Iberoamericana*. UIA.
- Leidenberger, G. (2014) Aquí todo es Vulkanish. El arquitecto Hannes Meyer en México, *México a la luz de sus revoluciones*. El Colegio de México, 499-540.
- Mallet, A. (2014). *La Bauhaus y el México moderno*. El diseño de van Beuren. Arquine.
- Porset, C. (1948). Expresión y utilidad de los objetos de uso diario, *Revista Arquitectura*, (29). 224-227.
- Porset, C. (1949). ¿Qué es el diseño?, *Revista Arquitectura*. “35”., 168-173
- Porset, C. (1950). El Centro Urbano Presidente Alemán y el espacio interior para vivir, *Revista Arquitectura*, (32), 117-120
- Porset, C. (1952) *El arte en la vida diaria*. Catálogo de la exposición. INBA.

- Porset, C. (1953). Diseño viviente, *Espacios. Revista integral de arquitectura y artes plásticas*, (15), 8-20.
- Ramos, E. (2015). Génesis del diseño. *Aproximaciones conceptuales para entender el diseño en el siglo XXI*. UAM Azcapotzalco. 157-170.
- Rivadeneira, P. (1982). *Hannes Meyer en México: 1938-1949*. INBA.
- Rodríguez, L. (1962). *Memorias del Departamento de Diseño*. UIA.
- Sheppard, R. (2018). Clara Porset in Mid Twentieth- Century Mexico: The politics of designing, producing and consuming Revolutionary Nationalist Modernity, *The Americas*. 75, (2), 351.
- Toca, A. (2016). *Bauhaus: Mito y realidad*. UAM.
- UIA (1962). *Catálogo General*.

*** Luis Rodríguez Morales**

Doctorado: Historia de Arquitectura (UNAM); Maestría: Diseño Industrial (UNAM);-
Maestría: Desarrollo Productos (Inglaterra); Especialidad: Desarrollo Productos (Holanda); Licenciatura: Diseño Industrial (UIA).

Actualmente profesor-investigador, UAM-Cuajimalpa. Miembro del SNI.

Profesor Invitado: Cuba, Brasil, Ecuador, Costa Rica, Guatemala, Colombia.

Investigador invitado: Laboratorio Brasileño de Diseño.

Libros: *Para una teoría del Diseño*. Tilde. México. 1988; *El tiempo del Diseño*. UIA. 2000. *Diseño: Estrategia y táctica*. Siglo XXI. México. 2003. *El diseño antes de la Bauhaus*. Designio. México. 2011. *El diseño y sus debates*. UAM-X. México. 2012. *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. UAM-A, 2015. *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces*. (Coautor). Ars Optika Editores. México. 2017.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Diana Niño Domínguez



Entre el diseño gráfico, el arte visual y la narrativa ergódica: hacia nuevas metodologías interdisciplinarias que permitan el análisis del discurso de los videojuegos

Romano Ponce Díaz*

Resumen

Con la expansión del internet y los dispositivos electrónicos, diversos individuos tienen más acceso a herramientas para diseñar y producir imágenes artísticas y lúdicas. Por lo tanto, los videojuegos trascienden poco a poco sus facetas comerciales, y se adentran a la construcción de exploraciones artísticas y narrativas. Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarlos como objeto de estudio. Con un posicionamiento teórico en los Estudios visuales, recurriendo a *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Espen J. Aarseth (1997) y los postulados de Lev Manovich en *Navigable Space* (1998), se propone explorar los videojuegos como una forma de narrativa ergódica. La presente ponencia expondrá un panorama de la especificidad medial combinatoria de los videojuegos, se describirán algunos videojuegos que han sido diseñados y legitimados en los circuitos de arte contemporáneo, se reflexionará en torno a que, conforme se producen más videojuegos con diversas intenciones autorales, se hace patente la necesidad de desarrollar herramientas y metodologías particulares para el análisis de sus narrativas, y para identificar cómo las ideologías habitan y se esconden

en estos cibertextos. Se finalizará exponiendo brevemente los esfuerzos de la Facultad de Literatura de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo en la investigación interdisciplinar en torno al análisis del discurso de los videojuegos.

Palabras clave: Literatura ergódica, narrativa audiovisual, videojuegos, cultura visual contemporánea, mirada.

Consideraciones previas: Este trabajo es parte de las actividades del Proyecto 320702: “La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura”, Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera, Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el CA-UMSNH-219, Estudios de literatura, arte y cultura. De igual forma, el presente texto es uno de los productos de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa de Estancias Posdoctorales por México del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT], en el periodo del 1 de octubre de 2021 al 30 de septiembre de 2022, con el proyecto de investigación titulado “Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas” presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal.

Los elementos expuestos en la presente, se pueden explorar a más detalle en los textos: *Navegación Ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas de los videojuegos.* (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022), *El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados.* (Ponce-Díaz, 2021a) y en el libro que publica la Universidad de Matanzas de Cuba: *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales.*

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Introducción

El nueve de marzo de 2022 el diseñador de videojuegos Hideo Kojima fue condecorado por el gobierno japonés con el 72.º Premio Ministro de Educación a las Bellas Artes. Este premio a las bellas artes es un galardón que desde 1950 otorga la Agencia de Asuntos Culturales de Japón a personas que han logrado destacar en las artes y “que han abierto nuevas fronteras” (Rousseau, 2022). Tras recibir el galardón, Kojima en un comunicado personal declaró: “Estoy muy feliz de que el inmaduro medio de los juegos haya sido altamente evaluado como una forma de «expresión» de arte cultural” (Kojima, 2022).

El profesor Alejandro Pedraza de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la UNAM señala que la expresión de Kojima en torno a la inmadurez del medio se puede abordar como una referencia al punto de quiebre que sufrió la cinematografía antes y durante los avances en lenguaje o técnica que resultaron de artistas como Dreyer y Eisenstein (Pedraza, 2022). Nuestra interpretación del tono o el *intentio auctoris* (Eco, 1992) del comentario será insuficiente, pero el hecho de que un diseñador con más de treinta y cinco años de experiencia señale como “el inmaduro medio de los juegos” nos plantea cuestionamientos en torno a nuestra percepción, prejuicios y entendimiento de los objetos que produce nuestra cultura visual contemporánea. ¿A qué medios podemos designar como maduros o inmaduros? ¿Los videojuegos son un medio inmaduro debido a su contenidos, temas y abordajes? ¿Los videojuegos son un medio inmaduro debido a que apenas comienzan a formular sus propios lenguajes y técnicas narrativas?

Ilustración 1
Death Stranding (2019) -
Director: Hideo Kojima.
Kojima Productions



En la tesis *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) el investigador Espen J. Aarseth acuñó el término *literatura ergódica*, con el cual estableció una categoría que engloba a los relatos en los cuales para que se construya o configure la trama se requiere del esfuerzo *no-trivial* de sus lectores y, en consecuencia, se dé un avance o progreso narrativo. Aarseth retomó el concepto ergódico de los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje] (Aarseth, 1997), a lo que podríamos darle una interpretación semántica de “La labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje”.

De tal forma, las narrativas ergódicas –o literatura ergódica- requieren indispensablemente del esfuerzo *no-trivial* [la participación directa] de sus lectores, ya sea para que asuman el rol de personajes, narradores[1], co-escritores o directores dentro del relato. La literatura o narrativas ergódicas comprenden desde una serie de diversos ejercicios textuales[2], ejercicios literarios[3], los juegos de rol *pen & paper*[4], literaturas electrónicas, los juegos de tablero, hipertextos, cibertextos, pasando por las narrativas audiovisuales digitales –incluidos los videojuegos o juegos de computadora-, y disímiles actividades digitales de escritura colaborativa[5]. Si partimos de la premisa de que la participación *no-trivial* es una condición *sine qua non* para los videojuegos –en su estructura de narrativa ergódica-, podemos señalar que no todas las narrativas ergódicas son videojuegos, pero todos los videojuegos son narrativas ergódicas.

[1] Los Dungeon Masters o Amos de Calabozos de los juegos de rol *pen & paper*, por ejemplo.

[2] *Los cadáveres exquisitos* de los surrealistas de la década de los 1920s, en los cuales un grupo de participantes construían un relato por medio de su participación textual directa e incluso aleatoria.

[3] *Rayuela* de Julio Cortázar Cortázar, J. (2006). *Rayuela* (5th ed.) [Novela]. Punto de lectura. .

[4] Juegos de Rol como *Dungeons & Dragons* Gygax, G. (1974). *Dungeons & Dragons*. TSR, Inc. .

[5] Los *Multi User Dungeons* MUD.

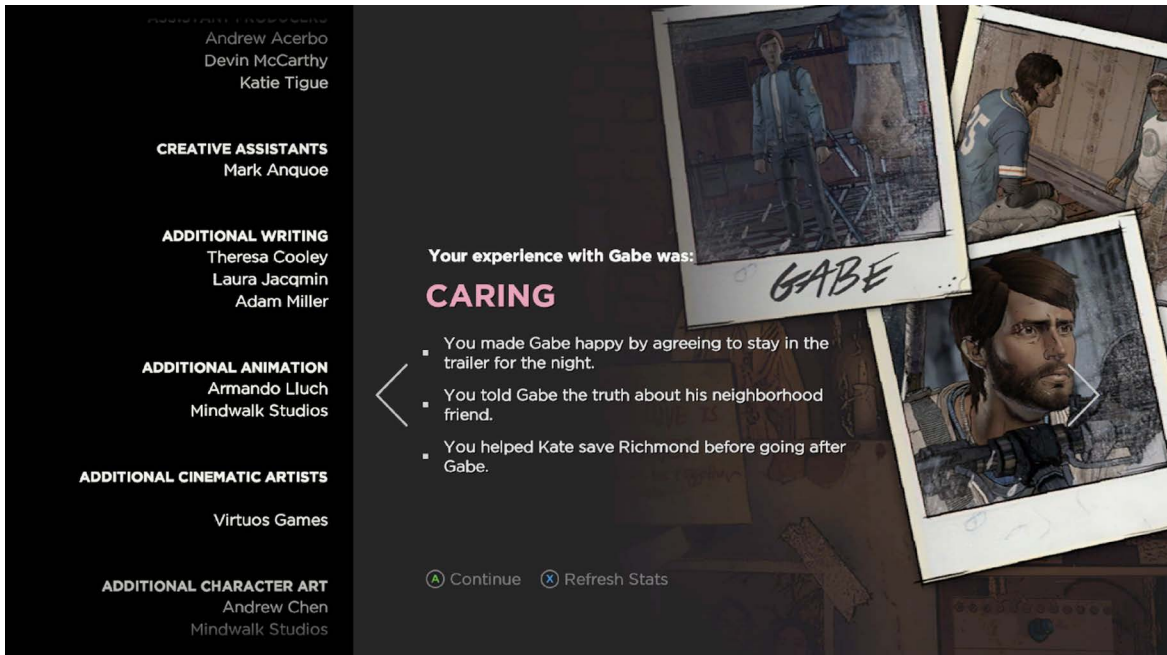


Ilustración 2 The Walking Dead: A New Frontier (2016) – Productora: Lisa Schulz. Telltale Games

Una de las características más notorias y de impacto en el cotidiano que presenta la cultura visual contemporánea es que la producción de imágenes se ha vuelto mucho más masificada gracias al aumento al acceso de tecnologías digitales de edición, procesamiento y distribución. Las plataformas digitales han mostrado que cada día son más las personas que se tornan en productoras de imágenes, sin que las mismas se encuentren integradas en los circuitos de validación y legitimación artísticos. Con las herramientas, los conocimientos y el tiempo adecuado, son cada vez más las personas que han podido diseñar, programar, implementar y distribuir sus videojuegos, independientemente de si sus intenciones son artísticas o comerciales.

Sobre la especificidad mediática

Los videojuegos son una forma de narrativa hipermedial, que retoma elementos formales de la cinematografía, tales como los encuadres y el montaje audiovisual (Manovich, 2001); de igual forma, los videojuegos se apropian directamente de los sistemas matemáticos lúdicos de los juegos

de rol —los cuales son en sí mismos formas de narrativas ergódicas analógicas[6] — los juegos de mesa y los *Multi User Dungeons*. El aumento en la capacidad de procesamiento de los ordenadores comerciales y domésticos ha permitido que los diseñadores de videojuegos construyan espacios navegables digitales con diversos abordajes de representación abstracta y figurativa, con sistemas de juego complejos en los que —al menos en apariencia— la participación del lector es cada vez menos trivial. La creciente complejidad en los sistemas lúdicos y narrativos de los videojuegos se manifiesta en características mediáticas particulares, lo que los aleja más de la cinematografía a pesar de sus similitudes audiovisuales.

Es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos, la literatura transmite el relato a partir de la palabra, la cinematografía a partir de la visualidad, y los videojuegos a partir de la ergodicidad. En consecuencia, aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.

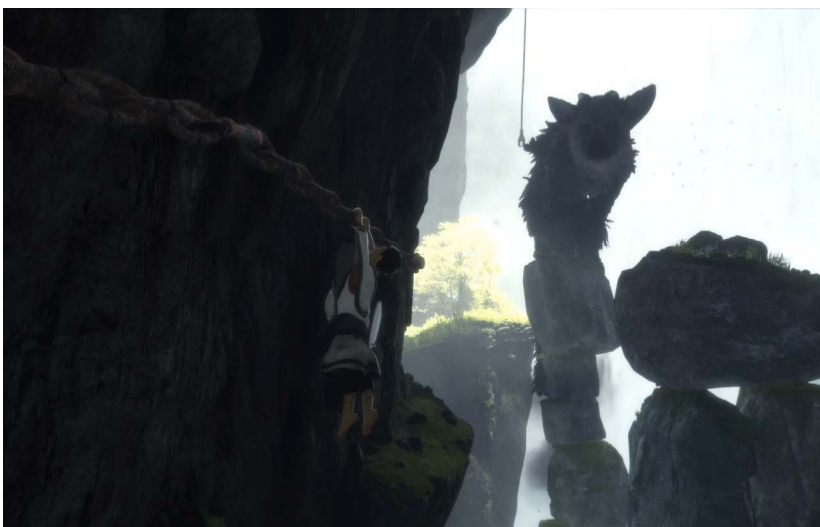


Ilustración 3
The Last Guardian
(2016). Director: Fumito Ueda. Japan Studio, Sony Interactive Entertainment.

[6] Entendiendo a las tecnologías y formatos analógicos como aquellos que preceden a las tecnologías digitales —los cuales tienen esa denominación al ser constructos de código binario—. Un disco de acetato es un formato analógico de almacenaje de audio, mientras que un archivo mp3 es un formato digital de almacenaje de audio. Las cintas con base de nitrato o de polímeros son un formato de almacenaje analógico para la imagen cinética, un archivo .avi es un archivo digital.

En las formas de expresión narrativa convergen una serie de especificidades mediáticas y particularidades formales que distinguen a un medio de los otros. Las especificidades mediáticas determinan la naturaleza y por tanto el uso del relato, es decir, el relato oral reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. Cuando se traslada un relato de un medio a otro (por ejemplo, las adaptaciones de piezas musicales a la cinematografía), el relato sufre una serie de transmutaciones que irremediablemente lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Andrei Tarkovski (2016) indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos. Con una afirmación similar, Walter Benjamin (2003) asevera que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto, cualquier representación de *Fausto* de Johann Wolfgang Von Goethe, por precaria que fuese, aventajará siempre a una película sobre la misma obra.

Las artes narrativas cuentan con sus propias particularidades vinculadas al medio en el que existen y que transmiten el relato: la cinematografía, la danza, la tradición oral, el videoarte, la dramaturgia, el performance, los videojuegos, cuentan con elementos de transmisión del relato que comparten con otros medios (Manovich, 2001), pero también especificidades mediáticas y elementos constitutivos que no comparten con otros medios.

Uno de los ejemplos más accesibles es la diferencia entre la cinematografía y el teatro: si bien ambos emplean diálogos, construcción de escenarios, interpretaciones actorales, apoyos musicales, la cinematografía tiene manejo de planos, encuadres, montajes (también conocidos como edición), movimientos de cámara como generadores de sentido, y demás elementos que no pueden emplearse en el teatro; a su vez el teatro tiene pactos de verosimilitud, manejos del espacio, usos del cuerpo, entonaciones, y otros elementos que no se pueden utilizar en la cinematografía. Los videojuegos cuentan con las mecánicas y sistemas de juego (gameplay), las cuales son la injerencia del jugador en la trama a partir de su participación no trivial en ella. En el mismo tenor de ejemplos, un relato oral, al ser trasladado a la cinematografía, tiene que sufrir una serie de modificaciones particulares para poder existir en el nuevo medio, luego del tránsito medial quedan dos obras: el relato oral y el filme.

De tal forma, partiendo de los postulados de Espen J. Aarseth (1997), Lauro Zavala (2006) y Lev Manovich (1998) a continuación buscamos sintetizar algunas de las especificidades mediáticas de los videojuegos como narrativas ergódicas:

- Participación no-trivial del lector en la trama, es decir, la capacidad de tener injerencia en los eventos. (Al lector se le presenta una bifurcación, puede elegir el sendero de la izquierda o el de la derecha)
- Un sistema de retroalimentación, se puede puntualizar y señalar la injerencia del lector. (El lector al accionar un comando, su personaje realizará una acción)
- Se realiza la navegación o recorrido de un espacio digital. El espacio digital puede ser una imagen mental, bidimensional o tridimensional.
- La narrativa estará estructurada por un sistema o laberinto circular, arbóreo o rizomático. (El lector sigue una ramificación de eventos simbólicos o explícitos)
- Uso inseparable de un medio en particular. (Los videojuegos requieren de software y hardware)

El listado presentado aspira a ser una invitación a futuras investigaciones particulares que abonen a la generación de sistemas y modelos para el análisis del discurso de los videojuegos, y en su defecto, a su discusión académica a partir de la refutación de lo expuesto.

Videojuegos y legitimación

Regresando a nuestro punto de partida, aún hay estertores que de manera no-consciente se aferran a ideas de alta y baja cultura (Fernández-Christlieb, 2011). Las palabras de Hideo Kojima nos muestran que los videojuegos continúan en un arduo camino hacia la legitimación como artefactos artísticos. ¿El reconocimiento a Hideo Kojima es suficiente para legitimar los videojuegos como una forma de expresión artística? ¿Realmente importa que los videojuegos tengan una legitimación por los circuitos de apreciación artística?

The Museum of Modern Art

En marzo del año 2013, en las galerías Phillip Johnson del Museo de Arte Moderno [MoMA] en Nueva York, Paola Antonelli presentó la exposición “Applied Design” en la cual mostró alrededor de 100 objetos adquiridos por el museo que presentaban diversas manifestaciones del diseño contemporáneo. Dentro de esa colección se encuentran catorce videojuegos, el comienzo de un catálogo que aspira a poseer en total cuarenta de ellos.

La lista de videojuegos recopilados y expuestos por la curadora Paola Antonelli comprende a: *Pac-Man* [1980], *Tetris* [1984], *Another World* [1991], *Myst* [1993], *SimCity 2000* [1994], *Vib-ribbon* [1999], *The Sims* [2000], *Katamari Damacy* [2004], *EVE Online* [2003], *Dwarf Fortress* [2006], *Portal* [2007], *fIOW* [2006], *Passage* [2008] y *Canabalt* [2009].

Los criterios curatoriales utilizados por Antonelli se enfocaron, no únicamente en la calidad visual y la experiencia estética de los videojuegos particulares, sino también en la elegancia y claridad del código de programación, así como en el diseño de ergodicidad del jugador, es decir, el comportamiento y relación entre el jugador, el diseño y el juego (Ponce-Díaz, 2021b).

En la exposición, por medio de periféricos, los visitantes pudieron jugar con los títulos: *Passage*, *Tetris*, *Pac-Man*, *Katamari Damacy*, *Vib-ribbon*, *Cannabalt*, *fIOW*, *Portal* y *Another World*. Mientras que los juegos *Eve Online*, *Dwarf Fortress*, *SimCity2000*, *The Sims* y *Myst*, se presentaron por medio de demostraciones, porque no se podía acceder al juego total (Antonelli, 2013).

La curadora Paola Antonelli expresó el deseo de añadir a la colección los videojuegos *Space war* [1962] y diversas piezas de la consola Magnavox *Odyssey* [1972], *Pong* [1972], *Snake* [1970], *Space Invaders* [1978], *Asteroids* [1979], *Zork* [1979], *Tempest* [1981], *Donkey Kong* [1981], *Yars ‘Revenge* [1982], *MULE* [1983], *Core War* [1984], *Marble Madness* [1984], *Super Mario Bros* [1985], *The Legend of Zelda* [1986], *NetHack* [1987], *Street Fighter II* [1991], *Chrono Trigger* [1995], *Super Mario 64* [1996], *Grim Fandango* [1998], *Animal Crossing* [2001] y *Minecraft* [2011].

Cuando se cuestionó a Antonelli si los videojuegos eran arte, contestó:

¿Los videojuegos son arte? Ciertamente lo son, pero también son diseño, y un enfoque de diseño es lo que elegimos para esta nueva in-

cursión en este universo. Los juegos se seleccionan como ejemplos sobresalientes de diseño de interacción [...] Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, en el último año y medio hemos buscado el asesoramiento de académicos, expertos en conservación digital y legales, historiadores y críticos, quienes nos ayudaron a refinar no solo los criterios y la lista de deseos, pero también los problemas de adquisición, visualización y conservación de artefactos digitales que se vuelven aún más complejos por la naturaleza interactiva de los juegos. Esta adquisición le permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño. (Antonelli, 2012)

Debemos ser conscientes de que colocar un objeto en un museo no lo transmuta en un objeto artístico por sí mismo, contrario a muchas lecturas equivocadas del *ready made* que aseguran que es así. El *ready made* no es una estetización de los objetos, es una discusión y un estudio sobre el estado del circuito artístico (Prieto-Terrones, 2016).

Retroalimentación. Artes digitales desde el sureste asiático

“Retroalimentación” fue una serie de talleres y una exposición artística patrocinada por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México del 22 al 26 mayo de 2012[7]. Se enfocó en los trabajos de arte digital y de diseño realizados por artistas que en ese entonces se encontraban geográficamente situados en el sureste de Asia, en los países de Indonesia, Filipinas, Tailandia y Singapur. El tema aglutinador de la exposición y los talleres fue el concepto de retroalimentación –*feedback*– que sucede en los videojuegos, remixes audiovisuales y otros trabajos de interacción social mediada. Se mostraron proyectos en los que los efectos visuales y de audio fluyen de fuentes electrónicas, y en donde los jugadores siguen ve-

[7] Durante ese periodo, 2011-2013, el presente autor se encontraba realizando su proyecto de investigación para obtener el grado de maestro en Estudios Visuales y fue parte de los talleres impartidos por Anne-Marie Schleiner y Luis Hernández Galván.

redas a través de artefactos responsivos. Entonces la retroalimentación se convierte en guía y atrayente, ruido y efecto (Alatraste, 2012). A continuación, se explicarán algunos de los trabajos de Anne-Marie Schleiner, quién explícitamente señaló al videojuego como forma de producción artística.

Anne-Marie Schleiner

La labor de Anne-Marie Schleiner, conocida inicialmente con el seudónimo “Parangari Cuitri”, se ha extendido a partir de la relación transdisciplinaria entre la crítica de la cultura, la curaduría, el activismo anti-guerra y la producción artística y diseño de videojuegos. En su faceta de académica, ha sido profesora universitaria en Singapur, Alemania, España y México. Como artista, ha expuesto en galerías internacionales, museos y festivales, por ejemplo, en “The Body in Women’s Art Now” en el Rollo Art de Londres, y en New Hall Art Collection, de la Universidad de Cambridge. Sus videojuegos se han expuesto en diversos espacios en Stuttgart, Barcelona, Weimar, New York, Ciudad de México y más. Algunos fueron presentados, por ejemplo, en el Let’s Restart at Kunstraum de 2009 en Leipzig, Alemania.

En 2002, junto a Joan Leandre y Brody Condon, Schleiner realizó la pieza *Velvet-Strike*: una intervención del espacio con miras de activismo. *Velvet-Strike* fue la intervención del espacio navegable de un videojuego multijugador, por medio de una colección de imágenes de protesta. Esto se logró por medio del uso de una modificación (*mod*[8]) del código de programación del videojuego *Counter-Strike*[9], es decir, la intervención se realizó en los espacios navegables del popular videojuego Counter Strike. Este es un videojuego de competencia multijugador, en un contexto de combate militar y contraterrorismo, en el que dos equipos de jugadores, un equipo denominado terroristas y el otro, contraterroristas, se enfrentan en diversos escenarios urbanos.

[8] Un *mod* es una alteración al código o diseño de un videojuego, generalmente realizada por los aficionados de un videojuego. El mod o modificación altera algunos aspectos estéticos, visuales u operativos de la pieza. Las alteraciones pueden ser desde pequeños cambios y ajustes, hasta rediseños completos. Hay mods que han derivado en convertirse en videojuegos completamente distintos a la pieza que se tomó como base.

[9] El cual originalmente era una modificación del videojuego *Half Life*.



Ilustración 4
Velvet Strike (2002) de Anne-Marie Schleiner, Jean Leandre y Brody Condon.

La modificación —o intervención— realizada por el equipo de Schleiner consistió en agregar “*sprays* de protesta” a una función de grafiti que ya estaba implementada en el videojuego. Además del acto de protesta, buscaban generar una sensación de disonancia entre la violencia implícita en *Counter Strike* y la difusión de mensajes pacifistas y anti-militaristas de los grafitis. *Velvet Strike* fue articulado durante los inicios de la “guerra contra el terrorismo” del poder ejecutivo de Estados Unidos de América luego del 11 de septiembre de 2001. Esta intervención del espacio, (al que de cierta forma podríamos llamar espacio público, ya que la competencia multijugador se alojaba en servidores gratuitos) fue una de las primeras manifestaciones de gestos de activismo artístico en cuestionar los temas militaristas presentes en muchos videojuegos populares, además de presentarnos las posibilidades del activismo en los espacios navegables de los videojuegos multijugador. Si bien el equipo de Schleiner no se encuentra en activo en los servidores de *Counter Strike*, videos de su intervención se siguen presentando en Berlín y Varsovia.



Ilustración 5
Velvet Strike (2002) de Anne-Marie Schleiner, Jean Leandre y Brody Condon.

Otra de las piezas características de Anne-Marie Schleiner es *PS2 Diaries* (Schleiner, 2005). La cual es un *machinima*[10] que utiliza cinco videojuegos del Sony Playstation 2, ligados afectivamente a la infancia y adolescencia de Schleiner. Por medio de los gráficos de los videojuegos realiza la exploración de la experiencia personal de haber crecido en California. Uno de los puntos más interesantes que podemos señalar de la obra *PS2 Diaries* es que hace patente que conforme pasen los años, nos descubriremos con generaciones completas con afectos, recuerdos y experiencias estrechamente ligadas a los videojuegos. En otras palabras, cada vez nos encontraremos con testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente han conmovido, y esto nos habla del efecto directo, íntimo, del videojuego.

Dentro de las obras más recientes de Schleiner está *Half-Wife* (Schleiner, 2009), la cual es una reflexión en torno a la libertad de movimiento restringido a la que se enfrenta el jugador en los espacios navegables. Hasta el momento, únicamente se ha presentado en la conferencia TechArte de Bilbao, España.



Ilustración 6 Half-Wife (2009) Anne-Marie Schleiner.

[10] *Machinima* es el término para designar a la actividad en que artistas y aficionados hacen uso de herramientas, gráficos, y motores gráficos de diversos videojuegos para elaborar una producción cinematográfica. Sin embargo, es una manifestación controvertida, ya que implica el uso y apropiación de materiales con derechos de autor.

Desde junio de 2018, Schleiner ha trabajado en proyectos de apropiación del sistema de realidad aumentada del videojuego para celular *Pokémon Go*, realizando para ello recorridos a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos. Esto como un intento de reflexión frente a las acciones sucedidas en Estados Unidos en donde los hijos de migrantes han sido detenidos y separados de sus padres.

Sus obras más recientes abordan las reflexiones en torno a las ecologías de las sociedades en línea, el feminismo, y las experiencias personales de Schleiner con la maternidad, la infancia, los roles de género, el volverse adulto y los mismos videojuegos.

Algunos esfuerzos de la Facultad de Letras UMSNH para realizar una aproximación a las especificidades mediáticas narrativas de los videojuegos

Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarlos como objeto de estudio, y la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo es un espacio académico que ha buscado abonar en el análisis de los mismos. En el año 2022, dentro de las actividades del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura de la Facultad de Letras de la UMNSH, el Maestro Carlos Alcaraz Ramírez bajo la dirección del Dr. Rodrigo Pardo Fernández, se encuentra realizando una investigación académica alrededor de la narrativa no textual del videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Tesis que ha sido respaldada por el Proyecto 320702: “La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura”, Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera, Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt.

Desde el otoño del 2021 hasta la fecha, con el apoyo del Dr. Juan Carlos González Vidal, el Dr. Iván Ávila González, el Cuerpo Académico 219 de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, el autor de presente artículo se encuentra realizando el proyecto intitulado “Videojuegos e ideologías: Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas”. Conforme en México crece la producción de videojuegos artísticos y comerciales, se ha vuelto evidente la necesidad de desarrollar herramientas metodológicas para identificar cómo las ideologías habitan y

se esconden en estos medios. De tal forma, en este proyecto se presenta el diseño de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas en los videojuegos. Con un proceso de Teoría Fundamentada, se ha elaborado una tipología intermedial de la especificidad mediática combinatoria de los videojuegos. Se ha buscado hacer el análisis de diversos videojuegos: primero un producto comercial y en segunda instancia como objetos artísticos. Desde su intento operis, se ha buscado describir los andamiajes de estetización de la violencia, representación y codificación de las culturas mexicanas, así como su relación con la ergodicidad.

Con el apoyo de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y la Universidad de Matanzas de Cuba, se ha producido el libro: *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales*. El artículo de investigación “Navegación ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas narrativas de los videojuegos” en la revista indexada La Colmena de la Universidad Autónoma del Estado de México. Además de otros textos que se encuentran actualmente en revisión y evaluación de pares, entre los que se encuentran: *Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego Bioshock Infinite*, en coautoría con la maestra Monserrat Acuña Muriño y el Dr. Iván Ávila; *Narrativas ergódicas, especificidad mediática y videojuegos. La participación directa en la construcción de sentido*, en coautoría con el Maestro Carlos Alcaraz Ramírez.

Reflexiones a forma de cierre

Los videojuegos como experimento tecnológico existen desde mediados de 1950, y se manifestaron públicamente como un medio narrativo a partir de 1970. A pesar de tal antigüedad, aún se les sigue abordando como si se encontraran en una especie de infancia o adolescencia, una consecuencia directa de que su faceta más visible es la derivada de la explotación capitalista comercial. En el presente texto no tenemos la intención de valorar la calidad estética o la complejidad de las narrativas en los videojuegos, y somos conscientes de que se deben considerar las posturas críticas en contra del contenido de los videojuegos. Es por ello que consideramos que se deben elaborar herramientas y metodologías consistentes que puedan explorar los contenidos narrativos e ideológicos de los videojuegos. Tales

herramientas deben considerar las particularidades mediáticas de los videojuegos, ya que será un abordaje insuficiente si se les explora con metodologías que fueron diseñadas para analizar la cinematografía, la televisión u otros medios narrativos.

Bajo una perspectiva historiográfica del devenir de las artes, la cinematografía, los videojuegos y otras artes hipermediales son formas de expresión audiovisuales relativamente nuevas, sin una tradición clásica definida, son productos de nuestra Cultura Visual Contemporánea. Por lo tanto, son formas de expresión audiovisual más cercanas al arte contemporáneo derivado de las vanguardias de finales del siglo XIX y principio del siglo XX que a las tradiciones modernas o clásicas. Los videojuegos en su condición de productos de la Cultura Visual Contemporánea son obras multi y transdisciplinarias, las cuales conjugan la labor de diseñadores, artistas, programadores informáticos, técnicos, y al estar atravesados por las lógicas de explotación capitalista, en diversas ocasiones, en su realización intervienen especialistas de *marketing*, estrategias comerciales e inversionistas. Los videojuegos presentan las virtudes y adolecen de los vicios de las lógicas de producción capitalista del régimen visual del siglo XX y XXI; un régimen visual en el que la fuerza gravitacional del sistema de producción capitalista hace girar a su alrededor al mercado del arte, a la imagen como espectáculo, a las innovaciones tecnológicas, al entretenimiento como escapismo y, a la necesidad de trascendencia de los individuos. Un gran número de videojuegos son diseñados y elaborados con la intención de maximizar ganancias económicas a partir de la explotación laboral de sus desarrolladores, además de abordar a las audiencias como consumidores. Esa ha sido la lógica de la producción de la imagen en el siglo XX y XXI, la cinematografía, la televisión, la misma literatura y el mercado del arte se han visto fagocitados por una maquinaria de producción que busca proveer constantemente de productos de consumo. Las series de televisión han desplazado a la cinematografía en gran medida porque en su diseño tienen la capacidad de proveer de forma constante y masificada a la imagen como producto de consumo, ¿para que narrar un relato en 90 minutos cuando puedes extenderle y distribuirle en 120 horas?

Todo lo anterior es una muestra de los andamiajes ideológicos operando en nuestra cultura visual contemporánea. Tales andamiajes ideológicos no se muestran únicamente en las lógicas de planeación, diseño y producción de los objetos audiovisuales, también permean y se manifiestan en los

relatos emitidos. Tal manifestación ideológica puede ser emitida de forma no-consciente o con intenciones deliberadamente propagandísticas. ¿Los videojuegos son propaganda ideologizada? Lo son en la misma proporción de que cualquier obra de arte puede ser propaganda ideologizada, es decir, una pregunta general nos dará una respuesta pantanosa y tendenciosa, en cambio si hacemos preguntas particulares podremos vislumbrar respuestas más pertinentes. El preguntar si los videojuegos tienen contienen propaganda ideológica nos llevará a un debate estéril alejado de respuestas que abonen a la generación de conocimiento, en cambio, si colocamos nombres, objetos de estudio claros a ese mismo cuestionamiento podremos realizar abordajes pertinentes. El preguntar ¿El videojuego *Call of Duty 4: Modern Warfare* es propaganda ideologizada? Es una pregunta mucho más pertinente que un cuestionamiento generalizado al medio de los videojuegos. ¿El videojuego *Fortnite* es una promoción al individualismo? Es una pregunta que puede llevar a perspectivas de análisis más complejas que cuestionar si los videojuegos en general promueven al individualismo.

Es casi imposible determinar si los videojuegos son un medio narrativo que seguirá existiendo en el futuro, ya sea porque son remplazados por tecnologías ergódicas más avanzadas, los investigadores comprobarán que son un cascarón hueco o simplemente porque los artistas y audiencias perderán interés en ellos. Pero durante finales del siglo XX y principios del XIX los videojuegos han sido uno de los tantos elementos visuales que han configurado nuestra cultura visual contemporánea, y existen segmentos de la población que tienen interés por los mismos, ya sea como artistas o como usuarios. Reiteramos, existe la posibilidad de que, en el gran esquema de la historia del arte, los videojuegos sean un mero pie de página o una referencia anecdótica de las artes digitales. De tal forma, pueden ser objeto de los Estudios Visuales y su capacidad de estudiar aquellos productos culturales que no son alcanzados por la mirada de la historia del arte o los circuitos de legitimación académica. Los videojuegos no deben aspirar a ser legitimados por los mecanismos de validación hegemónica, lo que requieren es de herramientas metodológicas que les estudien en su justa medida, a partir de miradas que sean conscientes de sus capacidades y limitaciones (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022).

La frontera de 2010 y 2020 con sus impredecibles y repentinos escenarios nos ha mostrado la fragilidad del constructo al que llamamos realidad. En cuestión de semanas hemos modificado nuestras dinámicas,

nuestras relaciones e incluso nuestras esperanzas y miedos. Nos tomará años e incluso décadas el poder vislumbrar en su justa magnitud el impacto que la pandemia ha tenido en nuestra cultura, y por ende en la producción artística, visual y, el diseño de imágenes y narrativas. Al final lo único que nos han quedado son nuestros vínculos y nuestros afectos. Sin duda habrá perspectivas que intentarán aferrarse a la seguridad que aporta el repetirse “aquí no pasó nada”. ¿En verdad no pasó nada?

Es inevitable el hecho de que cesaremos de existir, como individuos, colectivos y sociedades. Si tenemos algo de suerte, el testimonio de nuestras vivencias estará contenido en nuestros productos artísticos, narrativas e imágenes manufacturadas. Nuestros objetos artísticos, cotidianos, intrascendentes, inmaduros e insignificantes serán las voces de los muertos a las que podrán acceder las futuras generaciones.



Ilustración 7 A Plague Tale: Innocence (2019). Directores: David Dedeine y Kevin Choteau. Asobo Studio.

REFERENCIAS

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). The Johns Hopkins University Press
- Alatriste, J. (2012). Retro alimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático. In Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes (Ed.). FEDA.
- Antonelli, P. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters *The Museum of Modern Art*. MoMA.
- Antonelli, P. (2013). MoMA'S contemporary design gallery installation focuses on the vitality and diversity of design [press release]
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Fernández-Christlieb, P. (2011). *Lo que se siente pensar o La cultura como psicología* (1st ed.). Santillana Ediciones Generales.
- Kojima, H. (2022). [@Kojima_Hideo] I received the 72nd Minister of Education Award for Fine Arts from the Agency of Cultural Affairs, Government of Japan. Thank you very much. I have been creating games for 36 years. https://twitter.com/Kojima_Hideo/status/1503661669410832388
- Manovich, L. (1998). Navigable space. *Software Studies Initiative*. <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Pedraza, A. (2022). [@PedrazaAlejandro] De acuerdo. Para mí, es similar a hablar de cine antes/durante los avances en lenguaje o técnica que resultaron de Dreyer, Eisestein, etc. [Twitter]<https://twitter.com/PedrazAlejandro/status/1503802706393239552>
- Ponce-Díaz, R. (2021a). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ponce-Díaz, R. (2021b). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. In Nicolás Amoroso-Boelcke, Alejandra Olvera-Rabadán, & Olivia Fragoso-Susunaga (Eds.), *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana* (pp. 237-248). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Ponce-Díaz, R., & Ávila-González, I. (2022). Navegación Ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas de los videojuegos. *La columna, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México* (113).
- Prieto-Terrones, J. (2016). *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

- Rousseau, J. (2022). Hideo Kojima receives the Minister of Education Award for Fine Arts. The Death Stranding creator is the second game industry individual to receive the award from the government of Japan's Agency of Cultural Affairs. *GameIndustry.Biz*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-03-10-hideo-kojima-receives-minister-of-education-award-for-fine-arts>
- Schleiner, A.-M.. (2005). PS2 Diaries (pp. A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California.). Anne-Marie Schleiner.
- Schleiner, A.-M. (2009). Half Wife (pp. A reflection on the player's constrained freedom of movement in game space.). Anne-Marie Schleiner.
- Tarkovski, A. (2016). *Esculpir el Tiempo*. En M. B. García (Trad.). Centro de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. En F. Suarez (Ed.) 3rd ed..Universidad Autónoma del Estado de México.

*** Romano Ponce Díaz**

Investigador Posdoctoral

Colaborador del Cuerpo Académico (CA 219-UMSNH)

Facultad de Letras, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

romponce@outlook.com

Semblanza: Romano Ponce Díaz (1986) es prófugo del Diseño Gráfico y Doctor en Arte y Cultura por parte del CUAAD de la Universidad de Guadalajara. En 2013 obtuvo el grado de Maestría en Estudios Visuales con mención honorífica en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Realiza investigación en torno al análisis del discurso ideológico en los videojuegos y, estudios sobre conservación y preservación digital. Ha publicado textos de investigación y ensayos académicos enfocados en videojuegos, cómics y cinematografía de terror y ciencia ficción. Es candidato en el Sistema Nacional de Investigadores CONACyT.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



CAN THIS BE PROGRESS

Autora: Diana Niño Domínguez

Análisis del comportamiento del sector servicios de esparcimiento culturales y otros servicios recreativos en México, 2013- 2018

*Alfredo David Zarazua-Rodríguez**
*María del Carmen Salgado-Vega***

Resumen

Los servicios culturales juegan un papel cada vez más importante en la economía nacional, al introducirse nuevos cambios organizativos en el modo de producir, con nuevas combinaciones de conocimientos, información y tecnología, e innovación, para la producción de artículos de mayor valor agregado. El conjunto de actividades relacionadas con la cultura se desglosan en diversas áreas de producción que emplean a una parte de la población ocupada, que puede ser utilizada como reflejo de la localización y proporción de dichos flujos económicos en el sector terciario.

El objetivo es analizar las actividades culturales y recreativas, para determinar la estructura del empleo regional y los ritmos de crecimiento, así como el nivel de productividad, el grado de localización y especialización de las industrias creativas que lo componen para contribuir al panorama del análisis, con el fin de conocer el comportamiento del sector 71 con respecto del sector terciario en México para el periodo 2013 a 2018.

Palabras clave: Servicios de esparcimiento, cultura, entretenimiento.

Fecha de recepción: febrero 2022
Fecha de aceptación: mayo 2022
Versión final: julio 2022

Abstract

Cultural services play an increasingly important role in the national economy, as new organizational changes are introduced in the way of producing, with new combinations of knowledge, information and technology, and innovation, for the production of items with greater added value. The set of activities related to culture is broken down into various production areas that employ part of the employed population, which can be used as a reflection of the location and proportion of said economic flows in the tertiary sector.

The objective is to analyse cultural and recreational activities, to determine the structure of regional employment and growth rates, as well as the level of productivity, the degree of location and specialization of the creative industries that compose it to contribute to the panorama of the analysis, in order to know the behaviour of sector 71 with respect to the tertiary sector in Mexico for the period 2013 to 2018.

Keywords: *Cultural services, entertainment, recreational.*

Introducción

Los servicios juegan un papel cada vez más importante en la economía nacional, como mencionan Gutiérrez, Quintana y Vega (2016), con el desarrollo del modo de producción capitalista se introducen nuevos cambios organizativos en el modo de producir como una combinación de conocimientos, información, tecnología, e innovación para la producción de bienes y servicios de mayor valor agregado, ya que se necesitan actividades cada vez más especializadas.

Es así como los servicios toman un rol más relevante en la economía mexicana. Por su parte, Graizbord y Santiago (2021) señalan que los países han ganado una posición de liderazgo por cómo se enfrentan a esta era urbana, por medio de profesionales en los campos de la educación y la salud, científicos, técnicos o emprendedores, y recientemente de una clase creativa de formación creciente con trabajadores en actividades culturales y recreativas. La importancia del último conjunto de actividades radica en

la aportación económica al sector servicios, por su capacidad de cambio en los espacios urbanos y del impacto significativo en el ámbito de las personas que viven en el país.

Se realiza un análisis del sector 71 Servicios de esparcimiento culturales y deportivos, y otros servicios recreativos como actividades particulares orientadas a la necesidad de los habitantes de hacer uso de los servicios con fines de ocio. Este conjunto de actividades se desglosan en diversas áreas de producción que emplean a una parte de la población ocupada, que puede ser utilizada como reflejo de la localización, especialización, ritmo de crecimiento y proporción de dichos flujos económicos en el sector terciario.

El objetivo del presente ensayo es analizar las actividades culturales, deportivas y recreativas, para determinar la estructura del empleo regional y los ritmos de crecimiento, así como el nivel de productividad, el grado de localización y especialización de las industrias que lo componen para contribuir al panorama del análisis, con el fin de conocer el comportamiento del sector 71 con respecto del sector terciario en México para el periodo 2013 a 2018.

En el análisis del sector, se emplearán técnicas de análisis regional, primeramente se determinará el coeficiente de localización, especialización y el índice de productividad, para determinar el comportamiento de las entidades federativas. Finalmente, se recurrirá a la técnica shift share para lograr el objetivo de la investigación. Para la realización de los cálculos se obtuvieron los datos del personal ocupado y valor agregado censal bruto del censo económico del año 2014 y 2019 que emite el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). El referido proporciona información a nivel nacional, estatal y municipal sobre las actividades económicas a nivel sectorial, así como indicadores de relevancia económica como son establecimientos, inversión total, producción bruta total, consumo intermedio, etc. (INEGI, 2014).

La estructura del documento presenta tres apartados: en el primero se aborda la problemática del comportamiento general de las actividades recreativas y culturales respecto al sector terciario; para el segundo apartado se presenta la metodología a emplear en técnicas de la economía regional para demostrar la estructura del empleo regional y los ritmos de crecimiento del sector 71; y en el tercer apartado se exponen los resultados y la discusión derivados del análisis.

Planteamiento del problema

En la transición del siglo XX al XXI, se establece la pauta sobre la relevancia del sector servicios. Según Coll y Córdoba (2006), los servicios a nivel internacional representan ya el 64% del PIB a nivel mundial, en el marco más preciso de la OCDE, los servicios representan más del 70% del empleo y del valor agregado. En México el sector terciario, según datos del INEGI (2019) del censo 2019, actualmente ocupa al 71% de la fuerza de trabajo, genera más de la mitad de los ingresos totales del país y posee el 87% de las unidades económicas. Por lo tanto, a nivel nacional, la industria de servicios se encuentra en una posición ventajosa en comparación con otros sectores de la economía nacional.

A través de los servicios se obtiene el resultado de una actividad productiva de las unidades de consumo, o bien facilitan el intercambio de productos, como es el caso de la recreación y la cultura, que incluyen dentro de ellos servicios audiovisuales; deportes; artistas independientes, de teatro, música y danza; museos y sitios históricos; el patrimonio cultural y actividades de ocio, etc., que genera derramas y beneficios económicos hacia varios sectores como el turismo. Román (2020, p.24) menciona que

[...] un sector se caracteriza, principalmente, porque en él intervienen procesos de creación, producción, transmisión y consumo, para el caso de la cultura, además, se integran la apropiación, preservación y formación materializado en bienes y servicios culturales, caracterizados por su contenido simbólico.

En México, el sector de la cultura se halla dentro del sector terciario y lo integran las industrias culturales y recreativas, es decir, las llamadas bellas artes, el entretenimiento y el ocio. En el presente ensayo se aborda un análisis sobre el sector cultural y recreativo en México. Las actividades de orden cultural han sido promovidas en grandes ciudades, como lo mencionan Graizbord y Santiago (2021), con la finalidad de revitalizar sus economías y, en algunos casos, aportan un elevado porcentaje de su empleo e ingreso. Representan, además, un nicho que atrae visitantes y genera utilidades.

La cultura, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su más amplio sentido, “es a la

vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio”. (2014, p.110)

Por lo tanto, es relevante destacar que el sector cultural tiene potencial de crecimiento y desarrollo económico en el país. En los últimos años, la dinámica social y cultural ha cambiado, por lo que es importante conocer en detalle el sector cultural de México. De esta forma, el sector recreativo y de la cultura puede maximizar los beneficios en términos de creación de valor, empleo y unidades económicas. Al identificar al sector cultural como un sector económico, las políticas públicas pueden derivarse de su contribución económica, beneficiando así el desarrollo del sector cultural.

Desde el punto de vista económico, la cultura posee una dualidad, la producción cultural tiene un valor económico y uno simbólico, por ello, contribuye al crecimiento y al desarrollo económico. “El primero se manifiesta por su contribución al producto interno bruto (PIB), al empleo y el ingreso; el segundo, porque sus valores simbólicos aportan bienestar social, aprendizaje, propiedad intelectual, a través del valor creativo y simbólico que genera”. (Arriaga y González, 2016, p.220)

Con la finalidad de reconocer la actividad de las ramas del sector cultural y recreativo se muestra la Tabla 1, que señala la población ocupada y el valor agregado censal bruto a nivel nacional en el sector 71.

Tabla 1. Población ocupada y valor agregado de las ramas del sector 71 en México, 2018. Número de personas y millones de pesos.

Rama	Actividad económica	Población Ocupada	Valor Agregado
7111	Compañías y grupos de espectáculos artísticos y culturales	19990	902.355
7112	Deportistas y equipos deportivos profesionales	7922	7217.273
7113	Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares	12846	3148.483
7114	Agentes y representantes de artistas, deportistas y similares	627	235.67
7115	Artistas, escritores y técnicos independientes	2712	137.058
7121	Museos, sitios históricos, zoológicos y similares	11075	1816.022
7131	Parques con instalaciones recreativas y casas de juegos electrónicos	39518	7928.096
7131	Casinos, loterías y otros juegos de azar	44221	14417.917
7139	Otros servicios recreativos	128864	15854.177

Fuente: Elaboración propia con datos del INEGI (2019).

Con la información proporcionada en la tabla 1, se pueden distinguir algunas características del sector a nivel nacional. Pese a que la rama 7112 solo ocupa 3% de la población ocupada en el sector, proporciona más del 14% del valor agregado, una relación similar ocurre con los casinos, lote-

rias y juegos de azar que ocupan 17% de la población ocupada y generan el 28% del valor agregado, por otro lado, las ramas que menos valor agregado generan y población emplean son 7114 y 7115 proporcionando menos del 1% en cada rubro cada una.

En México, la información económica sobre el sector de la cultura y recreativo es proporcionada por el INEGI (2021), que según las estadísticas en el 2019, la cuenta satélite de la cultura aportó 724 453 millones de pesos al PIB nacional representando un 3.1%. Por otro lado, las industrias creativas concentran 1 395 644 puestos de trabajo ocupados para el 2019, y en conjunto el sector 71 genera 16 768 millones de pesos en remuneraciones al año 2018.

Sánchez y Kuri (2020) señalan que en México alrededor del 7% del PIB es generado por actividades vinculadas y relacionadas a la cultura y a la recreatividad, por lo que se concentran espacios en los mercados transformando la economía, y de flujos que son de difícil medición. Dada la importancia del sector, el presente trabajo analiza las bases a través de técnicas de la economía regional para mostrar el contexto del sector en cuanto al empleo y su distribución en el país.

Metodología

El objetivo central de este trabajo es analizar la participación y los cambios en la estructura, así como el ritmo de crecimiento del sector cultural y recreativo en México en el periodo de 2013 a 2018. Para ello se analizan los servicios de esparcimiento cultural y deportivo, y otros servicios recreativos que pertenecen al sector 71, a partir del Sistema de Clasificación de América del Norte (SCIAN) que utiliza el INEGI (2019). Este sector se divide en tres subsectores: 711) Servicios artísticos, culturales y deportivos, y otros servicios; 712) Museos, sitios históricos, zoológicos y similares; y 713) Servicios de entretenimiento en instalaciones recreativas y otros servicios. En el siguiente nivel de agregación se presentan 9 ramas en este sector como se mostraron en la Tabla 1 que son el eje de análisis del presente ensayo.

Para la generación de la metodología se emplearon datos del censo económico del 2014 y el 2019 que emite el INEGI. El referido proporciona información a nivel nacional y estatal sobre las actividades económicas a nivel sectorial, así como indicadores de relevancia económica como son establecimientos, personal ocupado, valor agregado censal bruto, etc.

(INEGI, 2019) del cual se tomó la información de la población ocupada y del valor agregado censal bruto, en cada rama estudiada, así como para cada entidad federativa.

El INEGI (2019) comprende en el rubro de personal ocupado a todas las personas que trabajaron en el periodo de referencia de los censos dependiendo contractualmente o no de la unidad económica. Por otro lado el valor agregado censal bruto comprende al valor de la producción que se le suma durante el proceso de trabajo de la actividad creadora, capital, personal ocupado, etc., que se ejerce sobre los materiales que se ocupan referentes a la actividad económica.

Previo al análisis, se corroboraron los datos de cada censo, realizando los siguientes cambios: para el sector 71 Servicios de esparcimiento culturales y deportivos, y otros servicios recreativos, se omiten los subsectores agrupados por principio de confidencialidad, debido a que la información proporcionada no es relevante para el análisis. Sin embargo, fue restado del total nacional para que no influyera en los cálculos de los indicadores.

Para realizar el análisis del sector 71 se seleccionó una serie de herramientas técnicas de la economía regional. Primeramente se utilizó el coeficiente de localización (CL) para analizar la distribución geográfica a nivel nacional del sector 71 respecto del sector terciario para cada entidad federativa. Torres (2009) define al CL como un indicador para el análisis regional que determina la composición relativa de una unidad territorial respecto de otra. Así este indicador permite comparar qué tan localizado está un sector dentro de una región específica con el tamaño del mismo sector a nivel nacional.

De acuerdo con Torres (2009) la ecuación número 1 nos permite obtener el CL:

$$CL = \frac{E_{ij}}{E_j} / \frac{N_j}{N}$$

Donde:

E_{ij} = Población ocupada en el sector j en región i.

E_j = Población total ocupada en la región i.

N_j = Población ocupada en el sector j a nivel nacional.

N = Población ocupada a nivel nacional.

El CL puede resultar en tres valores:

CL = 1 Significa que la actividad está localizada y que el nivel de producción local puede abastecer la demanda.

CL < 1 Implica que la actividad está poco localizada, por lo tanto, no es suficiente la producción local y se requiere importarla de otra localidad.

CL > 1 Indica que hay un grado de especialización, suficiente producción y es posible exportar a otras regiones.

Después se obtuvo el coeficiente de especialización ($C_f E$) para todas las ramas del sector 71 en las entidades federativas de México con respecto al sector recreativo y cultural en total, con la finalidad de mostrar el nivel de especialización a nivel estatal. Este coeficiente, según Torres (2009), puede medir la diferencia de una región con respecto a la estructura de una región mayor a modo de comparación. La fórmula para obtener el coeficiente, según Torres, es la ecuación número 2:

$$C_f E = \frac{1}{2} \sum_{j=1}^n \left| \frac{E_{ij}}{E_i} - \frac{N_j}{N} \right|$$

Donde:

E_{ij} = Población ocupada en el sector j en región i.

E_j = Población total ocupada en la región i.

N_j = Población ocupada en el sector j a nivel nacional.

N = Población ocupada a nivel nacional.

El $C_f E$ puede resultar en valores entre cero y uno:

$C_f E = 1$ Entonces significa que el grado de participación de los diferentes sectores es igual a la estructura económica del país.

$C_f E < 1$ Implica que el grado de participación de los diferentes sectores es menor en relación con la estructura económica nacional, por lo que presenta poca especialización.

$C_f E > 1$ Indica que hay un grado de especialización mayor comparado con el país, ya que la participación de los diferentes sectores son mayores a nivel regional.

En un tercer momento, se realiza el índice de productividad (IP) con la finalidad de mostrar la ventaja o desventaja en cuanto a la producción de cada rama del sector 71 por entidad federativa. Según Asuad (2001), el IP

compara el nivel de producto medio de trabajo en la actividad económica de una región con respecto del país, para el cual se utiliza adicionalmente a la población ocupada el valor agregado censal bruto. La fórmula presentada por Asuad es la ecuación número 3:

$$IP = \frac{\frac{PIB_{ij}}{PO_{ij}}}{\frac{PIB_{ir}}{PO_{ir}}}$$

Donde:

PIB_{ij} = Producto Interno Bruto de la actividad i en la región j.

PO_{ij} = Población ocupada de la actividad i en la región j.

PIB_{ir} = Producto Interno Bruto de la actividad i en el total de la región r.

PO_{ir} = Población ocupada de la actividad i en la región r.

El IP puede resultar en tres valores:

L.P. = 1 Significa que la productividad del trabajo de la región es la misma que a nivel nacional.

L.P. < 1 Entonces implica que la productividad del sector económico presenta un menor desempeño que la del país.

L.P. > 1, Indica que hay un grado de productividad del trabajo en las actividades del sector mayor que a nivel nacional.

Por último, para realizar el análisis comparativo en el cambio de proporciones y en el ritmo de crecimiento de cada rama del sector 71 por entidad federativa se toma el modelo de cambio y participación, conocido como Método Dunn o Shift Share. Este muestra, según Boisier (1980), la dinámica regional a través de la estructura interna por sectores del empleo determinado por la ecuación 4:

$$\sum i rSR_{ij} = \frac{V_{ij}}{\sum i V_{ij}}$$

Donde se forma una matriz n x n, igual a V, en la cual los elementos V_{ij} de la matriz, son los pesos espaciales de las regiones. La matriz de pesos espaciales expresa la existencia de la relación de regiones como una relación binaria. Se representan los datos entonces a través de una matriz que genera el método.

Sectores	I	II	III	IV	V	VI	VII
Sectores Xi	$V_{ij(t-n)}$	$V_{ij(t)}$					

Las operaciones a realizar en cada columna son:

- I) Empleo regional en el año (t-n)
- II) Empleo regional en el periodo (t)
- III) Índice de crecimiento de empleo regional en el periodo (t-n), (t).
Se divide la columna II entre la I.
- IV) Se calcula el índice de crecimiento del empleo nacional para los mismos periodos.
- V) Empleo proporcional: se obtiene multiplicando las columnas I y IV.
- VI) Empleo diferencial: se obtiene restando la columna V de la columna II.
- VII) Relación entre los índices regionales y el nacional de crecimiento del empleo.

Para obtener el efecto proporcional es necesario sumar los resultados de la columna V y restarle a esa sumatoria su total. Para obtener el efecto diferencial se necesita la sumatoria de la columna VI.

El empleo medido en el efecto proporcional denotado por ϖ puede resultar en tres valores:

- $\varpi = 0$ Significa entonces la estructura del empleo regional es igual a la estructura del empleo nacional.
- $\varpi < 0$ Entonces implica que la estructura del empleo regional es menos favorable para el crecimiento del empleo que la estructura nacional.
- $\varpi > 0$ Indica que la estructura del empleo regional es más favorable para el crecimiento del empleo que la estructura nacional.

El empleo medido en el efecto diferencia denotado por δ puede resultar en tres valores:

- $\delta = 0$ Significa que los ritmos de crecimiento regional son iguales a los nacionales.
- $\delta < 0$ Entonces implica que la región tiene sectores con ritmos de crecimiento regional inferiores a los nacionales.
- $\delta > 0$ Indica que la región contiene sectores con ritmos de crecimiento regional superiores a los nacionales.

Para analizar la dinámica regional total se obtiene el efecto total, denotado por (T) que es igual a la suma del efecto proporcional más el efecto diferencial.

Si T es positivo, las regiones crecen con más rapidez que la media nacional. Si T es negativo, las regiones crecen más lentamente que la media nacional.

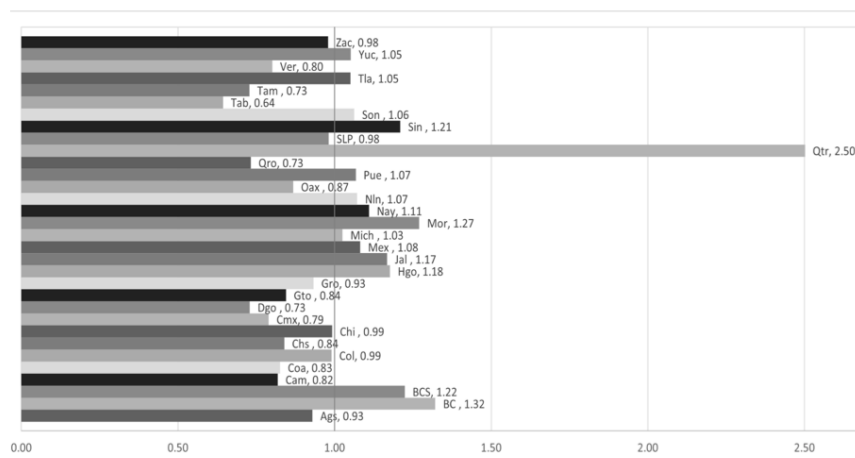
Los resultados de los coeficientes e indicadores obtenidos para cada rama fueron tomados a dos decimales, por lo que puede existir un diferencial por redondeo. Para la metodología empleada fue requerido el uso del software Microsoft Excel en la formulación de los resultados del análisis del sector y sus ramas. En cuanto a la generación de los mapas fue empleado el software de uso libre Qgis, como sistema de información geográfica para la proyección de la distribución de los indicadores en los mapas.

Resultados y discusión

Graizbord y Santiago (2021) señalan que el potencial del sector de las industrias recreativas y culturales permite dinamizar la economía de las regiones en el país, ya que las actividades de este orden han sido promovidas en grandes ciudades para revitalizar sus economías y, llegan a proporcionar un porcentaje del empleo e ingreso representativo, aunado a que es un nicho que atrae visitantes y genera utilidades.

La metodología realizada con la aplicación de técnicas del análisis regional, permiten vislumbrar el comportamiento del sector de la cultura y actividades recreativas en México. A través del uso de la ecuación número 1, se obtuvieron los resultados del coeficiente de localización como se presenta en la gráfica número 1 para las entidades federativas en el sector 71.

Gráfica 1. Coeficiente de localización de las entidades federativas del sector 71 en México, 2018.



Fuente: Elaboración propia con datos del INEGI (2019).

Con los resultados obtenidos del CL es posible determinar que los estados con una mejor localización de las actividades en el sector 71 están representados por un valor mayor a uno, y que presentan el liderazgo en el país: Baja California, Baja California Sur, Hidalgo, Jalisco, Estado de México, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Puebla, Quintana Roo, Sinaloa, Sonora y Yucatán. Estos estados en su mayoría se ubican en las costas del país o poseen grandes zonas metropolitanas, por lo que la diversidad de actividades recreativas y culturales son predominantes, permitiendo una participación del personal ocupado en las actividades en la estructura productiva de las industrias culturales y creativas de esa región, que es mayor a la del conjunto del país.

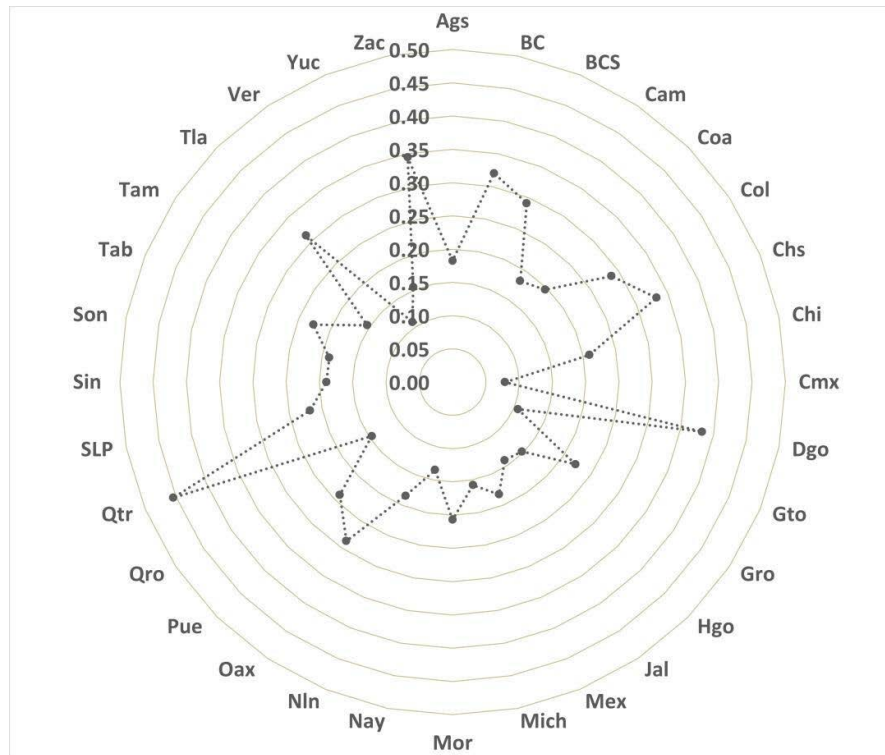
Por otro lado, se observa en contraste que durante el 2018 Tabasco, Durango, Querétaro y Tamaulipas fueron los estados con menor localización del sector cultural y recreativo, ya que presentaron los CL más bajos. Los resultados obtenidos de este coeficiente muestran que fue en estas cuatro entidades federativas en suma donde se concentró solo el 8% de la población ocupada en el sector 71.

Los estados con actividades recreativas y culturales bien localizadas muestran el potencial para fortalecer su economía. Según Graizbord y Santiago, lo que permite que las regiones puedan presentar una mayor especialización:

Fomentar la cultura y la industria cultural como estrategias de desarrollo urbano, en los casos en que ha tenido éxito, se ha debido probablemente al crecimiento y proliferación de servicios que apoyan la economía en los medios, y al interés por parte de los organismos multilaterales (Unesco, entre otros), por proteger, cuidar y recuperar el patrimonio cultural, histórico-arquitectónico, e incluso intangible, y su enorme valor simbólico. (2021, p.31)

Derivado de la importancia del sector se analiza el grado de especialidad que presenta el país, a través de la aplicación de la ecuación expresada en la fórmula número 2 para la obtención del coeficiente de especialización estatal, cuyos resultados se muestran en la gráfica 2.

Gráfica 2. Coeficiente de especialización en el sector 71 de las entidades federativas en México, 2018



Fuente: Elaboración propia con datos del INEGI (2019).

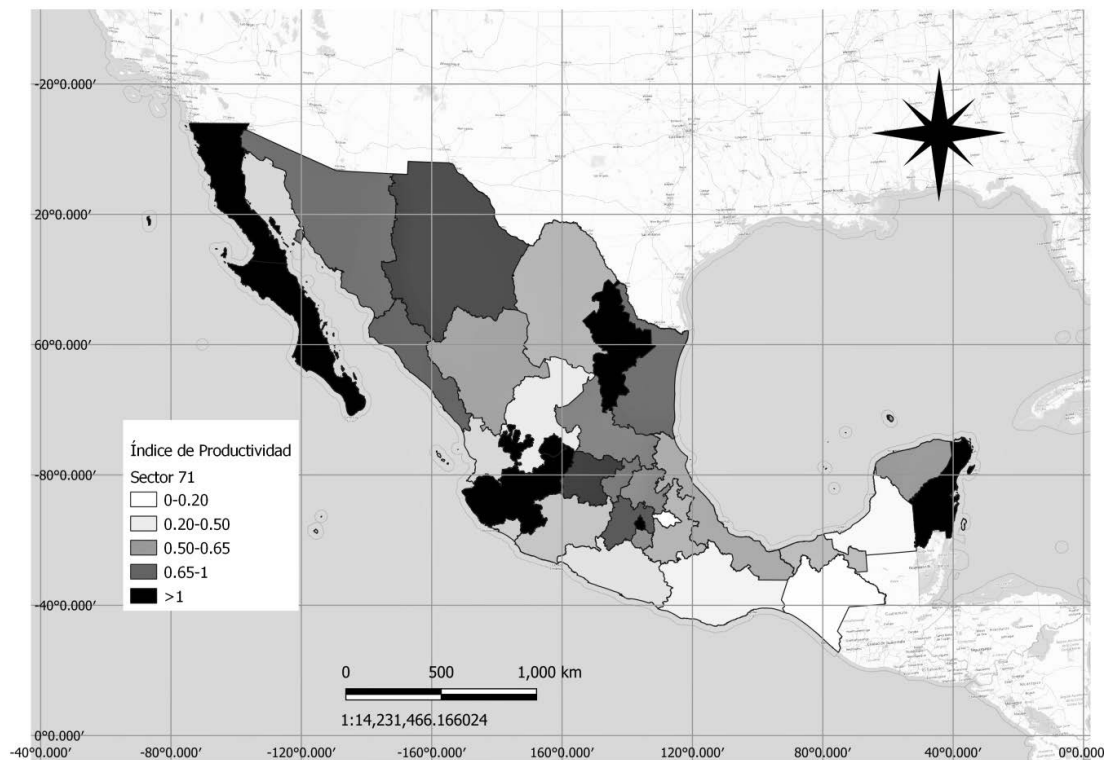
Los resultados arrojados muestran que los coeficientes de especialización con valores que se aproximan a 0 representan que la región está menos especializada; por lo que, Zacatecas, Durango, Chiapas, Baja California Sur y Quintana Roo presentan los CE más significativos por encima del .30, lo que indica que las actividades realizadas en estos estados, respecto al sector 71, se encuentran mayormente especializadas en comparación con el nivel nacional.

Se destaca el estado de Quintana Roo con 0.45 en el CE lo que implica que las actividades del sector 71 superan a la de la media nacional en cuanto a la especialización, y así mismo posee el coeficiente de localización más alto del país con 2.5, por lo que puede entenderse que en México uno de los aspectos más importantes del turismo son las actividades culturales y recreativas, este estado posee una fuerte infraestructura, que según datos de la Secretaría de Turismo (SECTUR) (2021) le permite recibir a 16 675 407 turistas totales para el año 2018, siendo la entidad más atrayente de turismo en el país.

Según Graizbord y Santiago (2021) una gran proporción de servicios culturales y recreativos en regiones especializadas son centros urbanos que no ocupan la cúspide del sistema urbano, como el caso de Quintana Roo, sino más bien, se trata de espacios ubicados en distintas posiciones de la jerarquía urbana, asociadas a la actividad turística al contar con atractivos naturales (playas, ríos, lagos, reservas naturales), patrimonio arquitectónico (ciudades con arquitectura colonial) y arqueológico, logrando una mayor productividad relacionada con las actividades de las industrias culturales y creativas.

Un indicador útil para explorar el patrón de productividad de cada entidad federativa es el índice de productividad. Este indicador refiere al comportamiento de los estados en tanto producción, mostrando así, una comparación con la estructura económica de México. Para su cálculo se utilizó la fórmula de la ecuación número 3. A continuación se ejemplifican los datos obtenidos en el mapa 1.

Mapa 1. Índice de productividad estatal del sector 71 en México, 2018



Fuente: Elaboración propia con datos del INEGI (2019).

En el mapa 1 se puede observar que este sector tiene una presencia importante en los estados marcados en negro: Aguascalientes, Baja California, Baja California Sur, Ciudad de México, Jalisco, Nuevo León y Quintana Roo, derivado de que el índice de productividad es mayor a uno. Para el resto de las entidades federativas el índice de productividad no supera la unidad y se representan en el mapa por una escala de grises acorde a su grado de productividad, por lo que se refleja que la población ocupada en el sector 71 no es tan productiva con respecto al valor agregado y población ocupada del mismo sector.

La estructura del valor agregado a nivel nacional del sector 71 se distribuye de la siguiente forma: 30.7% en otros servicios recreativos; 27.9% en casinos, loterías y juegos de azar; 15.3% en parques con instalaciones recreativas y casas de juegos electrónicos; 14% en la rama de deportistas y equipos deportivos profesionales; los porcentajes restantes se distribuyen en las demás ramas.

El papel del sector 71 toma importancia cuando el sistema productivo introduce nuevos cambios, como es la parte intangible de los bienes culturales y de ocio, según Gutiérrez, Quintana y Vera (2016), el conocimiento y la información aunados a las tecnologías y a las innovaciones creativas empiezan a demandar actividades cada vez más productivas con un valor mayor agregado en los bienes y servicios que se ofertan. Es así como el sector 71 logra involucrarse más en los adelantos tecnológicos y las industrias creativas, que exigen una demanda más especializada de personal, lo que lo vuelve un sector más competitivo, al entrar en otros mercados como el diseño gráfico, los videojuegos, difusión digital del arte, parques de entretenimiento con juegos electrónicos, etc.

A partir del desarrollo del modelo shift share se obtuvo información a nivel estatal sobre el empleo regional del sector recreativo y cultural en México comparando los años 2013 y 2018. En la Gráfica 3 se presentan los resultados de los efectos proporcionales y diferenciales obtenidos de la metodología.

En la 3 se observa un comportamiento heterogéneo en los estados, la mitad de ellos posee valores positivos y la otra mitad valores negativos. Por lo que refleja que la población ocupada en este sector en su conjunto tiene una mayor importancia en cada uno de los estados que están sobre la recta que marca el cero, que en el país en conjunto.

Por lo que, según la clasificación que hace Boisier (1980), la mitad de los estados con valores negativos pueden considerarse regiones con poco potencial y que poseen una necesidad de desarrollo de industrias creativas y culturales en crecimiento e infraestructura productiva y social. En la otra mitad de los estados con valores positivos, la política regional puede centrarse en mejorar la estructura local para mantener el desarrollo de la industria en el sector 71.

La producción de bienes y servicios culturales, de acuerdo con Arriaga y González (2016), reconoce que en México el sector económico de la cultura es de reciente creación en muchas regiones, por lo que se comprende que la mitad del país posea efectos contrastantes. Se implementaron recientemente la cultura y el ocio como sector económico que maximiza beneficios en términos de generación de valor, empleo y remuneración del trabajo creativo. Entonces, se tiene presente que el desarrollo del sector 71 depende en gran medida de la capacidad de cada una de las regiones.

Las zonas turísticas y costeras presentan liderazgo a nivel nacional respecto a las entidades al interior. Gutiérrez, Quintana y Vera (2016) señalan que las actividades recreativas y culturales están influenciadas de acuerdo con la participación de las actividades turísticas en él por lo que varios de sus subsectores están incluidos dentro del turismo, como son servicios de esparcimiento (artístico y deportivos, culturales, y de entretenimiento); restaurantes, bares y centros nocturnos; y otros servicios (agencias de viaje, comercio turístico, servicios de información, etc. Muchos de ellos localizados en regiones turísticas del país como las zonas costeras y las grandes ciudades. Con la finalidad de resaltar el efecto total generado del modelo *shift share*, se presentan los datos obtenidos en el mapa 2 para cada rama estudiada, en cada uno de los estados.

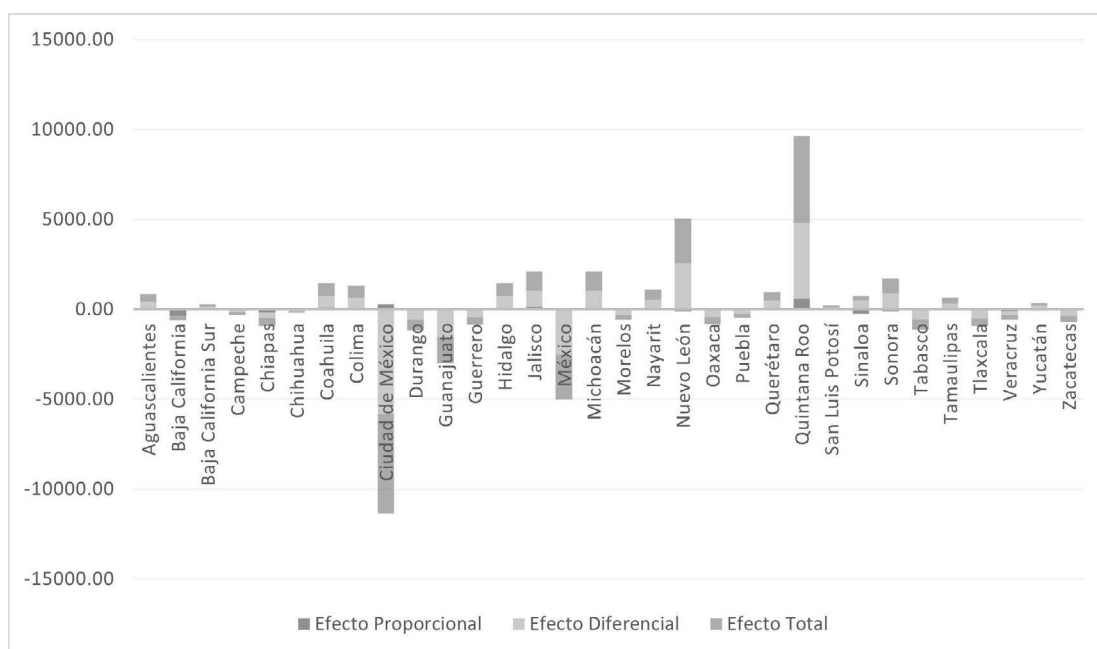
De acuerdo con el mapa 2, los estados en color negro poseen un efecto total positivo, lo que implica que la estructura y ritmo de crecimiento del empleo regional son más favorables que a nivel nacional, mientras que para los estados señalados con líneas perpendiculares el ritmo de crecimiento a nivel estatal es menor comparado con el nacional. Se puede concluir con los datos que las condiciones generales del sector 71, no son uniformes en la estructura de las actividades recreativas y culturales.

Al analizar las ramas económicas del sector, se observan algunas entidades que destacan por sobre las demás en cuanto a la ocupación regional. Por un lado, Quintana Roo, Nuevo León y Jalisco presentan efectos totales

con valores superiores al millar; mientras que Guanajuato, Ciudad de México y el Estado de México presentan un efecto total negativo por encima del millar. Esto no significa que estos estados no posean una presencia fuerte y relevante del sector 71 o que no haya un aumento en la población ocupada, sino que dado su crecimiento obtenido en el periodo de 2013 a 2018, el ritmo de crecimiento comparado con el nivel nacional no fue el esperado según el desarrollo del modelo. Mientras que los estados líderes obtuvieron un crecimiento y una estructura del empleo regional más favorable a la esperada en comparación al conjunto nacional.

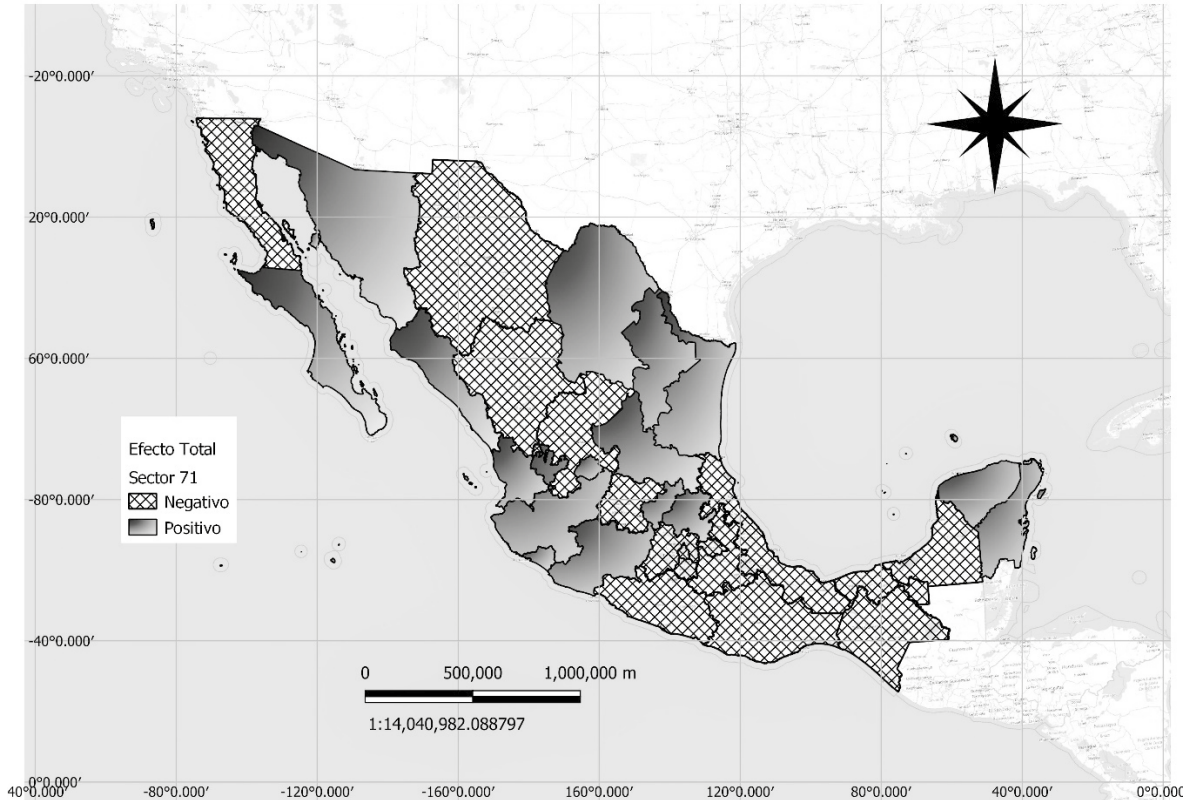
Para entender mejor el comportamiento de los tres estados que poseen en el sector cultural y recreativo una dinámica en el empleo más favorable, se presenta en la tabla 2 la información de los cambios porcentuales sobre las proporciones y ritmos de crecimiento del periodo de estudio.

Gráfica 3. Efectos obtenidos del modelo shift share en el sector 71 para México del 2013 al 2018.



Fuente: Elaboración propia con base en los censos del INEGI del 2014 y 2019.

Mapa 2. Efecto total del modelo shift share en el sector 71 en México, 2013- 2018.



Fuente: Elaboración propia con base en los censos del INEGI.

Tabla 2. Porcentajes del ritmo de crecimiento y cambio en las proporciones del personal ocupado en los estados de Quintana Roo, Nuevo León y Jalisco en las ramas del sector 71, 2013-2018.

Sector 71 Rama economica / Estado	Quintana Roo		Nuevo León		Jalisco	
	Proporciones	Ritmo de crecimiento	Proporciones	Ritmo de crecimiento	Proporciones	Ritmo de crecimiento
Rama 7111 Compañías y grupos de espectáculos artísticos y culturales	4.19%	0.00%	-0.31%	11.11%	0.18%	31.84%
Rama 7112 Deportistas y equipos deportivos profesionales	0.00%	0.00%	0.01%	34.65%	-1.67%	0.00%
Rama 7113 Promotores de espectáculos artísticos, culturales, deportivos y similares	-1.49%	12.18%	3.87%	257.65%	2.44%	88.90%
Rama 7114 Agentes y representantes de artistas, deportistas y similares	0.00%	0.00%	-0.11%	8.22%	-0.28%	0.00%
Rama 7115 Artistas, escritores y técnicos independientes	0.00%	0.00%	-0.24%	10.31%	-0.20%	7.79%
Rama 7121 Museos, sitios históricos, zoológicos y similares	2.42%	491.30%	-0.15%	28.28%	0.68%	76.09%
Rama 7131 Parques con instalaciones recreativas y casas de juegos electrónicos	4.20%	81.87%	1.92%	76.04%	-1.36%	8.45%
Rama 7132 Casinos, loterías y otros juegos de azar	-10.10%	28.93%	2.83%	48.11%	7.57%	72.60%
Rama 7139 Otros servicios recreativos	0.78%	31.28%	-7.82%	14.01%	-7.36%	6.17%

Fuente: Elaboración propia con base en los censos del INEGI (2019).

A nivel estatal Quintana Roo presenta niveles altos en los ritmos de crecimiento en las ramas de museos, sitios históricos y zoológicos creciendo casi 5 veces comparado con el año 2013, y la rama de parques con instalaciones recreativas y casas de juegos electrónicos con un crecimiento cerca del 82%, pese a la disminución del personal empleado en la rama de casinos y juegos de azar, presentó un ritmo de crecimiento mayor al esperado con un 28.9%.

En el estado de Nuevo León, pese a que posee porcentajes negativos en el cambio de estructura de las proporciones del personal ocupado del 2013 al 2018 en 5 de las 9 ramas, se presenta un ritmo de crecimiento elevado en todas las ramas, resaltando los promotores de espectáculos artísticos, culturales y deportivos con más del doble de crecimiento.

En cuanto a Jalisco, se muestran tasas de crecimiento positivas en todas las ramas a excepción de la 7112 y la 7114, ya que según los datos del censo del 2018 ya no posee personal ocupado en esas actividades en comparación con el 2013 que sí poseía. Sin embargo, presenta un aumento de la población ocupada en todas las ramas restantes, lo que posiciona al estado como el tercero más significativo en su estructura del empleo regional del sector 71. Se afirma entonces, que el tamaño relativo de la participación de estos estados en el sector de la cultura y recreativo es mayor al tamaño relativo de las mismas ramas en todo el país.

Conclusiones

Se puede concluir que tanto Quintana Roo, Nuevo León y Jalisco presentan una actividad en el sector cultural y recreativo bien localizada, especializada, una alta productividad, una estructura favorable para el empleo y un ritmo de crecimiento elevado, derivado de que poseen un coeficiente de localización mayor a la unidad, un coeficiente de especialización alejados del cero, un índice de productividad mayor a uno y los mayores valores en el efecto total arrojados por el modelo Shift Share, lo que vuelve a estos estados las regiones con una mayor dinámica en el sector 71, y presentan una buena estructura productiva representada por el empleo regional.

A partir de la adopción de las industrias culturales y recreativas como categoría para el análisis económico, Sánchez y Kuri (2020) mencionan que se han utilizado como un instrumento de política pública en diversas regiones. El discurso gubernamental en torno a las industrias creativas se ha basado en el crecimiento económico y su potencial de generar empleos, así como a la dimensión multidisciplinaria en la cual las políticas culturales

interactúan con las políticas comerciales y tecnológicas. Por lo que la implementación de estas políticas en los tres estados que poseen el liderazgo y una estructura del empleo favorable en el sector 71 permitirán desarrollar las actividades productivas culturales y recreativas en un sector de arrastre para las regiones señaladas.

Referencias

- Arriaga, R. y González, C. (2016). Efectos económicos del sector cultural en México. UAM, *Revista Análisis económico*, XXXI, (77). . 219-246.
- Asuad, N. (2001). *Economía regional y urbana: Introducción a las teorías, técnicas y metodologías básicas*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Boisier, S. (1980). Técnicas de análisis regional con información limitada. *Cuadernos del ILPES*, (27), Comisión Económica para América Latina-Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación Económica y Social
- Coll, A. y Córdoba, J. (2006). La globalización y el sector servicios en México. *Boletín del Instituto de Geografía UNAM, Revista Investigaciones Geográficas*, (61). .
- Graizbord, B. y Santiago L. (2021). La industria cultural en las ciudades de México: Los ‘servicios simbólicos intensivos en conocimiento’ (sic-simbólicos). *Revista EURE*.47. (141).
- Gutiérrez, M., Quintana A. y Vera A. (2016). Sector servicios: un diagnóstico del producto interno bruto en México. Periodo 2000-2015. *Revista Eseeconomía*, XI 105-132.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2014). *Censos Económicos*. <https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2014/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2019). *Censos Económicos*. <https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2021). *PIB Cuentas Nacionales: Cultura*. <https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2014). *UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual*.
- Román, A. (2020). Análisis del subsector museos y su contribución económica en México. *Revista Observatorio de Museos*.
- Sánchez, J. y Kuri, I. (2020). Distribución del empleo en las industrias culturales y creativas en Baja California, México. *Revista Latinoamericana de economía*, 51 (202).
- Secretaría de Turismo (2019) *Actividad turística en México por entidad federativa*. http://www.datatur.sectur.gob.mx/ITxEF/ITxEF_QROO.aspx
- Torres, F. (Coord.) (2009). *Técnicas para el análisis regional: desarrollo y aplicaciones*. Trillas- UNAM.

***Alfredo David Zarazua Rodríguez**

Economista por parte de la UNAM especialista en cambio climático. Maestrante en Estudios Sustentables Regionales y Metropolitanos por la UAEMEX, autor de artículos como: Estrategia sustentable de las Áreas Naturales Protegidas en el Estado de México para la adaptación al cambio climático frente al 2021; Análisis del potencial de mitigación al cambio climático en la implementación de un sistema BRT en la ZMVT, y Cambio climático y migración humana en México frente al 2020 etc. Ponente de diversos congresos nacionales e internacionales en temas relacionados con el calentamiento global, contaminación y medio ambiente.

****Ma. Del Carmen Salgado Vega**

Doctora en estructura económica, desigualdad social y políticas públicas por la UAEMEX. Profesora de Tiempo Completo, Facultad de Economía, Universidad Autónoma del Estado de México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel 1. Sus líneas de Investigación se relacionan con Desarrollo Regional, Mercado de Trabajo y Educación.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

AMBLE



Autor: Julio Cesar Alavez Oliva

Los valores étnicos en los conceptos de artesanía, tradición y arte popular en las artes contemporáneas mexicanas

*Mario Eliseo Juárez Rodríguez**

Resumen

Las dinámicas artísticas y culturales de los países colonizados están en un proceso de transición en el que algunos conceptos artísticos son cuestionados en su utilidad, pues en una realidad descolonial, muchos de ellos ya no son aplicables a los contextos de nuestras regiones. Este texto presenta los factores relacionados con la percepción de las artesanías, la tradición y el arte popular en México. En nuestro país el artesano y las artesanías son conceptos que se vinculan a la tradición y la identidad nacional, pero al mismo tiempo están ligados a nociones socioeconómicas negativas que provocan que el artesanado sea susceptible a situaciones de discriminación en el ámbito artístico. A partir de este análisis es posible confirmar la carga étnica de ciertos conceptos, así como la necesidad de modificarlos para dejar atrás el estereotipo del artesano como un tipo de artista inferior al artista académico.

Palabras clave: Arte, artesanía, indígena, popular, tradición, México.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Los conceptos artísticos en los países colonizados han sido utilizados por mucho tiempo sin poner en duda su validez en el contexto social de nuestras regiones. La actualización conceptual en las artes plantea el uso de nuevos términos y/o la descomposición de aquellos que ya no son vigentes culturalmente. La renovación de estas ideas debe tener como propósito fundamental el beneficio de todos los agentes artísticos locales así como la transformación cultural de la región americana.

Algunas iniciativas, como el *Movimiento Justicia Museal*, plantean la modificación del concepto de museo como una estrategia para “deconstruir la idea de que los museos son para un único tipo de público” (Palmeyro, 2021). El proyecto es una iniciativa que surgió en el *Museo Casa de Ricardo Rojas* y ahora es coordinado por Johanna Palmeyro en el *Museo de Arte Moderno de Buenos Aires*. Esto es una muestra de la disposición de ciertas instituciones para dejar atrás nociones colonialistas a favor de las necesidades sociales y culturales de una zona. Pero, ¿en qué ayudaría el análisis y la modificación de los conceptos artísticos en nuestro país? En el caso de México, varios de estos términos están fuertemente ligados a cuestiones coloniales y han generado conductas racistas hacia ciertos grupos de creadores. Observar el uso de ciertas palabras, así como plantear otras formas de referirse a estas actividades, impactaría positivamente, no solo en la cultura, sino en cuestiones sociales y políticas.

En nuestro país, el artesano y la artesanía son conceptos que se relacionan con la tradición, pero también están ligados a cuestiones como la pobreza y la ignorancia. El artesanado se enfrenta con regularidad a situaciones de discriminación como resultado de las jerarquías que colocan al arte popular como una expresión cultural menor, que no puede compartir los mismos espacios y/o recursos que el arte académico. En algunos casos, se pretende la “inclusión” a partir de estrategias de “justicia social” en las que se invita a estos artistas a presentar una ponencia o una exposición, pero bajo los parámetros y formatos colonialistas. El artesano o artista indígena debe adaptarse para poder ser incluido en un contexto ajeno al de la comunidad de la que provienen. Pero, si solo una pequeña parte de los creadores en México tienen el apoyo de las instituciones y del mercado del arte, ¿por qué procurar las formas que no coinciden con la realidad de la mayoría de los artistas en nuestro país?, ¿por qué no modificar estas dinámicas para que sean accesibles para más mexicanos? La integración de las actividades artesanales en los espacios de las bellas artes, el reconocimien-

to de los saberes no académicos, así como la apertura de asignaturas dedicadas a las primeras naciones, son factores que podrían ayudar a disminuir la desigualdad existente entre los artistas mexicanos.

La definición de artesanía y el Estado mexicano

Además de la ideología del mestizaje, el Estado mexicano se ha valido de otras estrategias para construir la identidad nacional con base en conceptos culturales. Algunas de las nociones que ahora son comunes en nuestro país surgieron para unificar las actividades artísticas ligadas a la identidad indígena y tenían como propósito incorporarlas a la figura del mexicano moderno. Debido a lo anterior, “A partir del primer tercio del siglo XX empiezan a tener sentido político nominaciones como artesano, artista popular, artesanía, arte popular, ramas artesanales, etcétera, que definen a personas y oficios con una serie de elementos en común.” (Rubín, 2013, p.41). Algunos de estos rasgos como el origen rural del artesano y su formación no académica han persistido y se siguen promoviendo por el gobierno como parte sustancial de su identidad.

Una de las características asociadas a las artesanías es su elaboración, pues en el imaginario colectivo este tipo de creaciones son hechas manualmente y sin intervención de herramientas tecnológicas. Este atributo ha sido propiciado por el Estado a través de sus programas y las condiciones que establecen para recibir apoyos económicos. En el *Manual de Diferenciación entre Artesanía y Manualidad*, del Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART) se otorga un puntaje mayor a las piezas que son elaboradas manualmente, en contraste con las que fueron hechas con algún proceso tecnológico.[1] Esta puntuación es determinante para recibir un financiamiento, por lo que los artesanos optan por no utilizar ciertos procesos que podrían beneficiar sus piezas.

El uso de la tecnología en las actividades artesanales se percibe como negativo aun cuando es utilizado en otros contextos institucionales, pues si un artesano emplea este tipo de procesos es señalado como “contaminación” cultural y los objetos que derivan de ellos pierden su “pureza”. Sin embargo, cuando un artista académico o un diseñador realizan una pieza con la misma tecnología e “inspirados” en motivos artesanales se aceptan los resultados sin alguna objeción. Esto demuestra que los límites concep-

tuales de las artesanías solo restringen a cierto tipo de artistas, en este caso aquellos con una identidad indígena. Las políticas del Estado mexicano suelen valorar las artesanías por su carácter “primitivo” y sus características ancestrales, aunque legalmente estas actividades están en la categoría de la propiedad industrial. Esta contradicción, demuestra la incongruencia entre las estrategias gubernamentales para apoyar al artesanado y su insistencia para conservarlo en los márgenes de las actividades culturales. Al respecto, Bárbara Rosalía Estrada Real escribe que:

La colonialidad/modernidad determina que la única manifestación válida del artesanado rural es la indianidad, portadora del glorioso pasado nacional y en sus nuevas versiones, estandarte de la resistencia a la dominación. Cualquier intento por dejar pasar algo de subjetividad o contemporaneidad es activamente desalentado, ya no solamente por las instituciones sino por todas las personas que han interiorizado aquel discurso y que lo repiten con ahínco. (2017, p.105)

Las instituciones que se hacen cargo de las actividades artesanales como el FONART son las responsables de canalizar los recursos y dar apoyo a las comunidades de artesanos en nuestro país. Sin embargo, muchos de estos programas se enfocan en otorgar incentivos económicos que solo son temporales e insuficientes para cubrir las necesidades de esta población. Es decir, no han logrado mejorar las condiciones de vida del artesanado a largo plazo, únicamente cubren sus necesidades básicas y funcionan de manera parcial. De acuerdo con la investigación administrativa, *Satisfacción con programas de fomento a la artesanía en México*:

El resultado del índice de satisfacción de los beneficiarios del programa FONART es de 7.20, si bien este resultado permite establecer que los artesanos se encuentran satisfechos, el nivel de calificación que se obtuvo es muy bajo. Esto es consecuencia porque los artesanos consideran que el programa no les ha permitido mejorar su condición de vida. (Pérez, 2017, p.12)

Pero, ¿por qué la calidad de vida de los artesanos sigue siendo la misma a pesar de que esta institución tiene casi 50 años de existencia? Quizá los apoyos que el Estado les otorga no toman en cuenta sus necesidades,

sus estrategias parecen estar basadas en las características étnicas de los artistas, dejando de lado su similitud con otras actividades culturales a las que se les apoya de un modo distinto. A los artesanos se les concibe como “artistas campesinos”, personas que desarrollan otras actividades y solo dedican una parte de su tiempo a la creación de piezas artísticas. En los formatos del FONART incluso hay preguntas que tienen que ver con la actividad agropecuaria y que les dan prioridad a los artesanos inscritos en programas dirigidos al campo.

La creación de un padrón de artesanos ha sido un proyecto que el Estado no ha podido concretar a nivel nacional. Por el contrario, algunos gobiernos estatales ya han establecido políticas para formar estos padrones como en el caso de Hidalgo, Morelos y Quintana Roo, que ya tienen directorios que sirven para vincular a los artesanos con posibles compradores e inversores. Aquí aprovecharemos para mencionar otra de las problemáticas que no han podido encontrar una solución: los intermediarios.

El mercado de las artesanías (manejado por el Estado) no busca el beneficio de los creadores ni obedece a sus necesidades. Es común que los intermediarios obtengan grandes ganancias que nunca llegan a las familias o comunidades, pues las piezas se adquieren a bajo costo. Son pocos los grupos o cooperativas que actúan de forma independiente a las estructuras gubernamentales, en gran parte por la complejidad de los procesos y los requisitos que las instituciones solicitan.

Por último, están todas las actividades que el Estado cataloga como *manualidades* porque las considera inferiores a las artesanías, del mismo modo que sucede con el arte académico y las artesanías. Esta clasificación genera jerarquías artísticas que obedecen a las relaciones de poder y se trasladan al contexto cultural creando desigualdad entre los distintos tipos de artistas. Por ello, creemos que es importante plantear otros conceptos para las actividades artesanales, las manualidades y todas aquellas que compartan sus características simbólicas y/o técnicas. Las dinámicas culturales de nuestro país no son inamovibles, son parte de una realidad que puede ser transformada por sus participantes, como lo menciona Milagros Hernández Muñoz:

El sector artesanal es parte de esa realidad en la que convergen tres factores: el artesano, la institución gubernamental y el consumidor. El primero está comprometido a hacer un buen trabajo; el segundo a

capacitar, habilitar y apoyar al primero sirviendo de enlace entre éste y el tercer sector, que es el consumidor. (2013, p.104)

El arte tradicional

A pesar de las referencias negativas que presentan las artesanías como una actividad menor, que es realizada por la población marginada de nuestro país, hay aspectos que percibimos positivamente como su relación con las tradiciones. La tradición es un término que escuchamos constantemente en los discursos institucionales para mencionar al artesanado, es por esto que nos parece importante impulsar este rasgo sobre el resto.

Una de las propuestas de este texto es fomentar el uso de *arte tradicional* en sustitución de los conceptos de artesanía y arte popular, pues creemos que al nombrar así a este tipo de arte, estaríamos conservando sus rasgos históricos pero sin los estereotipos étnico-raciales de estas palabras. Esta reinterpretación de las nociones artísticas en los países colonizados es una necesidad debido a la transformación de nuestros procesos culturales. Al respecto, Alessandra Caputo Jaffé escribe que:

Se hace de este modo necesaria una apertura de las fronteras conceptuales al tratar con este tipo de sociedades, sumamente permeables al cambio debido en parte a su naturaleza oral así como al fundamento mítico de su organización social y de la perpetuación de la memoria. (2019, p.204)

Al usar la denominación de arte tradicional, las estrategias legales para su difusión y su preservación podrían modificarse a nivel regional e internacional, algo que ya sucede con la cocina y la medicina tradicionales, que son abordadas como patrimonio de las naciones a partir de su legado histórico. José Miguel Ceballos Delgado explica los beneficios de utilizar el término tradicional en el contexto cultural de la siguiente forma:

Considerar conocimiento tradicional las tradiciones y expresiones culturales de una comunidad indígena llevará a que ellas sean objeto de protección a través de los sistemas que se adopten para tal fin, y por supuesto, tal protección habrá de cobijar las creaciones que las integran y en que se reflejan. (2020, p.28)

Al usar el concepto de arte tradicional para sustituir al de artesanía, estas expresiones dejarían de someterse a los parámetros coloniales en los que claramente no encajan, permitiéndoles a sus creadores salir de las restricciones técnicas que los contienen. El *artista tradicional* sería identificado como alguien que emplea técnicas históricamente relevantes y que representa los saberes de su región, pero bajo condiciones distintas, mas no inferiores a las del artista institucional. Además, en esta clasificación serían incluidos otros tipos de artista que no se ajustan al modelo del arte culto/académico, lo que ayudaría a modificar las relaciones y las jerarquías culturales actuales.

La concepción de los artistas tradicionales también podría ayudar a que los jóvenes que ahora no quieren continuar con las actividades artesanales (debido a los factores de discriminación que las acompañan) tengan un mayor interés en aprenderlas y llevarlas a cabo. En los últimos años, la enseñanza de las artesanías ha disminuido debido a que los padres prefieren que sus hijos se dediquen a otras labores, sean profesionistas o emigren a centros urbanos en busca de una mejor calidad de vida. Actualmente “Nuestra planta productiva artesanal está envejeciendo y surgen brechas artesanales de una a tres generaciones. En un sondeo reciente se proyecta que de ocho a diez millones de artesanos, ahora quedan solo entre cuatro y cinco millones” (Cisneros, 2013, p.34). La juventud indígena podría retomar las actividades artesanales al alejarlas de las distinciones raciales y étnicas que poseen en la actualidad.

Las identidades asociadas con las artesanías están conformadas por elementos que interactúan dentro de la *indigenidad* y que están cargadas de clichés que deben ser analizados y removidos de esta actividad. En palabras de Vanessa Freitag:

En nuestra actualidad, todavía conservamos una idea tradicional y antigua sobre el concepto de artesanía, es decir, que se trata de un trabajo manual, repetitivo, funcional, decorativo, aún [sic] cuando los artesanos se sobresalen con un trabajo de enorme valor estético y se encuentran insertos en el circuito de las artes. (2014, p.141)

No podemos seguir imaginando las artesanías como reliquias ancestrales que deben ser intocables para poseer un valor. Si es admisible para los artistas académicos incorporar las prácticas tradicionales a sus obras,

¿por qué cuando los artesanos buscan innovar se les cuestiona o se les critica por contaminar su propia cultura? Las condiciones de vida y trabajo del artesanado deben cambiar, como lo apunta Rufina Edith Villa Hernández:

No podemos seguir pensando en los artesanos como sostenedores de la tradición, simplemente para que sobrevivan. También tienen derecho a una vida buena, y esta vida buena es vivir en armonía con la naturaleza, pero al mismo tiempo tener acceso a servicios de salud y educación que para todos son imprescindibles. (2013, p.82)

La igualdad social de la que muchos curadores hablan en nuestro país va más allá de invitar a algunos artistas indígenas a que lean ponencias en sus museos. Debemos analizar las problemáticas que originan estas diferencias en todos los ámbitos, comenzando por la percepción de las distintas identidades artísticas y los conceptos que las acompañan.

El arte popular y la autoría

El arte popular es un término muy ambiguo en el que suelen agruparse las actividades relacionadas con la identidad indígena y/o la *indigenidad*, también es una forma de simular la inclusión de estas piezas y sus creadores dentro de las dinámicas del arte culto/académico. Este concepto tiene un sesgo de discriminación que ha tomado fuerza a través de los años, lo que lo mantiene como una forma de nombrar las expresiones artísticas de los grupos marginados del arte institucional. Hay que señalar que el arte popular y las artesanías son nociones generadas por el Estado mexicano, lo que por sí mismo es un acto de dominio cultural sobre estas expresiones artísticas. “Ahora se habla mucho de la ancestralidad de las artes populares cuando este es un concepto totalmente cuestionable porque se trata de culturas dinámicas que van incorporando diferentes aspectos de la vida y de la modernidad” (Murillo, 2021).

Pero, ¿cómo podemos hablar de arte popular en un país donde no hay un solo pueblo sino un grupo de pueblos con diversos rasgos culturales, sociales y económicos? La creencia de que todos somos uno mismo y todos somos parte de esta “popularidad” ya no existe. El concepto de arte popular fue creado para unificar las expresiones culturales que no tenían cabida

en el arte culto y fue otra de las estrategias que acompañó la ideología del mestizaje en la “integración” de las culturas indígenas a la nación moderna mexicana. Otra de las problemáticas en la terminología del arte popular es que influye en cuestiones legales relacionadas con las artesanías, pues considerarlas como *populares* significa que le pertenecen a todas aquellas personas dentro de una población, en este caso México, lo cual le permite a cualquier mexicano utilizarlas. Lo anterior deja de lado los derechos de las naciones originarias, según explica Rocío Montané Becerra:

Esto, además de violar los derechos colectivos de los artesanos y de los pueblos y las comunidades indígenas, es un acto discriminatorio porque los que no son indígenas sí tienen derechos de autor, pero los indígenas que han mantenido tradicionalmente la artesanía no ven reconocidos sus derechos colectivos de autor. (2013, p.97)

El análisis del arte popular como concepto tiene su relevancia en la protección del plagio o el uso indebido de los motivos tradicionales, pues se consideran parte de la cultura de una región y como tal les pertenecen a todos, excepto a sus creadores y sus comunidades. La autoría es otra idea que debe ser descompuesta y precisada en los países colonizados, pues en los pueblos y las naciones originarias los símbolos son una representación colectiva que se aborda de un modo individual pero que siempre está ligado a esta colectividad. Es decir, no hay una propiedad individual sino comunal de los saberes y una interpretación personal de ellos. De este modo, los derechos sobre los “diseños” del arte popular es otra de las dificultades que se generan al tratar de aplicar los conceptos y las estructuras del arte europeo a las dinámicas del arte tradicional. El resguardo de las iconografías artesanales ha fracasado debido a que no hay una comprensión institucional que la respalde. Esto ha ocasionado dificultades y ambigüedades en el contexto cultural, pues como lo menciona la senadora Susana Harp Iturribarria:

Si el día de hoy quisiera una comunidad indígena iniciará [sic] una demanda en base a las dos opciones que hay de INDAUTOR o del IMPI; entonces la comunidad indígena tendría que acreditar ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, la condición de autor o de inventor con un registro o un título; debería también comprobar la

condición de titularidad del derecho, así como documentar mediante un registro, la autoría a través de documentación que le dé la fe de hechos. (2019, p.73)

A pesar de que el reconocimiento legal de la autoría artesanal está a cargo del sector industrial, no se le reconoce como una actividad susceptible de ser protegida por los derechos de autor o la propiedad intelectual, pues como lo explica Heladio G. Verver:

La ley actual pone a la microindustria y a las artesanías juntas. Sin embargo, el sector público se encuentra posicionado en la Secretaría de Desarrollo Social. Es decir, hay algo de incongruencia en la política pública que se aplica hoy a las artesanías. (2013, p.16)

El artesanado vive en un limbo de legitimidad entre los apoyos de programas sociales y las reglas del sector industrial, este es uno de los factores que limitan el desarrollo de sus actividades y la falta de estrategias para su correcta difusión. Una de las soluciones a este problema de terminología legal ha sido la formación de colectivos artesanales en los que se registra la propiedad de las piezas por medio de la denominación de origen. Es decir, se reconoce a las obras como procedentes de una región del país y que solo pueden ser elaboradas y comercializadas por los habitantes de la misma zona. Es el caso de los *Tenangos Bordados de Hidalgo*,[2] que fueron catalogados por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial para protegerlos del plagio. De esta manera, son los artesanos hidalguenses los que están a cargo de su patrimonio y deciden cómo otorgar los permisos de uso de sus imágenes.

Este texto propone utilizar el término *arte tradicional* como una posible solución a estos vacíos legales, pues todas las expresiones tradicionales son susceptibles a cierto tipo de protección a nivel regional e internacional debido a que se les considera patrimonio cultural. Para confirmar lo anterior es necesario consultar tanto a los artesanos como a los especialistas en salvaguarda del patrimonio. Los primeros darán su opinión acerca del término y los segundos confirmarán la viabilidad de la propuesta en el contexto legal.

Como hemos revisado, algunas de las características que relacionan a un autor y sus piezas con el arte popular suelen ser su formación no aca-

démica así como sus rasgos étnico-raciales: “Estos argumentos resultan, a pesar de las buenas intenciones, discriminatorios para muchas artes, pues cuando se usa con demasiada tendencia diferencial, el calificativo de populares resulta ser, si no despectivo, sí jerarquízate” (Castro, 1984, p.18). La transición conceptual de las artesanías y las artes populares al arte tradicional podría igualar las jerarquías entre las actividades creativas de nuestro país, pues un artista tradicional puede ser visto por la población como un tipo de artista que conserva los elementos culturales de su comunidad pero sin estar ligado a las nociones étnicas, y por lo tanto discriminatorias, del artesano.

Conclusiones

Los conceptos de artesanía y arte popular surgieron en la época posterior a la Revolución como una forma de unir a las distintas expresiones culturales y formar una identidad nacional. Desde el inicio contenían rasgos étnicos que fueron pensados para distinguirlas de las actividades del arte culto, es por eso que conservan valores jerárquicos que hay que analizar para determinar si aún son útiles.

El artesanado ha sido colocado en un pedestal del que tienen prohibido moverse, se respeta su importancia histórica pero al mismo tiempo las instituciones los segregan por no compartir los valores de una sociedad mexicana moderna. “Uno de los muchos caminos que han tomado es utilizar la plástica como un método de reconocimiento étnico ante la mirada del otro, y no como productos al interior de su comunidad” (Campuzano, 2019, p.19). El Estado no ha podido resolver las problemáticas de las artesanías aunque siguen siendo las mismas desde hace décadas, y a pesar de que ha obtenido ganancias sociales y sobretodo económicas valiéndose de ellas.

Los huecos legales que han impedido la protección de los símbolos y las técnicas tradicionales son uno de los problemas más importantes a resolver, ya que “la situación del sector artesanal está en grave riesgo por la inexistencia y valorización legal, que respalden las actividades artísticas, las proteja, incentive y regule” (Fajardo, 2016, p.37). Las políticas de Estado que se han propuesto modificar esta situación tienen contradicciones que no pueden dejarse de lado, ¿por qué se les reclama a los artesanos el uso de la tecnología? Aun cuando son catalogados como una actividad

industrial, ¿por qué no hay leyes que los protejan de la apropiación? Si las consideramos como emblemas de nuestras tradiciones. Creemos que el camino para la integración es la igualdad, y para ello hay que desafiar tanto las reglas legales como artísticas de nuestro país en beneficio de todos, no solo de algunos.

Hay dos temáticas que son incómodas de abordar en nuestro país: *la multiculturalidad*, que sirve para alardear de nuestra diversidad cultural pero que no existe de manera oficial, pues implicaría el reconocimiento de todas las naciones que cohabitan en el estado mexicano; y *el racismo*: que todos negamos a pesar de que presenciamos actos de discriminación de manera cotidiana. Para resolver esto último debemos hablar de ello en todos los contextos, en el caso de las artes podríamos comenzar por admitir que hay una desigualdad entre artistas y artesanos, y que esta probablemente está basada en cuestiones étnicas.

La justicia social en el ámbito artístico implica incluir a los artesanos en la plantilla docente de las escuelas de arte, ofrecer a los alumnos de estos centros las técnicas tradicionales, así como exhibir la obra de los artistas indígenas en los mismos espacios que el arte académico. Es preciso reconocer que existe una gran desigualdad entre los distintos tipos de artista en México, comenzando con los términos que utilizamos para referirnos a ellos y a sus obras, es por ellos que este texto propone utilizar el término *arte tradicional* para agrupar a los artistas y las formas de arte que están basados en la tradición de los pueblos y las naciones originarias.

Referencias

- Calambás Soscué, M. (2014). No sólo crear la memoria de nosotros como pueblos indígenas, sino enseñar a ver esa memoria. *Mundo Amazónico*, (5).
- Campuzano Cruz, O. (2019). La etnicidad como agente de producción del arte plástico en América Latina: discriminación y multiculturalidad. *Cuadernos Intercambio sobre Centroamérica y el Caribe*, (2).
- Cano Bocaletti, A. F. (2021). Experiencia de artesano, formación de diseñador, oportunidades de una pandemia. El potencial de aunar diseño y artesanía, y como aprovecharlo en tiempos de crisis. *Cuaderno 115*.
- Caputo Jaffé, A. (2019) ¿Arte o artesanía? Imaginarios occidentales sobre la autenticidad del arte en las culturas indígenas. *Aisthesis*, (66).
- Castro Gómez, M. C. (1984). *Arte Popular Indígena Colonial en Michoacán* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].

- Ceballos Delgado, J. M. (2020). Necesidad de protección a los conocimientos tradicionales. Especial mención a las expresiones culturales tradicionales. *Revista La Propiedad Inmaterial*, (29).
- Devalle, V. (2020). Diseño y artesanía en América Latina. Imágenes en tensión entre lo dominante, lo residual y lo emergente. *Cuaderno 96*.
- Espejel, C. (2014). *¿Arte Popular o Artesanías?*. (Coordinación de Difusión Cultural). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Estrada Real, B. R. (2017). *Potencialidades descoloniales de la artesanía textil: Construcción de identidad y resignificación del trabajo. Una reflexión desde el Sur de México* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Fajardo Ramírez, A. C. (2016). *La política cultural del Estado mexicano y la producción y comercialización de las artesanías nacionales: El caso del barro negro en Oaxaca* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Freitag, V. (2014). Entre arte y artesanía: elementos para pensar el oficio artesanal en la actualidad. *El artista*, (11).
- Garduño, A. (2010). *El elitismo del arte popular*. Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Harp Iturribaría, S. (2019). El debate en México sobre la protección del Patrimonio Cultural. En *Argumentos para la Defensa y Protección del Patrimonio Cultural de los Pueblos y Comunidades Indígenas* (pp.71-76). Comisión Nacional de Derechos Humanos.
- Pérez Cruz, J. A.; Martínez-Martínez, O. A. y Cogco Calderón, A. R. (2017). *¿Satisfacción con programas de fomento a la artesanía en México? El caso del FONART*. (Investigación Administrativa).
- Ramírez Bernal, M. A. (2013). *¿Qué hay de moderno en lo salvaje? Miguel Covarrubias y la moderna experiencia de lo primitivo. Estudio del mapa mural Geografía del Arte Popular Mexicano* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Sales Heredia, F. J., (Ed). (2013). *Las artesanías en México. Situación actual y retos*. (Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública). Cámara de Diputados.
- Zebadúa Carbonell, J. P. (2011). Cultura, Identidades y Transculturalidad. Apuntes sobre la construcción identitaria de las juventudes indígenas. *Revista de Estudios Sociales y Humanísticos*.

Notas:

- [1] En el punto 4.6.3: *Forma de elaboración de la pieza*, el puntaje que se le asigna a una artesanía dependiendo de este rasgo es: Creación total de la pieza 4 puntos, Engarzado o cosido manualmente 3 puntos, Enfarzado o cosido con máquina 3 puntos, Ensamble con pegamento industrial 1 punto. (FONART, 2015)
- [2] El grupo Tenangos Bordados Textiles S.A. DE C.V. solicitó en junio del año 2014 el registro de la marca colectiva para conservar los derechos sobre los patrones tradicionales originarios del municipio de Tenango de Doria, Hidalgo.

*** Mario Eliseo Juárez Rodríguez**

Es doctorante en Artes y Diseño por la Facultad en Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es maestro en Historia del Arte por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Mención Honorífica por la investigación “La aboriginalidad en la transición del arte nativo australiano”. Fue invitado por El Centro de Investigación de Arte Rupestre de la Universidad de Australia Occidental en Perth, Australia.

Correo electrónico: eliiseojuarez@gmail.com



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

PINO SUÁREZ



SALTO DEL AGUA



I. LA CATÓLICA



BALDERAS



CUAUHTÉMOC



INSURGEN

Autor: Julio Cesar Alavez Oliva

nales, sino en la premisa básica al cen-
los héroes nos muestran que no necesi-



Juárez, y Mobike, en la Miguel Hidalgo. Ambas empresas funcionan sin estaciones fijas y se suministran mediante una aplicación móvil. Basta descargar la app correspondiente, escanear el código QR de la bicicleta y tu recorrido comienza. Son bicicletas de nueva generación, cuya ventaja es que son muy ligeras y, sobre todo, a prueba de robos. Mobike es una startup original d

ción civil Confianza y Gratuidad, en colaboración con el gobierno de la Ciudad de México, que comenzó a operar en 2012. El préstamo es individual y gratuito, sólo que es obligatorio que seas mayor de 18 años. Cada bici se presta durante un máximo de 10 días laborales, y el costo del recorrido de 0.15 pesos por minuto.

que es una especie de p...
quienes, más...

¿Somos o no somos?

Posmodernidad y patrimonio arquitectónico

*Victoria Garay Rebollo**

Aproximaciones reflexivas

Venturi creía que el modernismo había despojado a la identidad, tanto local como histórica, del tejido urbano. Según Aldo Rossi, los monumentos, signos de la voluntad colectiva expresados a través de los principios de la arquitectura, parecen colocarse como elementos primarios, como puntos fijos de la dinámica urbana. Sin embargo, aunque pudiera parecer lógico este pensamiento, a mediados del siglo XX, se gestó una nueva corriente ideológica que desafortunadamente, se llevó consigo mucho del patrimonio cultural edificado por su nueva postura ante lo llamado “antiguo” o “viejo”, y propuso como máxima la ideología capitalista y como si existiera una categoría de los que es “destruible” y los que es “conservable” de acuerdo a su aporte económico (valor capital) como único juicio.

Esta nueva corriente es el posmodernismo, también llamada condición posmoderna, que se usa para designar la reacción contra los principios funcionalistas y racionalistas en el ámbito de la arquitectura contemporánea.

Pero también es el posmodernismo lo que se refleja en una arquitectura popularizada e indulgente del espectáculo, con brillo superficial y con intenciones hedonistas fugaces, en un mundo ingobernable sometido a un azaroso sistema moral, político y económico, que rompe la percepción habitual de la forma y el espacio. La fragmentación, el desorden, el caos aparentan un nuevo orden urbano.

El posmodernismo representa una apatía, un vacío cultural que fomenta la mediocridad en la sociedad promoviendo el consumo inmediato de información polémica que pareciera no generar un impacto significati-

vo en sociedad, es decir, se consume exigentemente de forma hedonista, creando una sociedad que deshecha rápidamente y no desarrolla ningún tipo de memoria.

Al vivir bajo esta condición, sustituir valores históricos, que incluyen tradiciones y memorias, por valores capitales de consumo logra transformar la percepción de los bienes históricos que si bien, probablemente antes eran ignorados, ahora son vistos como estorbo y como obstáculo a la modernidad. Lo moderno es sinónimo de progreso en las sociedades posmodernas, que por lo general son ignorantes y desinteresadas.

Estos nuevos movimientos ideológicos que también empatan con ideas globalizadoras y comerciales mundiales más allá de enaltecer el valor único excepcional del patrimonio, lo minusvaloran y comienzan a impulsar la importancia de nuevas obras que no son auténticas ni históricas ni identitarias. Las ciudades que contienen valores patrimoniales, como elementos arquitectónicos, son ciudades que poseen una muestra tangible de la situación social de una región y un marcador de su presente, pasado y futuro. Dentro del contexto posmoderno, las transformaciones y crecimiento de estas ciudades, no son una novedad, pues el mundo se rige por tendencias que provocan nuevas formas de vida, nuevas percepciones en todas las escalas y nos enfrenta a nuevos retos que exigen nuevas soluciones de formas muy variadas y poco comunes.

La imagen de cada ciudad permite el conocimiento de su historia y genera la responsabilidad del futuro en comparativa al presente, creando nuevas concepciones de la misma como patrimonio histórico y cultural. Las ciudades se manifiestan como un modelo de lo que representa atemporalmente una sociedad y es por ello que su concepto es tan variante y ha de transformarse de acuerdo al momento social e histórico en cuestión.

Por ello, las ciudades se vuelven una pieza clave en la memoria, colectiva e individual, es el resurgimiento continuo y fluido de la historia de generaciones con todo y sus experiencias y aprendizajes que son heredados.

Las ciudades que habitamos se forjan con la premisa de mejorar la calidad de vida en torno a la oferta de trabajo que sostendrá la mejora económica y que pretende posicionar a dichas ciudades como las más sobresalientes sin importar el precio que se tenga que pagar por ello, esta es una tendencia global que no considera a las ciudades históricas como parte fundamental de la estructura social y urbana que se apoya en la arquitectura y el urbanismo como parte identitaria, sino que rompe con estos últimos

en nombre de una modernidad mal entendida, que provoca una enajenación social que en pocos casos se sustenta en el turismo pero que, por lo general, provoca que se pierdan valores arquitectónicos, patrimoniales, sociales; y la ciudad como tal se transforma en un espacio multicultural y vacío a la vez.

Actualmente, muchas ciudades en México, atraviesan una intensa transformación social y patrimonial, que puede atribuirse al descuido, la ignorancia, la violencia y la falta de interés en preservar esta misma, a cambio de nuevos complejos que son aclamados por una gran cantidad de habitantes hartos de vivir en “ciudades viejas” que no responden a las necesidades cotidianas. Irónicamente, estas transformaciones realizadas en aras de “modernizarse” solo producen ciudades ambiguas en todos los sentidos, generando espacios inseguros, marginados, corrompidos y abandonados, síntomas que los propios habitantes perciben como amenazas a su calidad de vida.

En este punto, es importante aclarar que el término “transformación” bien puede entenderse de dos formas: la primera y más dramática, como una pérdida y la segunda, como una mera dinámica propia y regular de las ciudades que están en constante desarrollo. Del mismo modo, es pertinente resaltar que el término “modernizar” (que es tan aclamado hoy en día coloquialmente para referirse a cambiar cualquier cosa antigua por algo actual) no es un término relacionado con el movimiento moderno o el modernismo. Una vez aclarado esto, se retoma el tema diciendo que estas transformaciones son respuestas a las problemáticas sociales que anteponen ideas en contra de su propia historia, reflejando ciudades que son manipuladas por intereses regidos por la ignorancia, la avaricia y la negligencia de sus propios habitantes. Al decir todo esto, no se trata de exponer una lucha contra lo que llamamos modernizar la ciudad, o contra el progreso, más bien se trata de cuestionar y reflexionar la idea entorno a esos conceptos y lo que implica su obtención a corto y largo plazo.

La intención modernizadora que justifica e impulsa todas las agresiones al patrimonio minusvalora los principios históricos y destruye testigos físicos del pasado que conformaron a la ciudad como la conocemos ahora y al mismo tiempo a sus pobladores que dejan de habitar sus espacios, es decir, la vida social también se transforma. Sin embargo, al mismo tiempo, se presenta un caso extraordinario y es que, cada vez es más común que los principales destinos turísticos (no playas) e instagramables (término

referido a la red social Instagram) sean justamente estas “viejas ciudades”, incluso que se estén desarrollando nuevos conjuntos que imitan la arquitectura vernácula y tradicional de algún sitio, creando así una nueva ciudad que ni es “moderna” ni es histórica, más bien es un falso histórico que irónicamente es aceptado y promovido, generando una nueva forma de crear historia y de vivir nuestras ciudades.

Con este fenómeno, queda claro que nos enfrentamos a una nueva modalidad de habitar, que deja a un lado la autenticidad como principal cualidad, caso que no es de extrañarse, pues analizando las ciudades históricas de nuestro país podemos observar que cada una conlleva una serie de problemáticas que las convierten en amenazas para el bienestar social, como lo son la gentrificación, la inseguridad, la marginación social, entre otras. En contra, las nuevas ciudades históricas, aunque inventadas, se presentan como espacios por lo general, privados, seguros y llenos de amenidades que brindan comodidades para sus habitantes con la atractiva apariencia histórica.

Por otro lado, nos enfrentamos al argumento falaz y demagógico de que la conservación del patrimonio cultural detiene el progreso y que, a causa de esto, se realizan acciones que destruyen al mismo en pro de las nuevas construcciones, lo cual es un absurdo visible en muchos de los inmuebles construidos en centros históricos que al poco tiempo de ser inaugurados se convierten en los llamados “elefantes blancos” o se abandonan. Es por ello que la revaloración de nuestras ciudades históricas (originales) y su patrimonio debe basarse en la recuperación del papel cultural y social, impulsando su legado dentro de la formación urbana e histórica.

Es cuestionable que, en vez de conservar y preservar nuestro patrimonio arquitectónico, se dé lugar a una modernización donde se destruyen centros históricos y sus tejidos sociales casi por completo, y fomentamos casi a modo de reclamo urgente la creación de nuevos espacios con pintas antiguas únicamente para uso de las redes sociales, que no alimentan la inclusión social ni la vida comunitaria. Es decir, debemos reflexionar y actuar sobre el estado y el uso que se les está dando a los centros históricos (originales) y al camino que está tomando la gestión de nuestro patrimonio porque se corre el riesgo de que termine disminuido a casi nada. Es vital que el quehacer arquitectónico y urbanístico, al llevarlo a cabo, no sea por estímulos individualistas o tendenciosos, sino que involucre valores y que se incorpore al contexto existente en pro del bienestar social.

En este punto, es posible pensar que ya todo está dicho, escrito y hecho, que las bases de la conservación arquitectónica, el patrimonio, la sociología urbana (y muchos otros temas que aquí se mencionan) ya están dadas y que innovar en pensamiento, forma y función es un acto casi heroico, pero gracias a ese pensamiento, el interés sobre las acciones al patrimonio arquitectónico se han ido desvaneciendo, claro está que también influyen otros cientos de aspectos, pero esta indiferencia y apatía por creer que hemos alcanzado el límite de contradicciones y posturas, solo es reflejo de la sociedad posmoderna que rige hoy día el pensamiento común y que aleja cualquier atención sobre el patrimonio.

Como se mencionó en un inicio, las ciudades constituidas en su mayoría por el patrimonio arquitectónico son el resultado de sus habitantes, reflejo de la sociedad que contiene, por lo que no es conveniente analizarlos como hechos aislados que no interfieren entre sí. Es por ello que la conservación y preservación del patrimonio arquitectónico debe impulsarse desde las perspectivas más incluyentes, para analizar los aspectos que influyen en la transformación de las ciudades no solo a un nivel social económico o cultural, sino sobre todo en una escala arquitectónica y urbana que enfrentan el cambio y las nuevas formas de vida que hacen a un lado la historicidad de la ciudad para dar lugar a centros sin identidad y con sobreproducción, es decir, espacios polémicos que son el máximo exponente de las sociedades posmodernas.

A pesar de todo este contexto, nos debemos una ciudad digna que conoce y honra su historia, que no se excuse en su ignorancia y logre concientizar la transformación destructiva de su patrimonio.

En este caso la conservación y el rescate del patrimonio arquitectónico es urgente, pero aún más lo es atacar el problema de raíz, combatir la apatía y la indiferencia social por medio del reforzamiento e introducción de la memoria colectiva creadora de identidad y pertenencia, que permita el cuidado del patrimonio por sus propios habitantes. Por lo tanto, es necesario impulsar la unión comunitaria y trabajar valores sobre el patrimonio, la difusión y la formación de una memoria colectiva que permita identificarnos y sentirnos pertenecientes a una cultura y una sociedad única, que se refleje en el buen estado de su patrimonio histórico y arquitectónico.

Si bien es cierto que el rescate y la conservación de la edificación patrimonial son importantes, no son suficientes para su permanencia, pues esta solo se obtendrá si se logra inducir o hacer partícipe al edificio en una

nueva o renovada actividad histórica determinada en su momento actual que vaya más allá de la polémica inmediata o la contradicción.

La labor de conservar, preservar y cuidar el patrimonio arquitectónico desde la conservación, preservación y cuidado social es necesaria y a la vez es una exigencia de los mismos para continuar siendo parte de la historia y de la identidad de los que habitamos dicho espacio.

Referencias

Rossi, A. (1966) *La arquitectura de la ciudad*, 1992 octava edición, editorial Gustavo Gili, España.

* *Victoria Garay Rebollo*

Arquitecta por la Universidad Autónoma del Estado de México y egresada en 2020 de la maestría en restauración de sitios y monumentos por la Universidad de Guanajuato. Cuenta con historial en participaciones de cursos, talleres, ponencias y congresos nacionales e internacionales dentro de la materia de arquitectura y preservación del patrimonio arquitectónico.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022



Cuando el verano se asoma, las celebridades aprovechan para respirar aire fresco, mostrar sus cuerpazos y relajarse.



—Ven, tengo algo para tí.
Lo seguí al sótano, donde había
un banco de trabajo.
—Necesitas un barco de juguete
para darle forma.
una vez que me
en el manejo
me puse a al
—Necesitas un barco de juguete
para darle forma.
una vez que me
en el manejo
me puse a al
—Necesitas un barco de juguete
para darle forma.
una vez que me
en el manejo
me puse a al



Autora: Brisa María Herrera Jiménez

Al
ese
n Ge
o Ec
Ins
ABA
n de
O DI
A RE
de A
ungu
y la
utón
L TO
Libr
EL LA
ON D
ONES
EL C
L NO
A, ed
rea M
licher
ciones
de la U
ATIVA
UIER
Jiana
ávalos
nárez
éxico
A DE L
CHAB
lo
el auto
ño Mo
opolita
ATIVA
cía
es,
U

Educación en Artes: en busca de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje

*Francisco Baptista Gil**

*Paulo Falcão Alves***

Resumen

Este artículo propone una reflexión sobre la educación artística y visual y su desarrollo en Portugal desde mediados del siglo XIX. Un recorrido histórico en el que se analizan los modelos de enseñanza-aprendizaje predominantes y su contextualización en el entorno sociocultural. La dicotomía entre una educación artística para la formación de artistas y una educación artística para la formación general y el desarrollo integral de los niños y jóvenes sigue mereciendo una cuidadosa reflexión a la vista de los principios educativos que los profesores y educadores intentan implementar en sus prácticas profesionales. También nos referimos a algunas limitaciones en la formación de los docentes en artes visuales, a partir de su formación inicial como artistas-docentes y a los desafíos que enfrenta la educación a través del arte en el contexto de la educación a distancia.

Palabras clave: artes visuales, educación en Artes, formación del profesorado, modelos de enseñanza-aprendizaje.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Introducción

Desde finales del siglo XIX hasta la actualidad, la educación artística y visual ha estado sometida a tendencias muy diversas. A lo largo de este periodo, el mundo ha conocido cambios a nivel político, social y económico. En términos educativos, han surgido diferentes ideas y teorías pedagógicas, psicológicas, estéticas, etc. Con la instauración de un régimen liberal en Portugal, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, se produjo una intensa actividad cultural, marcada por las cuestiones educativas y la necesidad de formación (Mogarro, 2006), cuyo analfabetismo llegó a superar el 70% de la población portuguesa (Silva, 1992).

En el ámbito de la formación artística, a partir de ese periodo, podemos considerar la existencia de dos perspectivas fundamentales: la primera, relativa a la educación artística específica, la formación de artistas; y la segunda, a la educación y formación general de niños y jóvenes. En la formación de los artistas, aunque los procesos metodológicos siguieron marcados por los conceptos medievales, valorando la copia y los modelos tradicionales vigentes, con la creación de las academias de bellas artes de Lisboa y Oporto, se valoró al artista como individuo y fue a partir de esta época cuando destacaron en Portugal pintores como Tomás D'Anunciação, Columbano Bordalo Pinheiro, Francisco Augusto Metrass, José Malhoa, etc.

En un país en el que predominaba el analfabetismo, la necesidad de la educación básica de la población era uno de los principales objetivos del gobierno. Se construyeron muchas escuelas y liceos desde cero en todo el país y se aprobaron planes educativos generales. En el ámbito de los planes curriculares, se produjo una modernización generalizada de acuerdo con las tendencias europeas de la época. En las nuevas propuestas y teorías educativas en el campo de la expresión plástica y visual en la Europa industrial y urbana del siglo XIX, se consideraron inadecuados los procesos tradicionales de enseñanza del dibujo y se propusieron modelos adaptados a los niños en función del desarrollo de sus competencias generales.

Nuevas directrices educativas

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), pedagogo suizo, consideraba que el dibujo debía propiciar el desarrollo integral de los niños, en lugar de enseñarles técnicas específicas, recomendaba que la iniciación al dibujo

comenzara con el dominio de las formas más sencillas, para pasar progresivamente a las más complejas (Soëtard, 2010). Su tratado “ABC der Anschauung”, de 1803, definiría nuevas pautas educativas para la expresión plástica y visual. Al igual que Pestalozzi, también su contemporáneo Friedrich Fröbel (1782-1852), educador alemán y creador del concepto de jardín de infancia, defendía que la enseñanza del dibujo debía ser adecuada a la edad de los niños.

En Portugal, en la formación de los profesores de Educación Primaria (primer ciclo de la enseñanza básica), organizada en las Escuelas Normales, se hace referencia a los métodos de Pestalozzi en los programas de las asignaturas de Pedagogía. Sin embargo, la enseñanza de la expresión plástica y visual tuvo poca relevancia hasta 1974; durante años, en el primer ciclo de la educación básica, lo importante era aprender a leer, escribir y contar, y luego en el ciclo preparatorio había una asignatura destinada a la enseñanza del dibujo lineal aplicado a la industria, en un aspecto profesionalizante. La inclusión del dibujo como asignatura en el plan de estudios tenía un carácter fundamentalmente instrumental y utilitario (Brito, 2015, p.25).

Formación de profesores

En términos generales, a pesar de un aumento significativo de escuelas, alumnos y profesores a lo largo de este periodo anterior a 1974, al ser un país de recursos limitados, la formación y contratación de profesores se adaptó a las situaciones específicas de cada momento. Por ejemplo, cuando, a partir de la década de 1940 del siglo XX, el gobierno de António Salazar emprendió un plan de construcción de escuelas primarias en todo el país (Carlos, 2017, p.187), existía la dificultad de encontrar profesores adecuadamente cualificados para enseñar en un número tan elevado de aulas. La solución pragmática fue contratar a los llamados regentes escolares, personas a las que no se les exigía ninguna cualificación, sino solo la prueba de tener la idoneidad moral e intelectual necesaria (Guinote, 2006, p.109).

En el caso del ciclo preparatorio, para impartir la disciplina del dibujo, que luego se llamaría Educación Visual, bastaba con la aprobación en algunas materias, como Geometría en los cursos de las Facultades de Ciencias, o Estética e Historia del Arte en la Facultad de Artes o Dibujo en las Escuelas de Bellas Artes. No era necesario, por tanto, haber cursado una formación superior completa, bastaba con haber aprobado algunas asig-

naturas del respectivo “ámbito científico”. Las orientaciones pedagógicas eran el componente principal en la formación de los maestros de primaria procedentes de las Escuelas Normales y, posteriormente, de las Escuelas Primarias, donde el enfoque en el área de conocimiento de las expresiones era bastante reducido. Se formaban maestros generalistas. La expresión plástica y visual se consideraba un mero ámbito de entretenimiento y de importancia secundaria. En los siguientes ciclos, cursos preparatorios y generales de bachillerato y enseñanza técnica, industrial y comercial, el área de dibujo y expresiones mantuvo un carácter técnico donde se exigía el dominio de los instrumentos y su función utilitaria.

Con el cambio de régimen en 1974, se produjeron cambios en el sistema educativo, que adquirió mayor importancia en los diseños del Estado. En los últimos 40 años se ha producido un aumento progresivo del número de alumnos y profesores en todos los niveles educativos. La escolarización, que durante siglos fue privilegio de unos pocos, se ha convertido en un sistema de masas, donde hay sitio para todos. Este aumento progresivo de la escolarización crea nuevos retos, no solo en cuanto a la inversión en la consolidación del parque escolar, sino también, y en particular, en la formación del profesorado.

Hoy en día, la enseñanza de las Artes Visuales, como en todos los campos de estudio, requiere que el profesor sea reflexivo (Sousa, 2007; Nóvoa, 1999), capaz de pensar no solo en el aspecto práctico, sino también de tener la capacidad de cambiarlos, modificarlos y adaptarlos, promoviendo así una mejora de la enseñanza a través del desarrollo de la práctica de la investigación-acción, tanto a nivel artístico como educativo.

La educación para la democracia aportará nuevas reflexiones sobre el sistema educativo del país. Por ejemplo, con la creación de un sistema unificado de educación básica, convergen la educación secundaria y la educación técnica. La disciplina de Dibujo toma la denominación de “Educación Visual” donde, en sus lineamientos curriculares, se intenta seguir algunos de los movimientos internacionales en educación artística, aunque se mantiene la tendencia más instrumental en detrimento de la libre expresión y otros modelos.

Modelos de enseñanza-aprendizaje

En las diversas aproximaciones a los modelos de enseñanza en expresión plástica y visual (Hernández, 2000; Marín, 2003; Aguirre, 2005), se distingue la dicotomía entre la tendencia instrumental y la tendencia expresiva, como afirma Brito (2015). Estas preocupaciones entre una enseñanza utilitaria centrada en el producto final y una enseñanza centrada en los procesos surgen, como hemos visto, a principios del siglo XIX. Sin embargo, es a través del concepto de una educación por el arte, propuesto por Herbert Read (1943/1982) en el que afirma que el enfoque debe hacerse en el arte como base fundamental de la educación, que se da un nuevo impulso a la valorización de las artes visuales en la educación básica.

Giráldez (2009) diferencia los movimientos de la llamada educación “por el arte” por un lado y la educación “para el arte” por otro, donde la cuestión es si el aprendizaje del arte debe ser un medio o un fin. Esto es, mientras que en una educación “por el arte” la enseñanza y el aprendizaje tienen un papel auxiliar para conseguir otros fines más allá del propio desarrollo artístico del individuo, una educación “para el arte” implica una pedagogía centrada en el aprendizaje del arte. Es decir, una educación artística centrada en la formación integral de la ciudadanía, o una educación centrada en la formación de futuros profesionales.

Entre los diversos enfoques que se pueden considerar, Barragán y González (2004) definen cinco modelos de enseñanza y aprendizaje que se han aplicado en la expresión plástica y visual:

- El modelo productivo o de desarrollo de habilidades instrumentales, que es probablemente el de mayor tradición en Portugal y que se basa en el modelo tradicional de enseñanza de las artes, presta especial atención al Dibujo como disciplina de representación gráfica del mundo visible, como instrumento de proyección gráfica y de enseñanza de las diversas técnicas y procedimientos artísticos.
- El modelo autoexpresivo que promueve el desarrollo de la autoexpresión y la creatividad a través del arte, que se basa en la autoexpresión de los niños, donde no importan los resultados estéticos, sino la creatividad y la libre expresividad de los niños. Es un modelo de educación artística como expresión libre. No hay reglas ni directrices para el aprendizaje, ya que el profesor no tiene un papel

decisivo y orientador. El niño aprende a su ritmo, basándose en la idea de expresión espontánea que desarrollaron algunos artistas visuales en las vanguardias artísticas del siglo XX.

- El modelo de alfabetización visual, que entiende el arte como un lenguaje visual que debe aprenderse como otros sistemas de comunicación. El profesor debe enseñar los elementos formales de la comunicación visual (punto, línea, plano...) y su sintaxis (leyes de composición) como contenidos fundamentales para el aprendizaje.
- El modelo disciplinar, que entiende la educación artística como una disciplina. Movimiento surgido en los Estados Unidos de América en los años 60 del siglo XX, como reacción al modelo de Educación Artística como expresión libre. Una corriente cuyo objetivo era sistematizar la enseñanza del arte y definirla como un conocimiento, el llamado DBAE - Discipline Based Art Education (Educación Artística Basada en la Disciplina) cuyo principal objetivo era promover experiencias en las que los alumnos pudieran reflexionar sobre las artes. Se organiza a partir de cuatro disciplinas básicas del arte: estética, crítica del arte, historia del arte y producción en el estudio.
- El modelo narrativo o posmoderno de comprensión de la cultura visual, que es quizás la última tendencia en la educación artística, es un modelo que hace la apología de los enfoques interdisciplinarios, teniendo en cuenta la relación de los niños, su familia y su contexto sociocultural (Efland, Freedman y Stuhr, 2003; Hernández, 2000). El objetivo no es leer una imagen, sino comprenderla críticamente. La interpretación de las imágenes y los artefactos cambia en función del contexto desde el que se observa, por lo que deben ser interpretados y comprendidos en sus contextos históricos, sociales y políticos. El interés principal no se centra en los artefactos visuales, sino en su condición de mediadores de valores culturales.

El problema de la implantación y adecuación de estos modelos de enseñanza-aprendizaje tiene que ver con las naturales dificultades en la formación y recalificación de un profesorado, marcado por décadas de consolidación de estructuras tradicionales, basadas en valores que justifican el conocimiento compartimentado y la división entre capacidades intelectuales y habilidades manuales.

Si entendemos que gran parte de los procesos de aprendizaje y consolidación de las prácticas culturales (y profesionales) proviene de la imitación en un sentido amplio, donde es la base sobre la que se produce la apropiación del conocimiento y el desarrollo del ser humano (Fernandes, 2007, p.4), entendemos la resistencia al cambio que normalmente se produce en el contexto educativo en la implementación de modelos innovadores. En un estudio realizado en 2002/2003, que proponía de forma “innovadora” el uso de recursos informáticos en las clases de Artes, se pudo comprobar que la introducción de nuevas herramientas en la enseñanza-aprendizaje no resultó directamente en un cambio de paradigma en los modelos de enseñanza, sino en una adaptación de los modelos tradicionales a los nuevos dispositivos disponibles en el aula (Gil, 2005).

Las propuestas de innovación y de modelos interdisciplinares han sido recurrentes desde mediados del siglo XX, sin embargo, la compartimentación de los ciclos de estudio en unidades curriculares autónomas y autocontenidas, asociada a la diversidad de experiencias vitales y a la disponibilidad personal del profesorado, no ha facilitado una integración curricular más consistente. Incluso en el contexto del 1.er ciclo de la educación básica, en monodocencia, lo que se observa es que la mayoría de los profesores siguen reproduciendo los modelos tradicionales que observaron a lo largo de su escolaridad, compartimentando cada una de las áreas de conocimiento, sin integrarlas con las demás, de acuerdo con las realidades específicas de cada contexto.

Cuando, entre 2011 y 2015, el ministro de Educación y Ciencia del gobierno portugués de la época, implementó algunos cambios curriculares en la educación básica, la base de sus decisiones fueron principalmente cuestiones ideológicas. Casi retrocedimos a la vieja tríada de que lo importante en la educación de los niños es saber leer, escribir y contar. Se dejó de lado la calidad de una educación integral de los alumnos. De manera abrupta, se decretó la devaluación de la Educación Visual y Tecnológica y la reducción del número de horas de Educación Musical, que solo existía en el segundo ciclo y donde no había ninguna otra disciplina artística.

Formación de profesores de Artes Visuales

Como afirma Sousa (2007), la formación del profesorado en el ámbito de la expresión plástica y visual se ha realizado principalmente en las

Escuelas/Facultades de Bellas Artes y, más recientemente, también en las Escuelas Superiores de Educación.

En Bellas Artes, las enseñanzas artísticas han sido siempre el objetivo principal, si no el único, y la formación pedagógica nunca ha sido una realidad, por lo que los profesores de Artes Visuales allí formados se han visto obligados a realizar una formación pedagógica complementaria, normalmente generalista, lo que ha dado lugar a una desarticulación entre la formación artística básica y la formación pedagógica, a veces realizada mucho más tarde, en una estructura dual. En las Escuelas Superiores de Educación, en las que la formación del profesorado ha sido siempre la misión principal, dada la estructura bivalente de sus cursos, el componente de formación artística aparecía a menudo de forma secundaria, y el componente pedagógico, compartido con áreas tan diversas como Inglés, Matemáticas e Historia, rara vez adquiría la especificidad necesaria para su deseable articulación con la Práctica Pedagógica, relegada, normalmente, al último año. (Sousa, 2007, p.3)

Hoy en día, incluso con los cambios instituidos desde los años 90, la cualificación profesional para la enseñanza en el área de las Artes Visuales sigue haciéndose en moldes idénticos: para el 1.er ciclo, la formación en las Escuelas Superiores de Educación es la de un profesor generalista, que en su carrera académica superior tiene algunas unidades curriculares en el campo de la expresión plástica y la didáctica; para los siguientes ciclos de educación primaria y secundaria, existe la obligación de una formación específica en el área de enseñanza (artes visuales, arquitectura, diseño, etc.) realizada en Bellas Artes o en otras instituciones de educación superior, que se complementa posteriormente en una Escuela Superior de Educación, en el campo de las pedagogías. Sigue siendo un sistema de formación dual, y todavía existen dudas sobre los caminos a construir entre una visión más instrumental, proporcionada sobre todo en la formación artística en Bellas Artes, y una visión más interpretativa e interdisciplinar, con un fuerte componente educativo integrado (Viegas et al., 2021).

También es importante mencionar que toda la enseñanza debe ser abierta y no cerrada sobre sí misma, tratando de buscar nuevas formas de conexiones y complementariedades con otros campos del conocimiento,

dando lugar así a la aparición de nuevos espacios de construcción donde la creatividad debe asumir un papel relevante.

La especialización excesiva, como la homogeneización de los planes de estudio, puede ser peligrosa. Las disciplinas fragmentadas y cerradas en sí mismas no permiten comprender la complejidad del mundo. La proximidad y la familiaridad con las artes y el proceso creativo pueden favorecer la dinámica transdisciplinar, el cruce y la integración de los conocimientos aprendidos en las distintas disciplinas fragmentadas curricularmente, permitiendo una visión de conjunto. El poder indisciplinado de las artes, perturbando, desordenando y poniendo en peligro el orden y las certezas habituales, puede abrir un espacio de libertad para la construcción personal y colectiva: un lugar y un tiempo para el cuestionamiento y la apertura. El mayor poder de la creatividad, más que crear cosas, es cambiar nuestra mirada sobre el mundo y sobre nosotros mismos, y transformar nuestra vida y la de los demás. El proceso creativo es un promotor de transformaciones no sólo exteriores, sino interiores. Desequilibrar para reequilibrar (Vale et al., 2019, p.19).

Mientras que el modelo de enseñanza del siglo XX se centraba en el aprendizaje experiencial, en la actualidad la enseñanza se basa en el equilibrio de los distintos procesos de conocimiento: experiencial, conceptual, analítico y aplicado. El aprendizaje contextual se basa sobre todo en la práctica creativa y participativa entre el profesor y el alumno (Kalantzis y Cope, 2010). Según los mismos autores: “dadas las especificidades de los estudiantes de hoy, es necesario crear un nuevo tipo de escuela, nuevos tipos de profesores para nuevos tipos de estudiantes pertenecientes a la “P” - generación participativa” (Kalantzis & Cope, 2010, p.203).

Nuevos retos

Teniendo en cuenta lo anterior, veamos las artes como una práctica en la que el niño experimenta las cosas de forma natural y espontánea, empezando a darles sentido en el proceso evolutivo de poder utilizar un objeto o una situación. Es en la exploración de su imaginación, de su creatividad y en el contacto con los demás cuando el niño se expresa de forma

interactiva con su entorno, y pueden surgir conflictos y limitaciones. Todas estas situaciones deben ser vistas como parte del proceso de crecimiento y construcción permanente de la socialización y de la propia identidad y personalidad del niño, facilitando la integración en el mundo de las relaciones sociales, como sostiene Sampaio (2018).

Junto a las preguntas recurrentes sobre los caminos a seguir para una educación plena, la pandemia de 2019 ha planteado nuevos retos a la educación. ¿Cómo promover la autonomía y la realización individual en armonía con los valores de la solidaridad social en este nuevo contexto que apunta a cambios significativos en los hábitos de socialización? En la educación, desde el preescolar hasta la enseñanza superior, se han cancelado las actividades presenciales y ha sido necesario debatir y evaluar nuevas formas de enseñar y aprender. ¿Estamos consiguiendo superar las limitaciones de una escuela inclusiva o estamos aumentando las asimetrías?

Las escuelas han adoptado modelos de aprendizaje a distancia como forma de mitigar los posibles perjuicios de no realizar actividades presenciales. A pesar de que el formato compromete las clases prácticas, muchos desafíos fueron sorteados a lo largo del año, con la expectativa de la mejora de la modalidad de aprendizaje a distancia. La adaptación al nuevo paradigma por parte de la comunidad escolar no es fácil, además de verificarse algunas discrepancias en el acceso a los sistemas, teniendo en cuenta las diferencias sociales y los procesos subjetivos respecto a la salud mental, por ejemplo.

Como argumentan Alves & Guerreiro (2021), todavía estamos en un proceso de aprendizaje y adaptación a un nuevo modelo de enseñanza, por lo que es importante centrarse en la formación del profesorado a través de una mayor implicación de las estructuras docentes, promoviendo una mayor conexión entre todos los implicados en el proceso de intercambio de conocimientos, motivando a los profesores para un sistema colaborativo más dinámico y transparente. Estas realidades hacen relevante el debate sobre las nuevas formas de enseñar y aprender, apoyadas en herramientas digitales interactivas que apunten a una enseñanza exploratoria, dinámica y participativa donde el alumno aprenda investigando. Lo mismo ocurre con el profesor, ya que también se ve involucrado en las nuevas prácticas profesionales, viéndose también obligado a explorar nuevas metodologías de enseñanza con el fin de promover la asistencia y el interés de los estudiantes.

Paulo Nogueira (2021) en un interesante artículo en Público plantea cuestiones muy importantes, respecto a los conceptos de educación en los que todos participamos, como alumnos, educadores, profesores e investigadores. Frente a la pandemia y a una educación a distancia cada vez más presente que, invariablemente, está transformando la fuerza y el sentido de las tensiones en la educación artística, tendremos que repensar la educación y la sociedad que pretendemos construir. Se trata de una exigencia en el tiempo y en el espacio muy diferente a la que hemos conocido hasta ahora.

A pesar de los avances y retrocesos, hay una pregunta que siempre está presente: ¿hacia dónde va la educación, y la educación artística en particular?

Referencias

- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. Octaedro
- Alves, P. & Guerreiro, A. (2021). *Práticas Profissionais: Uma abordagem ao novo paradigma de educação à distância em tempo de isolamento social*. *Revista Refletir* (1), 55-65.
- Barragán, J.M. & González, A. M. (2004). Experiencia artística y producción cultural. Ámbitos para la intervención socioeducativa. *Revista Educación Social*, 28, 19-40. <https://bit.ly/3MgD0Ju>
- Brito, M.C. (2015). *As disciplinas de desenho e de educação visual no sistema público de ensino em Portugal, entre 1836 e 1986: da alienação à imersão no real* [doctoral thesis, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Portugal]. <http://hdl.handle.net/10451/15801>
- Carlos, J. S. (2017). The impact of refurbished windows on Portuguese old school buildings. *Architectural Engineering and Design Management*, 13(3), 185-201. <https://doi.org/10.1080/17452007.2016.1274252>
- Efland, A.D., Freedman, K., & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte postmoderno*. Ediciones Paidós.
- Fernandes, V. L. P. (2007) Uma leitura sócio-histórica da imitação no processo de ensino e aprendizagem. In 30ª. *Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd)*, Minas Gerais, Brasil, 7-10 de outubro 2007. <https://bit.ly/3vFU1nC>
- Kalantzis, M. & Cope, B. (2010). *The Teacher as Designer: pedagogy in the new media age*. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.2304/elea.2010.7.3.200>
- Gil, F. B. (2005). *Utilización de las tecnologías de información y comunicación en aulas de artes visuales: una acción con profesores de la Educación Básica y Secundaria* [doctoral thesis, Universidad de Sevilla, España]. <http://hdl.handle.net/10400.1/873>

- Giráldez, A. (2009). Aproximaciones o enfoques de la educación artística. In L. Jiménez, I. Aguirre y L. Pimentel, *Educación artística, cultura y ciudadanía*, 69/73. OEI / Santillana. <https://bit.ly/3wUeNQR>
- Guinote, P. (2006). O Lugar da(o)s Regentes Escolares na Política Educativa do Estado Novo: Uma Proposta de Releitura (anos 30–anos 50). *Sísifo, Revista de Ciências da Educação*, 1 (113-126). <https://bit.ly/3lvu00N>
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Octaedro.
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Pearson.
- Mogarro, M. J. (2006). História da Educação e formação de professores em Portugal (1862-1930). In *Anais do VI Congresso Luso-brasileiro de História da Educação. Percursos e desafios da pesquisa e do ensino de História da Educação*. 17-20 abril 2006. Uberlândia, MG: EDUFU.320-333. <http://hdl.handle.net/10451/12317>
- Nogueira, P. (2021, fevereiro 12). Para onde vai a Educação Artística? *Journal Público*. <https://www.publico.pt/2021/02/12/opiniao/noticia/onde-vai-educacao-artistica-1950415>
- Nóvoa, A. (1999). *Profissão Professor*. Porto Editora.
- Read, H. (1982). *A Educação pela Arte*. Edições 70. (Trabajo original publicado en 1943)
- Sampaio, M. F. (2018). *Discursos Didáticos das Expressões Artísticas no 1.o Ciclo do Ensino Básico: Práticas e Estratégias* [doctoral thesis, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10362/69723>
- Silva, F. R. (1992). História da alfabetização em Portugal: fontes, métodos, resultados / Francisco Ribeiro da Silva. In *Encontros Ibéricos de História da Educação, 1 Encontro*, 1992, 101-121. <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/15174.pdf>
- Soëtard, M. (2010). *Johann Pestalozzi*. Editora Massangana. <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4681.pdf>
- Sousa, A. (2007) A Formação dos professores de Artes Visuais em Portugal: um princípio ou o eterno retorno? Para um novo rumo. In *Conferência Nacional de Educação Artística*, Casa da Música, Porto, 29-31 outubro 2007. <https://bit.ly/3wPuTLy>
- Vale, P., Brighenti, S. & Pólvora, N. (2019). *Estratégia do Plano Nacional das Artes*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos/PNA/Documentos/estrategia_do_plano_nacional_das_artes_2019-2024.pdf
- Viegas, P., Pereira, M., & Gil, F. B. (2021). Conhecimento declarado sobre as práticas em Expressão Plástica e Visual. *Revista Multidisciplinar*, 3(1), 113–119. <https://doi.org/10.23882/DI2155>

***Francisco Baptista Gil** es profesor del Departamento de Comunicación, Artes y Diseño de la Universidad del Algarve, doctor por la Universidad de Sevilla, programa Educación Artística: Aprendizaje y Enseñanza de las Artes Visuales (2006). En el campo de la Educación en Artes, se ha centrado en la formación del profesorado de Educación Visual y en los modelos de enseñanza y aprendizaje en Portugal. Ha publicado diez artículos, en los que aborda temas como la educación artística, las ciencias de la comunicación y la didáctica integrada. Contacto: fgil@ualg.pt

****Paulo Falcão Alves** es profesor del Departamento de Comunicación, Artes y Diseño de la Universidad del Algarve, doctor por la Universidad de Minho, en Sociología de la Comunicación y de la Información, (2015). En el ámbito de las ciencias de la comunicación y de la educación, su principal interés ha sido la ética en la comunicación. Ha publicado ocho artículos científicos, tratando temas como la cultura visual, las narrativas digitales y las tecnologías de la información. Contacto: pjaalves@ualg.pt



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Pérez Barranco Fernanda Monserrat



El cuento como medio de enseñanza sobre prácticas tradicionales de Ecuador

Giglia Doménica Peña Tobalina

Renata Karel Bazurto Menace

Emily Isabel Lima Arcos

José Daniel Morales Mata

Lourdes Pilay

Ma. de los Ángeles Custoja

Resumen

La confección de tejidos con telar se remonta a la era precolombina y se considera como una práctica tradicional de la cultura ecuatoriana. En la parroquia de Chanduy, su praxis ha permanecido a través de los años enseñándose por generaciones, siendo la península de Santa Elena, cuna de una de las mayores exponentes del arte del tejido en telar. Lilia Alfonzo, quien aprendió a temprana edad sobre su manejo por parte de su abuela, dedicó toda su vida al oficio de tejer. Esta práctica fue nuestra inspiración para realizar un cuento para niños, creando una historia fantástica sobre la tejedora, en su hogar natal.

Para este trabajo utilizamos una metodología cualitativa, no intervencionista, partiendo por una investigación documental sobre la práctica tradicional del tejido en telar, los diseños típicos de la cultura e indagación de la vida de la señora Lilia, dentro del contexto como una de las últimas trabajadoras del oficio. Obtuvimos información de la cultura en donde se desenvuelve esta práctica y varios aspectos estéticos representativos de la cultura huancavilca. Además, describimos el proceso de diseño aplicado

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

a un proyecto cultural. El eje de nuestro trabajo está centrado en la pedagogía infantil y el diseño como una herramienta primordial para despertar la curiosidad en los niños mediante productos gráficos.

El correcto uso del diseño despierta el interés y permite ampliar la audiencia a la que va dirigida un proyecto. Es por eso por lo que a través de esta investigación se muestra el proceso de diseño y sus buenas prácticas, así como la influencia cultural en la costa del Ecuador. Este trabajo pretende demostrar que los cuentos diseñados para niños en etapa formativa son una herramienta de aprendizaje para enseñar sobre prácticas ancestrales de nuestras culturas. Al concluir, se presenta un cuento infantil dirigido a niños de 5-7 años, caracterizado con tejidos, colores y personajes que representan el acervo cultural de los huancavilcas.

Palabras clave: Proceso de diseño, práctica, tejido en telar, herencia cultural, huancavilca

Introducción

Bourdieu afirma que el “capital simbólico” es reconocido entre agentes sociales dentro de una comunidad. No tiene valor, sin embargo, tiene eficacia y se adhiere a su comunidad que lo reconoce (Bourdieu, 2013). Desde la época precolombina, en la parroquia de Chanduy, Santa Elena, existe una tradición parte de la cultura ecuatoriana, la confección de tejidos con telar. La práctica del telar es este capital simbólico, cuna de grandes artesanas, entre estas cabe destacar a Lilia Alfonzo, eje de nuestra investigación. Sin embargo, a pesar de que el telar vertical es importante para la cultura de Ecuador y es una gran atracción para el turismo, la falta de interés de las nuevas generaciones ha creado falta de precursores para transmitir esta información por lo que está al margen de la extinción.

El diseño juega un rol muy importante, siendo la herramienta usada para la realización de un cuento infantil con el fin de motivar a las nuevas generaciones ecuatorianas a tomar esta práctica. El cuento es importante para el estímulo del infante y para su desarrollo óptimo dentro de la sociedad. Es una forma de crear una conexión entre lector y personajes, ya que ayuda a identificarse con ellos (Sandoval, 2005). Es muy importante enfatizar esto último, porque si se logra llegar a las nuevas generaciones, la

práctica quedaría en el olvido, siendo Lilia Alfonzo una de las últimas precursoras de esta tradición de la cultura huancavilca. La presente investigación recupera la importancia de la práctica del telar, utiliza el diseño como herramienta y da como resultado un cuento infantil.

Los telares en Chanduy

El telar es un instrumento utilizado para tejer, en el que se colocan hilos paralelos que se conocen como urdimbres. Esta práctica se ha realizado de distintas formas a través de Latinoamérica, teniendo ejemplares en Colombia, Perú, Ecuador, entre otros. Las diferencias recaen en el mecanismo de elevar estas urdimbres, evolucionando desde trabajos manuales hasta usar sistemas más sofisticados. Es por eso que se los puede clasificar en tres familias: bastidores, horizontales y verticales (*Los Telares y los Artesanos Colombianos*, 2019). En Chanduy, se utiliza el telar vertical. Usualmente se los fabrica en madera y cada uno realiza un tipo de tejido distinto. También existen telares industriales que se usan para producir tejidos de forma masiva. Los telares cumplen varias funciones utilitarias, como brindar abrigo para transmitir ideas sobre la cultura de su gente, transformándose en un instrumento de la ideología de sus practicantes (*Tecnología Precolombina*, 2012).

Chanduy es una parroquia rural que forma parte del cantón Santa Elena en la región costa de Ecuador. Esta comuna está asociada a las culturas prehispánicas valdivia y huancavilca, ya que existía desde antes de la conquista española. Una de las principales fuentes de ingreso de los habitantes de la zona es la pesca, así como lo indica Loor (p. 67, 2018): “La pesca artesanal es sin duda su práctica más extendida, incluyendo la confección de embarcaciones, redes, cañas, y “chinguises”, entre otras”. Ya que Chanduy es una parroquia con mucha historia, sus prácticas culturales están asociadas con las culturas prehispánicas. Otras producciones culturales se deben a las habilidades para la realización artesanal de objetos de cuero, cerámica, fibras vegetales, madera, tejidos de algodón, conchas marinas, plásticos y algunos metales. Destaca entre ellos la fabricación de muebles a base del “muyuyo”, una planta que además se emplea para crear sustancias medicinales, colorantes, goma para manualidades y otros usos (Loor, 2018). Los tejidos ancestrales en Chanduy son una representación

del entorno, naturaleza y cultura. Es aquí en donde Lilia Alfonzo juega un rol muy importante, siendo un miembro activo de esta práctica que mantuvo la tradición hasta el día de su fallecimiento.

El proceso de diseño en cuentos infantiles

Es importante brindar oportunidades a los niños para explorar y adentrarse en diferentes mundos. Por eso la herramienta primordial de nuestro trabajo es el diseño. El proceso realizado fue basado en la dirección de arte, valores estéticos e investigación científica. El cuento fue nuestro punto de partida para ser aplicado en conjunto ya que permite que los niños exploren a través de su sentido de la vista. Esto es clave ya que los estímulos en niños despiertan su interés hacia libros y colaboran en su desarrollo integral (Montes, 2005).

No es necesario crear ilustraciones complejas, solo hay que poner lo necesario para no confundir al infante y que este pueda comprender las ideas que se intentan transmitir con claridad. El manejo de ilustraciones sencillas ayudaría a los pequeños a descubrir y conocer el mundo que los rodea y es una de las bases del desarrollo intelectual del niño, gracias a que podemos lograr que entienda las cosas con mayor rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza (Flores, 2015).

Metodología del trabajo

La metodología escogida fue la cualitativa, partiendo por una investigación documental sobre la práctica del tejido en telar, sus diseños, la cultura que la rodea y la vida de Lilia Alfonzo como una de las últimas exponentes de dicha práctica. Además, se obtuvo información de varios aspectos estéticos que representan la cultura huancavilca. Cabe recalcar que se tomó como base el proceso de diseño aplicado a un proyecto cultural. Es por eso que el eje de nuestro trabajo se centra en la pedagogía infantil para ser precursores y motivadores de prácticas tradicionales en la cultura latinoamericana. Como resultado de la investigación se realizó un cuento dirigido a niños de 5 a 7 años de la costa ecuatoriana teniendo como ejes principales el diseño, la cultura de Chanduy y la pedagogía.

El trabajo consistió en la creación de este cuento infantil que pretendía generar conocimientos a través de una narrativa amigable sobre el proceso del uso del telar verticalmente. Para esto, se partió por la recopilación de contenido basado en artículos del Diario *La Hora* y de la *Revista del Universo de Ecuador* y artículos sobre educación y diseño como los de Constanza Sandoval y Kléber Loor. Además, se realizó una investigación biográfica sobre la Sra. Alfonzo. La idea principal es contar la historia de cómo Lilia adquirió sus dones con el telar; e utilizó la personificación, para dar vida al compañero de Lilia, telado por su abuelita, este personaje, llamado Sr. Telar, es importante ya que está inspirado en las estatuillas de la cultura Valdivia, pionera de las costas ecuatorianas.



Imagen 1. Bocetos del personaje Sr. Telar realizados por José Daniel Morales

En el apartado de diseño se decidió dar prioridad a las ilustraciones, haciendo que estas ocuparan en su totalidad las páginas del cuento, de esta forma generarían un mayor impacto visual produciendo así un mayor interés. Todo esto sin dejar de considerar el cuerpo del texto como parte fundamental en la composición de la obra. Se comenzó el proceso con una lluvia de ideas y de discusión para determinar qué es lo más relevante para ser ilustrado. En este punto se tuvo presente la importancia del evento en la historia, la coherencia, el nivel de interés del suceso y el impacto que

produciría. Después, se realizó el proceso de bocetaje, composición de las páginas del cuento y de diseño de personajes. Todas las ilustraciones fueron cuidadosamente pensadas, para lograr un resultado agradable a la vista; se ha de acotar que dicho procedimiento fue realizado enteramente de manera digital y sincrónica.

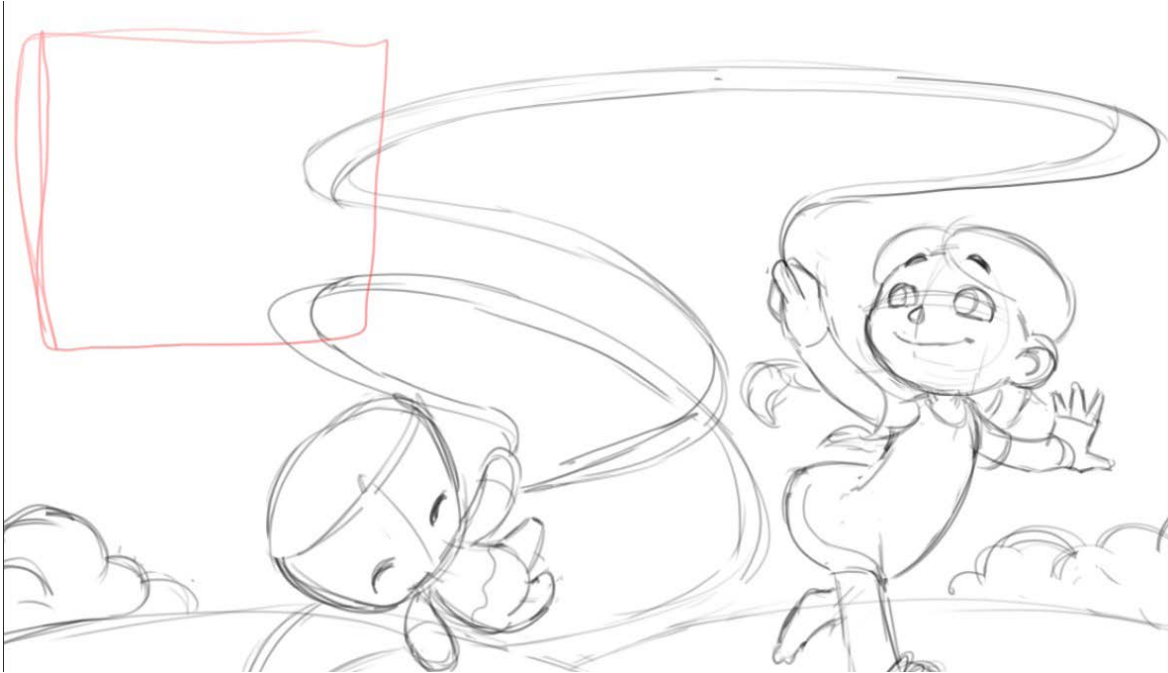


Imagen 2. Boceto de escena del libro realizado por José Daniel Morales

Desde un inicio se pensó en priorizar el entorno en donde viven los personajes, su vestimenta, y el mundo fantástico de la historia. Por tanto, se trató de representar fielmente el estilo de vida de las personas en las que están basados y su método de elaboración del telar. El cuento presenta en su mayoría planos generales, respetando la regla de tercios y simetría, para que así se aprecie mucho mejor el entorno; siempre dejando un espacio considerable para el cuerpo del texto.

Para la parte gráfica se realizó un análisis de los patrones, texturas y colores representados en los telares para así poder plasmarlos en la vestimenta, poses y escenarios que se mostrarían en el cuento. Se tomaron en cuenta varias consideraciones, tanto de diseño, como de adecuación al público que va dirigido.

El color se manifiesta de diferentes maneras en nuestras vidas, desde lo puramente perceptivo y desde lo visual, hasta su posterior configuración en el cerebro a partir de la perspectiva psicológica; en concreto, desde la manera como este afecta a las personas, e igualmente, como generador de sensaciones (Saldaña, 2017, p.67).

Por lo tanto, para el color se decidió implementar, en su mayoría, colores contrastantes y desaturados, para otorgar alegría a la historia y no cansar la vista del lector, ya que de esta manera resulta amigable al ojo del público al que va dirigido. Además, se seleccionaron meticulosamente las texturas que debían ser implementadas en las ilustraciones para que se asemejaran a los patrones de los tejidos elaborados por Lilia, y así mostrar su belleza y complejidad a través del cuento. Todo este proceso fue revisado y corregido las veces que fueron necesarias antes de pasar al último paso: la diagramación.



Imagen 3. Boceto de escena del cuento, teniendo en consideración colores y texturas realizados por José Daniel Morales, Isabel Lima y Renata Bazurto

La diagramación del cuento se realizó en Adobe InDesign y se utilizó la fuente tipográfica Quicksand, debido a su buen nivel de legibilidad, remates delgados y redondeados que nos proporcionaban esa amabilidad y delicadeza que requería el cuento. Una vez realizados todos los procesos descritos anteriormente, se culminó con el proceso de la elaboración del cuento, considerando todos los factores culturales y pedagógicos.

Resultados

Gracias a todo el trabajo previo se creó “Mi amigo el telar”, un cuento digital de carácter infantil que relata la historia de Lilia Alfonzo, su abuela y su acompañante mágico. Para corroborar la efectividad del cuento, de manera digital fue presentado a cinco niños en edad formativa, donde se midieron tres parámetros: comprensión, interés y memorización.

Por medio de preguntas y dibujos se le pidió a cada uno que indicara términos y momentos clave de la historia para poder medir sus parámetros previamente mencionados, hubo como resultado 95% de efectividad en cuanto a la comprensión lectora general del grupo focal. Esto prueba de manera certera, que los cuentos tienen un impacto muy importante en el desarrollo formativo de los niños.

Conclusiones

Las tradiciones culturales son seres vivos que deben prevalecer a través de las generaciones; es por esto, que los telares verticales en Ecuador no solo reflejan a la comunidad de Chanduy, sino las tradiciones ancestrales de la costa ecuatoriana. Para esta investigación, el diseño de un cuento jugó un rol importante porque brinda la oportunidad de llegar a generaciones más jóvenes a través del sentido de la vista. Por lo que los cuentos son un método efectivo para generar interés y enseñar sobre prácticas ancestrales como lo es el tejido. Además, enseña a inculcar valores de pertenencia y rescatar prácticas que con el paso de los años se ven dejadas de lado. Hay que reconocer el rol del diseño y el conocimiento que permite utilizarlo como una herramienta, ya que, a través de él, se pueden crear piezas únicas que cumplan con los objetivos que se desean lograr. Finalmente, la unión de tradición y creatividad es la base de esta investigación, siendo motor para la realización de nuestro cuento “Mi amigo el telar”.

Bibliografía

- Anónimo (2012, 25 octubre). Tecnología Precolombina. *La tecnología antes, durante y después de Colón*. <https://latecnoamerica.blogspot.com/2012/10/tecnologia-precolombina.html?fbclid=IwAR1-6WuZ6hz68AemUKwf562IEwX9s-NG-78DeyyX68fUO6jaxYf00afhi9KQ>
- Bordieu, P. (2013). “Capital simbólico y clases sociales”, *Marxismo crítico*. <https://biblat.unam.mx/hevila/HerramientaBuenosAires/2013/no52/9.pdf>
- Flores Gallardo, O. (2015). *La importancia de la ilustración y el diseño en los cuentos infantiles*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Insurgentes. Repositorio Institucional de la UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/131515>
- Loor Valdiviezo, K. (2018). *Comuna Chanduy: Prácticas culturales, comunicación y participación para el cambio social*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/280/28059678008/html/>
- Los Telares y los Artesanos Colombianos. (2019, 8 julio). *Conectarte: Directorio de Diseño y Artesanía*. <https://www.directorioconectarte.com/blog/los-telares-y-los-artesanos-colombianos/>
- Los telares, tradición ancestral que se mantiene (2016, 13 julio). *La Hora*. Recuperado 28 de enero de 2022, de <https://lahora.com.ec/noticia/1101963118/los-telares-tradicion-ancestral-que-se-mantiene>
- Martillo Monserrate, J. (2013, 7 abril). Lilia Alfonzo: La tejedora del oficio de la paciencia *La Revista EL UNIVERSO*. Martillo Monserrate. <http://www.larevista.ec/comunidad/cuerpo-y-alma/lilia-alfonzo-la-tejedora-del-oficio-de-la-paciencia>
- Montes, M. (2005). *El diseño de los libros de cuentos como medio para estimular los hábitos de lectura en niños de cuatro años*. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12232/tesispdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saldaña, M. (2017). *El lenguaje de la imagen personal*. http://www.bebookness.com/el-lenguaje-de-la-imagen-personal-miguel-angel-saldana?fbclid=IwAR0ftckii-Lka68rP8TchmutZ0KPMShzt_RHj9SjE2QLRPWP6YFxuvG5tLk
- Sandoval, C. (2005). El cuento infantil: Una experiencia de lenguaje integral. Colombia. *Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*. <http://revista.iered.org/v1n2/pdf/csandoval.pdf>



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Paulina Ramírez Olivas



Diseño, educación y modalidad mixta ¿Nueva realidad?

Propuesta de estudio diagnóstico acerca del estado vigente del conocimiento y equipamiento tecnológico, y la infraestructura, en la Facultad de Arquitectura y Diseño (UAEMéx), en situación ¿pospandémica?

*María de Lourdes Elizabeth Ortega Terrón**

*Liliana Romero Guzmán***

*Enrique Aguirre Hall****

Resumen

El estudio presentado forma parte de una investigación iniciada en 2020, ante la suspensión temporal, a nivel mundial, de las clases presenciales; suceso que originó el interés por profundizar acerca del uso de la tecnología en los estudios de nivel profesional y avanzado de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx).

El objetivo de la ponencia es difundir la propuesta del estudio exploratorio referente al estado vigente sobre el conocimiento, la infraestructura y el equipamiento, tecnológicos de la FAD, ámbito donde es instrumentado el estudio mencionado, en el contexto de la contingencia sanitaria (COVID-19) y el vigente; tal que facilite elementos para la conformación de políticas y estrategias, en materia de la mediación tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

La teoría de la acción social es asumida referencialmente porque facilita los elementos para problematizar la impronta COVID-19 y, como consecuencia, la enfática modalidad mixta en la UAEMéx, contexto sociohistórico y situacional del estudio. Al respecto, en los términos de un muestreo secuencial, susceptible de ser instrumentado por otros espacios de educación superior, intra e interinstitucionalmente, hechos los cambios que sean necesarios realizar.

Palabras clave: Acción social formal, modalidad mixta, Tecnologías de Información y Comunicación, proceso de enseñanza-aprendizaje.

Abstract

The study presented is part of an investigation initiated in 2020, due to the temporary suspension, worldwide, of face-to-face classes; event that gave rise to interest in delving into the use of technology in professional and advanced level studies at the Faculty of Architecture and Design (FAD), at the Autonomous University of the State of Mexico (UAEMéx).

The objective of the presentation is to share the proposal of the exploratory study regarding the current state of FAD's technological knowledge, infrastructure and equipment, the area where the study is implemented, in the context of the health contingency (COVID- 19) and the current one; such that it facilitates elements for the conformation of policies and strategies, in terms of technological mediation in the teaching-learning process.

The theory of social action is assumed referentially because it provides the elements to problematize the COVID-19 imprint and, therefore, the emphatic mixed modality in the UAEMéx, sociohistorical and situational context of the study. In this regard, in terms of a sequential sampling, likely to be implemented by other higher education spaces, intra- and inter-institutionally once the necessary changes have been made.

Keywords: Formal social action, mixed modality, Information and Communication Technologies, teaching-learning process.

Introducción

La contingencia sanitaria derivada de la enfermedad COVID-19 ha dejado un impacto profundo en la educación presencial a nivel mundial, por lo que se considera conveniente tomar en cuenta los antecedentes significativos, que dan origen al presente estudio.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), externó solidaridad con respecto a las acciones instrumentadas mundialmente, a favor de la educación, la ciencia y el conocimiento, con motivo de la contingencia sanitaria (COVID-19) dispuesta gubernamentalmente. Al 5 de julio del año 2020, 1 184 126 508 estudiantes fueron afectados por el cierre de escuelas lo que representa el 87.9% de los estudiantes matriculados a nivel mundial (UNESCO, 2020).

En México, como consecuencia de la pandemia, se han visto afectados 37 589 611 estudiantes, de los cuales 4 705 400 se encuentran en programas profesionales (ICEX, 2019); por consiguiente, al igual que en otros países, fueron instrumentadas alternativas para dar continuidad a los programas de estudios (UNESCO, 2020).

El 17 de marzo de 2020, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) resolvió acerca de la suspensión de las actividades presenciales ante los riesgos a la salud de sus respectivas comunidades.

Los miembros del Consejo Nacional (ANUIES) aprobaron un programa de acción con sugerencias, no exhaustivas, sobre las estrategias susceptibles de ser puestas en marcha para sus actividades académicas y administrativas, con equidad e inclusión, con el pleno respeto a la autonomía de estas (ANUIES, 2020).

Con respecto a lo previo y en congruencia con la línea de acción (Objetivo específico N.º4 de la Agenda 2030 {ONU} referente a la Educación de Calidad), asumió el reto de ampliar la cobertura de educación superior y con calidad, (50% y 60%, respectivamente, para los años 2024 y 2030); por consiguiente, el incremento en el financiamiento en Tecnologías de Información y Comunicaciones -TIC- (ANUIES, 2018, pp. 69, 77 y 124; ONU, 2015). En conformidad con lo dispuesto gubernamentalmente y por la ANUIES, la UAEMéx suspendió las actividades escolares presenciales, a partir del día 19 de marzo de 2020 y, reinició el 20 de abril del mismo año de manera virtual (UAEMéx), mediante un comunicado a través de la página

institucional sobre *Clases virtuales ante la contingencia sanitaria*, donde expuso las causas de la toma de decisión y las alternativas que facilitaron la continuidad de las actividades del periodo lectivo 2020-A: capacitación, infraestructura tecnológica y ajustes los lapsos alusivos a la evaluación.

Así, requirió a los integrantes de la comunidad universitaria utilizar la tecnología disponible institucionalmente y por organizaciones: Google®, Microsoft® Office 365®, Zoom®, Schoology®, Moodle® y Facebook®, por mencionar los conocidos; desde el 20 de marzo del año 2020, en congruencia con las disposiciones gubernamentales (SEP, ANUIES y Gobierno del Estado de México {GEM}).

De manera complementaria fueron considerados apoyos: clases virtuales ante la contingencia (a través de la página institucional); el centro telefónico de atención y la difusión de contenidos (Facebook®, Twitter® e Instagram®). Lo previo, en congruencia con el enfoque (Plan Rector de Desarrollo Institucional [PRDI] 2017-2021, p.9) “[...] La innovación constante” y el Objetivo específico I (Plan Rector de Desarrollo Institucional [PRDI] 2017-2021, p. 78): “[...] la ampliación de la cobertura de programas educativos en las modalidades [...] no escolarizada y mixta”.

Así los hechos, las TIC y la educación continuarán vinculadas, realidad donde es manifiesta, por igual, la imbricación entre brechas, la digital y la educativa (Villela y Contreras, 202, p.183; Rodríguez Abitia, 2021).

Estos hechos ponen en claro la necesidad de contribuir en la UAEMéx a la investigación fundamental con el propósito de ampliar y profundizar la formación, por consiguiente, la capacitación en materia de tecnología para el desarrollo de contenidos educativos, la enseñanza y el aprendizaje, en congruencia con lo dispuesto a través del Plan Rector de Desarrollo Institucional 2021-2025 (PRDI, 2021, p.62); así como lo referente al diagnóstico de la infraestructura tecnológica (equipo y aplicaciones) utilizadas por los integrantes de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), en la UAEMéx, ámbito donde es realizado el estudio en cuestión, para los propósitos de la educación mixta por instrumentar.

En alusión a lo antecedente, pertinente es la revisión del estado vigente alusivo a la problemática de la brecha digital porque vulnera aún más a la población en términos del derecho a la educación y vida en sociedad con equidad e igualdad, es decir, representa una “[...] capa de vulnerabilidad en cascada” (Villela y Contreras, 2021), como lo manifiestan los datos del Censo de Población 2020: Aun cuando casi nueve de cada diez casas-habi-

tación dispone un teléfono móvil (88.8%), solo en poco más de la mitad se dispone del servicio de conexión a internet (60.6%), menor es la cantidad donde hay disponibilidad de ordenadores (44.2%) y los usuarios que utilizan la computadora como recurso para la realización de las actividades escolares (51.3%) (INEGI, 2020).[1]

Incluso, aun cuando incrementó el uso de internet durante el confinamiento (COVID-19), reducido es el lapso dedicado a la lectura de contenidos relevantes o los cursos:

Tabla 1. Actividades en línea: Proporción de usuarios.

	Respuesta expresada por la persona entrevistada al ser expuesta la pregunta*	Respuesta inferida por el entrevistador, con base en menciones indirectas del entrevistado, expresadas durante el encuentro	Respuesta expresada por quien fue entrevistado, con la asistencia de quien entrevistó
Lectura y revisión de contenidos relevantes	6.3%	7.2%	20.2%
Cursos	6%	7%	24.8%

Adaptado de 17° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2021 [Gráfico], por Asociación de Internet MX; The Competitive Intelligence Unit, mayo 2021, (<https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/17%C2%B0%20Estudio%20sobre%20los%20Habitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Me%CC%81%20xico%202021%20v15%20Publica.pdf>)

El Estado [sic] [2] de México es representativo de la situación nacional, en los términos de la brecha digital: Es similar el indicador referente a la disponibilidad de un teléfono móvil por casa-habitación (83.9%), pero menor el porcentaje de contratantes del servicio de internet (43.8%), así como la propiedad de una computadora (33.7%) y la contratación del servicio alámbrico [sic] de telefonía (26.6%) (INEGI, 2020).

En el contexto de lo expresado en el párrafo previo e inmediato, compleja es la consideración de las TIC en la educación, estratégicas para la ampliación de la cobertura (Plan de Desarrollo del Estado de México {PDEM 2017-2023} 2017 p.67); como lo es la formación y capacitación de los profesores y estudiantes (INEGI, 2020, pp.70, 74 y 77).

En congruencia con lo referente a la educación del nivel superior, principal es la ampliación de la cobertura en la UAEMéx (2021. pp.74-76, 78-79, 81, 85). *La modalidad mixta* es esencial (UAEMéx, 2021, pp.81 y 85), a tres años de haber sido instrumentada tal que: a) suman 95 los programas de estudios (PE) instrumentados en la modalidad mixta al año 2021 (Dirección de Educación Continua y a Distancia de la UAEMéx, comunicación personal, s.f.) y se prevé que 31% de las unidades de aprendizaje en los pro-

gramas de estudios profesionales hayan sido instrumentados para el año 2025 (UAEMéx, 2021, p.252), es decir, 632 de 2 038 (UAEMéx, 2021, p.74); b) son formados y capacitados profesores para el desarrollo de materiales y la docencia; y, c) también los inscritos. Para los propósitos del estudio en cuestión, han sido tomados en cuenta:

1. La planificación institucional (UAEMéx) en materia de la modalidad mixta.

Enfática modalidad escolarizada (presencial) y no escolarizada (Sistema a distancia):

Tabla 2. La modalidad mixta, estratégica para los propósitos del Plan de Desarrollo Institucional previo (2017-2021) y el vigente (2021-2025).

Ciclo escolar	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021
Matrícula				
Estudios profesionales	39	81	14 650	19 823
Estudios avanzados	0	0	10	9
Modalidad (Nótese las variaciones en los porcentajes correspondientes a los ciclos escolares, considerando el 2018-2019 como referencia)				
Ciclo escolar	Escolarizada (Presencial)	No escolarizada (Sistema a distancia)	Mixta	
2018-2019	83 021 (100%)	1 404 (100%)	81 (100%)	
2019-2020	73 128 (88%)	1 147 (81%)	14 660 (18 098%)	
2020-2021	71 316 (85%)	1 153 (82%)	19 832 (24 483%)	

Tabla conformada con base en la dispuesta a través del Cuarto Informe de Actividades 17-21, UAEMéx (2021, p.9). https://www.uaemex.mx/images/4informe1721/pdf/Cuarto_Informe_17-21.pdf

Tabla 3. Impulso al uso de la tecnología para la instrumentación de los PE mixtos.

Modalidad	Guías de Estudio Independiente	Unidades de aprendizaje	Programas de estudios profesionales	Matrícula		
				Plataforma Seduca	2020-2021	Porcentaje
Escolarizada	74	724	144	21 715	44 968	48
Mixta	275	1 076	40	10 341	19 823	52
No escolarizada	446	508	8	953	953	100

Adaptado de Tabla retomada del PRDI 2021-2025 por UAEMéx (2021, p.75). https://www.uaemex.mx/images/4informe1721/pdf/Cuarto_Informe_17-21.pdf

El término Guías de Estudio Independiente (GEI) y el correspondiente a las Unidades de aprendizaje a las asignaturas (UUA); son considerados en la UAEMéx al referirse, respectivamente, a los cursos y a las asignaturas.

2. La formación y capacitación de los profesores, estudiantes y el personal administrativo.

Durante el periodo mayo 2021-febrero 2022, 1 377 profesores fueron capacitados en materia tecnológica y educación; implica el reto de ampliar la capacitación porque representa 17.7% de la plantilla de profesores (7 744) (UAEMéx, 2021, p.68).

3. El desarrollo de los contenidos según la metodología de la modalidad mixta y la presencial con apoyo tecnológico.

Para el 2021 se contaba con 365 Guías de Estudio Independiente (39 de 103 Planes de Estudio[3] {37%}), para los organismos académicos participantes (92 de 182[4] {50.4%}).

4. Las disposiciones institucionales alusivas a la contingencia sanitaria y aquellas referentes a la innovación en la enseñanza y el aprendizaje han puesto de manifiesto el reto institucional de ampliar la formación y capacitación de la comunidad universitaria; lo que precisa el diagnóstico del estado vigente para resolver acerca de los programas por implantar, considerando la aplicación pertinente y eficiente de los recursos (PRDI, p.87). En particular, para los propósitos de la presente colaboración se puntualiza acerca del porcentaje de cursos de educación continuada, instrumentados vía la red durante el ciclo lapso mayo 2021-abril 2022: 95% (UAEMéx, 2021, p.66), con la participación de 23 799 integrantes de la comunidad universitaria.

Entonces, es complejo el reto de continuar los cursos con el apoyo tecnológico, como ha mencionado la doctora Rocío Amador Bautista (Instituto de Investigaciones Sobre la Universidad y la Educación de la UNAM {IISUE}), en los términos de los elementos considerados en la presente investigación, entre otros: Brecha económica, carencias de: conocimientos sobre el uso de la tecnología en la educación, infraestructura y equipamiento (Camacho, B. y Quemain, M. A. ,2020). Al respecto, abundó la rectora de la Universidad Autónoma de Querétaro, Teresa García Gasca, en la publicación difundida a través del periódico La Jornada (Román, 2020).

El estudio, objeto de esta colaboración, propone fundamentar empíricamente los programas de formación y capacitación en materia de la educación mixta, en la UAEMéx; en conformidad con el PRDI 2021-2025

(Barrera, 2021). En los términos de la acción orientada al logro de fines (conocimiento) implica las respuestas a ¿cuál es equipamiento que disponen estudiantes, académicos y personal administrativo de la UAEMéx? ¿Con qué infraestructura cuentan los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la UAEMéx, apoyado tecnológicamente? Al respecto, ¿qué conocimientos y habilidades han desarrollado?

Lo repentino del cambio de la modalidad convencional (presencial) a la mediada tecnológicamente ha sido impactante en todos los niveles de estudio. En la UAEMéx, hay 181 PE: 169 en modalidad escolarizada (presencial), ocho según el sistema a distancia y doce en la modalidad mixta:

Tabla 4. Programas educativos instrumentados en las modalidades alternativas a la convencional (presencial): mixta, no escolarizada (sistema a distancia) y escolarizada con mediación tecnológica

Modalidad del programa	Programa de estudios	Organismos académicos
Total		30
Total, mixta y no escolarizada con unidades de aprendizaje mediadas tecnológicamente		22
Escolarizada con mediación tecnológica	Nivel medio	2
	Estudios profesionales	8
Mixta	Estudios profesionales	12
No escolarizada (sistema a distancia)	Nivel medio	1
	Estudios profesionales	7

Adaptado de Comunicación personal disponible vía la Dirección de Educación Continua y a Distancia, (21 de julio de 2020). <https://campusvirtual.uaemex.mx/conocenos/#somos>

Consecuencia de la impronta tecnológica sumada al propósito institucional (UAEMéx) es lograr la disposición de todos los PE con diversos grados de mediación tecnológica, en congruencia, los organismos académicos y espacios universitarios han tenido que considerar el proceso de enseñanza-aprendizaje según tres modalidades: no escolarizado, mixto y presencial con mediación tecnológica. Es la razón por la que el presente documento ha sido propuesto para los propósitos del 1er Congreso de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y Cultura.

Debido a lo previo, la disposición institucional ha sido instrumentada parcialmente debido a la problemática manifiesta por la comunidad a través de redes sociales; existen carencias de equipo de cómputo, capacitación e

infraestructura adecuada para el desarrollo de sus actividades académicas (E. Aguirre Hall, comunicación personal, s.f.). Es comprensible la transformación que figura en la UAEMéx; la suposición es que es representativa de lo que acontece en otras universidades del país.

Marco teórico

El desglose alusivo a la acción social orientada al logro de fines según Habermas (2001, 122-125) dispone elementos para teorizar en relación con la instrumentación de la modalidad mixta, tomando en cuenta el efecto totalizador de la tecnología (Habermas, 1993, p. 53-108).

Los individuos, en sociedad, aplican el saber para conocer el mundo material y, o sea el caso, social e incidir según los intereses en cuestión, unilateralmente o por mutuo acuerdo con otros (conocimiento, tecnología y técnica). Así, la pretensión es verificar los logros, en conformidad con predeterminados estándares de calidad en el desempeño (eficacia y eficiencia), para prevenir o controlar tal que se proceda con economía y se procuren los mayores beneficios.

Entonces, el diagnóstico acerca del conocimiento que los integrantes de la FAD tienen de los recursos tecnológicos para la instrumentación de la modalidad mixta se refiere al uso pertinente de estos, cuestión que implica saber y habilidad.

El quehacer educativo, sustantivo (docencia e investigación) o adjetivo (extensión y difusión) y la gestión académico-administrativa acontecen a través del lenguaje; confluyen la acción social formal (conocimiento e instrucción) así como la comunicativa, donde las TIC son un recurso. Diferenciar entre sí ambas pretensiones es indispensable porque una no supone a la otra, es decir, el conocimiento y la información posibilitan el logro de fines, mientras que se dialoga y argumenta para resolver sobre ¿quién soy, individual y socialmente? Así como, ¿quiénes somos como sociedad?

Así, el conocimiento y la información devienen referencias al dialogar o argumentar al surgir cuestionamientos sobre su veracidad o fiabilidad. Precisa, entonces, exponer para convencer con base en razonamientos, sea al: teorizar (conocimiento acerca del mundo de los objetos), resolver acerca de la normatividad (convivencia), emitir juicios en relación con los estilos implícitos en los objetos y sucesos (estética) y aclarar las dudas que pudieran haber surgido al explicar (Habermas, 2001, p.44).

Metodología

La presente propuesta de investigación se realizará a partir de un estudio exploratorio instrumentado en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx para conocer el estado vigente sobre los recursos de conocimiento, equipamiento e infraestructura tecnológicos con los que cuenta la institución y poder establecer estrategias que permitan continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad mixta.

Los instrumentos que se pretenden utilizar son: cuestionarios, discusión de grupos y entrevistas semiestructuradas aplicados a estudiantes, docentes y personal administrativo de la institución.

- Propósitos al instrumentarlos:
 - a) Conocer el estado vigente del conocimiento y la capacitación que, sobre el uso de los recursos tecnológicos para la educación, tienen los integrantes de la plantilla de profesores y la matrícula, así como el personal administrativo y directivo de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) de la Universidad Autónoma del Estado de México.
 - b) Determinar los equipos de cómputo y comunicación, así como los periféricos de entrada y salida, por ejemplo: teclado, ratón, digitalizador de imágenes (scanner), impresora, etcétera; con los que cuentan los sujetos considerados en la presente propuesta de investigación.
 - c) Definir la infraestructura en materia de conectividad con la que cuentan los individuos mencionados en el inciso previo e inmediato, para realizar actividades en red.
 - d) Instrumentar la metodología para el estudio diagnóstico y las posibles estrategias de acción, considerando el caso de estudio.

La metodología considerada, *grosso modo*, alude a una estadística *muestral* (estudio de caso) con base en la encuesta (entrevista y cuestionario {vía la red y presenciales}) y una muestra por conglomerado. La varianza (FAD) implica un margen del error ($\pm 5\%$ puntos) y probabilidad de 5% puntos (Zikmund, 1998, pp.426-427, 430, 434, 444, 463 y 467).

En la actualidad, las redes teleinformáticas digitales están cumpliendo un cargo trascendental para motivar el desarrollo de la creatividad, la innovación, la competitividad y también su uso insoslayable en la docencia e investigación. Dando oportunidad a los diferentes sectores: académicos,

estudiantes, trabajadores institucionales y en general a cualquier ciudadano ofrecer servicios que van más allá de lo meramente racional (entrenamiento, esparcimiento, entre otros).

Para poder considerar “[...] la eficacia de las estrategias de estudio a través del uso de las TIC, dependen de cuatro niveles de preparación: las tecnologías, los contenidos, la pedagogía y el seguimiento y la evaluación”, explicó Borhene Chakroun (APS U Chile, 2020), director de la División de Políticas y Sistemas de Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida de la UNESCO, en la inauguración del Quinto Seminario en la Web dedicado a la pandemia (COVID-19), realizada el 17 de abril de 2020, enfatizando que estas estrategias incluyen la preparación pedagógica de los docentes, de entre consideraciones principales. Ante las estrategias planteadas serán manifiestos obstáculos por los estudiantes marginados, perjudicando la continuidad del aprendizaje. (UNESCO, *Eliminar los obstáculos del aprendizaje a distancia*, 2020).

Entonces, ocupan a los coautores las gestiones concernientes:

- a. La contratación del servicio de levantamiento de las encuestas y del diseño de la estrategia correspondiente al acceso a la población de estudio, basada en la metodología mencionada.
- b. Las aplicaciones (software) y licencias para los servicios estadísticos, teniendo en cuenta su capacidad para trabajar con grandes bases de datos y considerando que es una sencilla interfaz para la mayoría de los análisis necesarios para lograr el objetivo del proyecto de investigación.
- c. Adecuaciones a la banda ancha o enrutadores (routers) en la UAEMéx y el sistema operativo del servidor, necesarios para la realización del proyecto y las futuras estrategias de aplicación generadas a partir del mismo.
- d. El uso de dos computadoras y un servidor, que soporten el software y almacenamiento de los datos derivados de la realización del proyecto.

Resultados

La presente investigación se centrará en las precisiones: a) la problemática implícita en el uso de la tecnología para la educación, considerando a la comunidad de la FAD y, b) la infraestructura en materia de conectividad con la que cuentan los sujetos de la investigación para realizar actividades

en red y los equipos de cómputo, así como los periféricos de entrada y salida, por ejemplo: teclado, ratón, digitalizador de imágenes (*scanner*) e impresora.

A largo plazo, julio del 2024, la intención de los coautores de la presente pesquisa es realizar el censo relacionado con la aplicación de la tecnología para el fortalecimiento de los 103 (UAEMéx, 2021b) PE, instrumentados en la modalidad mixta.

Cabe mencionar que los mecanismos para integrar los resultados implican las áreas informáticas de la UAEMéx, grupos comisionados por cada organismo académico. Al respecto, significa el vínculo entre la investigación y los estudios de pregrado, en la materia de la educación mediada tecnológicamente.

Discusión

La propuesta alusiva al conocimiento, la práctica e infraestructura, en materia de la problemática *tecnología y educación*, aluden a la acción instrumental (Habermas), orientada a la obtención de datos con efectividad y eficiencia; precisa ampliarse considerando la dimensión comunicativa (diálogo, argumentación y tecnología); así como las disciplinas vinculadas con la educación: filosofía, pedagogía y psicología.

Inexhausta y compleja es la problemática *educación y tecnología*, más al considerar la impronta COVID-19, la investigación documental enfatizó las organizaciones e instituciones mencionadas en las notificaciones dispuestas por la UAEMéx; a la fecha de la redacción de esta propuesta continúa la identificación de complementaria información significativa para los propósitos del diagnóstico referente al estado vigente sobre el conocimiento y uso de las aplicaciones y herramientas tecnológicas en la educación.

El planteamiento metodológico del estudio se circunscribe a la FAD (estudio de caso); aun así, es replicable el marco de referencia teórico-metodológico intra e interinstitucionalmente al considerar su nivel de especificidad y el común denominador que supone la impronta tecnológica el sector educativo, efecto de la contingencia sanitaria originada debido a la pandemia.

El diseño de los instrumentos para la recopilación, el procesamiento y la interpretación de los datos, así como los correspondientes procedimientos, en línea, han facilitado el grado de precisión, suficiente, de las dispo-

siciones institucionales (UAEMéx) concernientes al reinicio gradual de las actividades presenciales.

El presente estudio está orientado al conocimiento, la infraestructura y el equipamiento requerido para la instrumentación de la modalidad mixta; sin embargo, resta ampliar en lo relacionado con la acción comunicativa y la modalidad mixta, objeto de estudios posteriores; incluso, desde los enfoques que se asocian a la educación, complementarios al sociológico: filosóficos, psicológicos y pedagógicos.

Conclusiones

La investigación aportará elementos discursivos para la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje en circunstancias extraordinarias (COVID-19): a) la formación y capacitación de los profesores, estudiantes y personal administrativo de las universidades; b) el desarrollo de los materiales educativos; c) la infraestructura física y tecnológica en las organizaciones e instituciones educativas, incluso, sus planes de desarrollo y; d) la reconsideración del sentido alusivo a la modalidad presencial, al considerar los beneficios que supone la reducción de los desplazamientos físicos y, el trabajo y estudio en los sitios donde los sujetos habitan o laboran.

El diagnóstico al que se refiere el presente proveerá elementos cuantitativos y cualitativos para la toma de decisiones (corto plazo) sobre la enseñanza-aprendizaje y gestión académica-administrativa, dependiente en la tecnología que, según la información gubernamental e institucional (UAEMéx), significa un hito —antes y después— regional, nacional e internacionalmente, de allí su pertinencia en el 1er Congreso de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y Cultura.

Referencias

- APS U Chile (2020). *Quinto seminario APS y Covid19*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mdGx-XCeObo>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (17 de abril de 2020). *Sugerencias para mantener los servicios educativos curriculares durante la etapa de emergencia sanitaria provocada por el COVID-19*. <http://www.anui.es.mx/media/docs/avisos/pdf/200417111353Sugerencias+para+mantener+los+servicios+educativos.pdf>

- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (20 de noviembre de 2020). *La educación superior durante la COVID.19. Síntesis de resultados de la primera y segunda encuestas*. https://www.ses.unam.mx/curso2020/materiales/Sesion9/Valls2020_PresentacionCIXIV_S9.pdf
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (2018). Situación actual de la educación superior; Gestión del cambio. Objetivos estratégicos. Visión y acción 2030. Propuesta de la ANUIES para renovar la educación superior en México. *Diseño y concertación de políticas públicas para impulsar el cambio institucional*. http://www.anui.es.mx/media/docs/avisos/pdf/VISION_Y_ACCION_2030.pdf
- Asociación de Internet MX; The Competitive Intelligence Unit (mayo de 2021). 17° *Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2021* [Archivo PDF] <https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/17%C2%B0%20Estudio%20sobre%20los%20Habitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Me%CC%81xico%202021%20v15%20Publica.pdf>
- Camacho, B y Quemain, M. A. (27 de abril de 2020). Primer movimiento. [Transmisión de radio]. Radio UNAM. https://www.radio.unam.mx//programa_unam/primer-movimiento/
- Gobierno de México. (2020). *Plan de estudios*. <https://prepaenlinea.sep.gob.mx/nuestro-programa/plan-de-estudios/>
- Habermas, J. (1993). Ciencia y técnica como <<Ideología>>. *Ciencia y técnica como <<ideología>>*, (pp.53-108). Red Editorial Iberoamericana.
- Habermas, J. (2001). Introducción. Accesos a la problemática de la racionalidad. *Teoría de la acción comunicativa*, I. Racionalidad de la acción y racionalización social, 15-192. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020). *Panorama sociodemográfico de México 2020*. Disponibilidad de Tlc y Características educativas, 2020. Aguascalientes: México. https://www.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825197711.p%CC%81xico%202020
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020) *Viviendas por Bienes y Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) que disponen, 2010 y 2020*. https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/ccpv/2020/doc/cpv2020_pres_res_mex.pdf
- Laredo Argumosa, A. (13 de septiembre de 2020). *Educación superior en México*. ICEX España Exportación e Inversiones; Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en México. https://www.icex.es/icex/wcm/idc/groups/public/documents/documento/mdiw/odyy/~edisp/doc2020862337.pdf?utm_source=RSS=ICEX.es=15-10-2020=Ficha%20sector.%20Educaci%C3%B3n%20superior%20en%20M%C3%A9xico%202020
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2010). Acuerdo de cooperación México-OCDE para mejorar la calidad de la educación de las escuelas mexicanas. *Mejorar las escuelas: Estrategia para la acción en México*. <https://www.oecd.org/education/school/46216786.pdf>

- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Agenda 2030*. <https://www.onu.org.mx/agenda-2030/>
- Politzer, G. (2004). *Principios elementales de filosofía*, 71-93. http://resistir.info/livros/politzer_principios_elementales_de_filosofia.pdf(Obra original publicada en 1946)
- Radl Philipp, R. Ma. (1998). La teoría del actuar comunicativo de Jürgen Habermas: un marco para el análisis de las condiciones socializadoras en las sociedades modernas. *Infoamérica. Revista Iberoamericana de comunicación*, (56),103-123. <https://ddd.uab.cat/pub/papers/02102862n56/02102862n56p103.pdf>
- Real Academia de la Lengua Española (s.f.). *¿Se escribe «estado» o «Estado»?* Dudas rápidas. Recuperado el jueves 3 de marzo de 2022. <https://www.rae.es/duda-linguistica/se-escribe-estado-o-estado#:~:text=La%20voz%20estado%20se%20escribe,min%C3%BAscula%3A%20el%20estado%20de%20Texas>.
- Rodríguez, P. G. (1999). Conocer y entender. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XXIX(1),5-15. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27029101.pdf>
- Román, J.A. (26 de abril de 2020). Universidades no estaban listas para clases en línea “de golpe”: UAQ. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/ultimas/sociedad/2020/04/26/universidades-no-estaban-listas-para-clases-en-linea-201cde-golpe201d-uaq-6434.html>
- Sangrà, A. y González Sanmmamed, M. (2004). *La transformación de las universidades: a través de las Tic: discursos y prácticas*. UOC. http://cmap.upb.edu.co/rid=1202335234265_1413913871_508/La%2520transformaci%25C3%25B3n.pdf
- Torres V, S. y Barona R, C. & García Ponce de León, O. (enero de 2010). Infraestructura tecnología y apropiación de las TIC en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos: Estudio de caso. *Perfiles educativos*, 105-127. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982010000100006
- Universidad Autónoma del Estado de México (2020). *Agenda Estadística de la UAEMéx 2019-2020*. <http://planeacion.uaemex.mx/docs/AE/2020/AE2020.pdf>
- Universidad Autónoma del Estado de México (2017). *Agenda Estadística de la UAEMéx 2017*. <http://web.uaemex.mx/universidatos/AE2017.pdf>
- Universidad Autónoma del Estado de México (2021a). *Capacitación y actualización docente*. 1er Informe Anual de Actividades, UAEMéx, Recuperado el 10 de febrero de 2021. https://www.uaemex.mx/images/pdf/1erinforme2125/Primer_Informe_CEBD.pdf
- Universidad Autónoma del Estado de México (2021b). *Cuarto informe anual de actividades de la universidad*. https://www.uaemex.mx/images/4informe1721/pdf/Cuarto_Informe_17-21.pdf
- Universidad Autónoma del Estado de México (2021). *Plan Rector de Desarrollo Institucional 2021-2025*. Toluca, México, México http://planeacion.uaemex.mx/docs/PRDI_2021-2025.pdf
- Universidad Autónoma del Estado de México (2021). Uso de ambientes virtuales y TIC. Matrícula. En Plan Rector de Desarrollo Institucional 2021–2025. <http://web.uaemex.mx/universidatos/AE2017.pdf>PRDI 2021 - 2025.

- Rodriguez Abitia, G. (16 de mayo de 2021). Pandemia acelera diez años el uso de tecnologías digitales. Boletín Universidad Nacional Autónoma de México–Dirección General de Comunicación Social, (419). https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_419.html#:~:text=La%20emergencia%20sanitaria%20nos%20permi%20ti%C3%B3,en%20%C3%ADnea%2C%20no%20fue%20opcional.
- UNESCO (5 de julio del 2020). *¿Cómo estás aprendiendo durante la pandemia de COVID-19?* <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>
- UNESCO (20 de abril de 2020). *Eliminar los obstáculos del aprendizaje a distancia*. <https://es.unesco.org/news/eliminar-obstaculos-del-aprendizaje-distancia>
- UNESCO (14 de abril de 2020). *Informe del IESLAC analiza los impactos del COVID-19 y ofrece recomendaciones a gobiernos e instituciones de Educación Superior*. <http://www.iesalc.unesco.org/2020/04/14/iesalc-insta-a-los-estados-a-asegurar-el-derecho-a-la-educacion-superior-en-igualdad-de-oportunidades-ante-el-covid-19/>
- Villela Cortés, F. y Contreras Islas, D.S. (2021). La brecha digital como una nueva capa de vulnerabilidad que afecta el acceso a la educación en México. *Academia y Virtualidad*, 14(1), 169–187. <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/5395>
- Zarza D, M. P. (2017). Plan de Desarrollo 2017-2021. Trasciende Facultad de Arquitectura y Diseño UAEM. <Http://www.faduaemex.org.mx/PD-FAD-2017-2021.pdf>
- Zikmund, W. G. (1998). Muestreo y trabajo de campo. *Investigación de mercados*, 413-467 (6.a Ed.). Prentice-Hall Hispanoamericana.

Notas

- [1] En alusión a la problemática brecha digital, INEGI dispuso datos en el año 2020, considerados en su momento por los autores de la presente colaboración; se incluyen en el actual al tomar en cuenta la relevancia, aun cuando no están disponibles en la red: según el Censo de Población 2020, mientras que en casi nueve de cada diez casas-habitación dispone un teléfono móvil (88.8%), en poco más de la mitad se dispone del servicio de conexión a internet (56.2%); menor es la cantidad donde hay disponibilidad de ordenadores (40.6%) y alguna línea telefónica fija (46.5%) (INEGI, 2020).
- [2] La voz estado será escrita con mayúscula, la inicial, considerando los usos y las costumbres relacionadas con el registro del apelativo, aun cuando requiere el uso de las minúsculas, al referirse a una de las entidades que conforman al estado federal (México) (Diccionario de la Real Academia Española, s.f.).
- [3] Convocatoria 2021, UAEMéx.
- [4] Oferta Educativa 2021, UAEMéx.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

***María de Lourdes Elizabeth Ortega-Terrón**

Doctora en Educación por la Escuela Libre de Ciencias Políticas y Administración Pública de Oriente, profesora en la Facultad de Arquitectura y Diseño, y jefa del departamento de Seguimiento y Evaluación de Doctorados (DISEEA) (Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados), ambos en la UAEMéx.

Coautora de capítulos y artículos en revistas especializadas. Al respecto, las lecturas de publicaciones: En su totalidad, 260 (ResearchGate®)

Contacto: mdeortegat@uaemex.mx; mleot4@yahoo.com.mx

****Liliana Romero Guzmán**

Arquitecta titulada con Mención Honorífica por la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx); Maestra en Ciencias en Diseño Ambiental de Edificaciones por la Escuela Galesa de Arquitectura de la Universidad de Cardiff, Reino Unido y Doctora en Diseño por la UAEMéx. Actualmente es Profesora de Tiempo Completo de la FAD, UAEM. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), nivel I. Cuenta con perfil PRODEP. Líder del Cuerpo Académico Consolidado “Estudios Urbanos y Arquitectónicos” de la FAD, UAEM. Ha participado como colaboradora en proyectos de investigación financiados por CONACYT y por la Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados de la UAEM. Ha sido miembro de la Comisión Dictaminadora del SNI, CONACYT y de la Comisión Dictaminadora de Proyectos de Investigación del Consejo Mexiquense de Ciencia y Tecnología (COMECYT). Ha dictaminado artículos de investigación para revistas indexadas como: la revista AGUA Y TERRITORIO, revista ESTOA, revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA. Es directora editorial de la revista especializada LEGADO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO de la FAD, UAEMéx, indexada en: LATINDEX, CLASE, REDALYC, CIRC, MIAR, ERIHPLUS, DOAJ, CONACYT, EBSCO, PKP y ACTUALIDAD IBEROAMERICANA, y forma parte de la Asociación de Revistas Latinoamericanas de Arquitectura (ARLA).

Contacto: lromerog@uaemex.mx, arq_lilianarg@hotmail.com

*****Enrique Aguirre-Hall**

Doctor en Ciencias Sociales (Educación y Cultura) por la UAEMéx, profesor de carrera en la Facultad de Arquitectura y Diseño, en los niveles estudios profesionales y avanzados, y coordinador con los programas mixtos y no escolarizados, en la Dirección de Educación Continua y a Distancia, ambos en la UAEMéx.

Coautor de capítulos y artículos en revistas especializadas. Al respecto, las lecturas de publicaciones: En su totalidad, 465 (145, texto completo, y 320, de otro tipo {ResearchGate®}); las menciones registradas en Academia <academia.edu>: 3 574, al jueves 5 de mayo de 2022.

Contacto: eaguirreh@uaemex.mx; enriqueaguirrehall@gmail.com



Autora: Paulina Ramirez Olivas

La frontera arbitraria en DeLIMITations de los artistas Marcos Ramírez ERRE y David Taylor

Olivia del Pilar Rivero De la Garza^[1]

Resumen

En el siguiente texto reflexiono en torno a la arbitrariedad en la conformación de las fronteras, desde el surgimiento de los países como los concebimos actualmente, tras su transformación de Estados absolutistas en Estadosnación. Destaco el fenómeno ocurrido en los límites entre México y los Estados Unidos durante el primer cuarto del siglo XIX, a partir de la instalación en sitio y serie fotográfica *DeLIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexico Border*, de Marcos Ramírez ERRE y David Taylor, la cual plantea la reconstrucción-deconstrucción del territorio y el concepto de identidad entre quien reside, quien llega y quienes están separados por una *línea estrictamente imaginaria* que es vivida como una herida, un hecho traumático que se ritualiza a través del arte.

Palabras clave: Frontera, confín, delimitación, ilegal, indocumentado.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Introducción

How could I come from a nation? How can a human being come from a concept? It's a question that has been bothering me for going on two decades ... I have learned to speak of countries as if they were eternal, singular, naturally occurring things, but I wondered: to say that I came from a country suggested that the country was an absolute, some fixed point in place in time, a constant thing, but was it? ... What we call countries are various expressions of Sovereign Statehood, an idea that came into fashion only 400 years ago ... History was real, cultures were real, but countries were invented ... [¿Cómo podría provenir de una nación? ¿Cómo puede un ser humano provenir de un concepto? Es una pregunta que me ha inquietado desde hace dos décadas ... He aprendido a hablar de los países como si fueran eternos, singulares, naturales, pero me preguntaba: decir que vengo de un país sugería que el país era un absoluto, un punto fijo en un lugar y tiempo, una constante, sin embargo, ¿lo era? ... Aquello que llamamos países son diversas expresiones de Estados Soberanos, una idea que se puso de moda hace apenas 400 años ... La historia fue real, las culturas lo fueron, pero los países fueron inventados] (Selasi, 2014, 1m37s-3m5s)

El siguiente texto parte de la premisa de que la frontera es un hecho artificial, no subyacente al surgimiento de los países, ni existente de forma geográfica como lo señala la escritora Taiye Selasi al decir que los países son hechos inventados y, por consecuencia, la invención alcanza a sus fronteras. Desde este punto de vista, el presente escrito se basa en la idea de frontera nacida del derrocamiento de los Estados absolutistas y su tránsito a los Estadosnación, como lo analiza Roxana Rodríguez (2014). Reviso la relación especialmente convulsa con la *frontera* en los linderos entre México y los Estados Unidos. En ese límite, su presencia ha sido motivo de conflicto desde muy temprano en la conformación de ambos países (tras sus independencias y sus relaciones en la primera mitad del siglo XIX).

Los fenómenos de reordenamiento territorial que se dieron en la parte norte del continente americano devinieron de una política expansionista estadounidense ocurrida durante los primeros años del siglo XIX. Como lo establece Rodríguez (2014), su gobierno: “compra” o “intercambia” territorios con los imperios colonialistas europeos (ingleses, españoles, france-

ses) y con sus vecinos del sur (México). Se firman tratados específicos que aluden a la actual conformación geopolítica de Norteamérica.” (2014, p.8). En ese contexto resaltan dos convenios: el Tratado de Guadalupe-Hidalgo y el Tratado de la Mesilla. Aunque otros factores que determinaron la configuración de aquella frontera fueron la independencia de México y la independencia de Texas del naciente Estado.

Cito el Tratado de Guadalupe-Hidalgo en la mirada de dos artistas y una colaboración: Marcos Ramírez ERRE, David Taylor[2], y la instalación en sitio y serie fotográfica *DeLIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexico Border*. A partir de esta obra, señalo el cambio que ha sufrido el concepto de frontera entre ambos países, como un hecho aceptado al principio de la relación, y las tensiones políticas ocurridas cuando la frontera se diluyó con la Intervención estadounidense (1846-1848). En virtud de esta idea, resalta lo dicho por Selasi al señalar que el concepto de país representa poder menor o mayor. Selasi, que se define como “local” de diversos territorios, lo especifica en los siguientes términos:

Culture exists in community, and community exists in context ... What I'm questioning is primacy. All those introductions on tour began with reference to Nation, as if knowing what country, I came from would tell my audience who I was. What are we really seeking, though, when we ask where someone comes from? And what are we really seeing when we hear an answer? Here's one possibility: basically, countries represent power. Where are you from? Mexico, Poland, Bangladesh, less power. America, Germany, Japan, more power. China, Russia, ambiguous. It's possible that without realizing it, we're playing a power game, especially in the context of multi-ethnic countries. As any recent immigrant knows, the question «Where are you from?», or «Where are you really from?», is often code for «Why are you here?»
[La cultura existe en comunidad, y la comunidad existe en contexto ... Lo que cuestiono es la primacía. Todas esas presentaciones en la gira comenzaron refiriéndose a la nación, como si el saber de qué país provenía podría decirle algo sobre mi personalidad a la audiencia. Sin embargo, que es lo que realmente buscamos al preguntar de dónde viene alguien, y qué es lo que realmente vemos al escuchar su respuesta. Existe esta posibilidad: básicamente, los países representan poder. “¿De dónde eres?” México, Polonia, Bangladesh, menor poder. Esta-

dos Unidos, Alemania, Japón, mayor poder. China, Rusia, ambiguo. Es posible que, sin darnos cuenta de esto, estemos jugando un juego de poder, especialmente en el contexto de países multiculturales. Como cualquier nuevo inmigrante lo sabe, la pregunta “¿de dónde eres)”, o “¿de dónde eres realmente?”, siempre es un código para el “¿por qué estás aquí?”] (Selasi, 2014, 12m34s-15m55s)

A partir de estas premisas, puede argüirse que, desde un principio, la relación entre México y los Estados Unidos se ha basado en un mecanismo de poder mayor-menor o de codependencia-interdependencia, y que la frontera solo ha sido factible debido a la manifestación del poder del dominante sobre el dominado, el cual tuvo que aceptar los límites fronterizos que señala el primero. Estos bordes han quedado estipulados en tratados firmados por ambas partes como acuerdos no consensuados con los habitantes de los territorios repartidos casi siempre de manera arbitraria, ya sea mediante mecanismos coercitivos de carácter económico o político o a través de conflictos bélicos, como lo fue el caso del Tratado de Guadalupe-Hidalgo, y el hecho de que, en la actualidad, muchos mexicanos sigan cuestionándose la pérdida de aquel añejo territorio.

Lo anterior ayuda al estudio de la obra DeLIMITations..., como testimonio visual ahistórico enfocado en desentrañar temas históricos, que mediante su materialización concita al análisis de la cuestión *¿por qué estás aquí?*, señalada por Selasi, la cual, por otra parte, es una de las preguntas más trascendentales sobre lo que significan la frontera y la otredad. Cuando alguien cruza la línea que divide a dos países, no siendo residente de aquel lado al que acaba de atravesar, la autoridad a cargo (propietaria/residente) del territorio al que ha arribado, suele cuestionar el motivo de su llegada, más allá de si esa pregunta tiene un carácter intimidatorio o administrativo (por lo general, la pregunta implica un grado de intimidación). En gran medida, se supone que deberá mostrar algún documento que lo acredite para ejercer con libertad el acto de *cruce*.

Michel Agier (2015) apunta a que vivimos rodeados de fronteras y nunca paramos de cruzarlas, no solo son un lugar, sino también son situaciones que ritualizan la relación que se establece con esa otra persona: “...in this sense we always need it; still more, its existence is a given fact. Besides, as we shall go on to see, the border always functions with mediations such as

tutelary and protective divinities bearers or translators.” [...en este sentido, siempre la necesitamos [la relación]: más aún, su existencia es un hecho dado. Además, como veremos más adelante, la frontera siempre funciona con mediaciones como portadoras o traductoras de divinidades tutelares y protectoras.] (2015, p.7). Esos traductores, ayudan a la gente desconocida a transitar en ese espacio incierto o situación-instante “límite”.

La pregunta del *¿por qué estás aquí?* conlleva a la realización de un acto ritual entre quien cuestiona y quien llega. Por eso, la interrogante inicial de este texto inquiriere a la arbitrariedad con la que han sido designadas las fronteras –a partir del nacimiento de nuevos países separados de los Estados absolutistas, en especial lo ocurrido entre México y los Estados Unidos de Norteamérica–, y su influencia en el concepto de identidad entre quien reside, quien llega y quienes solo pueden estar separados por una *línea estrictamente imaginaria*, como ocurre en la instalación que se analiza en el presente texto.

La premisa parte de la idea de que la frontera es un acto protocolar que responde a componentes político-ideológicos y que, en casos como el sucedido entre México y los Estados Unidos[3], es el resultado de un proceso abierto, en constante reconfiguración que, no obstante, genera escisiones en los grupos poblacionales que viven en las márgenes, pero también en aquellos que han dotado de cargas simbólicas (pasadas y presentes) a la frontera.

Para analizar esta premisa, acudo a la pieza artística *DeLIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexico Border*, al desarrollar la idea de una frontera *ultrajada*, vista a partir de la intervención artística y de los elementos simbólicos que utilizaron los autores para hablar de la frontera, a la que llaman a la vez *delimitación* y *límite*. Posteriormente, reflexiono sobre lo horizontal y lo vertical al hablar de frontera, la contrapongo con el término confín y la connotación que tiene en cada caso: ¿en qué difiere la frontera vertical de la horizontal? ¿Cuáles son las relaciones de poder que prevalecen en cada caso? Concluyo a propósito de las características del caso que me ocupa, a través de esta intervención que revive una vieja herida y cuál ha sido la función de esta intervención artística como vehículo de sanación de un conflicto añejo e irresoluto.

La frágil frontera ultrajada, vista desde los ojo de la intervención artística

Espero que el día llegue, en el que todas la naciones indígenas salgan de las reservaciones que los confinan y puedan abrazar de nuevo todo este universo como suyo. | Que los modernos y futuros mexicanos puedan venir sin restricciones a conocer una parte de la tierra que también es suya, reafirmado legado de su pasado histórico. | Que nos sentemos a la mesa todos como lo que somos... como iguales en nuestra diversidad. | Mientras esto sucede, procuremos no olvidar que estamos acá solo de paso, todos reunidos en esta hermosa esfera de agua y barro. | Y por último no olvidemos... que afortunada o desafortunadamente (como usted lo quiera ver) las fronteras... como la vida misma, tienen fecha de caducidad. | Salgan a ver su tierra. Mientras tanto... nosotros continuamos. (Ramírez ERRE & Taylor, 2014b)

En 1821, la frontera que separaba a México de los Estados Unidos comprendía un mayor territorio del que divide a ambas naciones hoy en día, esos linderos habían sido consignados desde 1819 en el Tratado de amistad, arreglo de diferencias y límites entre S. M. Católica y los Estados-Unidos de América, mejor conocido como Tratado Adams/Onís (Carmona Dávila, 2021), cuando aún no se había consumado la independencia de México y era un lindero determinado entre la Corona española y los Estados Unidos, un país mucho menos extenso que aquel que peleó contra México independiente varias décadas después. Hacia 1819, el Tratado Adams/Onís señalaba la frontera entre la Nueva España y el naciente Estados Unidos de América. El acuerdo fue respetado tras la independencia de México en 1821: “... pero ninguno de los dos países pudo realizar un trazado fisco [sic] marcando la frontera con excepción de una pequeña sección de la misma al sur del rio [sic] Roxo, hoy nombrado Red River.” (Ramírez ERRE & Taylor, 2014b)

Ese hecho histórico sirvió como punto de partida para Marcos Ramírez ERRE y David Taylor, quienes colocaron cuarenta y siete mojoneas a lo largo de aquella frontera que dividió a ambos países entre 1821 y 1846, fecha del inicio de la llamada Intervención estadounidense en México, la cual concluyó con la firma del Tratado de Guadalupe-Hidalgo. Al respecto, la escritora y feminista chicana Gloria Anzaldúa explicó que, en la primera década del siglo XIX, un creciente número de ciudadanos estadounidenses

comenzó a poblar Texas, cuando todavía era un territorio mexicano[4], Anzaldúa también expuso que estos habitantes:

...gradualmente expulsaron a los *tejanos* (tejanos nativos de origen mexicano) de sus tierras, cometiendo todo tipo de atrocidades contra ellos. Su invasión ilegal obligó a México a entrar en guerra para conservar su territorio de Texas. La batalla de El Álamo, en la que los mexicanos derrotaron a los blancos, se convirtió, para estos, en un símbolo de la cobardía y el carácter malvado de los mexicanos. Se convirtió en un símbolo que legitimó la apropiación imperialista blanca, y sigue siéndolo. Con la captura del general Santa Anna en 1836, Texas se convirtió en una *republic*. Los *tejanos* perdieron su tierra y, de la noche a la mañana, se convirtieron en extranjeros. (Anzaldúa, 2012, p.46)



Imagen 1. Mapa antiguo de México
©Marcos Ramírez ERRE y David Taylor. Cortesía de los artistas



Imagen 2. Ubicación de las 47 mojoneras
©Marcos Ramírez ERRE y David Taylor. Cortesía de los artistas

El Tratado de Guadalupe-Hidalgo (Tratado de Paz, Amistad, Límites y Arreglo definitivo entre la República Mexicana y los Estados Unidos de América), puso fin a la guerra detonada en 1836 y agudizada con la independencia de Texas. A decir de Soberanes Fernández y Vega Gómez (1998): “Santa Anna firmó el tratado de Velasco (no ratificado por el gobierno mexicano) el 14 de mayo de 1836, en el cual reconocía la independencia de Texas y aseguraba su libertad.” (1998, pp.11–12)

Diez años después, y con la firma del Tratado de Guadalupe-Hidalgo, los 2.1 millones de kilómetros cedidos abarcaron: “California, Nevada, Utah, Nuevo México, Colorado, partes de Arizona, Wyoming, Kansas y Oklahoma, así como la anexión oficial de Texas, quedando la frontera internacional entre ambos países en el Río Bravo.” (1998, pp.11–12). A partir de esos hechos históricos y arreglos político-territoriales que reconfiguraron a los dos países divididos en vencedores y vencidos, Ramírez ERRE y Taylor exploraron el antiguo límite con la instalación en sitio y la serie fotográfica DeLIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexico Border, emprendiendo

un periplo a lo largo de la antigua línea fronteriza (Ramírez ERRE & Taylor, 2014a). En su blog (que funge como bitácora digital), fueron narrando su travesía, registraron tanto fotográficamente como en video y con notas de prensa la colocación de cada uno de los obeliscos de metal, coloquialmente conocidos como *mojoneras*. Luego de realizar dicha intervención, presentaron los resultados fotográficos en una exposición itinerante que ha visitado museos de los Estados Unidos y de México. La muestra es parte de la obra, el testimonio fotográfico del desplazamiento, un cuaderno del viaje, convirtiéndose en una pieza paralela tanto testimonial, como documental.



Imagen 3, 4 y 5. Mojoneras y trayecto. Fotografías de David Taylor
©Marcos Ramírez ERRE y David Taylor. Cortesía de los artistas



Esta obra fue parte de la bienal *SITElines.2014: Unsettled Landscapes*, que tuvo lugar en Santa Fe, California del 20 de julio de 2014 al 11 de enero de 2015 y que exploró el arte contemporáneo desde Nunavut, al norte de Canadá, a Tierra del Fuego, al sur de Argentina. La bienal abordó tres temas centrales en torno a la migración y al viaje: paisaje, territorio y comercio (SITE Santa Fe, 2014). A raíz de las temáticas propuestas, Marcos Ramírez ERRE y David Taylor proyectaron una obra que expresara una visión con-

temporánea de un territorio y de un paisaje largamente reintervenido por diversos individuos y colectividades a lo largo de un siglo y medio –uno que dejó de existir y que ninguno de los involucrados contemporáneos podría reproducir–.

Entre julio y agosto de 2014, los artistas iniciaron un recorrido con el que cruzaron de extremo a extremo los Estados Unidos. Fotografías, mapas antiguos, relatos, reflexiones como testigos y testimonios de su trabajo fueron compilados en su blog homónimo. Comenzaron en Brookings, Oregón, ciudad costera del Océano Pacífico, siguieron por California y atravesaron hacia el Golfo de México, concluyendo el recorrido en Port Arthur, Texas, abarcando 3 862 kilómetros, de costa a costa de la Unión Americana. La Oficina de Proyectos Culturales (OPC) localizada en Puerto Vallarta, México, hizo las siguientes acotaciones:

Las ciudades y pueblos a lo largo de la frontera histórica incluyen a Brookings, OR; New Pine Creek, CA; Denio, NV; McDermitt, NV; Jackpot, NV; Medicine Bow, WY; Leadville, CO; Cañon City, CO; Pueblo, CO; La Junta, CO; Syracuse, KS; Garden City, KS; Dodge City, KS; Texarkana, TX; Orange, TX; y Port Arthur, TX. (Oficina de Proyectos Culturales, 2017)

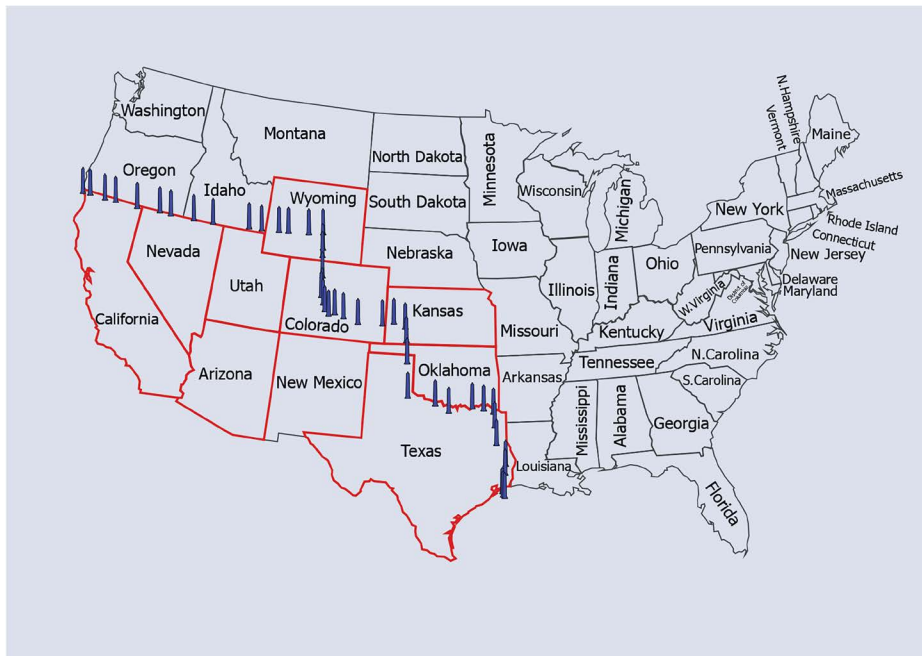


Imagen 6. Mapa de los Estados Unidos de América con marca de ruta.



Imagen 7. Reproducido de *Negociación de la frontera México-EUA* [Imagen] por Yavidaxiu, R. Sodro Cerdeño, M.J. Sierra Moncayo, 2010. Wikipedia (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=16055417>). CC BY-SA 3.0

Ambos artistas reconstruyeron la división como arqueólogos que desentrañan los vestigios de la población que habitó esos espacios antes de la partición de sus tierras. Para conseguir esa reconstrucción, se valieron de mapas y documentos de la época. Desde esa óptica, la intervención cumplió múltiples roles: fungió como revisión, exploración, documentación y homenaje de un pasado borrado en varios sentidos. Su trabajo-viaje fue documentado por José Inerzia, quien los acompañó en la caravana en la que se movieron por esa añeja línea fronteriza. La travesía de ERRE y Taylor partió de la pregunta: “*what would Mexico and the United States look like if that boundary had been fully realized?*” [¿cómo serían México y los Es-

tados Unidos si ese límite hubiera permanecido intacto?]) (Museum of Contemporary Art San Diego, 2016). Con esa cuestión en mente, manejaron una van que fungió como *camper* y como centro de operaciones. Aquella frontera de 1821 fue delimitada por cuarenta y siete estructuras de metal, con las que imitaron a las oficiales, erigidas en piedra o en metal que delimitan a ambas naciones.

Imagen 8. Van-camper del proyecto DeLIMITations. Fotografía de David Taylor ©Marcos Ramírez ERRE y David Taylor. Cortesía de los artistas



Esta obra reflexiona en torno a las fronteras como hechos arbitrarios, resultado de engranajes políticos que *construyen–destruyen-reconstruyen* líneas divisorias inicuas, disputas por terrenos que de la noche a la mañana convirtieron en ilegales a personas que solían transitar por la región como un hecho derivado de sus usos y costumbres. La Oficina de Proyectos Culturales define así dicha instalación:

La obra de Ramírez y Taylor cuestiona la inmutabilidad y permanencia de las fronteras en un momento en que las reivindicaciones territoriales se disputan en todo el mundo. Al hacer visibles el borde original, reconocen el territorio que México perdió y reclaman por el presente ... insisten en el reconocimiento de que Estados Unidos y México tienen una historia compleja y compartida... (Oficina de Proyectos Culturales, 2017)

Las mojoneras fueron colocadas con la ayuda de un Sistema de Posicionamiento Global (GPS), de Google Earth y de Google Maps, aunque Taylor señaló que las coordenadas no siempre fueron exactas pese a la tecnología: “*Nonetheless both historic and contemporary mapping tech have their limitations. Google Earth base imagery, coordinates and symbols don’t always synch up perfectly, and sometimes the correspondences are off by quite a bit...*” [No obstante, tanto la tecnología cartográfica histórica como la contemporánea tiene sus limitantes. Las imágenes base, las coordenadas y los símbolos de Google Earth no siempre se sincronizan a la perfección, y, algunas veces, las correspondencias se desvían un poco...] (Ramírez ERRE & Taylor, 2014a)

Las piezas son estructuras de poco más de dos metros de alto, de acero galvanizado calibre 20, unidas con láminas de metal y tornillos. Están grabadas con número consecutivo y las coordenadas en las que fueron colocadas[5], llevan inscrito el título de la intervención y la leyenda *Bina-tional Commission of Historical and Geographical Borders*, para hacerlas ver *oficiales* (Miranda, 2016).

Ramírez ERRE no pretendió hacer obeliscos tan sólidos como los del gobierno estadounidense (elaborados con hierro fundido), porque su intención era señalar la naturaleza “contingente” de las fronteras y su fragilidad (Ramírez ERRE & Taylor, 2014a). Desde su gestación, Marcos Ramírez supo que serían piezas semipermanentes que irían desapareciendo, como en efecto ha ocurrido por cuestiones aleatorias: clima, robo, reacciones de los pobladores, entre otras. Su carácter efímero y arbitrario es también parte inherente a la obra, características que han identificado a las fronteras a lo largo del tiempo. Ramírez ERRE dice que al construir se destruye. Le interesa pensar en torno a los muros como iconos de injusticia social (Bonansinga, 2014), probablemente por eso prefirió los obeliscos, con la intención de transparentar una línea que cambió de ubicación con suma fragilidad. Por su parte, David Taylor considera que las fronteras son invenciones recientes que sustituyeron a las zonas de tránsito entre dos realidades, dos historias. En ese sentido dice: “*You can’t understand the contemporary border unless you understand that there was a border that preceded it*”. [No puedes entender la frontera contemporánea sin entender que hubo una frontera que la precedió.] (Miranda, 2016)

¿Es la frontera un confín? Lo horizontal y lo vertical

El límite –o el confín–, en tanto que forma y fuerza simbólica, se articula según una doble modalidad ... Si, como se ha visto, una parte de la crítica poscolonial se concentra en la función «verticalizante» del límite como instancia de producción y de legitimación de la narrativa occidental sobre la «historia universal», otra parte de ella asume sin embargo como propio foco de investigación la función lato sensu «horizontal» del límite: entendido como operador de la configuración y compartimentación estatal-nacional del globo. (Fornari, 2017)

Las fronteras políticas exigen de los recién llegados el seguir normas con el fin de no convertirse en ilegales. De acuerdo con lo señalado por la historiadora estadounidense Aviva Chomsky, la ilegalidad es un hecho antinatural, construido a *posteriori* paralelamente a lo que se puede decir de estas demarcaciones:

When people say, “What part of ‘illegal’ don’t you understand?” they imply that they, in fact, understand everything about it. They take illegality to be self-evident: there’s a law, you break the law, that’s illegal. Obvious, right?

Actually, illegality is a lot more complicated than that. Laws are made and enforced by humans, in historical contexts, and for reasons. They change over time, and they are often created and modified to serve the interests of some groups—generally the powerful and privileged—over others.

[Cuando la gente dice, “¿qué parte no entiendes de “ilegal”?” de hecho, dan a entender que entiende todo al respecto. Considera a la ilegalidad como evidente: hay una ley, rompes la ley, eso es ilegal. Obvio, ¿cierto? En realidad, la ilegalidad es un poco más compleja que eso. Las leyes son hechas y aplicada por los seres humanos, en contextos históricos y por determinadas razones. Cambian a lo largo del tiempo y, por lo general, son creadas y modificadas para servir los intereses de algunos grupos sobre otros, generalmente los poderosos y privilegiados.] (Chomsky, 2014, p.1)

Con DeLIMITations..., los artistas transgredieron, cuestionaron y re-semantizaron las connotaciones sociales, políticas y administrativas que conlleva el *cruzar hacia el otro lado sin documentos*. Las mojoneras fueron colocadas en sitios que no significan más que el vestigio de una delimitación antigua. Estar de un lado o del otro resulta circunstancial, como la estrofa de la canción *Sin documentos* (2009) de Los Rodríguez, en que el vocalista pide que lo dejen atravesar el viento sin documentos (Calamaro, 1993/2010). En aquellos años del siglo XIX, la frontera México-Estados Unidos era un *confín* poco explorado, por lo que fue fácilmente “arrebata-da” al país, o al menos esa es la narrativa largamente repetida por un amplio sector de la población mexicana en la actualidad.

Emanuela Fornari aborda el estatuto epistemológico y ontológico del confín como categoría individual. Acudiendo al filósofo marxista francés Étienne Balibar, Fornari no hace distinción entre confín y frontera y señala que la noción de este límite está unida indisolublemente como concepto e imagen. A este respecto utiliza el término *más acá* tanto del concepto como de la imagen: “...que constituye la condición de posibilidad de toda definición, y que mantiene por ello mismo una relación insuperable con la propia idea de *lo pensable*”. (Fornari, 2017)

Por mi parte, considero el confín: *horos, finis, Grenze, border, boundary* (Fornari, 2017), como una frontera imaginaria más que político-económica, y comparto la propuesta de Fornari en torno a que el confín es un acto de institución que delimita la región de lo pensable o lo identificable, que hace una partición de lo universal. El confín define tanto al interno, como al externo, pero la frontera no solo lo define, sino que lo institucionaliza y lo oficializa. Si alguien quiere cruzar la línea fronteriza deberá probar que no representa riesgo para quien se encuentra del otro lado, tiene la legalidad para permanecer, representada por una suerte de agente aduanal, con potestades regulatorias específicas y sobre quien recae la responsabilidad de “salvaguardar en todo momento la integridad de los residentes”. Eso no necesariamente debe ocurrir con la concepción de confín. Si se piensa en Tierra del Fuego, que se ubica en el confín (*finisterre*) de Argentina, no se requiere ningún documento para ingresar a la región para los argentinos. Por el contrario, los extranjeros sí deberán mostrar algún instrumento de identidad, pero igual ocurriría si quisieran llegar a algún otro punto de la geografía argentina.

Los ejemplos de extranjería interna crecieron con la llegada del Covid-19. Al principio de la pandemia se desató una disputa entre Ciudad Ixtepec y Juchitán, Oaxaca, ya que los habitantes de la primera población acusaban a los segundos de propagar el contagio. A la entrada del poblado se hacía un cuestionario que determinaba si los recién llegados podían entrar, lo que demuestra cómo una línea territorial trastoca el imaginario de toda una comunidad (López Morales, 2020). En el siguiente apartado reflexionaré sobre la pandemia y las fronteras.

Así, de lo que hablo al atribuir una categoría al confín o a la frontera, es de su transformación en dispositivos de inclusión y exclusión, deseo de pertenencia y la selección de quienes tendrán el privilegio de ser parte de ese otro territorio. Más allá de la especificación semántica, ambos términos no son líneas en el mapa, sino que se convierten en elementos de apropiación espacial y simbólica (Fornari, 2017). Agier sugirió que la frontera ritualizaba la relación con los otros, a decir de Fornari, la relación se da al legitimar la apropiación espacial y simbólica. México perdió la mitad de su territorio, y es una herida que no ha cerrado, desde el punto de vista de los mexicanos: *“Ramirez says. “You are taught in school that there is this territory that was lost. But we don’t have a scar from that wound. So that’s the thing for both of us — let’s mark the wound, let’s make the scar.”* [Ramírez dice: “En la escuela te enseñan que se perdió este territorio. Pero no tenemos una cicatriz de esa herida. Esa fue la motivación para ambos –marquemos la herida, hagamos una cicatriz.”] (Miranda, 2016). A partir del enfoque de Ramírez ERRE, fue necesario marcar la herida, porque sin lesión no habría la posibilidad de inducir una cicatriz (llama herida a la delimitación impuesta con el tratado firmado al término de la guerra). La división imaginaria que Taylor y Ramírez ERRE abordan no podría ser reapropiada por los antiguos habitantes de aquel sitio, pero tal vez sus descendientes se adivinarían depositarios de aquellas tierras, ocurriendo una suerte de reapropiación simbólica.

Fornari habla de la duplicidad de las fronteras como forma de estructurar la universalidad del mundo. Dice también que, como institución, la única forma de democratizarla es deconstruirla, pero ¿cómo se puede deconstruir una institución que a la vez verticaliza las decisiones territoriales y horizontaliza la concepción del Estado nación? En este contexto, ¿cómo debería de consignarse la relectura de la frontera decimonónica que aborda la intervención DeLIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexi-

co Border? Al respecto, Balibar señala que las fronteras son instituciones históricas cuya definición jurídica y su función política da pie al tipo de trazado y de reconocimiento que se les asignará, pero en esa delimitación hay también un intercambio de otros elementos como: “...sus ritos y formalidades prescritas en puntos de pasaje determinados, [que] han sido ya transformadas muchas veces en el curso de la historia...”. (Balibar, 2005)

El límite del que hablan Ramírez ERRE y Taylor existió hace ya casi dos siglos y nunca fue demarcado de forma física, por lo que ninguno de los habitantes de ambos lados de aquella línea territorial vivió del mismo modo su delimitación, ocurrida antes de la derrota de México en la Intervención estadounidense. Sin embargo, en sus fronteras personales, sí lo hicieron habitantes de otros lugares del mundo occidental donde se vivía con la concepción de los nuevos Estadosnación (desde el siglo XIX). ¿No ocurrió en ese siglo el sueño de Simón Bolívar de conformar la Gran Colombia que abarcaría desde lo que hoy es Panamá y que llegaría al lindero con la actual Argentina? ¿No sucedió la oposición, de Francisco de Paula Santander y José de San Martín, a ese monumental proyecto de su personalísima utopía? ¿No fue el desenlace de aquella aventura el nacimiento de varios países inmediatamente después, algunos de los cuales conservaron en sus nombres la referencia a aquel sueño bolivariano?

Más que la intención de delimitar el territorio, la Intervención de Estados Unidos tuvo fines expansionistas. En el Tratado Adams/Onís firmado entre el Reino de España y Estados Unidos se consignaba la cesión de la Florida al país a cambio de que la monarquía española mantuviera el control sobre Texas, desde una fecha tan temprana ya existía el fantasma de la independencia del territorio[6]. Además, los Estados Unidos compraron la Luisiana a Francia, es decir, en el siglo XIX se encontraban en fase de acaparamiento territorial. En tales circunstancias, es posible que antes del conflicto bélico, hubieran aceptado la venta de los territorios disputados con México durante los dos años que ocurrió la Intervención.

Balibar (2005) apunta a que la materialización de las fronteras las convierte en instituciones. Las considera un mito de la política de los Estadosnación, de tipo contingente-temporal: “Todo aquí es histórico, hasta la misma configuración lineal de las fronteras trazadas sobre los mapas y, en la medida de lo posible, marcado sobre el terreno...” (2005, p.92). Concluye que su construcción mezcla el ejercicio del poder soberano y la designación bilateral de los territorios: “...de allí la atribución al Estado de un “derecho

de propiedad” eminente sobre las poblaciones o sobre sus movimientos...” (2005, p.92), negándoles la posibilidad de constituir los poderes políticos en torno al territorio que reconocen como propio, como en el Kurdistán dividido entre tres países y germen de grandes conflictos.

Al principio apunté que, como construcción arbitraria, a la frontera se le considera una institución más, a la que Balibar llama *institución-límite*, antinómica al concepto que la funda. De esta forma, sostiene que son “la condición absolutamente no democrática o “discrecional” de las instituciones democráticas.” (2005, p.92), más allá de las prácticas autoritarias que puedan ocurrir en sus límites, o de que haya países que no ejerzan ese tipo de prácticas. Propone la democratización de la frontera, aunque pareciera esa una antinomia más frente a la avalancha de evidencias que señalan el escaso interés por respetar los derechos de quienes deben cruzarlas –sin importar sus motivaciones–.

De forma análoga a esa idea, podría señalarse que DeLIMITations... funge como un acto ritual. Hoy en día existen personas viviendo a ambos lados de esa remota demarcación y la cruzan sin saber que en algún momento ahí estuvieron dos países coexistiendo –e inclusive tres–, no se delimitaron ni con muros, ni con patrullas, ni con personal que regulara la entrada y salida de personas. ¿Qué clase de rito es el que se desconoce, entonces? Como señalara Ramírez ERRE, es una herida para los mexicanos (sin cicatriz) y un símbolo de ausencia de memoria para los estadounidenses. Como lo advierte Silvia Nagy-Zekmi (2007), las sociedades vecinas habitan más allá de las fronteras, ella las ubica en medio de ciudades inclusive alejadas de aquellos límites geográficos, en los aeropuertos y otros sitios de tránsito: “Las fronteras son artefactos de la historia y están sujetas al cambio con el paso del tiempo así como lo está su significado.” (2007, p.541). La autora afirma que así es como la margen se convierte en una tierra de diáspora. Es en ese intercambio en el que los habitantes se hallan obligados a cambiar con ellas, acatar nuevas reglas, siendo objeto de explotación, privación de garantías individuales y que, finalmente, ocasionan la migración. (2007, p.541)

Como dice Rodríguez (2014), la categoría de frontera subjetiva no ocurre por la convivencia con otros, sino por agenciamientos políticos transformadores, a este hecho particular lo relaciona con una categoría relativa a su estudio de la frontera mexicoestadounidense: “...desde mi perspectiva es la más importante para entender fenómenos particulares de las zonas fronterizas, o para proponer políticas públicas y modelos de sociedades.” (2014, pp.11–12)

Conclusión

En las *Borderlands*
tú eres el campo de batalla
donde los enemigos son familia;
te sientes en casa, una fuereña,
se han resuelto las disputas fronterizas
el rebote de los tiros ha roto la tregua
estás herida, en combate perdida,
muerta, devolviendo el golpe; (*Vivir en las Borderlands significa que tú, fragmento*) (Anzaldúa, 2012, p.261)

Una de las fronteras más estudiadas es la que separa a México de los Estados Unidos. Hoy en día, identificamos la división por el Río Bravo (Río Grande) y por el muro fronterizo que abarca una vasta área de este lindero. Varios artistas han realizado obras en dicha barrera: desde performances, hasta la recolección de vestigios con los que han desarrollado sus propios trabajos, han intervenido directamente la reja que separa los dos territorios, como lo concibió Ana Teresa Fernández con *Borrando la frontera/ Erasing the Border* (2011) –pieza consistente en pintar el muro rojo de azul cielo–, o el músico Glenn Weyant con *Sounds of the Border: Playing the Wall* (obra en progreso desde 2006) (2017) con la que toca distintos barrotes en homenaje de cada una de las personas migrantes que han muerto durante el año previo en su intento por cruzar “al otro lado”.

La frontera actual entre los dos países tiene 172 años de existencia, pero con menos de dos siglos, se ha convertido a en uno de los sitios de conflicto más profundos a nivel mundial, aunque con esto no quiero decir que a partir de 1848 se originaron todos los problemas que se viven hoy en día. Como lo apuntara Aviva Chomsky, el proceso ocurrió a lo largo de casi un siglo, y su mayor desafío lo vivió a partir del fin del *Programa Bracero*, que permaneció vigente entre 1942 y 1962 y que concluyó al poner en evidencia la violación de los derechos humanos de los trabajadores mexicanos en tránsito:

...the economic structures that relied on these workers didn't disappear, and neither did the workers; they just returned to the old, informal system. / But, suddenly, the old system became illegal. The

1965 immigration law, which coincided with the termination of the Bracero Program, responded to the domestic and international movements for racial equality by getting rid of the racial and national quota system that had prevailed until then. It gave every country an equal quota. And it included the countries of the Western Hemisphere for the first time, considering Mexicans as potential immigrants rather than just exploitable workers. [...las estructuras económicas de las que dependían estos trabajadores no desaparecieron, ni tampoco los trabajadores, simplemente volvieron al sistema antiguo e informal. / Pero repentinamente, el viejo sistema se volvió ilegal. La ley de inmigración de 1964, que coincidió con la terminación del Programa Bracero, respondió a movimientos domésticos e internacionales a favor de la igualdad racial, al deshacerse del sistema de cuotas raciales y nacionales que había prevalecido hasta entonces. Esto le dio a cada país una cuota igual. Por primera vez incluyó a países del hemisferio occidental, considerando a los mexicanos como inmigrantes potenciales, en vez de simples trabajadores explotables.] (Chomsky, 2014, p.11)

En la actualidad, se asume que la relación entre ambos lados de la frontera es más añeja y que el límite no es tan joven, por eso una pieza como DeLIMITations..., ofrece un espacio de deliberación forzosa en torno a la arbitrariedad de este concepto y los esfuerzos que se hacen para romper con el inequitativo sistema que vuelve ilegal al que está del otro lado de una demarcación (en cualquier lugar del mundo). Sería incorrecto concluir sin dedicar unas líneas a la actual crisis humanitaria que se vive en el límite entre México y Estados Unidos. Un trance que demuestra que sigue siendo un lindero traumático, una herida actual y no añeja, aunque sí derivada de una conformación sociohistórica compleja –como lo son las divisiones en papel–.

Aunque de ningún modo esta crisis es nueva, los políticos repiten que es un tema cíclico, pero durante la presidencia estadounidense de Donald Trump, los menores no acompañados o separados de sus padres fueron utilizados como moneda de cambio: niños en jaulas, lanzados al otro lado de la frontera, menores expulsados a ninguna parte (a México, pero sin sus familiares), infantes sin padres en el suelo estadounidense, anónimos, sin pasado y con un futuro incierto porque sigue sin decidirse cuál será su estatus legal final.



Imagen 9. *Última mojonera (ruinas de un antiguo artillero). Fotografía de David Taylor*

©Marcos Ramírez ERRE y David Taylor. Cortesía de los artistas

Este fenómeno se volvió un caldo de cultivo para una reconfiguración de lo imposible, como si antes hubiera sido posible pensar en la frontera apartada del impresentable ajedrez político imperialista mundial, de Haití a Siria, y de Namibia a Ucrania. Tanto los gobiernos que los expulsan, como las grandes potencias en todo el mundo son responsables del abuso de los niños y de su objetualización. El límite al que los han confinado no deriva de una frontera histórica, política o física, sino de una barrera humana e ideológica, el reclamo al imperialista sobre el despojo de la identidad. ¿DELIMITations... podría servir como un catalizador para estos migrantes en tránsito permanente hacia la nada? Hoy en día se suma un fenómeno más: la pandemia producto del coronavirus. A este respecto, el filósofo surcoreano Byung-Chul Han diría:

...En medio de esta sociedad tan debilitada inmunológicamente a causa del capitalismo global irrumpe de pronto el virus ... volvemos a erigir umbrales inmunológicos y a cerrar fronteras. El enemigo ha vuelto. Ya no guerreamos contra nosotros mismos, sino contra el enemigo invisible que viene de fuera. El pánico desmedido en vista del virus es

una reacción inmunitaria social, e incluso global, al nuevo enemigo. La reacción inmunitaria es tan violenta porque hemos vivido durante mucho tiempo en una sociedad sin enemigos, en una sociedad de la positividad, y ahora el virus se percibe como un terror permanente. (Han, 2020)

El coronavirus puso sobre la mesa el asunto de la migración, fronteras cerradas inclusive de países que solían prodigarse solidaridad, como los que integran la Unión Europea, aunque Han considera que esto no es tan añejo, al decir que vivíamos en una “sociedad de la positividad” y que el coronavirus cambió esto. Si ignoráramos la tensión previa derivada de la pandemia, bastaría recordar la recurrente llegada de caravanas migrantes a México, o el desplazamiento por motivos de guerra y pobreza de pobladores de África hacia Europa, de sirios hacia Grecia o Turquía, o la diáspora de venezolanos y nicaragüenses hacia otros países de América Latina.

Berrod y Bruyas abordan el cierre de las fronteras, a partir de un pasaje de Montaigne, cuando viajaba durante una pandemia por una Europa sin la idea contemporánea de frontera. Montaigne narró que la plaga se convirtió en un límite más infranqueable que las barreras naturales o artificiales que halló en su periplo (Berrod & Bruyas, 2020). El surgimiento de la Unión Europea ha visto en esta pandemia su mayor reto: “*s’est construite sur l’utopie de la disparition des frontières; elle a œuvré pour leur dévaluation progressive*”. [se construyó sobre la utopía de la desaparición de las fronteras, trabajando por su devaluación progresiva.] (Berrod & Bruyas, 2020). Quizá en ninguna otra parte del mundo el concepto y la materialización de la arbitrariedad fronteriza fue puesto a prueba más claramente como en esa región, por su modelo ideal que ya había sido trastocado con la llegada masiva de inmigrantes de la guerra –más entre imperialistas que entre los habitantes de los países arrasados–, el hambre y el rompimiento británico que resultó del Brexit.

El origen de los neonacionalismos, populismos disfrazados de progreso, convocan cada vez más al cierre de los países dentro de sí mismos, sobre todo a partir de esta pandemia. Como parte de las paradojas crecientes, el coronavirus ha provocado restricciones inversas, como en el estado fronterizo de Tamaulipas, cuando comenzó a aplicar controles en sus aduanas para impedir el cruce de estadounidenses a su territorio, considerando que El Paso, Texas, era una de las ciudades más afectadas por la

enfermedad (Valdés, 2020). Se suma un elemento más, la militarización de las divisiones entre países ha aumentado las tensiones en aquellos territorios. La militarización se incrementó a partir de 2015, a raíz de los hechos migratorios que antes señalé. Pero el rearme de los límites entre naciones, o entre continentes, supone no solo hechos de carácter punitivo, sino una industria que enriquece tanto a empresas militares y de seguridad, como a Estados poderosos que buscan fortificar sus linderos. Ni siquiera la crisis económica vislumbra que esa industria vaya a disminuir su vitalidad. Sobre esto, Mark Akkerman comenta:

Una gran variedad de empresas militares y de seguridad se han beneficiado considerablemente de esta situación y han intentado seguir ampliando su mercado mediante el cabildeo y el contacto con los responsables de las políticas y las autoridades de fronteras y migración, al representar a la migración como una amenaza a la seguridad, mientras que suministran armas y equipamiento para las guerras, la represión y las violaciones de los derechos humanos que causan el desplazamiento y la migración. (Akkerman, 2020, p.15)

La fórmula perversa que involucra armas y tránsito se ha vuelto más fuerte que nunca, ahora que entre Europa, Estados Unidos, Ucrania y Rusia se ponen a prueba aquellos conceptos anquilosados de migrante, refugiado y frontera, apuntados por Amis Abdelaaty: *“Many people have pointed out that European countries are treating Ukrainians better than other refugees. So why do countries welcome some refugees and shut others out?”* [Mucha gente ha señalado que los países europeos tratan mejor a los ucranianos que a otros refugiados. ¿Por qué los países dan la bienvenida a algunos refugiados y excluyen a otros?] (Abdelaaty, 2022)

Es en medio de esos acontecimientos que el análisis sobre las heridas pasadas –que continúan abiertas– resulta oportuno, pese a que hubiera parecido que la salida de Trump de la Casa Blanca actuaría como una liberación de tensiones, no solo entre ambos vecinos, sino entre los Estados Unidos y el resto del mundo, pero según Anzaldúa (2012):

La frontera entre Estados Unidos y México es una herida abierta donde el Tercer Mundo se araña contra el primero y sangra. Y antes de que se forme costra, vuelve la hemorragia, la savia vital de dos mun-

dos que se funde para formar un tercer país, una cultura de frontera. Las fronteras están diseñadas para definir los lugares que son seguros y los que no lo son, para distinguir el *us* (nosotros) del *them* (ellos). Una frontera es una línea divisoria, una fina raya a lo largo de un borde empinado. Un territorio fronterizo es un lugar vago e indefinido creado por el residuo emocional de una linde contra natura. Está en un estado constante de transición. Sus habitantes son los prohibidos y los *baneados*. (2012, p.42)

Tanto Anzaldúa, como Ramírez ERRE coinciden en que los mexicanos vivimos la frontera con los Estados Unidos como una lesión y un hecho traumático que debe ser ritualizado, es por eso por lo que la oferta de *De-LIMITations: A Survey of the 1821 United States-Mexico Border* ocurre a partir de la reconstrucción-deconstrucción del territorio. Marcos Ramírez ERRE manifestó que necesitaba caminar esa ruta, su *finisterre* particular. Quizá esa expiación le sirvió para ver(se) en un confín en el que no lo llamaran *ilegal*, porque poner un pie de un lado o del otro de esas cuarenta y siete mojoneras poco importaría en medio de un mundo tan preocupado por controlar a quien pasa, porque al fin de cuentas siempre preguntará: “*Why are you here?*”

Referencias

- Abdelaaty, L. [@LAbdelaaty]. (2022, marzo 7). *Many people have pointed out that European countries are treating Ucranians better than other refugees*. [Thread] Twitter. Recuperado el 8 de mayo de 2022. <https://twitter.com/LAbdelaaty/status/1500885565864042502>
- Agier, M. (2015). *Borderlands: Towards an Anthropology of the Cosmopolitan Condition*. Polity Press.
- Akkerman, M. (2020). *COVID-19 y políticas fronterizas* (Informe sobre las guerras de frontera Núm. 1; p. 28). Transnational Institute. <https://www.tni.org/es/publicacion/covid-19-y-politicas-fronterizas>
- Anzaldúa, G. (2012). *Borderlands / La frontera: The New Mestiza* (25 aniversario). Third Women Press.
- Art Sy. (s/f). *Marcos Ramírez ERRE* [Galería]. Art Sy. <https://www.artsy.net/artist/marcos-ramirez-erre>
- Balibar, É. (2005). Fronteras del mundo, fronteras de la política. *Alteridades*, 15(30), 87–96.

- Berrod, F., & Bruyas, P. (2020, marzo 29). *Union européenne : La frontière comme antidote à l'épidémie?* [Pública]. The Conversation. <https://theconversation.com/union-europeenne-la-frontiere-comme-antidote-a-lepidemie-134844>
- Bonansinga, K. (2014). *Curating at the Edge. Artists Respond to the U.S./Mexico Border* (1a.). University of Texas Press.
- Calamaro, A. (2010, marzo 26). Sin documentos Video musical. YouTube. En *Sin documentos*. Dro East West S.A; Warner Music Spain. (Trabajo original publicado en 1993) https://www.youtube.com/watch?v=BUKHMGiW_rYCarmona
- Dávila, D. (2021). *1819 Tratado de Adams-Onís. Tratado de amistad, arreglo de diferencias y límites entre S. M. C. y los Estados-Unidos de América. Hecho en Washington el 22 de Febrero de 1819. Notas instrucciones al Ministro de S. M. C. en los Estados-Unidos con relación al tratado anterior*. Washington Febrero 22 de 1819 [Histórica]. Memoria política de México. <https://www.memoriapoliticademexico.org/Textos/1Independencia/1819TAO.html>
- Chomsky, A. (2014). *UNDOCUMENTED. How Immigration Became Illegal* (1a.). Beacon Press.
- Fernández, A. T. (2011). *Borrando la frontera* [De artista]. Ana Teresa Fernández. <https://anateresafernandez.com/borrando-la-barda-tijuana-mexico/>
- Fornari, E. (2017). *Líneas de frontera. Filosofía y postcolonialismo* (1a.). Editorial Gedisa. Ebook.
- Han, B.-C. (2020, marzo 22). La emergencia viral y el mundo de mañana. Byung-Chul Han, el filósofo surcoreano que piensa desde Berlín. *El País*. <https://elpais.com/ideas/2020-03-21/la-emergencia-viral-y-el-mundo-de-manana-byung-chul-han-el-filosofo-surcoreano-que-piensa-desde-berlin.html>
- López Morales, A. (2020, julio 19). Ciudad Ixtepec prohíbe el paso a habitantes de Juchitán por miedo a contagios de Covid-19. *El Universal*. <https://oaxaca.eluniversal.com.mx/municipios/19-07-2020/ciudad-ixtepec-prohibe-el-paso-habitantes-de-juchitan-por-miedo-contagios-de>
- Miranda, C. E. (2016, julio 22). Why two artists surveyed the U.S.-Mexico border ... The one from 1821. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/arts/miranda/la-ca-cam-border-marcos-ramirez-david-taylor-20160715-snap-story.html>
- Museum of Contemporary Art San Diego. (2016). *DELIMITATIONS: A SURVEY OF THE 1821 UNITED STATES-MEXICO BORDER* [Museo]. Museum of Contemporary Art San Diego. <https://www.mcasd.org/exhibitions/delimitations-survey-1821-uni-tes-states-mexico-border>
- Nagy-Zekmi, S. (2007). Representaciones postcoloniales de la frontera. En M. Moraña & C. Jauregui (Eds.), *Colonialidad y crítica en América Latina*. Bases para un debate (1a., pp. 539–556). Universidad de las Américas, Puebla.
- Oficina de Proyectos Culturales. (2017). *DeLIMITations: Mapeo de la frontera de 1821 entre México y los Estados Unidos* [Gestoría cultural]. Oficina de Proyectos Culturales. <https://www.artsy.net/artist/marcos-ramirez-erre>

- Ramírez ERRE, M., & Taylor, D. (2014a, julio 21). Deviation and Drift [Publicación]. *Delimitations. A survey of the 1821 border between Mexico and the United States*. Tumblr. Recuperado el 8 de mayo de 2022. <https://delimitationsblog.tumblr.com/post/92444505336/deviation-and-drift>
- Ramírez ERRE, M., & Taylor, D. (2014b, julio 4). Some Background [Publicación]. *Delimitations. A survey of the 1821 border between Mexico and the United States*. Tumblr. Recuperado el 8 de mayo de 2022. <https://delimitationsblog.tumblr.com/post/90770216591/some-background>
- Rodríguez, R. (2014). ¿Qué es la frontera? En *Epistemología de la frontera. Modelos de sociedad y políticas públicas* (1ª ed., pp.15–38). Eón/UTEP/SIPAM/Iniciativa Ciudadana.
- Selasi, T. (2014, octubre). *Don't ask where I'm from, ask where I'm a local* [Video]. TED Conferences. https://www.ted.com/talks/taiye_selasi_don_t_ask_where_i_m_from_ask_where_i_m_a_local
- SITE Santa Fe. (2014). *SITELines.2014: Unsettled Landscapes* [Exposiciones]. Site Santa Fe. <https://sitesantafe.org/exhibition/sitelines-unsettled-landscapes/>
- Soberanes Fernández, J. L., & Vega Gómez, J. M. (1998). *El Tratado de Guadalupe Hidalgo en su sesquicentenario* (1ª ed.). UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas. Ebook.
- Valdés, G. (2020, julio 15). *Aumento de casos de covid-19 provoca más restricciones para cruzar la frontera México-EE.UU.* [Noticias]. CNN. <https://cnnespanol.cnn.com/video/pandemia-frontera-estados-unidos-mexico-restricciones-coronavirus-pkg-gustavo-valdes/>
- Warner, J.-M. H. (2018). A Border Art History of the Vanishing Present. Land Use and Representation. En K. G. Morrissey & J.-M. H. Warner (Eds.), *Border Spaces. Visualizing the U.S.-Mexico Frontera* (pp.195–2017). The University of Arizona Press.
- Weyant, G. (2017, febrero 25). *Did You Hear That God Awful Sound?* [Video]. [YouTube]. <https://anateresafernandez.com/borrando-la-barda-tijuana-mexico/>
- Yavidaxiu, Sodro Cerdeño, R y Sierra Moncayo, M.J. (2010) Negociación de la frontera México-EUA [Imagen]. Wikipedia. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=16055417>

Notas:

- [1] Estudió Historia del Arte (Universidad Iberoamericana) y Cultural Policy & Arts Management (University College, Dublin). Fue jefa de colecciones en el Museo Nacional de la Estampa del INBA, editora de la revista FAHRENHEIT° y subdirectora de medios de la DGVC (Secretaría de Cultura federal). Estudia el Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura del PNPC / Conacyt (2019-2023). Escribe textos de divulgación y teóricos y su proyecto doctoral aborda el poema épico escrito por mujeres para desmontar el patriarcado, visto a través de la poeta Anne Waldman (1945).

- [2] Marcos Ramírez ERRE nació en Tijuana, México. Reside en los Estados Unidos desde la década de 1980. Se empleó en la industria de la construcción, e incursionó en las artes visuales. Su tema central es la frontera entre México y los Estados Unidos. Algunas de sus instalaciones son: Toy An Horse (1997), reapropiación del caballo de Troya colocada a la altura del cruce entre Tijuana y San Diego: “Instead of feeling half Mexican and half American, I feel double.” [En vez de sentirme mitad mexicano y mitad estadounidense, me siento doble.] (Art Sy, s/f). Su información también fue obtenida de la Oficina de Proyectos Culturales (2017). David Taylor es fotógrafo y artista multidisciplinar estadounidense, reside en Arizona. La Oficina de Proyectos Culturales (2017) y Warner (2018), señalan que ha enfocado su trabajo en la frontera México-Estados Unidos, con una visión dirigida a temas políticos y convenciones históricas (2018, p.195).
- [3] Hay enfrentamientos semejantes en otras zonas, como la tensión entre África y Europa, el conflicto ucraniano-ruso, el sirio, el venezolano-colombiano y la migración centroamericana, por solo citar unos pocos casos. Es relevante resaltar que estos hechos concurren en la migración de las poblaciones despojadas hacia los Estadosnación.
- [4] Cabe recordar que Texas se independizó de México en 1836 y que de esa fecha y hasta 1845 fue una república independiente, en esa fecha se anexó a los Estados Unidos de Norteamérica.
- [5] En ocasiones debieron modificar por un grado su ubicación por ciertas condiciones del terreno.
- [6] Que se convertiría en una República en 1836 y mantendría una constante tensión con México durante nueve años, cuando fue anexada a los Estados Unidos, haciendo que México le declarara la guerra, y a su vez, los Estados Unidos



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Paulina Ramírez Olivares



H O M

de
entamente
de películas que
nadas y que este año
entrega. Son poco
que inspiró la
cos los que si
zada por Lowell
ruthers en 19
to del impreso.
es la fidelidad de
y Tommy Lee Ja
as historias esc
miento de humi
no relatos de dra
secretaría, dedica
rañales.
objetivo de esta orga
Consiste en
nancia de cualquier amenaza a la raza hu
tes o
está centrada
los extraterrestre
as películas son
a la vez im
donde la
protagonic
neurolizad
os demás
las peli
Smith
regas
rente m
la inclus
in Black
cula. E
un extrat
pública
Smith rapea y
trancazo global

El símbolo sagrado de la greca escalonada.

Un enfoque alternativo de análisis a partir de su diseño

*Mauricio Orozpe Enríquez**

Resumen

Por lo común los estudios que se enfocan en la plástica mesoamericana tienden a generalizar la imagen como producto de la práctica artística. En este sentido, se enfocan (al igual que en las culturas occidentales) en reconocer las variantes estilísticas de las diferentes culturas que habitaron Mesoamérica. En este curso se analiza la misma producción, pero para demostrar que la función ritual-estética es solo una de las posibles vías de acercamiento (sin ser la más importante). Se pretende demostrar que en el mismo diseño que determina la solución formal de la obra, se encuentra la génesis de su función práctica, que va más allá del planteamiento religioso. El uso de comparaciones con otras culturas nos permitirá demostrar la universalidad de los principios simbólicos empleados en Mesoamérica y abrir una nueva categoría de estudio dedicada al Diseño sagrado.

Palabras clave: Xicalcolihqui, Diseño, Arte, Antropología, Arqueoastronomía.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Introducción

Uno de los signos más importantes de la plástica originaria en todo nuestro continente fue la greca escalonada. Desde las épocas más remotas hasta el arribo de los europeos, este símbolo tuvo tal nivel de aceptación que prácticamente fue adoptado por todas las culturas y en todas las épocas. La mayoría de los investigadores hasta ahora, creen ver en su forma la síntesis geométrica de un ícono, que identifican con algún elemento sagrado de su cosmovisión, como la serpiente, el caracol, las nubes, olas marinas, el rayo, etc.

De ahí que para el presente ensayo decidiera cambiar el tradicional enfoque antropológico de análisis por el compositivo formal, es decir, considero que es posible encontrar parte de su significado en sus propios elementos gráficos: proporciones, geometría, numerología, equilibrio y color entre otros significantes de su diseño.

Siendo que hay una multitud de variantes del signo, me enfocaré en la que decora algunos de los paneles de Mitla, centro arqueológico mixteca en el estado de Oaxaca en México (fig. 1). Entendiendo la greca como símbolo, el valor del mito y del arquetipo propuesto por Jung serán imprescindibles fuentes universales del significado.



Figura 1. Ivonne Juárez López, 2018
Panel Mitla, Oaxaca [Fotografía]

Diseño

Formalmente lo primero que requiere nuestra atención es su eminente carácter ortogonal, producto ideal de una red de cuadrados. De esta matriz resultan unas proporciones de 9 x 5 unidades cuadradas. Como es de esperarse los números no son fortuitos, en esta cosmovisión el 5 corresponde a la división del espacio horizontal (cuatro puntos cardinales y el centro), y según el historiador López Austin (1995), el 9 a la división vertical del espacio (nueve estratos al inframundo y nueve al supramundo).

Las proporciones anteriores son la consecuencia del traslape de dos matrices de 5 x 5 unidades cuadradas, en cuyo interior se conjugan dos símbolos universales que aportan cada una de las matrices; una espiral y una escalera (fig. 2). De esta conjunción surge un meta símbolo, que visualmente es comparable con el difrasismo, figura retórica recurrente en la literatura nahua, porque consiste en dos significados opuestos que con su interacción generan un tercero.

Obsérvese que cada uno de los símbolos, en su descomposición, contiene 5 elementos progresivos (ascendente-descendente), que al traslaparse reiteran las proporciones de la red de 9 elementos que coinciden en la columna central de 5. Y aunque ambos costados poseen los mismos elementos, debido a su composición, visualmente se generan opuestos. Mientras uno se extiende, el otro busca su centro, y en su conjunción crean la sensación de dinamismo y movimiento sin por ello perder el equilibrio, signo inequívoco de un buen diseño. El peso visual de la escalera inferior sirve de apoyo y equilibra visualmente la espiral superior, sensación que explica Gilliam Scott:

El problema no consiste en el equilibrio de un cuerpo en el espacio, sino en el de todas las partes de un campo definido. La manera más fácil de abordarlo es pensar en él como en una igualdad de oposición. Ello implica un eje o punto central en el campo alrededor del cual las fuerzas opuestas están en equilibrio. (1970, p.46)

Según esta descripción podríamos pensar que la columna central de 5 unidades sería la instancia donde giran las fuerzas y es cierto, sin embargo, al haber una interdependencia figura-fondo (fig. 3) las posibilidades simbólicas del diseño se amplían para incluir el fondo como parte del diseño, y el

punto donde rotan las fuerzas se amplía al gancho de la espiral que en su rotación genera una forma igual pero invertida. Así pasa de lo manifiesto a lo inmanifiesto, metáfora del espíritu y del cuerpo, del ser y la nada, pero al conformar una secuencia rítmica implica también temporalidad, muerte y renacimiento característico de esta cosmovisión (fig. 1). La relación espacio-tiempo perfila desde este momento un valor fundamental del dinamismo implícito en el diseño de la greca, al respecto comentó Scott que “El movimiento implica dos ideas: cambio y tiempo” (1970, p.39) y según los mitos, con el surgimiento del sol y la luna (principios complementarios), se inaugura la dimensión temporal en esta cosmovisión.

Además de la utilidad que aporta el número 5 en este diseño, es un número fundamental en esta cosmovisión. Por ejemplo, según el mito cosmogónico de los soles, vivimos la quinta era de la humanidad, que al igual que el diseño de la greca, es el producto de la lucha y equilibrio cósmico de dos principios complementarios representados por Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Por esta razón J. Soustelle comenta: “[...] el número 5 simboliza para los mejicanos, «el paso de una vida a otra por la muerte. Y el vínculo indisoluble del lado luminoso y del lado sombrío del universo»”. (Chevalier, 1986,p.294) El número 5 está vinculado con el quincunce, símbolo de los cuatro puntos cardinales y el centro (fig. 4), simbolizando el Tlalticpac, espacio intermedio habitado por el ser humano y puente entre el espacio luminoso del supramundo y el oscuro del inframundo.

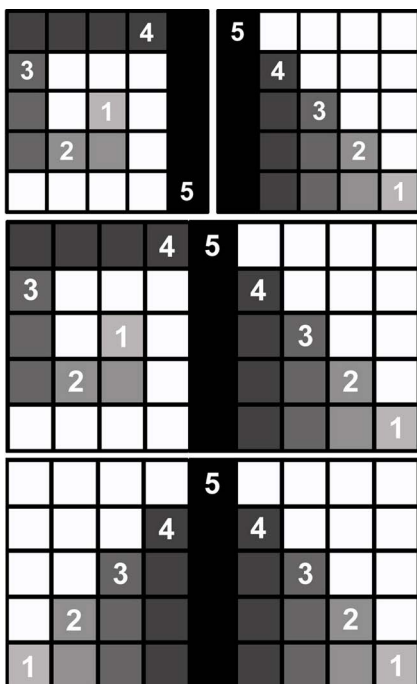


Figura 3. Ivonne Juárez López, 2018
Greca escalonada figura-fondo [Fotografía]

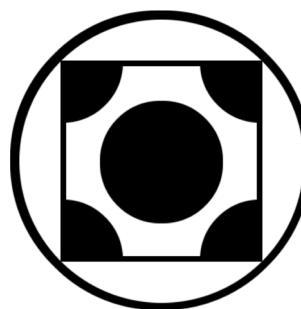


Figura 4. Mauricio Orozpe Enríquez, 2018
Quincunce [Ilustración]

Figura 2. Mauricio Orozpe Enríquez, 2018
Componentes de la greca escalonada [Ilustración]

Arquetipos universales en la greca escalonada

Al ser comprendidas Mesoamérica y Tahuantinsuyo entre las culturas madre de la humanidad, su producción plástica es considerada un aporte al imaginario universal y arquetípico. Como he mencionado, el paradigma antropológico ve en la forma de la greca un ícono, es decir, para ellos la forma expresa su significado. Yo tengo la hipótesis de que la greca es la conjunción de dos símbolos arquetípicos reconocidos en el imaginario universal. Así, atendiendo el diccionario de Jean Chevalier (1986), la espiral aparece en todas las culturas y se vincula al simbolismo cósmico de la luna, al valor erótico de la vulva, al simbolismo acuático de la concha y el caracol, cuya forma espiriforme es reforzado por especulaciones matemáticas, que ven en ella el signo del equilibrio en el desequilibrio, del orden del ser en el seno del cambio (doble voluta, cuernos, etc.). Representa en suma los ritmos repetidos de la vida y el carácter cíclico de la evolución.

Por su parte la escalera es un símbolo ascensional clásico, que designa no solamente el acceso al conocimiento, sino una elevación integrada de todo el ser, pero gradual, y una vía de comunicación de doble sentido, la búsqueda del conocimiento exotérico (la subida) y esotérico (la bajada). La verticalidad es la línea de lo cualitativo y de la altura, la horizontalidad la de lo cuantitativo y la de la superficie. La escala aparece en el arte como el soporte imaginativo de la ascensión espiritual. Las pirámides escalonadas en sí son ya una analogía de la escalera (Chevalier, 1986)

Si revisamos la interacción de ambos símbolos en la greca, es evidente que el movimiento espiral asociado con el ámbito femenino, lunar y material aparentemente busca o parte de su centro, motivo por el cual se identifica con Tezcatlipoca y el conocimiento esotérico. La escalera por su parte se identifica con el ámbito solar y espiritual, formalmente es un movimiento expansivo y se extiende principalmente hacia arriba, aunque puede moverse en ambas direcciones, por este motivo se identifica con Quetzalcóatl y el conocimiento exotérico. Opuestos polares en la greca, que identificamos en el mito nahua de Quetzalcóatl y su catábasis al inframundo; Mictlantecuhli, el dios de la muerte, exige que, para entregar los huesos sagrados con los que podrá generar a la nueva humanidad, Quetzalcóatl debe superar dos pruebas: en la primera que dé 4 vueltas alrededor de su trono *disco piedra de jade*, y en la segunda que haga sonar su caracol, pruebas que para Patrick Johansson simbolizan igualmente la conciliación de los opuestos con un objetivo superior:

Este descenso al mundo de los muertos constituye por sí solo una hierogamia entre las fuerzas uráneas y telúricas del mundo. Las cuatro vueltas a la “piedra redonda de jade” (chalchiuhteyahualco), es decir la unión hierogámica de lo cuadrado (tierra) con lo redondo (cielo), crea no sólo al hombre sino también probablemente a lo que será su espacio-tiempo en la existencia: tlalticpac literalmente “sobre la tierra”, diminuto recorrido existencial entre los infinitos celestial y tectónico de los dioses. (Johansson, 2021,p.74)

Nótese la clara identidad entre la forma cuadrada y el círculo con el *axis mundi* y el quincunce, Es clara la analogía con el mito entre los aspectos uráneo-telúrico, con la escalera-espiral de la greca, y esta se hace aún más transparente cuando atendemos la interpretación de Johansson a la segunda prueba:

La penetración de la luz celestial en las entrañas matriciales de la muerte se confirma cuando Quetzalcóatl sopla en el caracol. El soplo creador (cuya denotación es universal) con carácter masculino penetra en una entidad con valor femenino y matricial, y sale el sonido primordial verdadera luz sonora en el mundo del silencio. (Johansson, 2021,p.74)

Ambas pruebas resumen el principio creador del universo que en la cosmovisión nahua se reconoce como *in Tonan in Tota* (nuestra madre, nuestro padre), ser individual que tiene a su vez la capacidad de desdoblarse en *in Teteu inan, in Teteu ita* (madre de los dioses, padre de los dioses). El diseño de la greca, entonces, permite comprender perfectamente este principio, la integración de la dualidad en la unidad apela al principio Gestalt que afirma: “El todo es mayor que la suma de las partes.” La unión de los opuestos permite un nivel más evolucionado de existencia. La trascendencia de este orden trino queda perfectamente expuesto en la greca cuando los opuestos complementarios se unen en la columna central, puente entre el *Topan* y el *Mictlan* desde la dimensión temporal humana, en este sentido, cobra nuevo significado el número cinco ya que es el arquetipo numérico del ser humano.

La greca y su numerología calendárica

Al revisar la numerología intrínseca en el diseño de la greca, descubrimos que en sus proporciones hay referencia espacio temporal. Comenté arriba que las proporciones obedecen a una red 9×5 unidades cuadradas, 45 en total, espacialmente divididas en 20 unidades en la espiral, 5 en la columna de traslape y 20 en la escalera. A su vez la espiral y la escalera se subdividen en complementos polares, es decir, dos espirales y dos escaleras de 10 unidades cada una (figura-fondo) (fig. 5). Podemos hacer una rápida multiplicación del espacio ocupado por ambos símbolos por el largo de la proporción $40 \times 9 = 360$ y tenemos prácticamente los días del año, a los que se suman los 5 días *nemontemi* que completan el año en la columna de traslape. En esta calendárica, el año consta de 18 veintenas o meses, de las cuales 9 corresponden al periodo de lluvias y 9 al periodo de secas y que en el diseño de la greca tiene su reflejo al multiplicar la proporción 9 por cada costado $9 \times 20 + 9 \times 20 + 5 = 365$. El periodo agrícola de lluvias inicia al oriente con el equinoccio de primavera, durante los siguientes 90 días el sol asciende por la escalera hacia el norte hasta llegar al solsticio de verano (día 91), de ahí baja 90 días hasta el equinoccio de otoño (día 91) con el que se cierra el periodo húmedo para empezar el periodo frío y seco. Metafóricamente el sol entra en el inframundo (espiral intro) durante 90 días donde se renovará para renacer el solsticio de invierno (día 91), 90 días le lleva salir del inframundo (espiral extro) para llegar al equinoccio de primavera el día 91 y completar el año.

Para demostrar que el diseño de la greca es la conjunción de dos símbolos, requiero emplear, como diseñador, una red de cuadrados donde asiente los trazos del diseño, y el *tonalpohualli* o calendario ritual, que es una excelente matriz donde trabajar debido a sus proporciones (fig. 6).

7	8	9	10	1	10	9	8	7
6	9	8	7	2	1	6	5	4
5	10	1	6	3	2	3	3	2
4	3	2	5	4	4	5	6	1
1	2	3	4	5	7	8	9	10

Figura 5. Mauricio Orozpe Enríquez, 2020
Numerica de la Greca escalonada [Ilustración]



Figura 6. Mauricio Orozpe Enríquez, 2018
 Tonalpohualli tomado de The codex Borgia, 1993. Gisele Díaz and Alan Rogers, Dover Publications. Inc. New York.
 Fotografía de la greca. Ivonne Juárez, 2020
El tonalpohualli como red o matriz de trazos de la xicalcolihqui [Ilustración]

Al superponer la greca noto que los peldaños de la escalera tienen una particularidad muy especial, y es que para nosotros el mes se subdivide en semanas, pero para las culturas originarias se subdividía en grupos de trece días o trecenas, y cada peldaño de la escalera asienta justamente en el signo de día que corresponde a cada trecena del calendario en perfecto orden, en otras palabras, los cinco peldaños recaen en los signos de las cinco primeras trecenas del calendario. La pregunta que automáticamente surge es ¿cómo encontramos las siguientes quince trecenas del calendario sagrado para completar las veinte. Utilizando tres escaleras más se aclara la cuestión, ya que cada peldaño va ocupando en orden las veinte trecenas del calendario (fig. 7).



Figura 7. Mauricio Orozpe Enríquez, 2018
 Tonalpohualli tomado de The codex Borgia, 1993. Gisele Díaz and Alan Rogers, Dover Publications. Inc. New York.
 Fotografía de la greca. Ivonne Juárez, 2020
Las veinte trecenas del tonalpohualli en cada peldaño del símbolo escalera [Ilustración]

La escalera no tiene, entonces, solo una función simbólica, en esta matriz opera una función espacio temporal, ya que cada escalera también representa un rumbo si tomamos en cuenta el primer y último peldaño de cada escalera; la primera tiene signos de oriente, le sigue en orden el norte, el poniente y el sur.

Comentan los agricultores de la zona de Puebla–Tlaxcala que aunque el año se divide en dos periodos: aguas–secas, en realidad desde que se empieza a preparar la tierra para la siembra y hasta que se levanta la cosecha, el ciclo se amplía hasta 260 días o 4 periodos de 65 días, que para los zapotecos se llaman cosijos. Justamente vemos que si cada peldaño representa una trecena de días cada escalera porta un cosijo, y no dejan de sorprender las diversas funciones que cubre el diseño de la greca en esta cosmovisión.

La escalera como símbolo solar se manifiesta en el periodo de mayor actividad y productividad de la vida orgánica primavera-verano, la espiral por el contrario participa del periodo de relajación, introspección y revitalización del otoño previo al renacimiento en invierno. Ahora es comprensible que en el diseño de la greca, figura y fondo manifiesten la misma forma, pero complementaria, mientras una asciende y se inhuma, la otra se exhuma y sube, una se manifiesta en la dimensión del inframundo y caos, la otra en el orden, en la dimensión del tiempo y el espacio. Como la banda de Moebius, el gancho funge como puente entre una dimensión y otra (fig. 8) que, de hecho, geométricamente es un eje de rotación entre el ser y la nada. El color que tienen las grecas en Mitla complementa esta dinámica espacio temporal, el rojo es el color del oriente, del sol que es parido por la madre tierra y se identifica con la vida, mientras el blanco es el color de los huesos y se identifica con el norte y la muerte, en un proceso cíclico que se manifiesta anualmente en la naturaleza y el cosmos.

El número 20 que en el diseño de la greca representa a cada uno de los opuestos polares, al multiplicarse entre sí nos lleva al número 400. Esta cifra es de gran simbolismo mítico, en la cosmovisión maya se identifica con el enfrentamiento entre los héroes gemelos y Vucub Caquix. De manera similar el número es importante en la mitología mexicana, donde la lucha se da entre Huitzilopochtli y Coyolxauhqui, simbolizando en ambos casos las estrellas, al sol y la luna.

Por otro lado, la suma de estas dos veintenas (escalera y espiral) también tiene un carácter universal. Según Jean Chevalier (1986) el número 40

es fundamental para los escritores bíblicos y del nuevo testamento quienes identifican los principales acontecimientos con este número:

La alianza con Noé sigue a los cuarenta días del diluvio; Moisés es llamado por Dios a los cuarenta años y permanece cuarenta días en la cima del Sinaí. Jesús predica cuarenta meses; aparece a sus discípulos a los cuarenta días que preceden la ascensión y sale victorioso de la tentación sufrida durante cuarenta días. Este número marca la terminación de un ciclo. Sin embargo, este ciclo debe ir a parar no a una simple repetición, sino a un cambio radical, a un paso a otro orden de acción y de vida. Así el Buda y Mahoma comenzaron su predicación a los cuarenta años, y la cuaresma que prepara para la resurrección pascual dura cuarenta días.

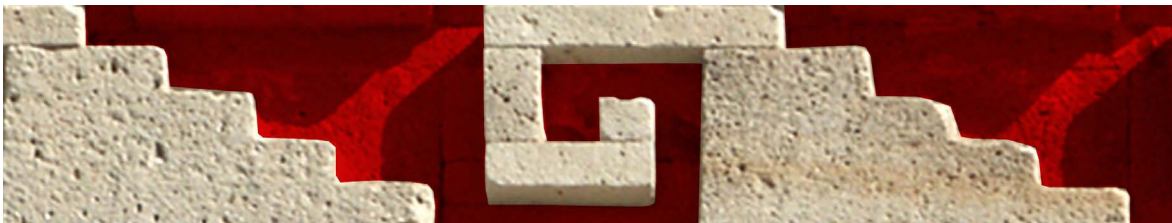


Figura 8. Mauricio Orozpe Enríquez
Fotografía de la greca. Ivonne Juárez, 2018
Lenguaje cromático en la greca escalonada [Ilustración]

La mística del logos

Para explicar la cosmogonía y la composición del universo, las culturas madre de la humanidad aprovecharon la utilidad poética cualitativa de la metáfora numérica. Así propusieron que del caos original surgió la unidad primigenia o el *Uno*, que sería la primera luz en medio de la oscuridad o el primer sonido en medio del silencio. Con el tiempo este Uno se subdividió a su vez en el Dos o la diada con la cual fue posible crear la realidad material basada en la complementación de opuestos. El tres para el taoísmo fue el resultado obvio de la unión de los opuestos:

Tao produce el Uno
Siendo el Uno manifiesto
Produce el Dos
Existiendo el Dos aparecen los Contrarios
Estos entran en la existencia al producirse el Tres
(Tao Te King, 1987, p.107)

Gracias a la aparición del Tres es posible la existencia del Dos, ¿qué significa esto? Para los griegos la concepción numérica va de la mano con la geométrica. Ejemplifican la diada con dos puntos iguales uno junto al otro y la distancia que media entre ellos es lo que conciben como el Tres, es decir, el *logos*, la primera unidad de medida, o la primera proporción tal como afirma Sócrates en el *Timeo*:

“Por lo cual, el dios, cuando comenzó a construir el cuerpo de este mundo lo hizo a partir del fuego y de la tierra. Pero no es posible unir bien dos elementos aislados sin un tercero, ya que es necesario un vínculo en el medio que los una. El vínculo más bello es aquél que puede lograr que él mismo y los elementos por él vinculados alcancen el mayor grado posible de unidad. La proporción es la que por naturaleza realiza esto de la manera más perfecta”. (Platón, 1991, p.672)

La medida y la proporción son los primeros intentos del hombre por comprender el orden y el lenguaje del universo, el número y la geometría son el producto mental del hombre por comprender aquel orden divino que es un reto a su lógica.

“...El dos en el «mundo de los puntos» genera el uno en el «mundo de las distancias lineales». El tercer elemento implícito en una relación dual es el que los relaciona. Existe, pero pertenece a otra dimensión. Ese «tercer elemento» es, por lo tanto, de otro modo, una unidad. ¿No es maravilloso pensar que en un estado tan incipiente de la creación ya no hay solo un orden de cosas, sino varios, configurando la realidad?” (Buhigas, 2008, p.111)

Una vez fragmentado el espacio, y por lo tanto el universo espacial, es susceptible de ser medido, cuantificado, y numerado. De esta manera, el diseñador y el productor visual cuentan ya con una herramienta para imprimir un *logos* a la imagen, y que, mediante su diseño, geometría o su numérica sirva de puente entre lo profano y lo sagrado.

En el código Magliabechiano, los tlacuilos tuvieron especial cuidado en señalar lo que podríamos identificar visualmente como el *logos* en el diseño de una manta compuesta por dos grecas complementarias (fig. 9).

En cualquier otra imagen este tercer elemento podría representarse solo como una línea divisoria, sin embargo, por primera vez podemos ser conscientes de lo que permanece regularmente inmanifiesto porque la línea es solo una trampa, un concepto intelectual que nos ayuda a diferenciar o unir las formas, en este caso las grecas. Alan Watts nos da un buen ejemplo para entender este logos:

Para el pensamiento, la importancia de una caja es que su interior es diferente de su exterior. Pero en la naturaleza, las paredes de la caja son lo que tienen en común el interior y el exterior. (1990, p.61).

Recordemos que espacio y forma, interior y exterior representan la diada y son dos modalidades de la misma unidad, podríamos entenderlo intelectualmente como la cinta de Möbius una cinta retorcida que tiene un solo lado y experimenta al unísono interior y exterior (fig. 10). El interior y el exterior del principio generador del universo es lo mismo, quita el valle y la montaña desaparece.

Este elemento entendido de manera independiente da origen a otro símbolo de carácter universal: la doble espiral, que para René Guénon es el símbolo de la polaridad manifiesta:

Como se ha dicho muy justamente, esta doble espiral, «que puede considerarse como la proyección plana de los dos hemisferios del Andrógino, ofrece la imagen del ritmo alternado de la evolución y de la involución, del nacimiento y de la muerte, en una palabra, representa la manifestación bajo su doble aspecto» [...] (2004, p.49)

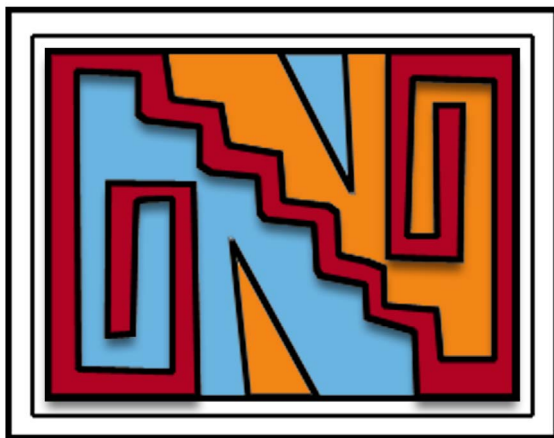


Figura 9. Mauricio Orozpe Enríquez, 2018
Código Magliabechiano [Ilustración]

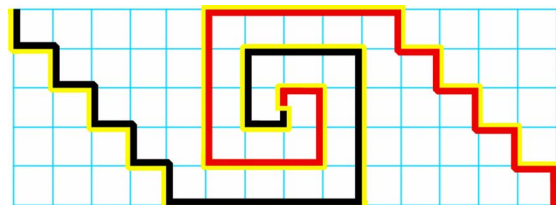


Figura 10. Mauricio Orozpe Enríquez, 2020
Proporciones de las grecas [Ilustración]

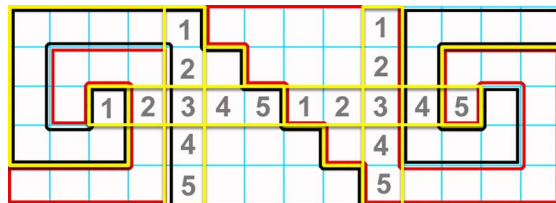


Figura 11. Mauricio Orozpe Enríquez, 2020
Proporciones de las grecas [Ilustración]

Cuando somos capaces de ver el logos en el diseño de la greca porque incluimos como parte de la imagen a su opuesto complementario surge la doble espiral, con esta adición se reconfirman las proporciones de 9×5 a 14×5 , además se incorpora una relación de 10 unidades de distancia entre las espirales positiva y negativa, proporción con la que se termina de unificar la armonía entre el diseño y la calendárica (fig. 11). Esta relación de 10 unidades se puede subdividir en grupos de 5 para develar cruces gemelas, cuyas proporciones nos remiten a la matriz originaria de 5×5 unidades cuadradas. Cada cruz se compone de 2 ejes (vertical-horizontal) de 5 unidades cada uno que darían un total del 10, y en conjunto cuatro ejes con 20 unidades, igual al número de dedos que hacen particular a la especie humana, y que todavía en algunas comunidades indígenas se menciona como elemento primordial del calendario. Sin embargo, en realidad cada cruz tiene 9 unidades, por lo que la suma de ambas genera 18 al igual que los meses del calendario nahua. Entre las proporciones o logos de las dos cruces tenemos al unísono el número de días del mes, el número de meses en el año, y los cinco días *nemontemi*.

Si la proporción 9×2 de la greca individual nos remite al ciclo anual de veintenas, la proporción 14×2 de las grecas polares nos remite al ciclo lunar de 28 días dividido a su vez en periodos gemelos de 14 días, uno creciente y otro menguante, en este caso la escalera tendría la doble función de subir al *Topan* y descender al *Mictlan*.

Regreso a la unidad

El deseo espiritual de las filosofías que profesan la polaridad como desdoblamiento de la unidad primigenia, es regresar a la unidad y reintegrarse a la matriz original. Como he explicado arriba, el símbolo de la greca escalonada busca representar en su misma forma la integración de opuestos en una sola imagen, un tipo de difrasismo visual. Esta idea de reintegración a la unidad (Reino en el evangelio) la encontramos en el evangelio gnóstico de Tomás:

22. Jesús vio a unas criaturas que estaban siendo amamantadas y dijo a sus discípulos: “Estas criaturas a las que están dando el pecho se parecen a quienes entran en el Reino”. Ellos le dijeron: “¿Podremos nosotros –haciéndonos pequeños- entrar en el Reino?” Jesús les dijo:

“Cuando sean capaces de hacer de dos cosas una, y de configurar lo interior con lo exterior, y lo exterior con lo interior, y lo de arriba con lo de abajo, y de reducir a la unidad lo masculino y lo femenino, de manera que el macho deje de ser macho y la hembra hembra; cuando hagan ojos de un solo ojo y una mano en el lugar de una mano y un pie en el lugar de un pie y una imagen en lugar de una imagen, entonces podrán entrar [en el Reino]”. (2006, p.14)

No perdamos de vista que además de las referencias calendáricas que podamos encontrar en la cosmovisión de estas culturas, un importante valor (y tal vez el fundamental) era el espiritual. En este sentido tiene caso preguntarnos ¿Podría el diseño de la greca de manera ex profesa pretender no solo representar este regreso a la unidad, sino funcionar simultáneamente como herramienta que induzca a una experiencia transpersonal del tipo mandala?

Para contestar hay que distinguir entre el ícono religioso y el símbolo sagrado; el ícono llega a ser una parte didáctica en la liturgia, por ejemplo, en la cristiana vemos la madona con el niño o la crucifixión de Cristo. Por otro lado, el símbolo sagrado en su naturaleza debe provocar el despertar espiritual, universalmente es el vehículo idóneo para alcanzar la iluminación mística, y hacer del hombre un intermediario entre lo conocido y lo desconocido, de lo interior y lo exterior. Su naturaleza no es documental, es experiencial como afirma Guéron:

El símbolo no expresa ni explica, solo sirve de soporte para elevarse, mediante la meditación, al conocimiento de las verdades metafísicas. Su ambigüedad vela y revela la realidad y su carácter polisémico posibilita su interpretación en diversos órdenes o planos de la realidad. Por eso, cada ser humano penetra según sus aptitudes (calificación intelectual) en la intimidad del símbolo. La polisemia es el reflejo sensible universal de la unidad esencial del símbolo. (2016, p.26)

Si el símbolo de la greca tiene por fundamento la experiencia trascendental, la forma debería ser un detonante de esta. Teniendo eso en mente la primera sensación que experimentamos es su intencional dinamismo empeñado en provocar el movimiento mediante la asimetría, puesto que al tener la misma cantidad de elementos en ambos símbolos que la componen,

bien podría ser perfectamente simétrica. Joseph Campbell explica la importancia de la intensión asimétrica con el ritual japonés de la casa de té:

Llamada también “residencia del vacío”, está desprovista de ornamentos. En forma temporal contiene un solo cuadro o un arreglo floral. La casa de té es llamada “residencia de lo asimétrico”: lo asimétrico sugiere movimiento; lo que intencionadamente no se ha terminado hace un vacío en el cual la imaginación del que lo contempla puede volcarse. (Campbell, 2010, p.156)

El vacío para los iluminados representa la experiencia trascendente, un estado contemplativo en el cual el vacío y la forma llegan a ser lo mismo, al igual que la eternidad y el tiempo, que para ellos solo son distinguibles por la mente racional, pero que se disuelven en el conocimiento perfecto de la mente que ha trascendido las parejas de contrarios, y por lo mismo el lenguaje, de ahí el vacío.

En la tradición budista el Bodhisattva (“aquel cuyo ser es iluminación”) no solo se representa en forma masculina, sino también en forma femenina, este hecho no es raro como lo comentó Campbell (2010), ya que el ser que encuentra en sí lo masculino y lo femenino, al igual que el tiempo y la eternidad, además del vacío es el que encontró el camino al “Reino”.

La Matriz

Si revisamos el elaborado diseño que muestra la greca entre la geometría y numerología, las claras referencias a la dualidad como elementos constitutivos de una unidad superior, las puntuales referencias al vínculo inter-dimensional (profano–sagrado) por medio de ciclos espacio temporales que es una verdadera síntesis racional entre ciencia y espíritu, y las abrumadoras coincidencias que tiene con los símbolos exponentes de la sacralidad arquetípica, demuestran que son el reflejo de una cultura que sobrepasó los umbrales religiosos y estaba en plena madurez espiritual. La fusión de opuestos en una sola entidad simbólica es la mejor expresión de la fusión del humano con lo divino como asegura Campbell:

Pero el objetivo místico último es unirse con el dios. Con el cual la dualidad trasciende, y la forma desaparece. Ahí no hay nadie, ni dios ni tú. Tu mente, más allá de todos los conceptos, se ha disuelto en la identifica-

ción con el terreno de tu propio ser, porque aquello a lo que se refiere la imagen metafórica de tu dios es el misterio final de tu propio ser, que es también el misterio del ser del mundo. (Campbell, 1991, p.290)

Simbólicamente el regreso a la Unidad original se demuestra en la greca escalonada cuando los elementos formales de los dos símbolos opuestos escalera y espiral, se reúnen articulando una sola matriz primigenia, y pasan de la proporción 9×5 , a la de 5×5 unidades (fig. 12). Esta es la matriz base de cada uno de los opuestos y que como vemos reúne los nueve elementos compositivos del símbolo. La matriz divina finalmente está en nosotros mismos, conclusión que hace alusión al dicho hindú “Solo un Dios puede adorar a otro Dios”. Multiplicar el número 5 (número del ser humano) por sí mismo solo puede entenderse místicamente como la aspiración para alcanzar el máximo potencial humano inmanente en todos nosotros, y como en otras tradiciones sería lo mismo que descubrir al Cristo o al Buda. Seguramente por la importancia del número 5, es que el quinto día de su calendario se asignó a la serpiente, el animal más representado en esta cosmovisión porque representa al ser que renace cíclicamente y que en otros contextos se identifica con el Uróboros.

Tiene un gran significado emplear la forma cuadrada como cimiente de este símbolo sagrado, pero no abriré mucho ese tema porque no es oportuno ampliar este ensayo, solo quiero compartir la punta del iceberg de su naturaleza numérica y simbólica. Una característica de esta forma con las proporciones de 5×5 es que sus dos ejes: vertical y horizontal suman 9 unidades, estas proporciones como podemos observar son también ideales para trazar la cruz chakana (fig. 13) cuya característica es poseer 20 costados en su perímetro y 13 unidades de área.

También la forma cuadrada (a diferencia del círculo) nos ofrece la posibilidad de trazar dos diagonales opuestas en sus vértices, si las trazamos y las empleamos como diámetro completamos un círculo que amplía las proporciones a 7×7 (fig. 14). Ahora los ejes principales suman 13 unidades, el área aumentó a 25 unidades cuadradas, mismo número de área de la matriz de 5×5 y de la greca escalonada. El perímetro de la cruz aumenta a 28 unidades, razón por la que se llame a esta cruz la chakana lunar, con esta ampliación coinciden en el mismo espacio el cuadrado y el círculo, manifestaciones arquetípicas de la tierra y el cielo, lo sacro y lo profano, sin olvidarnos de la cruz que es la manifestación dinámica del cuadrado como mediador o puente entre estos dos ámbitos, justo como el símbolo del quincunce (fig. 4), misma idea que expresa Federico González:

En general se ha relacionado al círculo con el cielo (una semiesfera) al cuadrado con la tierra. Entre ambos conforman el cosmos, como puede observarse en el simbolismo arquitectónico, en especial el del templo, pues este constituye una imagen del universo. Por lo que la asociación del círculo con el cuadrado (y el cuaternario y la cruz) resulta naturalmente de las propias características inherentes a estos símbolos, los cuales se entrelazan entre sí de modo espontáneo tal cual las ideas y arquetipos que ellos representan. (González, 2004, p.20)

La chakana posee cuatro escaleras de 3 peldaños porque conecta los tres mundos; el de los dioses, el de los seres humanos y el de los muertos, es significativo que este número se encuentre al centro del cruce de sus ejes. La chakana lunar por su parte posee el número cuatro y es porque la mediación entre el cuadrado y el círculo se manifiesta con 4 columnas, 4 cargadores o 4 elefantes según sea la cultura, al ser lunar la cruz posee cuatro septenas que dividen el ciclo lunar y que coinciden con sus proporciones. Espero que con estos ejemplos ahora sea claro que el diseño en la investigación también es una poderosa herramienta cognitiva.

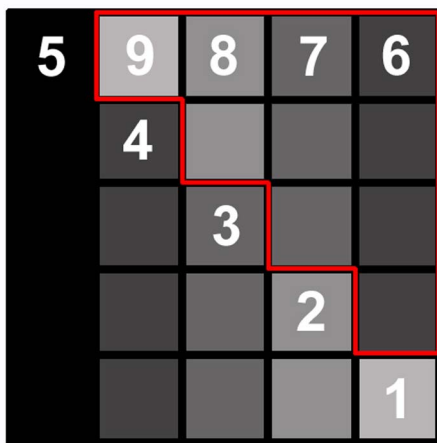


Figura 12. Mauricio Orozpe Enríquez, 2020
Matriz 5 x 5 [Ilustración]

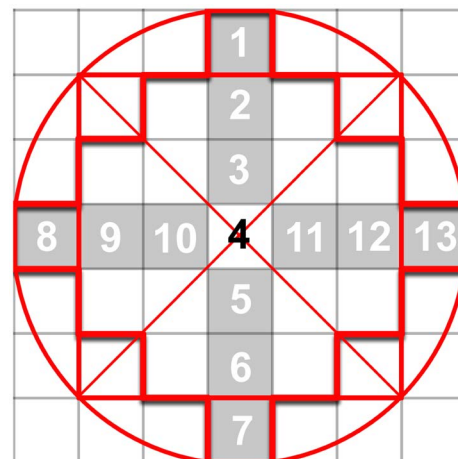
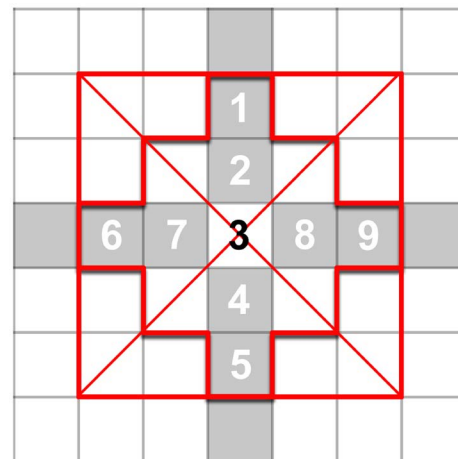


Figura 13 y 14.
Mauricio Orozpe Enríquez, 2020
*Matriz 5 x 5 y
Matriz 7 x 7 [Ilustración]*

Conclusiones

Al parecer la estética teórica del arte que aprendemos en la academia no es la más adecuada para analizar en profundidad a la greca escalonada. Necesitamos una estética que tome en cuenta los principios utilitarios y funcionales propios del Diseño, principios que dignifican su espiritualidad y su cientificidad, cualidades que le otorgan su particular belleza.

No cabe duda alguna de que el difrasismo *ixtli-yolotl* (rostro-corazón), propio de las culturas nahuas, se extiende más allá de la literatura para aplicar perfectamente a la greca escalonada; *ixtli* el rostro eminentemente externo, racional y utilitario, pero también *yolotl*, un corazón que atiende lo interno, lo sensible y espiritual, saberes que nunca se dividieron en esta cosmovisión, a diferencia de como sucedió en occidente. El difrasismo *ixtli-yolotl* se refiere a la naturaleza humana, y cómo aplica en la mística universal de la Tabla Esmeralda “como es arriba es abajo”, el microcosmos humano es un reflejo del macrocosmos representado en el símbolo de la greca escalonada.

Obras citadas

- Buhigas, J. (2008). *La divina geometría*. La esfera de los libros.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. EMECE.
- Campbell, J. (2010). *El héroe de las mil caras*. FCE.
- Chevalier, J. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Herder. Evangelios Gnósticos (2006). Lectorum.
- Guénon, R. (2004). *La gran Triada*. Paidós Orientalia.
- Guénon, R. (2016). *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*. https://www.de-rechopenalenlared.com/libros/Guenon_Rene_Simbolos_Fundamentales_de_la_Ciencia_Sagrada.pdf
- Gilliam, R. (1970). *Fundamentos del Diseño*. Víctor Leru.
- González, F. (2004). *Simbolismo y Arte*. Libros del Innombrable.
- Johansson, P. (2021) *La fecundación del hombre en el Mictlan y el origen de la vida breve*. <https://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn27/517.pdf>
- Lao Tse. (1987). *Tao Te King*. Premia.
- López, A. (1995). *Tamoanchan y Tlalocan*. FCE.
- Platón. (1991). *Diálogos*. Porrúa.
- Watts, A. (1990). *Las Dos Manos de Dios*. Kairós. Pp. 249.

***Mauricio Orozpe Enríquez**

Es egresado de la Licenciatura en Comunicación Gráfica, la Maestría en Artes Visuales y del Doctorado en Artes y Diseño de la UNAM con especialidad en estudios de la imagen. Profesor en la Facultad de Artes y Diseño. Su trabajo se ha centrado en el análisis de la gráfica de los pueblos originarios de México, del cual ha publicado el libro “El código oculto en la greca escalonada” bajo el sello FAD - UNAM.

Imparte la asignatura Diseño y Geometría Sagrada Mesoamericana en el Posgrado de la misma Facultad. Fundador del Seminario “Diseño en las culturas originarias” que opera en la FAD. Parte de las aportaciones de su trabajo se pueden encontrar en el Museo Virtual Precolombino de la Facultad de Arquitectura de la UNAM en el portal: <https://arquitectura.unam.mx/museo-virtual-precolombino.html>



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Autora: Mara Nahomi Hernandez Armenta

El arte como herramienta de análisis para la crítica de los estereotipos de género y su construcción cultural

Ana Laura Torres Hernández*

Resumen

La necesidad de reflexionar en torno a la función social del arte hace que actualmente las metodologías de análisis interdisciplinar adquieran una relevancia inusitada. En la presente investigación se propone cuestionar el modo en que algunos ejemplos de las artes plásticas del contexto occidental han contribuido a reforzar los estereotipos de género, en particular en los que se refieren a la construcción hegemónica de la feminidad y sus cimientos culturales. Es innegable que toda producción artística responde a los intereses y necesidades de su tiempo, sin embargo, al trazar una línea temporal de largo alcance, es curioso comprobar cómo el imaginario construido en torno a las mujeres y su deber ser tiene de fondo muchas más permanencias que transformaciones, ¿a qué obedece esto?, ¿pueden las propias obras de arte ser un punto de partida para la crítica desde una perspectiva de género?

Mediante una selección de obras de distintos periodos históricos se analizará, con las herramientas dadas por la Historia del arte y los Estudios visuales, cómo se ha configurado la imagen de la mujer como un ser débil, supeditada al varón, y cuyos espacios y prácticas se inscriben en un sistema de poder que condena la libertad e intenta anular distintas formas de agencia mediante los mandatos de la virginidad, el casamiento, la maternidad y, desde luego, los paradigmas de la belleza.

Palabras clave: Arte occidental, género, feminidad, cultura visual, igualdad.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Introducción

El género es una variable cultural construida en sociedad y por ende históricamente condicionada, ya que en cada época las formas de entender la identidad de las personas responden a las estructuras tanto materiales como simbólicas que se articulan como productoras de sentido (Pitch, 2010).

En nuestras sociedades la diferencia sexual se ha significado mediante una lógica binaria que ignora los intersticios fluidos fuera de dicha comprensión maniquea (Lauretis, 2015). De esto resulta una categorización hegemónica que divide a hombres y mujeres según las características de sus cuerpos. Sin embargo, múltiples análisis respecto de la educación como condicionante de los comportamientos aprendidos durante la vida han problematizado la relación causa-consecuencia que existe entre el sexo biológico y el género, como constructo propio de la comunidad de pertenencia (Lamas, 1999).

Siguiendo esta línea de investigación, es preciso diferenciar los atributos corporales con los que nacemos de las prácticas y significados asignados por la sociedad, ya que una cosa no implica la otra. Por lo tanto, haber sido identificadas con el sexo femenino no nos hace tiernas, dóciles y maternales, así como tampoco la asignación del sexo masculino inserta el chip de la violencia, el dominio y la fuerza física.

Ser mujeres u hombres conlleva un proceso de aprendizaje que ocurre en colectividad, ya que desde la infancia somos condicionadas en nuestros gustos y prácticas, llegando a asociar como propio de nuestro sexo cierta forma de sentir y pensar. Esta circunstancia ha acarreado innumerables problemas que hoy día se resumen refiriendo el modelo patriarcal de organización, mismo que afecta a hombres y mujeres, aunque no del mismo modo, puesto que nos exige alinearnos a un modelo que asume múltiples estereotipos como algo natural, es decir, propios de la condición de nacimiento de cada sujeto (INMUJERES, 2007).

Sin embargo, mediante un enfoque crítico se han ido desvelando los mitos de la feminidad y la masculinidad, pues ambos casos responden a una creación social que se ha transformado con el tiempo, por lo tanto, de ninguna manera se trata de una herencia genética que nos predispone a ser o actuar de formas determinadas, sino más bien un entramado de creencias aprendidas y reproducidas por las personas y sus producciones estructurales.

Es decir que el sistema de organización comunitaria responde a la división de género y los atributos dados a cada caso en el devenir histórico. Entendamos como sistema de organización una serie de convenciones sociales que abarcan desde los aspectos más abstractos, como pueden ser la legislación o los rituales de tipo espiritual, hasta ejemplos materiales como las características de los espacios que habitamos y los objetos fabricados. Estos reflejan las condiciones de vida y los ideales de la sociedad que los produce y difunde (Arruzza, C., Bhattacharya T., Fraser, 2010).

El arte entraría en esta categoría de producciones que ha acompañado a la humanidad desde sus albores, ya que con distintas finalidades las representaciones y prácticas estéticas han estado presentes a lo largo de la historia y en la actualidad, inclusive, se emplean como fuentes de investigación para entender las maneras en que la sociedad se ha significado, el lugar que ha dado a sus integrantes y el valor otorgado a prácticas determinadas.

Las producciones artísticas dan cuenta de la organización colectiva y sus paradigmas, por ello a continuación revisaremos algunos ejemplos de obras pictóricas que funcionarán como pauta para reflexionar en torno al rol de género construido para las mujeres. Interesa partir de las pinturas elegidas en función de su discurso iconográfico y la relación que guardan con elementos de su contexto, para así señalar su trasfondo ideológico, pues en cada caso hay una manera de pensar el ser mujer. Luego entonces, valiéndonos del discurso de las imágenes podremos verificar su valía como herramientas de análisis para ilustrar la crítica a los estereotipos atribuidos al género femenino a partir de tres aspectos: la educación como forma de sujeción, el matrimonio y la maternidad como expectativas de realización y las normativas de belleza hegemónica como ideales utópicos (Almonacid, 2012).

1. La educación femenina como forma de sujeción

Somos el resultado de las creencias y prácticas desempeñadas cotidianamente. Y aunque nuestros hábitos nos dan identidad como personas estos son el resultado de un proceso social que nos alecciona promoviendo nociones en torno a lo bueno y lo malo, lo correcto y lo inapropiado. En ese sentido, desde la infancia somos condicionadas para repetir conductas y asumir ideas que tienen una raíz histórica pocas veces cuestionada.

Las mujeres en el marco de las sociedades patriarcales de Occidente desde la Antigüedad Clásica fueron educadas como subordinadas de los varones ya que se les consideraba seres pasivos cuyo temperamento estaba dominado por las emociones y era poco racional. Por esto, la función primordial de las mujeres en la comunidad era cuidar de sus miembros y procrear nuevos, asegurando la subsistencia del grupo. Otro tipo de participaciones prácticamente les fueron vetadas, haciendo de la presencia femenina una excepción en ámbitos formativos y laborales fuera del hogar (Koloski-Ostrow, 2004).

En las familias el nacimiento de mujeres implicaba la asunción de la tutela masculina hacia su persona, ejerciendo un control que se justificaba con la necesidad de garantizar el buen nombre o apellido del linaje:

La honra principal de una casa estaba constituida por la pureza y la buena imagen de las mujeres. Tesoro sumamente delicado, que podía perderse o ponerse en duda con facilidad. Los hombres, convertidos en custodios del honor debieron enfrentar situaciones apremiantes. [...] El honor no fue un asunto de las mujeres. Era algo que padecían y que estaba inscrito en su cuerpo. Buena parte de la violencia contra las esposas y las hijas se justificaba en su salvaguarda. Fue la cultura del honor la que más contribuyó al enclaustramiento de las mujeres. (Rodríguez, 2005, p.642)



Imagen 1. Volders L.
Damas con sirvientas

Para rescatar a las mujeres de ellas mismas se articularon métodos de control que operaron desde el interior de sus hogares para establecer límites a su conducta y aspiraciones. Estas normativas inculcadas desde temprana edad configuraron un modelo de feminidad anclado en el espacio doméstico entendido como esfera de seguridad. La educación de las mujeres, acorde a su estatus, tenía siempre el mismo propósito: evitar que fueran difamadas y arriesgaran su futuro, mismo que solo se veía garantizado mediante el matrimonio.

Para ser buenos prospectos de esposa las mujeres eran introducidas a los saberes de la economía doméstica y algunas artes siempre con la finalidad de deleitar a su futuro marido. Y como “de la vista nace el amor” las primeras lecciones para el fomento de la feminidad se dirigían al cuidado del aspecto físico. Las mujeres fueron un objetivo constante de las modas, sus ajueres domésticos eran una caja de herramientas para atraer la atención masculina. (Imagen 1: Lancelot Volders, Damas con sirvientas, 1657-1700, Colección Franz Mayer) El cuidado de la apariencia se inculcaba como práctica propiamente femenina y la belleza se alcanzaba siguiendo la tendencia en boga, demostrando así un estatus que permitiera la manufactura o adquisición de prendas que, como demuestran diversos estudios sobre la moda, resultaban cárceles a la medida de los cuerpos femeninos, por ejemplo, los corsés y crinolinas que impedían el libre movimiento (Ioannou, 2014).

Además de las ropas se debía procurar el aseo de los cabellos, siempre bien atados según la usanza de la época, ya que el pelo suelto era sinónimo de libertinaje, así también la elección de accesorios debía hacerse de forma juiciosa, ya que en caso contrario era posible caer en la ostentación y traicionar el recato que auguraba una personalidad modesta y supeditada al gobierno varonil.

Las doncellas en etapa casadera solían estar acompañadas, pues una mujer sola, según su origen, era considerada indefensa o podía despertar sospechas, sobre todo en el espacio público (Booth, 1998); por otro lado, la compañía a las féminas las constreñía a una constante vigilancia de su comportamiento, ya que el aspecto podía ser importante pero no era definitorio, pues se valoraba también la calidad moral evidente en el actuar cotidiano.

Los gestos y actitudes eran el espejo de una moral recta según los preceptos morales vigentes. Para aproximar a las mujeres al saber de la doctrina religiosa y fomentar la espiritualidad se les enseñaba a leer y es-



cribir, sin embargo, estos saberes podían ser usados con otros fines pues entre los materiales accesibles para la lectura había también novelas y poemarios románticos o las famosas revistas para señoritas, mismas que podían despertar pasiones impías que llevaran a las jóvenes crédulas a perder la castidad antes del matrimonio.

De acuerdo con el estatus económico de la familia también se pagaban lecciones de música y canto ya que las reuniones sociales eran un escaparate idóneo para presumir de las habilidades de las mujeres de la casa (Boowers, 1986). El derroche de virtudes perseguía un propósito a menudo ajeno a los intereses de ellas mismas pues la

exhibición de sus talentos no recibía un reconocimiento personal, sino que se atribuía el éxito o fracaso a la familia de pertenencia. (Imagen 2: Manuel Ocaranza, *El amor del colibrí*, 1869, Colección MUNAL)

Las habilidades femeninas eran valoradas en la medida en que tuvieran una utilidad a nivel del núcleo familiar, ser considerada bella para los demás, atenta y talentosa en el marco de un parámetro social que se beneficiaba de esas habilidades. Por ejemplo, la costura y el bordado servían para confeccionar o remendar las prendas y enseres familiares y la maestría en estas prácticas, así como la belleza de sus resultados no era reconocida como algo artístico sino como una obligación que de ser mal realizada era motivo de represalia (Hopper, 2015). También ocurría con las labores culinarias y de limpieza, las mujeres debían encargarse de realizar o coordinar estas tareas y hasta la actualidad ejemplos de la publicidad en medios impresos o audiovisuales reafirma la asignación de estas tareas como propias de las mujeres desde la más temprana edad. Ya que para llegar a ser el “ángel” del hogar era preciso dominar estas materias para ser atractiva a los ojos masculinos y recibir la aprobación social.

2. El matrimonio y la maternidad

La cantidad de virtudes exigidas a las mujeres para la explotación de su trabajo hace que su supuesta pasividad sea un mito, ya que la base del funcionamiento familiar era y en gran medida continúa siendo femenino. Sin embargo, parte del orden jerárquico patriarcal consiste en invisibilizar el trabajo de las mujeres disfrazándolo de obligaciones voluntariamente asumidas por amor (Friedan, 2009).

El matrimonio era la recompensa recibida por las mujeres luego de su sacrificio (Imagen 3: José Gutiérrez de la Vega, *Una boda*, 1830, Colección Museo Nacional del Romanticismo); este tipo de unión sumisa y desigual hunde sus raíces en el amor cortés que plantea la complementariedad de opuestos. En donde la mujer es la damisela soñadora que desde su encierro idealiza la figura del caballero valiente que regresa al hogar cargado de éxito para hacerla sentir orgullosa (Hustvedt, 2016).

Pero mientras eso pasa la mujer hace malabares con la gestión del hogar porque al desposarse queda al feliz resguardo de una casa que pronto recibirá a los hijos. El matrimonio como pacto social servía a las familias de los cónyuges para generar alianzas y garantizar la preservación del patrimonio obtenido de las mismas. Para lograr esto se necesitaban herederos, obviamente varones. Eventualmente estos hombres en potencia generarían nuevos vínculos para preservar los intereses del grupo y para legitimar esto tanto la Iglesia como el Estado se involucraron generando rituales cuyo fin era dar una base moral instituyente a la unión indisoluble entre marido y mujer.

[...] en la familia cristiana descansaba la salvación de la humanidad. El esposo y padre era la cabeza tutelar de la familia, a quien todos debían respeto y obediencia. La esposa y madre era un sujeto cuyo don principal era guardar la armonía del hogar. Respeto, obediencia y lealtad eran los principios ordenadores de la familia, que tanto la Iglesia como el Estado defendieron. (Rodríguez, 2005, p. 640)



Imagen 3. De la Vega. *Una boda*.

La esposa y madre feliz cumplía las expectativas heteropatriarcales de la realización, tanto así que una mujer que lograba casarse debía considerarse afortunada, esta creencia machista sigue vigente hasta el tiempo actual. Por ende, el cumplimiento del contrato matrimonial no era negociable, después de las nupcias llegaba la maternidad (Murano, 1994).

Era tan importante la función procreativa de la mujer que de negarse o ser estéril el hombre tenía derecho a solicitar el divorcio y una mujer repudiada ya no tenía cabida en la sociedad, debía ingresar en un convento como signo de arrepentimiento o se le recluía en un recogimiento para evitar la deshonra familiar. Con el propósito de preparar a las mujeres para maternar se estableció como modelo de perfección a la madre por excelencia: la Virgen María.

Una mujer que, según las fuentes, asume un designio sin cuestionarlo y sorteas las dificultades que la convierten en ejemplo de dignidad. Su fortaleza radicaba en la renuncia a sí misma para convertirse en el soporte del hijo y acompañarlo hasta la muerte.

Eso se esperaba de una madre, el traslado de la felicidad a la progenie (Rivera, 2010). Sin importar el desgaste físico y emocional, las mujeres tenían la obligación de embarazarse como respuesta a un mandato social que se respaldaba en lo biológico. La educación moral para las futuras madres estaba tan extendida que no querer o no poder ser madre, por la circunstancia que fuera, implicaba lidiar con una frustración que se tornaba en reproche o señalamiento descalificador. Sin importar qué tan librepensadoras seamos las mujeres y como caso propongo a la pintora Frida Kahlo, el chantaje que subyace en la sociedad en que hemos sido criadas minusvalora a quienes no cumplen con el rol de madre abnegada y critica a quienes, como madres, deciden no abandonar trabajo o formación profesional, ya que sigue operando la creencia de que en la maternidad está la dicha más grande del ser mujer y hay que apostar por esa ruta antes de que nuestro tiempo fértil se agote, a reserva de lidiar con el estigma de desnaturalizadas y egoístas.

La maternidad es un ejemplo de cómo se ha construido la figura de las mujeres como cuidadoras por excelencia, al grado de feminizar ciertas labores que consisten en la custodia y asistencia, mismas que por su carácter mujeril suelen ser descartadas como oficios en pleno derecho, merecedores de pago y reconocimiento (Eme, 2019).

3. Paradigmas de belleza como recursos normativos

Las mujeres sujetas a estas normativas sociales se ven obligadas a renunciar a otras expectativas de vida y realización personal, ya que su autonomía está subyugada y se ejerce presión, inclusive, desde su interior con una constante autocensura que busca aceptación en el sistema patriarcal. Decir que no hay escapatoria sería tan falaz como afirmar que somos libres de renunciar a la educación como un elemento transversal del que no es fácil deshacerse, ya que en muchos ámbitos la participación femenina sigue estando condicionada a los estereotipos tradicionales (Valcárel, 2001).

Si bien en la actualidad podemos decir que las relaciones de pareja se están transformando y con estas el modelo familiar, hay otro grillete que opera y está en los paradigmas de belleza y el ideal utópico de la juventud eterna. En la medida en que la valía femenina no se mide por su intelecto sino por su apariencia, el aspecto físico aún funciona como una condicionante para sobresalir.

Por causa de la raíz colonial de nuestro territorio, los cánones de belleza que se asocian con la virtud son europeo-occidentales (Lugones, 2008) y su construcción modélica no sucedió por voluntad femenina sino por causa del deseo masculino cuyo voyerismo hizo de la mujer un objeto de contemplación: la musa que inspira por su gracia mientras no subvierta la relación de poder que implica la creación artística como un acto de voluntad que modela la realidad (Parker, 2013).



Imagen 4. Ocaranza, M.
Mujeres indolentes.

El colectivo de artistas estadounidense *Guerrilla Girls* nacido en 1985 denunció que las oportunidades para las mujeres en el ámbito de la cultura eran sumamente desiguales, pues, aunque el tiempo había pasado, la discriminación por género seguía vigente y las mujeres para ser expuestas en museos y galerías tenían que estar desnudas. La capitalización sobre sus cuerpos seguía operando desde el eros. (Imagen 4: Alfredo Guttero, *Mujeres indolentes*, 1927, Colección Museo Nacional de Bellas Artes de Argentina).

Las mujeres crecemos escuchando que solo las niñas bonitas son queridas, entonces, ¿quién iba a querer ser considerada fea? Las mujeres nos enfrentamos a contextos violentos en los medios de comunicación de todas las épocas, ya que estos difunden un estereotipo de belleza que nos condena por comer de más, por hablar demasiado, por reír fuerte, por no tener suficiente busto o las piernas tan largas o los cabellos de oro. Siempre hay un parámetro que marca un rango de insatisfacción permanente que nos hace sentir fuera de lugar (Ramírez Salgado, 2012).

Y mediante las producciones culturales, como son el arte y la publicidad, se difunden estereotipos de belleza que agradan a la sociedad y esclavizan a las mujeres. La campaña divulgativa ha sido tan eficaz que actualmente muchas féminas asocian la liberación con la réplica de los modelos del deseo masculino. ¿Gobernar nuestros cuerpos significa llegar a ser lo que es apetecible para los demás y jactarnos de ello? (Bustos, 2011)

Es una cuestión difícil que, sin embargo, tenemos que reflexionar para aquilatar las transformaciones que han habido en la manera de representar a la mujer, pues el fenómeno *male gaze* aplicado como filtro de análisis al cine, por ejemplo, nos revela cómo las mujeres emancipadas de las series más consumidas gozan de una libertad condicionada por los ideales de belleza contruidos desde la mirada masculina. Estos ideales han cumplido, como aún en la actualidad, una función económica: capitalizan las características de un cuerpo para volverlo consumible y así motivar a las industrias socioculturales a apostar por dichos paradigmas para promover sus marcas. Mediante la objetualización de los cuerpos femeninos se distribuyen productos y también ideales de vida en los que la fealdad no cabe.

Y así inicia la carrera por la perfección perpetuando el modelo ficcional de la *femme fatale*, mujer indolente que, concedora del poder de seducción que posee, se enseñoorea del mismo para su beneficio. La iconografía que acompaña a este tipo de mujeres va desde la antiquísima manzana de Eva hasta el látigo, esta mujer castiga al hombre tentándolo y ¿en eso

radica su poder?, ¿esto subvierte en algo la lógica patriarcal del deseo y sus elementos de dominación? Diría de inmediato que no, pues las instituciones rápidamente se ocupan de esos modelos de felicidad para volverlos redituables.

¿Entonces, no hay salida de esta espiral? Además de una necesaria toma de conciencia de estos paradigmas y su modo de operación hasta el presente, es preciso cuestionar cómo desde nuestras respectivas áreas académicas y, claro, en la vida cotidiana, podemos señalar ejemplos específicos de su impacto. En el arte y la cultura, además de una crítica a la iconografía tradicional, se ha optado por rescatar el trabajo de las artistas como agentes que también han construido discursos visuales en torno a su experiencia. Mujeres, que además de Frida Kahlo, Remedios Varo y Leonora Carrington, es decir, la punta del *iceberg*, se presentan desde otros parámetros, expresando sus anhelos y preocupaciones. Tejer vínculos empáticos con otras versiones de la historia cientos de veces repetida nos abre nuevas perspectivas desde donde el horizonte se divisa diferente.

Bibliografía

- Almonacid Galvis, M. A. (2012). *Diálogos entre arte y feminismo. La crítica de arte feminista como herramienta didáctica*. Universidad Nacional de Colombia.
- Andalzúa, G. (2004). Los movimientos de rebeldía y las culturas que traicionan en Anzaldúa, G., Levins Morales, A., et. al. *Otras inapropiables. Feminismo desde las fronteras*. (pp. 71-80). Traficantes de sueños.
- Arruzza, C. (2010). *Las sin parte. Matrimonios y divorcios entre feminismo y marxismo*. Izquierda Anticapitalista.
- Arruzza, C., Bhattacharya T., Fraser, N.. (2019). *Manifiesto de un feminismo para el 99%*. Herder.
- Belli Bose, M.. (2016). *Women, Gender and Art in Asia, c. 1500-1900*. Routledge.
- Booth, C., Darke, J., Yeandle, S. (1998). *La vida de las mujeres en las ciudades. La ciudad, un espacio para el cambio*. Narcea S.A. ediciones.
- Boowers, J., Tick, J. (Ed.). (1986). *Women making music. The Western Art Tradition, 1150-1950*. Palgrave, McMillan.
- Blazquez Graf, N. (Coord.). (2016). *Lecturas críticas en investigación feminista*. Universidad Nacional Autónoma de México, CONACyT.
- Bradbury, C. A., Moseley-Christian, M. (2017). *The New Middle Ages. Gender, Otherness and Culture in Medieval and early Modern Art*. Palgrave, McMillan.

- Bustos Romero, O.. (2011). Los medios y la construcción de género: factor de riesgo para trastornos alimentarios como anorexia y bulimia. *Derecho a comunicar*, (2), 60-79.
- Butler, C. (Ed.). (2010). *Modern Women. Women artists at the Moseum of Modern Art*. MoMA.
- Butler, J.. (1999). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Cobo, R. (2005). El género en las ciencias sociales. *Cuadernos de Trabajo Social*, 18, 249-258.
- Cuadrado Zurinaga, M. (2001). *El género femenino a través de la publicidad*. Federación Mujeres Jóvenes.
- Davis, A. (2005). *Mujeres, raza y clase*. Akal.
- Despentes, V. (2009). *Teoría King Kong*. Editorial Melusina.
- Eme Vázquez, A. (2019). *Su cuerpo dejarán*. Enjambre literario, Kaja Negra.
- Flores, Valeria. (2018). Febriles alquimias del cuerpo. Una poética excrementicia. Pléyade. *Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, (22), 45-60.
- Friedan, Betty. (2009). *La mística de la feminidad*. Ediciones Cátedra.
- Hawkesworth, C. (2000). *Voices in the Shadows. Women and verbal art in Serbia and Bosnia*. Central European University Press.
- Zdatny, S. (2014). Hair, Hygiene, Science, and the History of Beauty Systems. En Ioannou, M., Kyriakidou *Female Beauty in Art. History, Feminism, Women Artists*. (pp. 25-47). Cambridge Scholars.
- Hollows, J. (2005). Feminismo, estudios culturales y cultura popular. *Lectora*, (11), 15-28.
- Hopper, G. (2015). *Art, Education and Gender. The shaping of female ambition*. Palgrave, MacMillan.
- Hustvedt, S. (2016). *A woman looking at men looking at women : essays on art, sex, and the mind*. Simon&Shuster.
- Instituto Nacional de las Mujeres. (2007). *Glosario de género*.
- Kalavrezou, L. (2003). *Byzantine Women and Their World*. Yale University Press.
- Koloski-Ostrow, A. O. (Ed.) (2004). *Naked Truths. Woman, Sexuality and Gender in Classical art and Archeology*. Routledge.
- Lagarde y de los Ríos, M. (2012). *El feminismo en mi vida. Hitos, claves y topías*. INMUJERES.
- Lamas, M. (1999). “Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género”. *Papeles de población*, 5(21), 147-178. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11202105>
- Lauretis, Teresa de. (2015). *Género y teoría queer*. Mora, (21), 107-118.
- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa*, 9(73-101), 75-101.
- Mangieri, Anthony F. (2018). *Virgin sacrifice in Classical Art. Women, Agency and the Trojan war*. Nueva York: Routledge.
- Meruane, L. (2017). *Contra los hijos*. Random House Mondadori.
- Murano, L. (1994). *El orden simbólico de la madre*. Editorial horas y HORAS.

- Núñez, L. (2021). *El género en la ley penal: crítica feminista de la ilusión punitiva*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Estudios de Género.
- Parker, R. y Pollock, G.. (2013). *Old Mistresses. Women, Art and Ideology*. IB Tauris.
- Pitch, T. (2010). Sexo y género de y en el derecho: el feminismo jurídico. *Anales de la Cátedra Francisco Suárez*, 44, 435-459.
- Ramírez Salgado, R. (2012). Bella y a la moda, ¿feliz y amada? Programas televisivos que transforman la apariencia física de las mujeres a través de mecanismos de violencia de género. *Derecho a comunicar*, (4), 140-154.
- Ribeiro, D. (2020). *Lugar de enunciación*. Ediciones Ambulantes.
- Rivera Garretas, M. M. (2010). La madre al servicio de la libertad. *DUODA. Estudios de la Diferencia Sexual*, (38), 271-276.
- Rodríguez, P. (2005). La familia en Sudamérica colonial en I. Morant Deusa (Coord). *Historia de las mujeres en España y América Latina*, 2, 637-664.
- Shiebinger, L. (2001). *O feminismo mudou a ciencia?* Editora de la Universidad del Sagrado Corazón.
- Mies, M. Madre Tierra. (2021). En Vandana, S. M. M., *Por qué las mujeres salvarán el planeta*. (pp. 194-202) Rayo verde.
- Valcárel, A.. (2001). *La memoria colectiva y los retos del feminismo*. Comisión Económica Para América Latina y el Caribe.
- Vasallo, B. (2018). *Pensamiento monógamo, terror poliamoroso*. La oveja roja.

***Ana Laura Torres Hernández**

Es maestra en Historia del Arte (Estudios Curatoriales) por la UNAM, cursó la licenciatura en Historia en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Como curadora participó en la exposición: *La ciudad está allá afuera. Demolición, Ocupación, Utopía*, exhibida en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco del 26 de noviembre 2016 al 2 de abril 2017 y en el Museo de Arte de Sinaloa de mayo a agosto de 2017. En la UNAM es profesora de la asignatura “Patrimonio, museos y divulgación del arte”, en el Colegio de Historia, FFyL, así como del “Seminario de Arte Moderno” y “Métodos de análisis de la obra de arte” en la Facultad de Artes y Diseño. También imparte cursos independientes de Lengua y cultura italiana e Historia del Arte, dirigidos para adultos mayores. Sus líneas de investigación son: Difusión y divulgación del Patrimonio Cultural, Arte y ciudad, Arte y género, Historia del Arte Moderno desde las Vanguardias Históricas y Filosofía del Arte. atorres@fad.unam.mx



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



6

7



Autor: Julio Cesar Alavez Oliva

La cientificidad de la imagen en la obra del artista visual cubano José Bedia

*María Teresa Acosta Carmenate**

Resumen

La experimentación forma parte de los procesos artísticos desde el paleolítico. Estas experimentaciones rebasaron el sentido común y el conocimiento sensible de la realidad. Dichos procesos cognitivos tienen relación con la cientificidad del arte. Es decir, que no es una novedad que la presencia del artista-investigador en el arte contemporáneo aparezca con otras posibilidades de la investigación empírica.

El caso de José Bedia en la artes visuales cubanas es uno de los más emblemáticos con relación a estos tópicos. Los resultados de su trabajo se sostienen en ciertas reglas de las metodologías antropológica y etnográfica que le han permitido el conocimiento de cosmogonías y cosmologías, reacciones corporales ante el ritual y aplicaciones técnicas sobre superficies. Tales le han permitido construir mapas visuales que contribuyen a los discursos visuales del arte latinoamericano, sostenidos, sobre todo, en procesos transculturales de la producción artística.

Este trabajo ahondará en estos (procesos transculturales) para determinar los resultados iconográficos/iconológicos que determinan la construcción de la imagen bediana y afirmar que la investigación científica

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

y la producción artística no son solo aspectos históricos que convergen en la historia del arte, sino que en sí mismos, se comportan diacrónicamente. Esto significa que lo científico dará como resultado muchas posibilidades distintas, cada vez, en el trabajo de lo visual, que es donde enfatiza esta propuesta sus acercamientos, sobre todo en la obra de Bedia.

Palabras clave: José Bedia, trabajo de la imagen, experimentación, investigación científica, iconología.

Abstract

Experimentation is part of artistic processes since the Paleolithic. These experiments exceeded common sense and sensitive knowledge of reality. These cognitive processes are related to the scientific nature of art. In other words, it is not new that the presence of the artist-researcher in contemporary art appeared with other possibilities of empirical research.

The case of José Bedia in Cuban visual arts is one of the most emblematic in relation to these topics. The results of his work are based on certain rules of anthropological and ethnographic methodologies that have allowed him to know cosmogonies and cosmologies, bodily reactions to ritual and technical applications on surfaces. Such have allowed him to build visuals that contribute to the visual discourses of Latin American art, sustained, above all, in transcultural processes of artistic production.

This paper will delve into these (transcultural processes) to determine the iconographic/iconological results that determine the construction of the Bedian image and affirm that scientific research and artistic production are not only historical aspects that converge in the history of art, but also themselves, they behave diachronically. This means that the scientific will result in many different possibilities, each time, in the work of the visual, which is where this proposal emphasizes its approaches, especially in the work of Bedia.

Keywords: José Bedia, image work, experimentation, scientific research, iconology.

La imagen a ciencia cierta

La cientificidad en el trabajo de la imagen con influencias no occidentales se entiende que ha tenido asomos desde el siglo XVIII en la visualidad europea. Esto, aunque no coincida históricamente con todas las posibles mezclas derivadas de las invasiones territoriales de civilizaciones a otras, o de la forma en que la cultura y los objetos de esas culturas son apropiadas: el obelisco egipcio en la fisonomía arquitectónica romana, el zigurat sumerio en las pirámides de Mesopotamia, los modales franceses en las cortes europeas, etc., no armonizan del todo con los procesos de la transculturación, donde intervienen fragmentos que se amalgaman o se aglutinan para conformar un preámbulo paradigmático de la visualidad. Ludwick Fleck, científico de origen polaco nacido en 1896, se acercó desde la ciencia a ciertos aspectos que se corresponden con esta reflexión sobre la imagen y que Cesar Lorenzano (2014) aborda:

Son notables los ejemplos que maneja Fleck para sostener su posición, con la que se distancia por completo de la psicología de la Gestalt. En uno de ellos nos muestra ilustraciones, láminas pertenecientes a la historia de la anatomía. Observa que, en cada etapa sucesiva de la evolución histórica, se señalaba en ellas -y veían- cosas distintas en las mismas zonas anatómicas. (p. 214)

Esta referencia textual destaca que las estructuras perceptivas no son sincrónicas sino diacrónicas. Diría Lorenzano (2014): “Se ve lo que se sabe que se ve” (p.214). Es por ello que esto define los recorridos mutables de una determinada iconografía. Asumimos que nada de esto hubiese sido posible sin las intervenciones de los procesos transculturales, definidos por Fernando Ortiz desde la primera mitad del siglo XX e interviniendo en la constitución de la identidad en Cuba. No es cosa menor que se apliquen sus improntas sobre las Artes visuales, intentando construir la forma de la imagen cubana como parte de una distinción.

Yolanda Wood (2012) ha sido enfática en cuanto a que la conducta de insulares o la propia distinción “imagen insular” es una construcción caribeña que solo puede entenderse hasta el siglo XX: “La mirada del artista viajó desde el interior de la naturaleza y de la sociedad hacia los bordes de la configuración insular, como un zoom out” (p.123). Por ese camino, Pino-

chet Cobos (2016) ha expresado que el primitivismo en el arte moderno no es una simple casualidad, un encuentro fortuito o un descubrimiento europeo de la estética de la otredad, y dicho sea que esto es una conducta que se desata desde el siglo XIX, pero que en los primeros años del siglo XX se determina por la aparición aún no sistemática de la disciplina antropológica. Para esta autora: “(...) el arte recurrió a la otredad como vía de expiación y purga (...)” (p.91). En tanto que se entiende que no es la misma visión para la segunda mitad del siglo pasado, donde se cuestiona al “otro” que dejaría de ser dominante. El arte devela todos los posibles fragmentos de esa alteridad, eso incluye a las prácticas mágico religiosas cubanas, cuestión que se intensifica en el trabajo bediano de la imagen y otros contemporáneos de la isla.

La transculturación conlleva un tránsito de multiplicidades que terminan conformando un producto totalmente nuevo. No es una cosa impuesta en la otra o la otra junto a la otra, sino un todo donde se encuentran los elementos sin que uno sea superior al otro.

Para bien o para mal; los artistas del siglo XX tuvieron que hacerse inventores. Para llamar la atención tenían que procurar ser originales en lugar de perseguir la maestría que admiramos en los grandes artistas del pasado. Cualquier ruptura con la tradición que interesara a los críticos y atrajera seguidores se convertía en un nuevo ismo forjador del futuro. Ese futuro no siempre era muy duradero, y sin embargo la historia del arte del siglo XX debe tomar nota de esta inquieta experimentación, porque muchos de los artistas con mas [sic] talento de esta época se sumaron a estos esfuerzos (Gombrich, 2009, p.563).

Estos procesos en las Artes visuales europeas conllevaron cambiar la estructura de la mirada que podemos concluir: mirar con ojos de niño el uso diferente del espacio pictórico, el vacío, expresión de cuerpos, énfasis sobre objetos o cosas y no solo sobre las personas, el instinto como lo primigenio o lo primitivo, la unidad como contradicción al fragmento, teorización sobre el hecho artístico, mirada sobre lo popular, observador pasivo y activo, lo multidisciplinario, mezcla de materiales y técnicas, observación científica, recreaciones multiculturales y multidisciplinarias, trabajo sobre los fragmentos culturales, trabajo sobre diferentes superficies simbólicas, lo artesanal, mirada etnográfica y antropológica, estética de la alteridad,

discursos heterogéneos, primitivismo, descubrimientos arqueológicos, mercadeo ilegal de arte tribal, valoración formal de piezas no occidentales, aparición de simetrías y perspectivas no-occidentales, reducciones de las formas, el objeto como revelación y no la revelación del objeto, el azar y el defecto, la desintegración del objeto, lo originario y lo histórico.

Menéndez (2013), con relación a este punto, señala:

Es sabido que la vanguardia artística europea de principios del siglo XX poco conocía de los significados atribuidos a los especímenes africanos que recorrían el espacio parisino. [...] no las acompañan los olores, los sabores, los sonidos, los movimientos, las luces, los espacios, ni el hombre que admira en ellas su existencia. La experiencia visual es el final de un proceso en el que participan los conocimientos adquiridos, de ahí que nuestra relación con estas obras sea necesariamente desde la distancia. (Menéndez, 2013, p.24).

Aunque habría que contestar que es un problema resuelto en las artes contemporáneas cubanas. La herencia de las tradiciones afro en la cultura y el arte en Cuba traen entramados que permiten solucionar mediante el *performance*, la instalación y otras expresiones de lo visual ciertos entendidos sensoriales que acompañan al pensamiento tradicional en las prácticas mágico-religiosas en Cuba. El caso de Manuel Mendive con las recreaciones performáticas sobre la idea del “ritual”: posesión, sangre, sudor. Alejandro Arrechea con las onomatopeyas distingue a la oralidad como ejercicio reflexivo sobre algún tema social. El trabajo de Ana Mendieta: la tierra, el agua, la madera, la humedad, el moho, el lodo acentuando el olor de la naturaleza (aspectos animistas) o el trabajo de José Bedia sobre la base del movimiento de brazos alternados (técnicas oceánicas) (donde haremos énfasis) e instalaciones texturizadas.

Pensar científicamente la imagen: Simetría Bedia

La transculturación es una simetría que puede llevarse a cuestiones de tipo formal en el arte. Lo que Bedia llama “simetría bilateral” funciona formalmente como una simetría de la baraja que se puede mover hacia los lados o arriba-abajo. Este tipo de simetrías también pueden observarse en el arte tribal. No es la simetría occidental como se le conoce en los ámbi-

tos de las metodologías formalistas de arte, es decir, no hay regla de oro. Aunque Bedia haya tenido una formación de tipo occidental, en donde, él mismo aclara, las otras simetrías eran consideradas “aburridas”, su interés en las otras posibilidades simétricas permite considerar que existen otros tipos de complejidades en la construcción de la imagen. Aunque en fechas recientes puede notarse su juego con otras formas de jugar con las simetrías y científicidades. Nótese estos apuntes realizados en la exposición del 20 de febrero en la Galería Snitzer, en la ciudad de Miami, donde tuve la oportunidad de conversar con él:

Anotaciones de la exposición in situ

- Me comenta Bedia, en la expo del 20 de febrero de 2022 en la Galería Fedric Snitzer, sita en Miami que usa los números con la simbología expuesta por Fibonacci (S. XIII) *Sucesión de Fibonacci* que, posteriormente, dio lugar a la proporción áurea). Con ello presenta la perspectiva a nivel numérica como una misma posibilidad (principios de su trabajo dual). La escala del caracol, como él también la llama se relaciona con el número divino, el número de Dios y al mismo tiempo con la perspectiva renacentista. El caracol en la escala dorada es análoga al caracol como elemento de adivinación (sentido de ilaciones)caracol/numerología/dorada/perspectiva/ adivinación/relaciones temporales y semánticas. (*Revisar imagen A*)

- En sus múltiples investigaciones me refiere que dentro del Vudú haitiano existe una deidad que él llama Deidad del cementerio que tiene las mismas herramientas que Sarabanda y Ogun. Él es Sarabanda en Palo Monte. Esto le ha permitido recapitular sobre sus propios ejercicios como paletero, ya que los significados de las herramientas de Sarabanda y Ogun tienen una connotación más agraria o de sobrevivencia en el monte. Sin embargo, las herramientas que utilizan estas tres deidades unificadas en atributos son más adecuadas para un enterrador que para alguien que guerrea o fertiliza. (*Revisar imagen B*)

- También en esta expo crea asociaciones entre el concepto de habitáculo. Deidad de las casas/escala arquitectónica/distribución simbólica del espacio (muy relacionado con su viajes a Mali y su convivencia con los Dogón)/Nganga.

- Las tres tablas con símbolos musulmanes y rifles son libretas de escuela. En ellas se escribe, se memoriza y después se borra para volverse a utilizar. Coloca un insecto que produce plaga igual que la guerra. El concepto de memorización es básicamente un proceso de interiorización, a decir de Bedia. (*Revisar imagen C*)

- Trabaja sobre camisas hiladas en fragmentos, tiras enrolladas que se unen mediante el cosido a mano. Sobre ellas elabora elementos repetidos que crean una narrativa visual. Bedia agrega el árabe al uso del lenguaje como imagen. Afianza: tijeras/Ogun/Sarabanda/Lam.

- En la obra *People of Songho* describe un suceso real. Quemaron a niños y mujeres dentro de una guagua (Mali), usa la textura de la pintura asfáltica y una iconografía totémica. En los cuadritos de encima, a modo del trabajo de talla sobre las puertas Dogón y ciertas obras prehistóricas, donde la mujer aparece en la siembra y se simboliza con puntos o bolitas las semillas. Aparece la línea del horizonte (Kalunga). Bedia explica que esta línea tiene un tono de masacre (sangre). (*La fotografía posterior muestra esta obra*)

- Bedia agrega a la bandera como repertorio icónico y arquetípico de una identidad o nacionalidad nueva. Es decir, banderas que no pertenecen a ningún país. (*Revisar imagen A*)



Imagen. Anexo A.

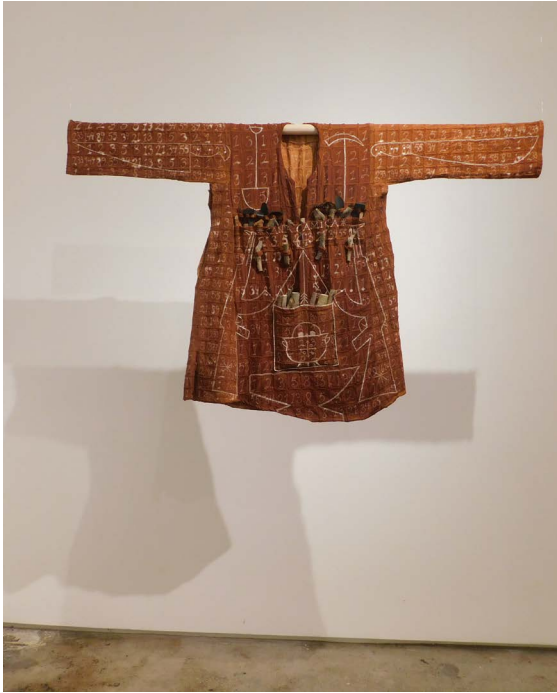


Imagen. Anexo B.



Imagen. Anexo C.



Imagen 1. Fotografía tomada por una servidora (María Teresa Acosta Carmentate) el día del *opening* de la exposición de José Bedia *People of Songho*. 20 de febrero del 2022.

Augusto Schmarsow, en 1905, publica *Conceptos fundamentales en la ciencia del arte*, que el historiador del arte y filósofo cubano Luis de Soto tradujera del alemán al español; gracias a ello se puede entender que existe una relación inherente al ser humano y las formas que le son propias a su humanidad, es por ello por lo que puede deducir dimensiones en las que el arte se ubica, una de esas formas es la simetría que se acompaña de la proporción y el ritmo.

En los años 80 del siglo pasado, como propósito personal, Bedia visitó todos los museos etnográficos de Europa, algunos de ellos: Museo del Hombre, Museo de las Américas y etnográficos, en Madrid, Berlín, Düsseldorf, Stuttgart, etcétera. Entonces no tenía cámara fotográfica y hacía los dibujos de las piezas que le interesaban a mano alzada. En ello también descubrió ciertas complejidades en el dibujo que parecían tener relación con aspectos de tipo simétrico desconocidos para él. Este tipo de simetría es conocida como “simetría oceánica”, que forma parte desde entonces a la fecha de la acción del dibujante y la práctica artística bediana.

Bedia, diestro, cuando realizaba la figura simple con la mano derecha y quería repetirla del lado izquierdo, le salía montada, descuadrada. Un proceso de investigación bastó para corregir lo que no parecía tener sentido en la observación de las piezas que contenían estas maneras simétricas. A través de observación de fotos detectó que algunas veces realizaban el boceto con los dedos en la arena, pero esto no era suficiente para comprender la hechura simétrica. Se dio cuenta, entonces, que usaban ambas manos, al mismo tiempo, sin uso de sketch, lo cual permite que salga equivalente, sea la figura simple o compleja. Es sabido que el brazo derecho lo rige el lóbulo cerebral izquierdo y viceversa, es inútil forzar un brazo a realizar lo del otro, es por ello por lo que esta simetría utiliza las dos manos al compás de una llamada de arranque o una sugerencia para comenzar con la danza, o como Bedia menciona: “es una simetría como la de un director de orquesta”[1]; en un movimiento que tendrá sobre la superficie un desdoblamiento, resultado de la mente humana y sus múltiples capacidades metamórficas. El alcance de las extremidades en este performance de la simetría es el que utiliza Bedia para pintar lo dual, el ámbito dual-formalista de la imagen, es por ello por lo que sus obras con figuras duales están determinadas en el espacio pictórico por el alcance de sus dos brazos extendidos:

De la actividad en conjunto de nuestras dos manos y nuestros dos ojos se deduce la “simetría” o principio formal de la dimensión de “anchura”. De la concepción del eje vertical del nuestro y de otros cuerpos, como eje del crecimiento, se deduce la “proporcionalidad” de las partes colocadas unas encima de las otras, es decir, el principio formal de la primera, “altura”. De la ejecución de un movimiento, junto con las actividades de los principios de “ancho” y “alto” (o combinado con una sola de estas actividades) obtenemos el principio formal de la tercera dimensión, el “ritmo” (De Soto y Sagarra, 2013, p.151).

Los precedentes sobre la importancia regulada del cuerpo o la conciencia de tu cuerpo frente a la producción de imágenes pueden ubicarse en la figura de Cézanne, en varios textos de críticos sobre conversaciones con Cézanne puede leerse lo siguiente: “[...] Cézanne extiende las manos con los dedos abiertos, las acerca muy lentamente una a otra, las une y las estrecha convulsivamente una dentro de la otra [...]” (Hess, 1994, p.26). A lo que Cézanne contesta: “si paso muy alto o demasiado bajo, todo está perdido [...]” (Hess, 1994, p.26). Del mismo modo Bedia dice: “si me muevo del centro mis brazos lo harán y mi simetría no será correcta [...]”[2]. Es curioso además cómo en el mismo texto sobre los puntos de vista de su trabajo, Cézanne refiere que el arte es una armonía paralela a la naturaleza.

Bedia, cuando trabaja sus cuadros en simetría tribal, se coloca en el centro de este y, con un previo conocimiento de lo que va a realizar, elabora con las dos manos al mismo tiempo, en la técnica de la pintura digital; esto lo condujo hacia el mismo resultado que los nativos, agregando a las resultas de su conducta transcultural, conseguir la simetría tribal oceánica sobre el espacio pictórico occidental. Esa simetría, que finalmente termina por ser imperfecta en cuanto a que no es una calca ni funciona con matemáticas, refleja de alguna forma la simetría humana, ya que un lado de nuestro cuerpo no es igual al otro, por ello, la mencionada simetría de la baraja refiere, con todo carácter metafórico, igualmente formal, una especie de simetría lateral, que entenderá Bedia además en cánones narrativos-formales en los indios de las Llanuras. Agregando a ello los fundamentos del Palo Mayombe en el que la vida y la muerte, la conciencia, el tiempo y las angustias humanas en general hacen hincapié en la conducta conceptual para la elaboración de sus imágenes.

La simetría también se da de forma simbólica en máscaras africanas que pertenecen a grupos donde la línea ancestral se enmarca en el pensamiento bantú. Algunas de estas máscaras, como la que vemos a continuación (imagen 1), señalada con un círculo rojo, perteneciente a la cultura holo, de la región de Angola y de la República Democrática del Congo muestra, preiconográficamente, a través de una mitad inferior azul la definición cosmogónica sobre el mundo de los vivos y los muertos. El azul no es únicamente la línea del horizonte, sino la diferencia entre la noche y el día. La mancha azul sobre el rostro determinado de aparentes mitades es el clásico cosmograma del universo, según los congos y los holo, que coinciden en esta herencia ancestral. Esta línea horizontal o el horizonte del agua o del amor es Kalunga. El mundo de los vivos está arriba y el de los muertos abajo. En este caso, la representación iconológica infiere que cuando el sol da la vuelta es de noche en el mundo de los muertos y viceversa, según quiera verse. El movimiento del sol determina la lectura, el mapa de la imagen.



Imagen 2. Colección de Arte Africano, Fotografía, Casa de José Bedia, 2018. Fuente: Imagen tomada en la casa de José Bedia, en Coral Gables, Miami.

Este pensamiento dual, esta simetría bilateral, como el mismo Bedia suele establecer, que refiere a Nsambi arriba y Nsambi abajo, es de uso común en las culturas de origen bantú. Nsambi, el dios, forma parte tanto de cosmogonías chokwe, en Angola, holo y bakongo en el Congo. Esta máscara, específicamente, simboliza a un antepasado que se asoma del mundo de los muertos para espiar lo que sucede en el mundo de los vivos. El antepasado viene a mirar con ojos de muerto (de ahí que sus ojos estén entreabiertos y la boca flácida) lo que hacen o lo que dejan de hacer sus descendientes. Otras formas de simbiosis en la máscara es con otros elementos que recurrentemente influyen en la obra y la construcción de la imagen bediana y es la de lo zoomorfo, inscrito en los cuernos de búfalo, en este caso. El búfalo es considerado el animal más fuerte del monte, un animal temido. Con ello se razona que la representación de este antepasado no es el de uno común y corriente, sino uno fuerte, importante.

Otros aspectos de esta simetría bediana, o simetría bilateral como el artista suele llamarle, tienen en ciertas obras relación con los dibujos de *Los Plain Indians*. Estos dibujos son tradicionales en los indígenas de América del Norte, cuyo dominio se extiende desde las montañas rocosas hasta el océano Atlántico. Esta tradición en el dibujo abarca influencias en el trabajo de la imagen bediana. Ellos crearon un canon representativo en papel, una vez que se apoderaron del papel alrededor de 1860, y en ellos comenzaron a realizar sus historias. Estas historias tienen relación con la idea de diario de vida, escenas de cortejo, de caza, récord de guerreros y recuerdan en su hechura a las historietas o los cómics.

El canon creado consiste en que el personaje principal entra por la derecha, estees considerado el bueno o el autorretratado, puede ser el guerrero, el cazador, el cortejante, etcétera, y del lado izquierdo se encuentra el enemigo potencial, la cortejada, el animal, etcétera. La figura de la derecha mira hacia la izquierda, la de la izquierda mira a la derecha. Esto entra en la lógica de diestros y zurdos al dibujar, lo cual plantea dificultades para los que usan generalmente la mano izquierda y realizan estas historias dentro de la comunidad. Un ejemplo significativo dentro de la historia del arte sobre estos aspectos es el de Da Vinci:

Era zurdo y cuidó de escribir de derecha a izquierda, de modo que sus notas solo pueden ser leídas con mediación de un espejo. Es posible que no quisiera que se divulgaran sus descubrimientos por temor a que se encontraran heréticas sus opiniones (Gombrich E. H., 2009, p. 294).

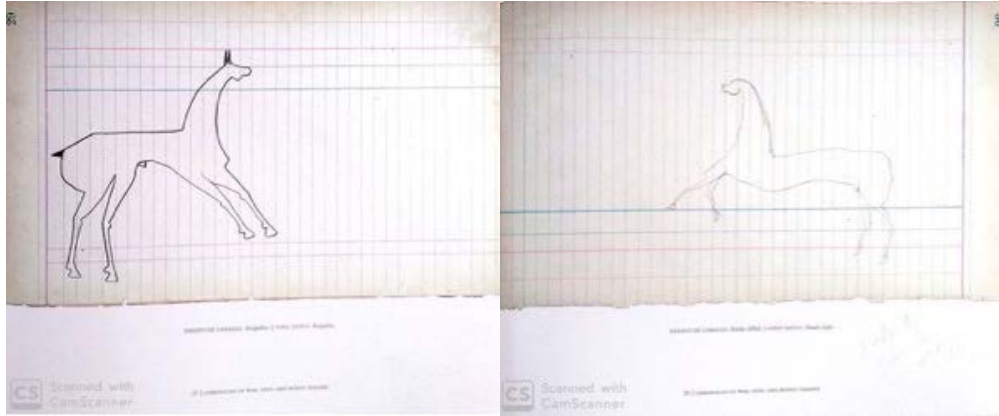


Imagen 3. *Ensayo de caballo*. Arapaho y *Ensayo de caballo*. Estilo débil, siglo XIX. Colección José Bedia. Fuente: Imágenes obtenidas del libro de Bedia (2008, p. 37-39).

Estos dibujos son realizados por el famoso guerrero *Cheyenne Big Tree*, que, además, como bien lo define Bedia, posee un estilo fácilmente identificable y una característica muy particular: era zurdo. Tal condición lo llevó reiteradamente a cambiar el canon representativo, y cuando intentó imponerse la condicionante representacional del trabajo de la imagen de *The Plains Indians*, el resultado puede observarse en la figura de la derecha. Bedia menciona:

Y es aquí donde el artista intenta introducir un cambio. Big Tree cambia de la mano izquierda y toma el lápiz con la derecha en un último intento de dibujar el caballo en la dirección inversa, de derecha a izquierda, pero el resultado es débil y poco seguro. Incluso el trazo es muy tenue por comparación con los dibujos anteriores. (Bedia, 2008, p.38)



Imagen 4. *Haciendo la corte* (escena de cortejo). Cheyenne, siglo XIX. Colección José Bedia. (Bedia, 2008, p. 87).

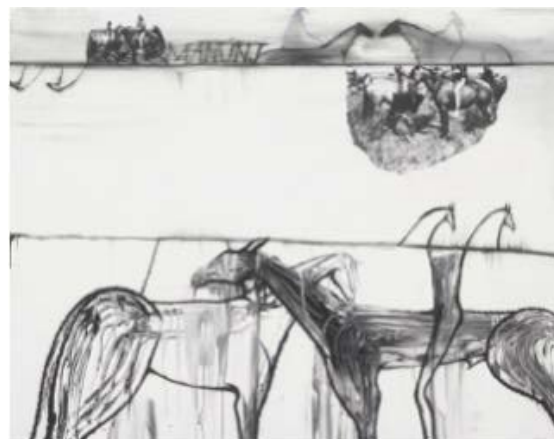


Imagen 5. *Maminj* (lokoda por “robar una esposa”), crayón, temple, acrílico y papel impreso collage sobre papel. 38”x49”, José Bedia, 1997. Colección Particular.

Bedia utiliza estos dibujos no para plantear historias sino como simetrías, que coinciden con elementos que al colocarlos en el espacio pueden realizar alguna acción o determinar algún tipo de *Image* precedido de objetivas expresiones didácticas, aspectos que le interesan. Es imprescindible para el artista que las imágenes en semejanza tengan su propio *Image*; sin incoherencias, le interesa la imagen trabajada a modo de comprenderla en un pizarrón de escuela donde todo se resume y se comprende. El pizarrón de escuela es una concreción de lo sabido y de lo que se ha aprendido, esto también es una simetría.

El propio artista describe la escena anterior de la siguiente manera:

En este caso es un autorretrato del mismo Arrow en una escena de cortejo, aproximándose a una mujer cubierta con una manta con bordes de grecas. El caballo que monta evidentemente es robado de los blancos, pues muestra una huella de marca de fuego en una de sus ancas. Arrow, a su vez aparece oculto taimadamente tras el cuello del animal, luciendo un sombrero y una camisa a rayas [...] (Bedia, 2008, p. 86).

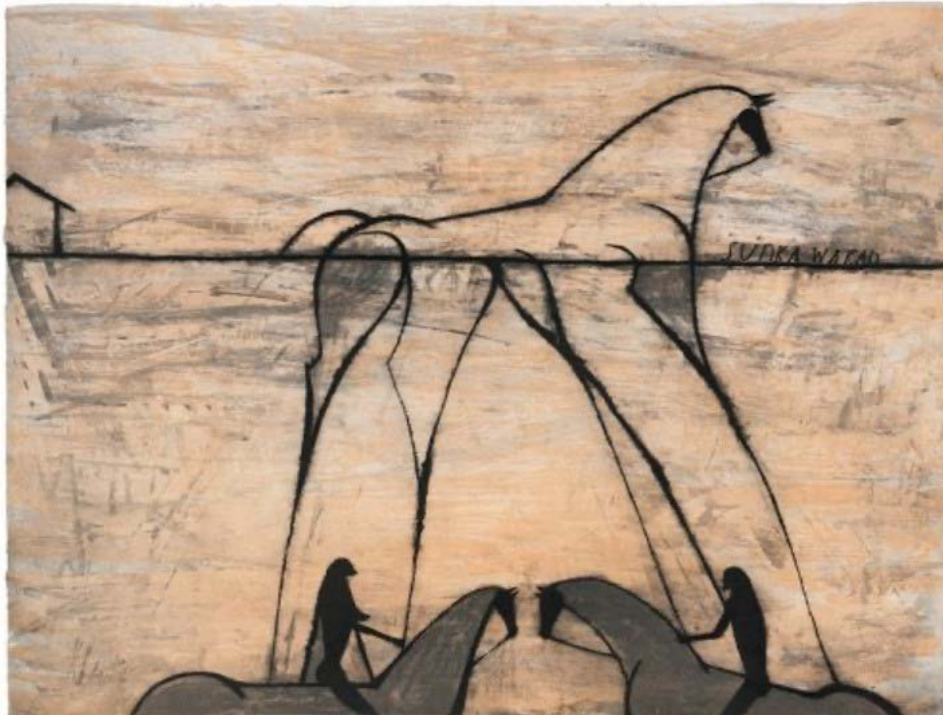


Imagen 6. *Sunka Wanka*, aguafuerte, 88 x 114 cm, José Bedia, 2007. Colección Privada (Steven vail Project room). Fuente: Imagen obtenida en el sitio <https://www.kunzt.gallery/ES/arte/jos-bedia-sunka-wakan/>. Revisada el día 11 de marzo de 2019.

La obra anterior, como ejemplo esencial de lo expuesto hasta ahora, posee el trabajo de cuatro simetrías con las que acostumbra a entender la construcción de la imagen. La simetría bilateral basada en la oceánica, entendida como performáticas del movimiento de brazos sobre la superficie, la simetría africana establecida por dos realidades al mismo tiempo sugeridas en divisiones bilaterales no simétricas perfectas, la de los *Plains Indians*, que se caracteriza por el canon de construcción de historias a través de la colocación de figuras en el espacio, derecha-izquierda, izquierda-derecha y la de la baraja que funciona en arriba-abajo, laterales.

En 1994 Bedia adquirió este cuaderno de dibujos de los *Plains Indians* en una subasta en *Sotheby's*. Después de eso se dio a la tarea de proteger lo que él considera un tesoro, y de cierta forma sustentar los diferentes estudios que se han realizado sobre estas manifestaciones de los llamados indios de las llanuras, así como la conservación de este tipo de arte. El acercamiento a estas formas ya era conocido por el artista desde sus inicios en La Habana de 1971. La obtención y apreciación de este cuaderno, del que no solo conserva su estado físico sino la creación de un libro, en el que él mismo actúa como intérprete y especialista, permite considerar varios resultados en su trabajo de la imagen, así como su comportamiento como artista-antropólogo, que rescata no solo una acción cultural, sino que reafirma a esta como un de tipo arte, en el que participan actores específicos, artistas nativos anónimos que él infiere considerando que: “[...] casos identificables por su nombre y un estilo muy personal (como fueron Howling Wolf, Wohaw, Silver Horn, Short Bull, Arrow, etc.)” (Bedia, 2008, p.3).

César Lorenzano (2014) ha expresado: “Se aleja de la experiencia cotidiana aquello que debemos ver” (p.22) y con ello establece interpretaciones obvias sobre lo que el ojo humano no alcanzaría a ver nunca o lo que a simple vista no está y con ello reafirma que no significa que no estén ahí y que no se sepa que están. Es por ello, que Bedia crea estos estados de relaciones que le permiten cómodamente encontrar los hilos que tejen ideas, conceptos, arquetipos, iconos, lenguaje entre diversas culturas. Es un desarrollo perceptivo-cultural que asume en su conducta como artista la multi-intromisión a la delirante mezclanza, cambios, sustituciones en las que su construcción de la imagen perdura. Los traslados técnicos, como el de la simetría oceánica (simetría bediana), analizada en párrafos anteriores; fluctúan en una combinación confortable y exitosa. Los procesos didácticos que lo inmiscuyen como coleccionista, practicante religioso y artista lo

acercan a la práctica docente en la que sostiene sus discursos constructivos, pero también sus modos técnicos lo conducen a la experimentación y a nuevas formas de crear imágenes. Es en este sentido que se detectan sus estudios en la simetría oceánica. A este tipo de práctica simétrica Bedia la ha llamado “simetría bilateral” y es correspondiente con la metáfora sobre el pensamiento dual del mundo en el que tanto culturas como la africana y las aborígenes precortesianas establecen sus cosmos. Bedia es el observador activo y científico al mismo tiempo que crea arte sobre los parámetros de otras disciplinas: Antropología, Etnografía, Arqueología o Historia del Arte. Lo que hace de él un artista ilimitado, creador de un imaginario sistémico.

Referencias

- Cabrera, L. (1979). *Reglas de Congo. Palo Monte*. Peninsular printing, inc.
- Camnitzer, L. (1988). Arte Colonial Contemporáneo. En V. Piñón (Ed.). *Opción*, 239-244.
- Camnitzer, L. (1988). Arte “primitivo” en le Museo de Arte Moderno de Nueva York. En V. Piñón, (Ed.) *Opción* (2).
- Camnitzer, L. (1994). *New art of Cuba*. University of Texas Press.
- Camnitzer, L., Elso, J. F., & Weiss, R. (2000). *Por America: la obra de Juan Francisco Elso*. UNAM.
- Cañizares, D. (Ed.). (1986). *Sobre Wifredo Lam. Ponencias de la Conferencia Internacional I Bienal de La Habana*. Editorial Letras Cubanas.
- Castillo Pascual, O. (2004). *Estremecimientos José Bedia*. Junta de Andalucía. Consejería de Cultura.
- León, A. (2013). *Introducción al estudio del arte africano*. UH.
- Colombres, A. (2014). *Imaginario del paraíso. Ensayos de interpretación* (2ª ed.). Arte y Literatura.
- Colombres, A. (2014). *Teoría Transcultural del Arte Hacia un pensamiento visual independiente*. CONACULTA.
- Llorens Alicea, I. I. (2003). *Sincretismo Religioso: Pervivencia de las creencias yorubas en la isla de Puerto Rico*. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de geografía e historia. Departamento de Historia de América II (Antropología de América).
- Lorenzano, C. (2014). *Estructura y métodos de la ciencia. Escritos actuales de epistemología*. César Lorenzano.
- Croce, M. (2016). La transculturación: de la utopía a la narrativa latinoamericana. Versiones sucesivas de un precursor, un inaugurador y un codificador. *Literatura, teoría, crítica*, 18 (1), 99-120.

- Acha, J. (2006). *Los conceptos esenciales de las artes plásticas* (2^o ed.). Ediciones Co-yoacán.
- Aguilar Bedoza, C. (Febrero de 2014). Iconografía e iconología: tránsito de la descripción a la significación en ciencias sociales. *Arquetipo*.
- Bürger, P. (1997). *Teoría de la Vanguardia*. Península.
- Bargna, I. (2000). *Arte Africano*. LIBSA.
- Bedia, J. (2008). *Crónicas de guerra, amor y visiones místicas (dibujos de Kiowas, Arapahoes y Cheyennes de 1882)*. Arte al día Ediciones.
- Bedia, J. (12 de julio de 2012). El arte contemporáneo es una especie de entelequia que no se posa en la realidad. Exposición “*Transcultural Pilgrim: three decades of work by José Bedia*”. (D. Matos, Entrevistador)
- Berger, J. (2000). *Modos de ver* (2.^o ed.). Gustavo Gili.
- Berger, Sebastiaan; Winkler, Andreas. (2012). *Cuba Arte Contemporáneo. Cuba Arte Contemporáneo*. (A. W. Sebastiaan A.C. Berger, Ed., & N. S. Olimpia Sigarroa, Trad.) Ceiba y turner.
- Birbragher, F. (2004). José Bedia: Reflexiones sobre contemporaneidad y legitimación. En O. Pascual Castillo, *Estremecimientos José Bedia*. Junta de Andalucía. Consejería de Cultura.
- Bolufé, O. M. (2007). *Ojos que ven, corazón que siente, Arte Cubano en México 1985-1996*. Universidad Iberoamericana.
- De la Torriente, L. (1954). *Estudio de las Artes Plásticas en Cuba*. Ucar Garcia.
- De Juan, A. (s.f.). *El negro en la pintura cubana del siglo XIX*. www.revistadelauniversidad.unam.mx.
- De Juan, A. (2014). Presencia afrocaribeña en la pintura cubana moderna. *América sin nombre* (19), 166-170.
- De Soto y Sagarra, L. (2013). *Filosofía de la historia del arte (apuntes)*. Facultad de Artes y Letras. Universidad de la Habana.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Paidós Comunicación.
- Espinosa, F. (2011). *Ifá y la creación*. José Martí.
- Estrada, A. V. (2004). *La oralidad: ¿ciencia o sabiduría popular?* Centro de investigación y desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello.
- Farris Thompson, R. (2004). Siluetas Sagradas. En O. Pascual Castillo, *Estremecimientos José Bedia*. Junta de Extremadura.
- Fernández Arenas, J. (1986). *Teoría y Metodología de la Historia del Arte*. Anthropos. Editorial del Hombre.
- Figarola, J. J. (2009). *La brujería cubana: El Palo Monte Aproximación al pensamiento abstracto de la cubanía*. En A. Suárez (Ed.) Editorial Oriente.
- Figarola, J. J. (2012). *Cuba la gran nganga algunas prácticas de la brujería*. José Martí.
- García de la fuente, J. (2001). El tratamiento del tema religioso en la pintura cubana. *Gazeta de Antropología* (17).
- Gombrich, E. (1982). *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Alianza Editorial S.A.

- Gombrich, E. H. (2009). *La Historia del Arte* (Decimosexta ed.). (R. S. Torroella, Trad.) Phaidon.
- Greenberg, C. (1958). *Arte Moderno. El Arte Moderno* .
- Guanche, J. (2016). El estigma del discurso colonial. *Espacio Laical* (3-4).
- Guanche, J. (2016). *Iconografía de africanos y descendientes en Cuba. Estudio, catálogo e imágenes*. Editorial de ciencias sociales.
- Hernández, O. (2007). Introducción a una cosmografía. En O. Pascual Castillo, & O. Pascual Castillo (Ed.), *José Bedia obra, 1978-2006*. España: Galería Ramis Basquet.
- Hernández, O. (2010). *Without Mask. Contemporary AFRO-CUBAN ART*. La Habana, Londres y Johannesburgo, Cuba, Inglaterra, Sudáfrica: The von Christierson Collection Exhibition et book.
- Izquierdo González, M. (2010). José Bedia: las fauces del inconsciente. *Semiótica, antropología y arte. Antropología. Boletín oficial del Instituto de Antropología e Historia*: <http://revistas.inah.gob.mx/index.php/antropología/article/view/2788/2689>
- Jiménez Moreno, C. (2015). José Bedia. Una lectura teológica. *Ensayos. Historia y teoría del arte* , XIX (29), 21-40.
- Jiménez, C. (2011). José Bedia: nomadismos. *ARTECONTEXTO. Revista digital de cultura y arte contemporáneo* (31), 108-111.
- José, B. (2008). *Crónicas de guerra, amor y visiones místicas (dibujos de Kiowas, Arapahoes y Cheyennes de 1882)* (C. Lichtschein, Ed.) Arte al Día Ediciones.
- Juan, A. d. (1978). *Pintura Cubana: Temas y variaciones*. UNEAC.
- Krauss, R. E. (2015). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. (A. G. Cedillo, Trad.) Alianza Forma.
- Maldonado, S. (Ed.). (s.f.). *Guía de Arte Cubano. Catálogo* . (R. C. Amate, Recopilador) Museo Nacional de Bellas Artes.
- Martínez-Ruiz, B. (2012). *Escritura gráfica Kongo y otras narrativas del signo. El colegio de México. Centro de estudios de Asia y África*.
- Menéndez, L. (2013). De ida y vuelta. En A. León, & Y. Barceló (Ed.), *Introducción al estudio del Arte Africano* (2ª edición ed.). UH.
- Meza Carpio, E. (2016). Transformación del concepto de la identidad en el discurso crítico. En O. M. Bolufé, *Estudios de arte latinoamericano y caribeño*, I, págs. 37-48.
- Mosquera, G. (1994). La apropiación afroamericana del modernismo: Wifredo Lam. *Arte, historia e identidad en América: visiones comparativas: XVII coloquio internacional de historia del arte* , 2, 535-542.
- Mosquera, G. (Marzo de 1984). *Persistencia del uso. Persistencia del uso: José Bedia, instalaciones y dibujos*. Museo Nacional de Bellas Artes.
- Mosquera, G. (2016). Transculturación. *Lápiz. Revista internacional de arte* (Extra), 291-293.
- Olivares, R. (Ed.). (2001). *Artistas Latinoamericanos 100 Latin American Artist*. (D. E. Cowan, Trad.) EXIT Publicaciones.
- Ortiz, F. (1963). *Contrapunteo Cubano del Tabaco y del Azúcar*. Consejo Nacional de Cultura.
- Ortiz, F. (2005). *El Huracán su mitología y sus símbolos* (Tercera ed.). FCE.

- Ortiz, F. (1982). *Transculturación narrativa en América Latina*. Siglo XXI.
- Panofsky, E. (1979). *El significado de las artes visuales*. Madrid, Alianza.
- Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre Iconología*. Alianza.
- Pascual Castillo, O. K. (2004). *Estremecimientos. José Bedia. Estremecimientos*. Junta de Andalucía Consejería de Cultura, Instituto de América Santa Fe, Caja Granada Obra social.
- Pascual Castillo, Omar. (2007). *José Bedia obra, 1978-2006*. (O. Pascual Castillo, Ed.) Galería Ramis Basquet Turner.
- Pereira, M. D. (2016). Arte Contemporáneo en el Caribe Hispanoinsular. En O. M. Rodríguez Bolufé, *Estudios de arte latinoamericano y caribeño I*, 69-86.
- Picton, J. (2006). *Artes y Civilizaciones Orígenes África América Asia Oceanía*. (J. Sureda, Ed.) Lunwerg Editores y jaca Book Spa.
- Pinochet Cobos, C. (2016). En torno a la relación del arte y la antropología en América Latina. En O. M. Rodríguez Bolufé, *Estudios de arte latinoamericano y caribeño, I*.
- Power, K. (2007). José Bedia: una práctica de campo en el alma humana. En O. Pascual Castillo, & O. Pascual Castillo (Ed.), *José Bedia obra, 1978-2006*. Galería Ramis Basquet Turner.
- Rigol, J. (1982). *Apuntes sobre la pintura y el grabado en Cuba (de los orígenes a 1927)*. Letras Cubanas.
- Rodríguez Bolufé, Olga Ma. (2016). *Estudios de arte latinoamericano y caribeño, I*. Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez Bolufé, O. M. (2007). *Ojos que ven, corazón que siente, Arte Cubano en México 1985-1996*. Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez Bolufé, O. M. (2011). *Relaciones artísticas entre Cuba y México (1920-1950) Momentos claves de una historia*. Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez Reyes, A. (1997). El entorno y la santería cubana. *Del Caribe (27)*.
- Rojas Hernández, Belkis; Rodríguez Ramírez, Luis Amaury. (2013). *Lo sociocultural un trabajo pendiente*. (P. Sa Leal, Ed.) Ciencias Sociales.
- Ruiz Limón, R. (2006). *Historia y evolución del pensamiento científico*.
- Sánchez, O., & Bedia, J. (1990). Bedia. *José Bedia. Catálogo de su obra en la Bienal de Venecia*.
- Sebastian A.C. Berger, Andreas Winkler. (2012). *Cuba Arte Contemporáneo. Cuba Arte Contemporáneo*. (A. W. Sebastian A.C. Berger, Ed., & N. S. Olimpia Sigarroat, Trad.) Ceiba y Turner.
- Sureda, Joan. (2006). *Artes y Civilizaciones. Orígenes. África. América. Asia. Oceanía*. Lunwerg Editores.
- Thomas Mitchell, W. J. (1986). *Iconology. Image, Text, Ideology*. The University of Chicago Press.
- Thuiller, J. (2006). *Teoría General de la Historia del Arte* (Segunda ed.). FCE.
- Tuma Matamoros, C. (s/f). Arte Contemporáneo (1960-1970). En R. Cobas Amate, & S. Maldonado (Ed.) *Guía de arte contemporáneo*. Museo Nacional de Bellas Artes.
- Urrutia E, G. (2007). *Cuba, el arte y el negro*. (M. Poumier, Ed.) Santa cruz de tenerife, Ediciones Idea.

- Vázquez, A. S. (2015). *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas* (3^o edición ed.). FCE.
- Villalobos Herrera, Á. (2011). *Sincretismo y Arte Contemporáneo Latinoamericano*. Universidad Autónoma de México.
- Wood Pujols, Y. (2015). El negro en el arte pictórico vanguardista cubano. En D. G. Ronda, & D. G. Ronda (Ed.), *Presencia negra en la cultura cubana* (págs. 281-291). Sensemayá.
- Wood, Y. (1989). *De la plástica cubana y caribeña*. Letras Cubanas.
- Wood, Y. (2012). *Islas del Caribe: naturaleza-arte-sociedad*. UH.

Notas:

- [1] Conversación-entrevista con José Bedia en su casa de Coral Gables, en la ciudad de Miami, Estados Unidos. Información contenida en video. 26 de diciembre de 2018.
- [2] Conversación-entrevista con José Bedia en su casa de Coral Gables, en la ciudad de Miami, Estados Unidos. Información contenida

***María Teresa Acosta Carmenate**

Doctora en Arte y Cultura por la Universidad de Guanajuato. Licenciada y maestra en Historia del Arte. Docente en materias como Arte Africano, Investigación, Últimas tendencias del arte, Fundamentos de las formas artísticas, etc. Actualmente soy maestra de Técnicas Avanzadas de Escritura, English Composition I y II en Miami City University, Estados Unidos. Poseo publicaciones en revistas científicas y colaboraciones capitulares en libros. Participaciones en Congresos nacionales e internacionales en países como Cuba, Bolivia, Estados Unidos con colaboraciones académicas en Florida International University y el Centro Cultural Cubano en Nueva York. He obtenido premios y publicaciones como poeta en La Habana, Cuba, Ciudad de México y Morelia, Michoacán. Dirigí por dos años el Museo METAEXPOSICION y ha realizado curaduría para museos y artistas. Por cuatro años colaboré en el programa Voces y Reflejos de la Radio y Televisión michoacana con reflexiones sobre arte latinoamericano.

acostadelarte@gmail.com

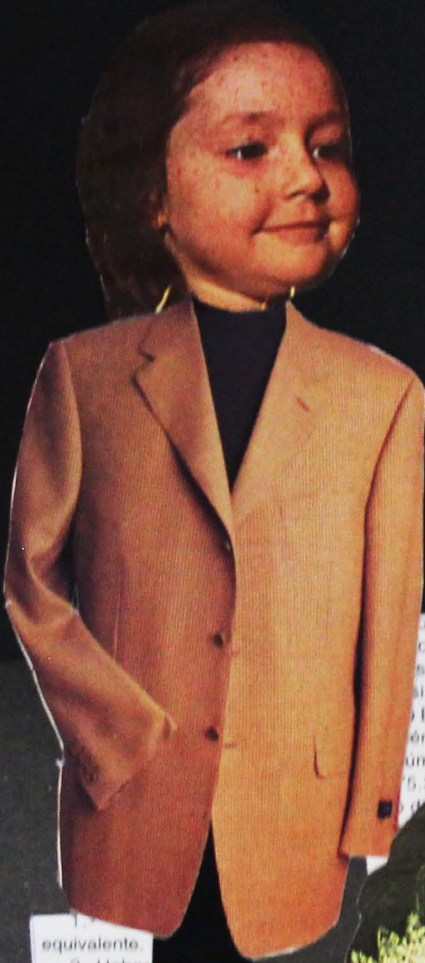
m.acosta@miuniversity.edu



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

de la noche



1.-
equivalente.
2.- Haber
o área de su especil
3.- Haber colabo
De conformidad con
nado Estatuto, el C
Científica determin
las siguientes



de
de
te
Un
con
sin
as
gen
ny

ción temporal.
os todavía
s subatómi
del CCAE
fundamental
nivel licenc
el desarrollo
de punta

general, las fuentes láser
demosegundos son adquiri
a en forma comercial a costos
representan una limitante para
trabajar en el campo de la
ultrarrápida

ardoño Mejía
ores dispo
fuente

bravido es irremediab
eción sucesivamente ob
fuerza económica del 2014.
tema, e incluso realismo
ta conductores a un modo
liza desde la muerte de:
sione un extraño "sarcos
ción del sitio de las mapas digitales y
que se caracterizan por su
tado de investigación al se
a la historia de la cultura
fuerza política, que parecen tener la
genio: el caso de un mundo.

SOLAR
SOLAR

SOLAR

Sillas expuestas. Identificación del mobiliario de estilo internacional (la Womb, la BKF, la LCW) en imágenes de la revista colombiana Proa (1946-1959) para la difusión de la vida doméstica

María Astrid Ríos Durán*

Resumen

Durante la segunda posguerra de la centuria anterior Estados Unidos promovió la vida moderna doméstica a través de fotografías, publicidades y exposiciones de la casa y de los enseres que la conformaban. En lo concerniente al mobiliario nos encontramos con el mueble de estilo internacional en el cual figuraban algunas piezas icónicas del movimiento moderno europeo y estadounidense bajo su influjo como fueron las sillas producidas por las eminentes empresas Knoll y Herman Miller. En el ámbito de la arquitectura han sido ampliamente investigadas las casas estudio (*case study houses*) por ser unos muy buenos referentes de lo acontecido con la domesticidad moderna y su promoción después de la Segunda Guerra Mundial y de la presencia que en ellas tuvo este mobiliario de estilo internacional. En Colombia, a través de la revista *Proa*, de sus imágenes, dentro de las cuales se hallan fotografías de interiores domésticos, hemos podido

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

identificar algunas semejanzas con las características de las casas estudio y en especial la presencia de piezas del mobiliario de estilo internacional y con ello hemos podido advertir desde este otro punto de vista, el del mobiliario, el interés de los arquitectos de la época por la promoción de un estilo de vida doméstico moderno en relación con los referentes internacionales del diseño, así como de la importancia de la imagen junto con los medios masivos de comunicación como la revista *Proa* para el desarrollo de este propósito. Este escrito tratará entonces sobre el hallazgo e identificación que se ha realizado de algunos muebles de estilo internacional en imágenes de la revista *Proa* de los años de 1946 a 1959 como la BKF, la Womb y la LCW y a partir de ello sugeriré que estos elementos constitutivos de la escena doméstica permiten reafirmar el influjo del mueble de estilo internacional en la configuración de la vida doméstica y la arquitectura moderna del hogar, así como del interés de los arquitectos locales en la promoción de esta domesticidad moderna en la cual las nuevas formas como las del mobiliario de estilo internacional ayudaban a configurar.

Palabras clave: Mobiliario estilo internacional, revista *Proa*, vida doméstica moderna, fotografía y mueble, silla Womb, silla BKF, silla LCW.

Introducción

El trabajo que presento en esta oportunidad es un avance de una investigación más amplia titulada: *Historia visual del mueble en Colombia 1880–1950. Sentados en la tradición mirando a la modernidad.*[1] Es una investigación que se gestó en el 2021 debido a una experiencia tenida en el año 2019 con el mueble de estilo *bauhausiano* producido por la empresa colombiana Industrias Metálicas de Palmira y descubierto tras la pregunta acerca de la influencia de la Bauhaus en el diseño industrial de productos en Colombia con motivo de la conmemoración de los cien años de creación de esta escuela.

Debido a que el descubrimiento se dio a través de publicidades de la empresa me he dado a la tarea de continuar conociendo sobre la historia del mueble en Colombia a partir de recursos visuales. Lo anterior es muy significativo si tenemos en cuenta que en nuestro país no existen colec-

ciones públicas del mueble moderno, no hay museos del diseño y que de llegar a haber piezas de diseño en colecciones privadas el acceso a ellas es restringido.

Adicionalmente, la historia visual del mueble se ha constituido en una oportunidad para ir conociendo sobre la historia del diseño industrial de productos antes del establecimiento de esta disciplina en Colombia. En ese sentido, contribuye el hallazgo realizado en imágenes reproducidas en la revista Proa de algunas piezas icónicas en la historia del diseño industrial de productos como son la silla Womb, la LCW y la BKF. Su presencia en Colombia a mediados del siglo XX se explica por el vínculo de los arquitectos locales con el diseño internacional y por la importación de bienes de diseño foráneo como fue el caso de estas sillas.

La identificación de estas sillas ha sido el resultado de un proceso personal de observación. La preocupación por estudiar el mueble moderno en el país me ha ido conduciendo a estudiar la revista Proa, máximo órgano de difusión de la arquitectura moderna en Colombia.[2] En el proceso de revisión de esta revista comencé a observar una familiaridad formal entre algunos elementos presentes de algunas imágenes y algunas piezas relevantes de la historia oficial del diseño industrial de productos del siglo XX, lo que me condujo a realizar comparaciones visuales entre ellas y así poco a poco al descubrimiento de las piezas que expongo en este texto.

Esta identificación no ha sido tarea fácil de lograr si tenemos en cuenta que en la revista no se hace alusión al nombre de las sillas y si consideramos el carácter y tamaño de la fotografía y de los recursos visuales usados por Proa, por lo general se trata de fotos a blanco y negro, de media página o de un cuarto de página. Además, en la mayoría de los casos son fotografías que intentaron capturar panorámicas de uno o más espacios por lo que el tamaño del mueble se tiende a reducir dentro de la imagen. Por fortuna he podido trabajar con imágenes digitalizadas[3] gracias a lo cual he realizado acercamientos dentro de ellas que me han ayudado a tener un poco más de certeza acerca de las piezas identificadas.

El texto que presento a continuación está construido por dos grandes apartados. El primero de ellos trata algunos aspectos históricos de las sillas identificadas, la Womb, la LCW y la BKF, y el segundo presenta algunos de los casos de estudio, correspondientes a imágenes de edificaciones arquitectónicas de mediados del siglo XX publicadas en la revista colombiana Proa, en las cuales se ha podido encontrar este conjunto de sillas. El texto

pretende además mostrar una red de relaciones con la experiencia de las case study houses por la cercanía que encontramos en cuanto al uso de la fotografía, de muebles de estilo internacional de la empresa Knoll, de su uso en edificaciones ya construidas, así como en la reproducción de estas imágenes en revistas relacionadas con la difusión de la vida doméstica y la arquitectura moderna. En ese sentido, este trabajo se arriesga a sugerir el uso de la imagen reproducida para la difusión de la vida doméstica moderna como aconteció en los Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial con la case study houses en la revista *Arts and Architecture*, y que en el contexto colombiano sucedió de la mano de los arquitectos locales, a través de la revista *Proa* y a lo cual contribuía este tipo de mobiliario.

La Womb, la LCW y la BKF. Algunos aspectos históricos de su diseño

A mediados del siglo XX Estados Unidos promovió la vida doméstica moderna a través de fotografías, publicidades y exposiciones de la casa y de los enseres que la conformaban como era el caso del mobiliario.[4] Este era un mobiliario de diseño transatlántico[5] y adoptado en la primera mitad de la centuria anterior por los arquitectos diseñadores del movimiento moderno como característica del diseño holístico de sus obras.[6] Un capítulo especial de este lo constituyó el mueble de estilo internacional, al cual, por su denominación, podemos vincular con la arquitectura de estilo internacional proclamada por primera vez[7] en 1932 en las instalaciones del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), así como, y muy especialmente, con el mobiliario icónico y clásico del diseño moderno[8] producido por las empresas Knoll y Herman Miller en sus líneas internacionales dentro de las cuales encontramos los muebles de nuestro estudio, la BKF, la LCW y la Womb.

Un caso paradigmático de la exposición de la casa, de la vida doméstica, de sus enseres y del mobiliario lo constituyeron las case study houses. Estas fueron un conjunto de 36 propuestas de arquitectura residencial elaboradas dentro del programa de diseño y dotación de la vivienda moderna promovida por la revista *Arts and Architecture* bajo la dirección de John Entenza durante los años de 1945 a 1966. Algunas de ellas fueron construidas y estuvieron abiertas al público para su observación y registradas fo-

tográficamente y publicadas en la revista gracias a lo cual podemos tener un amplio conocimiento de las mismas en la actualidad (Arias Laurino, 2011, p.22-55).

Dentro de esta experiencia se destacan las fotografías de Julius Shulman, estas a su vez se suelen caracterizar por la búsqueda de la promoción de un *lifestyle* y el manejo del *landscape* que dicho en otros términos significa la posibilidad que brindan estas imágenes de comprender el interiorismo, un estilo de vida doméstico en el cual los enseres como el mobiliario hacían parte fundamental y constitutivo de la escena,[9] así como por la búsqueda de un enfoque que captara la fluidez entre el espacio interior y exterior, o viceversa, logrado entre otras cosas por el uso de amplios ventanales de vidrio como los promovidos dentro de la misma revista por la empresa Twindow (Arias Laurino, 2011, p.59).

En la dotación de algunas case study houses encontramos mobiliario de estilo internacional de la empresa Knoll que queremos destacar porque hemos podido identificarlo también en fotografías de interiores domésticos colombianos de mediados del siglo XX, como fue el caso de la Lounge Chair Wood (LCW) diseñada por Charles Eames en 1945 y usada en las case study houses 9 y 18; la silla Womb diseñada por Eero Saarinen en 1946, usada en las case study houses 8, 9 y 19;[10] y la silla BKF, diseñada en 1938 por el colectivo Antonio Bonet, Juan Kurchan y Jorge Ferrari-Hardoy, presente en la case study houses 20 y 17.

Vistas en conjunto podemos observar algunas cercanías y diferencias entre estas tres sillas, la Womb, la LCW y la BKF. La Womb y la LCW se han constituido en referentes del diseño moderno estadounidense gracias al interés que en sus diseños existió por la creación de un mobiliario afín con las preocupaciones de la época, con el nuevo estilo de vida de la segunda posguerra así como por la inclusión de las nuevas posibilidades en el manejo de materiales y procesos industriales implementados durante la Segunda Guerra Mundial.

En el caso de las tres sillas, y muy especialmente en la Womb, podemos observar que se trata de sillas en las cuales el cuerpo se puede disponer de un modo más relajado, tendiendo a una postura de reposo, evocando confort y recogimiento. El nombre *womb* sugiere la idea de útero para aludir a ese lugar y postura de comodidad que experimenta el ser humano antes del nacimiento, esa posibilidad de estar y no estar en comunicación con el mundo circundante por la dualidad de conexión y aislamiento que carac-

teriza al vientre materno. La viñeta de Norman Rockwell, *Sunday morning (easter morning)* nos puede ilustrar al respecto. En esta viñeta que apareció en la portada de *The Saturday Evening Post* el 16 de mayo de 1959 se representa a una madre que va a la iglesia con sus tres hijos mientras el padre, evita hacer esa actividad y permanece en casa, sentado en una Womb, tratando de disfrutar del periódico dominical, café y un cigarrillo (McAtee, 2012, p.20). (Imagen 1)[11]



NORMAN ROCKWELL MUSEUM

Imagen 1. Norman Rockwell, *Sunday morning (easter morning)* 1959, Museo Norman Rockwell (<https://prints.nrm.org/detail/261051/rockwell-sunday-morning-easter-morning-1959>)

Para el caso de esta silla es de considerar que su forma y conceptualización se suelen relacionar con las nuevas y establecidas prácticas del psicoanálisis en los Estados Unidos caracterizadas por la presencia del diván, en el cual el cuerpo está en actitud de reposo sin poder realizar contacto visual con su interlocutor para lograr una exposición más libre de las ideas, así como para ser partícipe y no de una conversación con un otro. Prácticas a las cuales había acudido el mismo Saarinen y que podrían ser apropiadas y requeridas para los estados alterados que experimentaba la sociedad estadounidense de la posguerra (McAtee, 2012, p.16).

El vínculo con el útero también fue tenido en cuenta en la BKF y de algún modo la postura ovular que se puede lograr al estar sentado en ella evoca una posición prenatal. Pero la relación entre estas dos sillas fue mucho más allá de esta conceptualización y se dio en lo concerniente a la estructura. Es sabido que Saarinen consideró la estructura de la BKF como solución para las patas de la Womb dentro de los primeros momentos del proceso de diseño de la misma (McAtee, 2012, p.22).

Otras grandes características de este conjunto de sillas tiene que ver con los materiales, los procesos y el lenguaje moderno de orden organicista adoptado. A través de ellas nos encontramos con el uso de nuevas tecnologías como la madera laminada, la fibra de vidrio y, como ya mencionamos, las estructuras tubulares. En la LCW se destaca la implementación y transferencia de una tecnología de contrachapado de madera para artículos para el transporte de soldados heridos como fue el caso de las tablillas estabilizadoras desarrolladas por la pareja Eames por encargo de la Marina de Guerra estadounidense (Campi, 2020, p.7).

En cuanto al lenguaje moderno de orden organicista, es decir, aquel que intenta desvanecer la percepción de los elementos sustentantes y sustentados, “argumentando que las estructuras de los edificios y los muebles, como los de la naturaleza, son un todo orgánico” (Campi, 2020, p.5) es relevante puesto que traza una distancia con la forma moderna purista y funcional tan característica del diseño alemán bauhausiano. Varias razones explican la acogida de esta tendencia en el diseño de Estados Unidos como la influencia del diseño finlandés, el interés de la sociedad estadounidense por un diseño más orgánico, y las ya mencionadas, búsqueda del confort y el manejo de nuevas tecnologías.

Es destacable, además, cómo en la Womb su diseño fue una derivación de una experimentación temprana realizada por Saarinen y Eames con el mobiliario propuesto para la competencia del Museo de Arte Moderno de Nueva York, realizada en 1940, denominada *diseño orgánico* para muebles del hogar, en la cual fueron ganadores con las sillas Conversation y Lounging Shape (McAtee, 2012, p.21).[12] En la BKF la característica orgánica de su diseño provino de la influencia de Le Corbusier con quien, el colectivo austral había estudiado, y de quien se conoce su línea organicista a través de obras como la capilla de la Ronchamp (Campi, 2015).

Como se ha podido observar la BKF se distingue de las otras sillas por su origen latinoamericano. Fue una silla creada por el colectivo de diseñadores

dores de origen argentino que logró trascender al contexto estadounidense gracias al reconocido Edgar Kaufman Jr., curador del Museo de Arte Moderno de Nueva York, quien en 1940 en uno de sus viajes a la Argentina adquirió dos ejemplares de esta silla y dejó una de ellas dentro de la colección permanente del MoMA. En 1941 la BKF comenzó a ser producida por la empresa Artek-Pascoe y durante el periodo de 1948 a 1951 Knoll llevó a cabo su producción. Posteriormente fue de libre producción y se estima que se produjeron alrededor de 5 millones de copias en los años cincuenta (Martin, 2019).

El impacto de estas sillas trascendió el suelo estadounidense y su experiencia en casos como las case study houses para llegar a otras regiones como Bogotá, Colombia. Esto porque hemos podido detectar su presencia en distintas obras registradas en la revista colombiana Proa, en el intermedio del siglo XX, como veremos a continuación.

Identificación de la BKF, la LCW y la Womb en interiores domésticos colombianos de mediados del siglo XX para la difusión de la vida doméstica moderna

Aunque desconocemos el cómo pudieron llegar estas sillas hasta el suelo colombiano, su presencia no sorprende si tenemos en cuenta el carácter de las obras en las cuales se encuentran, de sus dueños, de la revista y aspectos de la hoja de vida de algunos de los arquitectos de algunas de estas obras. Para ir desarrollando todos estos aspectos podemos comenzar por recordar que la revista Proa, creada en 1946 por el arquitecto Carlos Martínez, fue el principal órgano de difusión de la arquitectura moderna en Colombia que no era ajena al mueble moderno y a su vínculo con la arquitectura, pues así lo hizo saber en una de sus ediciones como transcribimos enseguida:

La relación entre el mueble y la arquitectura es la que debe existir entre el contenido y el envase: adaptación del primero al segundo y armonía entre sí para constituir un conjunto agradable. Por eso a cada estilo arquitectónico le ha correspondido un estilo de mobiliario. No se comprende el palacio de Versalles sin sus muebles estilo Luis XIV o los XV, ni las modernas casas funcionales sin los muebles contempo-

ráneos que fincan su belleza en la sencillez del diseño, el uso racional de los materiales, en su buen terminado y en llenar a cabalidad el fin para el cual fueron concebidos. (Revista Proa, 1952, p.9, como se citó en Gómez, 2008, p.87)

En esta revista se publicaron varias obras y proyectos que a juicio de sus editores respondían con los parámetros de lo que se consideraba como arquitectura moderna en el país y es en algunas de estas construcciones, en salas, dormitorios y estudios (algunos de los cuales, fotografiados por Paul Beer considerado el fotógrafo de la modernidad en Colombia) en los cuales hemos podido identificar algunas sillas del mobiliario de estilo internacional como la Womb, la BKF y la LCW. Ese fue el caso de Una casa en Bogotá para el arquitecto Gabriel Serrano Camargo diseñada por los arquitectos Cuellar, Serrano, Gómez & Cia. Ltda. publicada en la revista Proa de 1951 (p.12) y en la cual en la foto del estudio se observa una BKF (imagen 2); de Una casa residencial diseñada por los arquitectos Gabriel Solano y Álvaro Ortega publicada en la revista Proa de 1949 (p.14), en la cual hemos identificado una BKF y una LCW en la foto de la fachada sobre el jardín, en el interior del Salón y en la fotografía titulada *El jardín desde el comedor* (imagen 3 y 3.1); la Residencia en Bogotá del arquitecto Rafael Obregón publicada en la revista Proa de 1957 (p.18), diseñada por los arquitectos Obregón y Valenzuela, en la cual hemos identificado la Womb en el *dormitorio* y *el salón* (imagen 4, 4.1); y Un edificio en Bogotá diseñado por Martínez & Ponce de León, firma de los arquitectos Fernando Martínez, Jaime Ponce de León y Guillermo Avendaño, publicado en la revista Proa de 1957 (p.10) (imagen 5), en el cual hemos identificado la Womb. Es interesante además cómo en este último caso hay una alusión al mobiliario de esta vivienda y a su origen foráneo. Así lo podemos leer en la siguiente descripción de esta edificación:

Las distribuciones se desempeñan así: Un lujoso apartamento “dúplex” ocupa el segundo y tercer pisos. Esta es la vivienda de los padres: las amplias dimensiones de su zona social corresponden a los compromisos de recepción. Las dos últimas plantas también integran un “dúplex” para soltero y lo ocupa el único hijo. Las distribuciones en su conjunto son el ágil juego de acomodación con el que el arquitecto dio respuesta a un programa muy definido. Una selección de muebles, cuadros y

elementos ornamentales adquiridos en el extranjero adornan, dan carácter y contribuyen al ambiente distinguido de estas viviendas.(p.10)

A partir de los casos de estudio podemos destacar que en ocasiones el mobiliario de estilo internacional se encontraba en viviendas de arquitectos, como aconteció en la casa del arquitecto Obregón, de quienes podemos esperar un conocimiento de la existencia de este tipo de mobiliario, así como de la validez del mismo para la conformación del *lifestyle* moderno de su vivienda. También hemos de destacar que de algunos de los arquitectos constructores como Álvaro Ortega hemos conocido de su interés por el mueble moderno y del contacto que tuvo con algunos maestros del diseño de este tipo de mobiliario como Marcel Breuer. De este arquitecto hemos podido encontrar una carta de 1950 dirigida a Marcel Breuer,[13] en la cual solicita su aval para poder experimentar con la reproducción de su mobiliario en el país como parte complementaria de los proyectos arquitectónicos que estaban realizando y con el propósito de conocer la recepción del mismo por parte de los colombianos. En ella advierte, además, del conocimiento de las exposiciones realizadas en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y de la tenencia en los catálogos de las mismas.

Otros casos de estudio nos han permitido observar que el mobiliario de estilo internacional trascendió el ámbito doméstico. Algunas de estas sillas como la Womb y la BKF las hemos encontrado en recibidores y salas de gerencia de edificios públicos, como sucedió en un “Banco en sector residencial en Bogotá” de los arquitectos Ricaurte, Carrizosa & Prieto (imagen 6) publicado en la revista Proa de 1957 (p.20). También hemos de advertir que las tres sillas objeto de nuestro estudio no son las únicas piezas de diseño icónico del siglo XX que hemos podido identificar en viviendas y edificios públicos de la época. Otros casos los constituyen, la silla Bowl de Lina Bombardi y la silla escarabajo de Eero Saarinen; sobre estas no trataremos en esta oportunidad, sin embargo, es posible sugerir que su uso se hizo en compañía de las piezas estudiadas y guardó similitudes con las características que estamos describiendo para ellas.

De acuerdo con el carácter de los proyectos en los cuales hemos podido ubicar estas sillas podemos decir que su uso estaba dado en espacios de la élite, que era un mobiliario que circulaba dentro de un grupo de personas de la sociedad, la élite cultural del momento, como eran algunos de los arquitectos propietarios de las viviendas en donde hemos encontrado

estas sillas; que estaban a la vista y uso de las personas adineradas que manejaban capital como podían ser quienes requerían y podían ir a espacios como clubes y bancos en donde también hemos detectado la presencia de las mismas.

En ese orden de ideas este mobiliario se constituía en mobiliario de distinción. Dista del mobiliario que encontramos en los proyectos de vivienda masiva y de vivienda para los empleados como los publicados también en la misma revista Proa. A juzgar por las maquetas planos y fotografías de algunos de estos proyectos y viviendas se puede observar la no presencia de este mueble de estilo internacional.[14] En estos casos es posible que la dotación de estos espacios se hiciera con el mueble de producción local que ya seguía las líneas del diseño moderno y de estilo internacional como el producido por Arctecto, Camacho y Roldan, Minimax e Industrias Metálicas de Palmira, empresas a las cuales también Proa destacó entre sus páginas y a las que dedicó la edición del año 1954.

No obstante, y pese a lo anterior, es de señalar que dadas las posibilidades de difusión que ofrece la imagen reproducida como aconteció en este caso con las imágenes de interiores, es posible que al haber sido Proa un medio de difusión masivo de la época y de la vida moderna favoreció al menos un consumo de este tipo de imágenes, de vida doméstica, de enseres característicos de esta por la población en general, por aquellas personas que sin habitar en estos lugares podían consumir este tipo de imágenes reproducidas en este medio. La revista se pudo haber constituido en sí misma en un canal de difusión de este nuevo estilo de vida, en el cual estos muebles hacían parte. De este modo los arquitectos de la época como los autores de estos proyectos y de esta revista se constituyeron en los promotores de este estilo de vida moderna, y en especial del mobiliario de diseño de estilo internacional que lo caracterizaba, pero sin considerar la conceptualización teórica de estos diseños como la que encontramos con los diseñadores de estas sillas. Su uso se hace en términos formales y buscando concordancia, armonía y una unidad con la nueva forma de habitar, con la arquitectura y la domesticidad moderna.

En ese sentido contribuyó también la fotografía, el principal medio de registro y de difusión de los proyectos destacados en los cuales hemos encontrado estas sillas de estilo internacional. Al respecto, es interesante notar que, aunque encontramos proyectos en los cuales se representaban estas sillas, los principales casos de estudio tratan de viviendas construidas

y habitadas que fueron registradas fotográficamente para ser publicadas en la revista. La identificación de estas sillas no se ha hecho, por ejemplo, en maquetas, en publicidades, ni en *showrooms* de las compañías fabricantes de estas sillas como sí lo hizo Knoll y Herman Miller en Estados Unidos. La identificación se ha realizado en bocetos y especialmente en fotografías de viviendas construidas y habitadas.

Teniendo en cuenta lo anterior hemos encontrado una conexión con la case study houses, específicamente con la case study house n.º 9 y la case study house n.º 20 y también porque en algunas de estas fotografías como las realizadas por Paul Beer, nombrado el fotógrafo de la modernidad en Colombia, es posible ver una intención de captura de un *lifestyle* y del *landscape*.^[15]

Las fotos nos permiten acercarnos al interiorismo de la vivienda. Algunas veces contemplan miradas panorámicas de esta que alcanzan a abarcar más de un espacio como la sala y el comedor, o la sala y el jardín. La mirada también puede llegar a ser de un amplio alcance y fluida entre el espacio interior y el exterior, solo que dadas las particularidades del clima capitalino estas miradas, aunque mediadas por amplios ventanales, no son tan amplias como las que favorecían las ventanas *Twindow* de las case study houses. A su vez, la particularidad de la arquitectura local se manifiesta en el manejo del paisajismo y de ciertos materiales constructivos como el ladrillo. Un buen ejemplo lo constituye la ya citada Residencia en Bogotá del arquitecto Rafael Obregón publicada en la revista *Proa* de 1957 (p.18), y de la cual la revista *Proa* anotó:

Es interesante hacer notar que el arquitecto Rafael Obregón construye sus propias casas al pie de árboles crecidos. (...) El programa constructivo se planteó aquí como en sus viviendas anteriores en los siguientes términos. Dados estos maravillosos árboles, de especies nacionales y extranjeros, plenamente crecidos y formalmente inobjetables, construir una casa que permita disfrutar de su presencia. Programa tan particular tuvo una solución somera, casi modesta, recatada, en su fachada hacia la calle. En cambio la planta se orienta y lleva todo su interés hacia el interior arborizado. En la fachada correspondiente prevalece el uso del vidrio, verticalmente en muy grandes vanos y horizontalmente como partes del tejado. Así las caprichosas formas vegetales se enmarcan, se animan, exaltan sus coloraciones. El jardín de esta manera se asocia a la arquitectura, es su adorno y su ornamentación exclusiva. El terreno tuvo la suerte de exten-

der su profundidad visual más allá de sus linderos gracias al jardín público vecino resultante de una casual disposición urbanística. Si se examina la distribución de esta casa – planta única- es fácil distinguir las concesiones acordadas por las habitaciones secundarias en beneficio de las ventajosas posiciones que con respecto al jardín interior logran (conforme a las exigencias del programa) el comedor, la sala, el dormitorio principal, inclusive la cocina. Tan naturales préstamos se retribuyen con zonas de luz zenital, que alumbran sectores internos y que dan calor de ambiente tropical a los jardines que cobijan. Se conserva en esta nueva residencia la tradición constructiva de las casas que la precedieron, es decir, esmerados aparejos en la mampostería de ladrillo aparente. Pinturas y enlucidos de tonalidades mates muy acogedores, techos de poca inclinación y protegidos con excelentes materiales impermeables, cielo-rasos en maderas claras y gran holgura en las zonas sociales y esa grata sensación de complacencia común a todas (imagen 7).

Conclusión

Llegados a este punto se puede observar que se ha podido demostrar la presencia de mobiliario de estilo internacional como la Womb, la BKF y la LCW, en interiores de edificaciones de la ciudad de Bogotá de mediados del siglo XX reproducidos en la revista colombiana Proa.

Aunque esta revista manifiesta su interés por la vida doméstica moderna y la importancia de un mobiliario acorde con la misma y aunque el carácter de reproductibilidad de estas imágenes y de la revista como medio de difusión masiva pudieron contribuir al consumo masivo, al menos desde lo visual, de este tipo de piezas icónicas del diseño en el país a mediados del siglo pasado, no se ha podido detectar todavía la referencia a estos muebles a partir de sus nombres propios dentro de la revista y tampoco hemos encontrado una problematización conceptual alrededor de estas piezas de diseño. Su uso se hace en términos formales y buscando concordancia, armonía y una unidad con la nueva forma de habitar, con la arquitectura moderna.

En ese sentido y teniendo en cuenta la similitud hallada con algunas de las case study houses sugerimos la importancia del mueble como configurador del espacio y la domesticidad moderna. A través del escrito se pueden constatar vínculos con la experiencia estadounidense de difusión de la

vida doméstica en los años inmediatos a la segunda posguerra del siglo XX a través de distintos elementos como el uso de la fotografía, el manejo de estrategias fotográficas como el lifestyle y el landscape, la reproducción y el uso de estas imágenes en canales de difusión masiva como revistas relacionadas con la vivienda moderna, así como por la presencia de enseres caracterizados como diseño moderno y de estilo internacional producidos por empresas como Knoll, como fue el caso de la silla Womb, la BKF y la LCW.

Por último, a través de este ejercicio se puede observar también el rol desempeñado por los arquitectos locales en la integración de piezas de diseño de mobiliario en una época en la cual aún no estaba creada la disciplina de diseño industrial de productos en Colombia. No obstante, no encontramos un uso masivo de este tipo de muebles. A partir de los casos estudiados se puede constatar que el mobiliario foráneo, de estilo internacional se empleó en interiores domésticos de la élite, que dista del mobiliario recurrente en otro tipo de edificaciones como la vivienda de empleados y la vivienda seriada.

Bibliografía

Fuentes primarias

- Anna. (10 de junio de 2022). *Easter Morning*. [Artículo a la venta] Etsy. https://www.etsy.com/es/listing/220874330/easter-morning-sabado-noche-post-norman?s-how_sold_out_detail=1&ref=nla_listing_details
- Ortega, A. (16 de marzo de 1950). [Carta a Marcel Breuer]. Repositorio de la Universidad de Syracuse. Archivo de Marcel Breuer, Sección Furniture Professional Papers). .
- Revista Proa (septiembre de 1949). Una casa residencial diseñada por los arquitectos Gabriel Solano y Álvaro Ortega. (27)
- Revista Proa (noviembre de 1951). Casa en Bogotá para el arquitecto Gabriel Serrano Camargo. (53)
- Revista Proa (1952), (64)
- Revista Proa (junio de 1957). Banco en sector residencial de Bogotá. (109)
- Revista Proa (agosto de 1957). Residencia en Bogotá del arquitecto Rafael Obregón. (111)
- Revista Proa (septiembre de 1957). Un edificio en Bogotá. (112)

Fuentes secundarias

- Arias Laurino, D. (2011). *La casa expuesta. La publicidad en la evolución de la vivienda. Década de los cuarenta y cincuenta*. Universidad de la República.
- Campi I Valls, I. (2015). *El diseño de producto en el siglo XX. Un experimento narrativo occidental*. [Tesis Doctoral] Facultat de Belles Arts Sant Jordi, Universitat de Barcelona.

- Campi I Valls, I. (febrero de 2020). *La naturaleza como modelo*.
- Colomina, B. (2006). *Domesticidad en guerra*. Actar
- Ferrer Gomez, L. M. (2013). *El papel del mobiliario en la redefinición del espacio doméstico, cases study houses*. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Zaragoza, Escuela de Ingeniería y arquitectura.
- Fredie, F. (2012). Architect-designed. Interiors for a culturally progressive upper-middle class. En R. Schuldenfrei (Ed.). *Atomic Dwelling. Anxiety, Domesticity, and Postwar Architecture* (pp.185-201). Editorial Routledge.,
- Gómez, L. M. (2008). *Tres ideas de lo moderno en la concepción del hogar, Bogotá, años cincuenta*. Universidad Nacional de Colombia.
- Martin, H. (4 de junio de 2019). *The Story Behind the Iconic Butterfly Chair Design. How an icon of Latin American modernism became one of the most copied designs of the 20th century*. <https://www.architecturaldigest.com/story/story-behind-iconic-butterfly-chair-design>.
- Massana Designers. (11 de junio de 2017) *Eero Saarinen*. <https://massanadesigners.wordpress.com/2017/06/11/eero-saarinen/>.
- McAtee, C. (2012). Taking comfort in the age of anxiety. Eero Saarinen's womb chair. En R. Schuldenfrei (Ed.). *Atomic Dwelling. Anxiety, Domesticity, and Postwar Architecture* (pp.18-41). Editorial Routledge.
- Roa, M. y Fontana, M. P.. La mirada moderna de Paul Beer a las casas modernas en Bogotá. En Alcolea, R.A, Tárrago-Mingo, J., (Eds.), en *Congreso internacional: Interphoto arch "Interpretaciones"*, celebrado en Pamplona, los días 2 al 4 de Noviembre de 2016, 166-177.
- Rockwell, N. (2022). *Sunday morning (easter morning)* [Ilustración]. Museo Norman Rockwell. <https://prints.nrm.org/detail/261051/rockwell-sunday-morning-easter-morning-1959>
- Schuldenfrei, R. (2012). *Atomic Dwelling. Anxiety, Domesticity, and Postwar Architecture*. Editorial Routledge.

Notas:

- [1] Esta investigación fue ganadora de la convocatoria de la Vicedecanatura de investigación de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia en diciembre del año 2021.
- [2] Así es considerada esta revista dentro de los estudios históricos de la arquitectura y de algunos trabajos que aluden a aspectos de la historia del mobiliario en Colombia, como Gómez, (2008, p.15) y Roa y Fontana(2016, p.169).
- [3] Agradezco a la profesora Ingrid Quintana por haberme facilitado el acceso a algunas ediciones de la revista Proa.
- [4] Sobre la exposición y relevancia de la vida doméstica se encuentran diversos estudios, no obstante, es de destacar que el trabajo de referencia lo constituye Beatriz Colomina en *Domesticidad en guerra*.

- [5] Esta anotación es importante porque en lo que respecta al mueble de estilo internacional se entrecruzan varias denominaciones y experiencias como la que tiene que ver con la historia del mueble moderno, que tiene sus orígenes en Europa pero que luego se desarrolla en Estados Unidos, en donde además toma unos caminos distintos como el relacionado con el diseño organicista. Las piezas de nuestro estudio se enmarcan dentro de este diseño organicista como expondremos más adelante en el escrito.
- [6] Es usual encontrar en la literatura la alusión a la obra de arte total (Arias Laurino, 2011, p.23. No obstante, y por tratarse de diseño dejamos la alusión de diseño holístico como una característica relacionada con la integración entre el lenguaje formal de la arquitectura y el de su equipamiento.
- [7] De acuerdo con Fredie Floré la denominación de estilo internacional se dio por primera vez en la exposición y libro de arquitectura de estilo internacional del Museo de Arte Moderno de Nueva York. (2012, p.190). Al respecto es importante aclarar y de acuerdo con Isabel Campi que en esta exposición de estilo internacional no se expuso mobiliario. Sin embargo, se adoptaron para este algunas de las características asociadas con la arquitectura de este estilo como por ejemplo el permitir ver su estructura de metal o madera y por ende el uso de mueble no tapizado. (2015, p.549). Es de advertir también que estas premisas se pueden relacionar más fácilmente con el mueble moderno de estilo bauhausiano antes que con las sillas de nuestro estudio. Sin embargo, por la dinámica que adoptó el mueble en los Estados Unidos y por el rol de las compañías Knoll y Herman Miller se integraron dentro de este mobiliario sillas modernas organicistas como las que estamos trabajando en esta oportunidad.
- [8] Esta aclaración es importante porque en la actualidad podemos conocer a varios de estos referentes del diseño a través de expresiones como clásico e icónico. Al respecto es interesante anotar que ya Fredie Floré nos permite ver esta red de relaciones (2012, p.189).
- [9] No hay disposición gratuita dentro de la escena. Es sabido cómo el fotógrafo jugó un rol fundamental en la composición de la escena, además del ángulo de captura, la disposición de los bienes y el tipo de bienes fueron fundamentales como advierten Roa y Fontana. Según estas autoras, en palabras de Shulman, se trataba de escenas vestidas; y según ellas, siguiendo a Ricardo Daza, había una cultura de los años cincuenta que tenía fe en el objeto y que le creaba una postura ideal, una cultura que le había montado un altar a las cosas cotidianas; pero más que exhibirlas como en un escaparate, la fotografía demostraba una suerte de respeto por la disposición que ellas daban al espacio. (Roa y Fontana, 2016, p.170 174).
- [10] Además de la LCW y la Womb, la empresa produjo y utilizó en las case study houses otras sillas de estos diseñadores, como por ejemplo la LCM (Lounge Metal Chair) diseñada en 1945 presente en las casas número 3, 8, 9 y 20; la butaca de plástico diseñada en 1950 ubicada en las casas número 8, 9, 17, 21; la mecedora de plástico diseñada en 1950 presente en la casa número 18; la lounge chair and ottoman diseñada en 1956 ubicada en tres casas estudio la 8, 18 y 20; la DSR diseñada en 1950 y

usada en las casas 8 y 18; y; las sillas de Eero Saarinen, la Tulip, diseñada en 1956 y presente en las casas 20 y 21 (Ferrer, 2013, p. 3-14).

- [11] Sobre la ventana ver: Daniela Arias Laurino. La casa expuesta. 2011, p.59.
- [12] Fueron también referentes para Saarinen la silla saltamontes y la silla Paimio de Alvar Aalto.
- [13] Álvaro Ortega, Carta a Marcel Breuer. Bogotá, 16 de marzo 16 de 1950 (Syracuse: Archivo de Marcel Breuer, Universidad de Syracuse).
- [14] Sucede en algunas ocasiones que en los casos de estudio el mobiliario de estilo internacional convive con otro tipo de mobiliario posiblemente de factura local y de orden moderno como se puede ver en la casa para el arquitecto Gabriel Serrano.
- [15] En ese sentido lo exponen Roa y Fontana, para estas autoras: “el descubrimiento descriptivo de la casa moderna bogotana a través del lente de Paul Beer evidencia un trabajo sistemático, proveniente de un oficio de fotografía en el cual la espontaneidad no existe; cada uno de los encuadres están pensados para enfatizar diferentes elementos, tomándose el tiempo y el trabajo adicional de “vestir la escena” como señalaba Julius Shulman al hablar del ritual que realizaba para fotografiar las casas del sur de California. Esta sistematización de Beer en la fotografía de arquitectura y específicamente de las casas, permite identificar y entender el imaginario doméstico que se tenía en ese entonces para promover una nueva manera de vivir. El “lifestyle” de mediados de siglo XX en Bogotá, estaba sujeto a nuevos valores espaciales como la transparencia, la continuidad y la fluidez, a partir de la diversificación de ámbitos de articulación entre las diferentes zonas sociales y privadas de la casa. La relación con el exterior, la entrada de la luz y la presencia del paisaje natural o artificial son constantes en la manera de fotografiar de Beer, junto con la presencia de elementos y objetos de uso cotidiano que ambientan y dotan de significado y de calidez a los espacios. Es claro que las fotografías de Beer reflejan, más que casas habitadas, unos modelos a seguir, o referencias con las cuales transmitir una realidad idíl

***María Astrid Ríos Durán**

Profesora Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Doctora y Magíster en Historia de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Diseñadora Industrial de la Facultad de Artes de esta misma Universidad. Dentro de sus últimas publicaciones se encuentran: «Meha Priyadarshini. Chinese Porcelain in Colonial Mexico. The Material Worlds of an Early Modern Trade. ». Anuario Colombiano De Historia Social Y De La Cultura 48 (2):465-69, 2021 y «Modernizándonos en casa. Productos modernos para el hogar y tecnificación del trabajo doméstico en Bogotá, 1940-1959». Anuario Colombiano De Historia Social Y De La Cultura 47 (1):169-99, 2020.

Correo electrónico: mariosd@unal.edu.co.



Imagen 2. Casa en Bogotá para el arquitecto Gabriel Serrano Camargo. De los arquitectos: Cuellar, Serrano, Gómez & Cia Ltda. 1957. En la foto del estudio se observa una BKF. (Revista Proa, 1951)

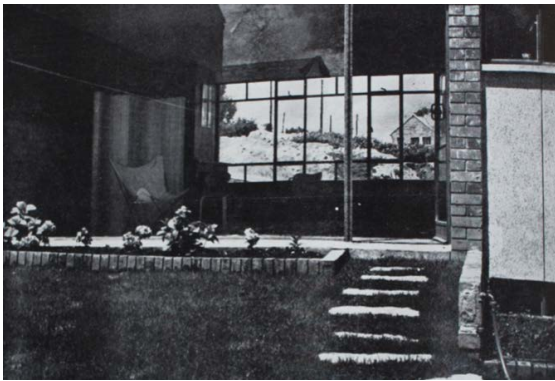


Imagen 3 y 3.1. Una casa residencial diseñada por los arquitectos Gabriel Solano y Álvaro Ortega. 1949. En la sala se pueden observar una BKF y una LCW. (Revista Proa, 1949)



Imagen 4 y 4.1. Residencia en Bogotá del arquitecto Rafael Obregón de los Arquitectos Obregón y Valenzuela. 1957. En la sala y en la alcoba se observa una Womb. (Revista Proa, 1957)

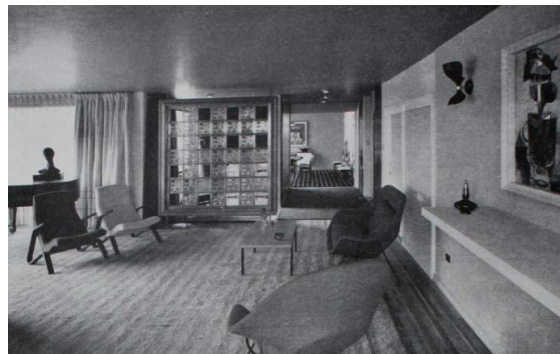


Imagen 5. Un edificio en Bogotá diseñado por Martínez & Ponce de León firma de los arquitectos Fernando Martínez, Jaime Ponce de León y Guillermo Avendaño. 1957. Se pueden observar la Womb y la Saltamontes. (Revista Proa, 1957)



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

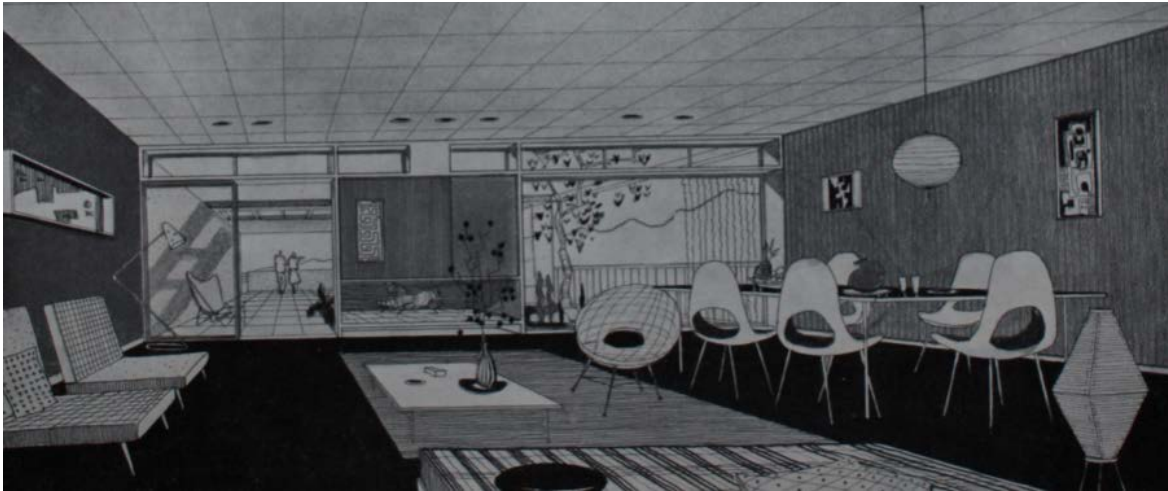


Imagen 6. Banco en sector residencial de Bogotá de la firma Ricaurte, Carrizosa & Prieto. 1957. En este boceto del despacho de la gerencia podemos identificar la representación de la BKF y la silla Bowl de Lina Bombardi. (Revista Proa, 1957)



Imagen 7. Residencia en Bogotá del arquitecto Rafael Obregón de los Arquitectos Obregón y Valenzuela. 1957. Vista exterior. (Revista Proa, 1957).



Autora: Alma Elisa Delgado Coellar

Pulvis Et Umbra: La instalación de una postal

Rodrigo Bruna*

Resumen

El 16 de agosto de 1906, la ciudad de Valparaíso fue destruida por un violento terremoto que dejó tras de sí más de tres mil muertos, un centenar de heridos y una ciudad sumida en los escombros. Las imágenes capturadas de la tragedia se transformaron, paradójicamente, en el principal tema de una serie de tarjetas postales conmemorativas del desastre. Tomando como referencia estas postales desarrollé la instalación Pulvis et Umbra, obra a través de la cual reflexiono en torno a la representación del paisaje a la luz de los procesos de reconstrucción.

El presente artículo tiene como objetivo analizar la obra Pulvis et Umbra con base en el vínculo existente entre el relato histórico, la práctica instalativa y la noción de lugar; en atención a este objetivo, propongo una metodología de trabajo orientada al análisis de material bibliográfico en torno a las nociones y problemas presentes en la obra en cuestión. A partir de los resultados obtenidos con este trabajo, pude constatar la posibilidad de pensar la instalación (arte) como una práctica crítica que asume las posibilidades formales, simbólicas e históricas que los lugares nos ofrecen. En igual sentido, pude cotejar el vínculo existente entre la instalación Pulvis et Umbra y el espectador, como resultado de una experiencia corporal y reflexiva frente a la reconstrucción de una tragedia.

Palabras claves: instalación (arte), noción de lugar, postal histórica, terremoto

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

1. Introducción

A fines del año 2012, recibí la invitación del curador Alberto Madrid para exponer en la Sala Puntángelos[1] de la ciudad de Valparaíso, tomé esta instancia como un desafío para explorar nuevas ideas a partir de un contexto específico de producción. De esta forma surge Pulvis et Umbra[2], una instalación mediante la cual abordé las cualidades arquitectónicas e históricas del lugar, con el fin de proponer una reflexión en torno al paisaje y a los procesos de destrucción y reconstrucción.

El 16 de agosto de 1906 Valparaíso fue destruido por un violento terremoto de 8,6 grados en la escala de Richter. El sismo dejó tras de sí más de tres mil muertos, un centenar de heridos y una ciudad sumida en los escombros. Las imágenes capturadas de la tragedia se transformaron, paradójicamente, en el principal tema de una serie de tarjetas postales. En virtud de estas imágenes se asume el paisaje desde un registro fotográfico objetivo, a través del cual se plantea una lectura estética de la ruina. Mi encuentro azaroso con estas postales marcó el origen de la instalación Pulvis et Umbra, obra que reflexiona en torno a la representación del paisaje a la luz de los procesos de reconstrucción.

El presente artículo tiene como objetivo analizar el proyecto Pulvis et Umbra, con base en el vínculo existente entre el relato histórico, la práctica instalativa y la noción de lugar. En conformidad a este objetivo propongo algunas preguntas que centren la discusión y orienten el desarrollo de esta reflexión: ¿qué valor tiene el relato histórico en la concepción de Pulvis et Umbra?, ¿cómo se asume la noción de instalación (arte) a partir de esta obra? ¿qué importancia adquiere el espacio de exhibición en la concepción de esta instalación?

En atención a lo expuesto propongo una metodología de trabajo orientada al análisis de material bibliográfico en torno a las nociones y problemas enunciados y que forman parte del cuerpo de la obra en cuestión.

En vista de lo planteado, estructuré el escrito en cuatro apartados. En primer lugar, abordaré los antecedentes visuales y contextuales que motivaron la creación de Pulvis et Umbra. En segundo lugar, revisaré el concepto de instalación, como una forma de situar críticamente mi práctica artística. En tercer lugar, analizaré la noción de espacio con el fin de ampliar las posibilidades de lectura de la obra en estudio. Finalmente, levantaré algunas reflexiones de cierre a partir de los hallazgos constatados en el trabajo.

2. Antecedentes: la postal de un terremoto

A principios del siglo XX, surgen las primeras postales en Chile de la mano de editores inmigrantes quienes comienzan esta labor en las ciudades de Valparaíso, Santiago y Concepción. Ese es el caso del empresario alemán Carlos Kirsinger, quien se inicia en este rubro editorial en 1901 registrando el auge de las nacientes ciudades chilenas:

La gran variedad de temas editados se relaciona con los valores de la época, con las tradiciones populares y con la nueva arquitectura que mostraba el ánimo renovador y optimista. Lo anterior se reflejó, especialmente, en la visión dinámica de las vistas de Santiago, Valparaíso, Concepción, Iquique, Valdivia, Talcahuano, etc. (León, Vergara, Padilla, & Bustos, 2007, p. 83)

Este espíritu de modernidad, que se quiso mostrar con estas postales, iba de la mano de la calidad artística de las imágenes; calidad que era el resultado del trabajo de anónimos artistas que recogen la tradición del fotógrafo galés Charles Clifford[3]. Dentro de los temas abordados por la casa editorial Kirsinger, se encuentra el terremoto de Valparaíso de 1906, suceso que motivó la creación de una serie de postales que grafican los efectos devastadores del sismo.

El encuentro con una de estas postales motivó mi interés en el suceso, transformándose dicha imagen en la principal referencia de la obra *Pulvis et Umbra*. La postal es el resultado de una fotografía en blanco y negro de 9 x 14 cm sobre la cual se deja constancia del suceso mediante la fecha e identificación del lugar registrado. La imagen corresponde a la destruida fachada y torre de la iglesia Sagrados Corazones de Valparaíso, edificio emblemático construido a fines del siglo XIX y emplazado en el tradicional sector del Almendral. En un primer plano podemos ver la silueta de un hombre a caballo, vestido con sombrero y manta que nos observa. En un segundo plano dos mujeres y dos niños caminan teniendo como telón de fondo precarias viviendas construidas tras el terremoto. Finalmente, en el último plano podemos observar un grupo de hombres y mujeres que miran atónitos las ruinas de la iglesia (figura 1).



Figura 1.

C. Kirsinger & Cía., Editores

Colegio de los padres franceses, Valparaíso,
1906.

Postal, fotolitografiada, 9 x 14 cm;

Fuente: https://www.chilecollector.com/archwebpost00/archwebpostcity01/valparaiso_terr1906_01.html

Al apreciar la imagen me vi seducido por el claroscuro que acentuaba los detalles de la destrucción; en respuesta a lo observado quise acentuar los contrastes de la fotografía sin perder los detalles significativos. Con este objetivo trabajé la imagen digitalmente, acentuando el alto contraste con el fin de enfatizar las sombras presentes en la escena. Reconstruir esta imagen se transformó en un problema en potencia que me llevó a replantear la propia materialidad de la obra en relación con trabajos anteriores.

Me gustaría detenerme en este punto para comentar la obra *Urban Reconstructions I* (2008) pieza mural a partir de la cual reconstruí el terremoto de Copiapó de 1922. La obra asume como materialidad el pan y el paisaje como tema, ambos cuerpos son considerados en este trabajo desde su propia fragilidad y mutabilidad (figura 2).



Figura 2.

Urban Reconstruction I,
2008.

Pieza mural, 300 piezas de pan de molde tostado, 142 x 298 cm;
Newhouse Center for Contemporary Art, New York.

Fuente: © Rodrigo Bruna.

Fuente: https://www.chilecollector.com/archwebpost00/archwebpostcity01/valparaiso_terr1906_01.html

El uso de plantillas se transformó en el principal recurso técnico, mediante el cual pude controlar la definición de la imagen en relación al clarooscuro que buscaba plasmar de este paisaje en ruinas.

La idea de grabar la postal reseñada en el piso de la sala surge como una reformulación de la experiencia técnica alcanzada con *Urban Reconstructions I*. Quise usar nuevamente plantillas y explorar un nuevo material que ya tenía en mente: tierra de color negra (figura 3).



Figura 3.

Pulvis et Umbra,
2013.

Vista montaje instalación, tierra de color negra, pintura negra y foco de luz, dimensiones variables;

Sala Puntángeles, Valparaíso, Chile

Fuente: © Rodrigo Bruna.

El proceso de experimentación me llevó de forma natural a recordar las populares “alfombras de flores” [4] realizadas tradicionalmente en España y en ciertos países latinoamericanos. En su técnica, *Pulvis et Umbra* se asemeja mucho a la confección de estas alfombras, puesto que se utilizaron plantillas (esténcil) para dibujar con tierra las zonas de sombra de la postal. ¿De qué manera esta alfombra de sombras se apropia del lugar? A través de esta pregunta puse en evidencia las posibilidades físicas de la galería.

Previamente, y a partir de un registro fotográfico hecho de la sala, pude constatar la existencia de dos vanos clausurados, estructuras que en su enigmática presencia eran ocultadas por la galería. Su condición accidental me llevó a pintar de negro los vanos y a proyectar una franja de tierra negra. Esta estructura dividía la sala a lo ancho, impidiendo el tránsito libre y desprejuiciado a lo largo de la sala. Sobre esta estructura proyecté

las sombras de la postal, sacando partido de la textura generada por el cemento resquebrajado que cubre el piso de la galería (figura 4). El resultado final fue una pieza frágil en lo material y efímera en su existencia, que responde a un acontecer fatídico que marcó la historia de una ciudad.



Figura 4.

Pulvis et Umbra,
2013.

Instalación, tierra de color negra, pintura negra y foco de luz, dimensiones variables;
Sala Puntángelos, Valparaíso, Chile.

© Rodrigo Bruna.

3. Una aproximación al concepto de instalación

La instalación es una modalidad del arte contemporáneo surgida en la década de los sesenta, en el seno de los movimientos de postvanguardia y como resultado de una puesta en crisis de la obra como objeto transable y coleccionable. En relación al uso del término el historiador del arte Johannes Stahl afirma:

La palabra [instalación], antes empleada casi siempre en relación con equipamiento de locales y viviendas, entró en 1967 en el contexto artístico: el artista norteamericano Dan Flavin llamó a sus trabajos con tubos de neón instalaciones, porque encontraba el término ‘environment’, usual en su época, demasiado sociológico. (Stahl, 2009, p. 141).

La cita constata el surgimiento de la instalación en la escena artística internacional sin una teoría que la avalara y situara conceptualmente. Condición esta última que impide una definición unívoca del término, producto de la amplitud y diversidad de obras y discursos que bajo esta noción se han albergado. En atención a la complejidad de esta práctica, creo necesario hacer una primera aproximación etimológica que permita, posteriormente, analizar el uso semántico del término instalación en el campo de las artes visuales.

La palabra instalación es una sustantivación del verbo transitivo *instalar*, cuya definición responde al acto de poner, colocar, arreglar o disponer determinados elementos en un lugar para que funcionen o cumplan ciertos objetivos. De igual manera, esta forma verbal alude a la acción de establecerse o asentarse en un lugar [5]. Por su parte, la expresión inglesa *installation* se relaciona con el verbo investir en tanto acción que confiere dignidad e importancia a algo o alguien, en este sentido, la instalación dignifica y da importancia al espacio que ocupa (Larrañaga, 2001).

En razón de esta primera revisión cabe preguntarse: ¿cómo entienden los campos de la Historia y la Teoría del Arte el concepto de instalación? Las formas de entender la expresión han sido múltiples, sin embargo, no se ha logrado un consenso en torno a una definición única, más bien, existen aproximaciones teóricas del fenómeno como la propuesta por Johannes Stahl para quien las instalaciones se constituyen de “... todos los fenómenos artísticos relacionados con el espacio que, de manera muy explícita, incluyen el espacio del espectador, es decir, que en contraste con la escultura tradicional, borran los límites entre la obra y el entorno del espectador” (2009, p.140-141). En respuesta a esta cita, puedo afirmar que no existe un espacio diferenciado sino un espacio único desde donde el espectador se apropia de una experiencia y un discurso instalado por el artista.

En una línea distinta, el teórico español Josu Larrañaga propone una definición formal y utilitaria de la instalación, apelando de manera directa a su origen semántico:

...hacer una instalación es preparar un lugar para que pueda ser utilizado por el usuario de una manera determinada. Es permitir que ponga en funcionamiento un conjunto de instrumentos, aparatos, equipos o servicios; que se puedan activar una serie de funciones según las necesidades de cada momento. (2001, p.31)

En oposición a esta definición utilitaria de Larrañaga, Javier Maderuelo se centra en la tesis que afirma que la instalación no procede de un origen único, sino que: “su procedencia la tenemos que buscar tanto en distintos momentos del desarrollo de la escultura como en el desbordamiento categorial de las artes en general” (Maderuelo, 2008, p.307-308). En relación a lo anterior es interesante pensar en los múltiples ejemplos donde podemos pesquisar la matriz disciplinaria de la instalación. Es el caso de la obra de Daniel Buren, en donde se hace evidente su matriz pictórica en el modo de abordar el espacio.

Finalmente, el filósofo chileno Pablo Oyarzún se hace cargo de la noción de instalación afirmando: “El régimen de la instalación es *in situ*. No puede concebirse fuera de lugar, no puede repetirse de manera idéntica en lugares diversos, como si los sitios y las pautas dispositivas fuesen neutros unos para otros” (1999, p.53). Esta cita reafirma el vínculo que, a través de Pulvis et Umbra, establezco con el lugar desde su dimensión arquitectónica e histórica. En este sentido, entiendo los espacios no como lugares neutros, sino como lugares heterogéneos y complejos, que estimulan el quehacer reflexivo y exploratorio.

4. Pulvis et Umbra: una noción de espacio

Las definiciones dadas del término instalación provenientes desde el campo de las artes visuales son amplias y diversas, producto de lo complejo de esta práctica. Ahora bien, existe un concepto que se hace recurrente a la hora de hablar de instalación: espacio, término que a continuación abordaremos, con el fin de ampliar las lecturas en torno a la instalación Pulvis et Umbra.

Martin Heidegger entiende el espacio desde una dimensión existencial, la que se opone a la tradicional dimensión física-cartesiana. En este sentido el autor comenta: “Mientras no experimentemos la peculiaridad del

espacio, el hablar de un espacio artístico también seguirá permaneciendo un asunto oscuro. Queda por lo pronto indeterminada la manera en que el espacio atraviesa la obra de arte” (2009, p.19). Esa característica propia del espacio es, en palabras del filósofo, la espacialidad en tanto “un asentamiento y un habitar del hombre” (2009, p.21). Dentro de este principio, el espacio acontece desde un emplazar como posibilidad de despliegue y pertenencia de los objetos, un emplazar mediante el cual la obra “corporiza el espacio”, con el objetivo de generar un vínculo entre espacio, obra y espectador. A partir de la noción de espacio, propuesta por Heidegger, puedo afirmar que este no existe antes de la obra, por lo tanto, quiero pensar que la instalación *Pulvis et Umbra* no se construye en un espacio, sino que ella lo produce, lo corporiza desde la propia memoria histórica y desde la propia materialidad que la instalación propone.

Desde una perspectiva distinta, Michel de Certeau propone una aproximación a la noción de lugar como una entidad de orden distributivo, a este respecto el autor francés señala:

Un lugar es el orden (cualquiera que sea) según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia. Ahí pues se excluye la posibilidad para que dos cosas se encuentren en el mismo sitio. Ahí impera la ley de lo “propio”: los elementos considerados están unos aliados de otros, cada uno situado en un sitio “propio” y distinto que cada uno define. Un lugar es pues una configuración instantánea de posiciones. (De Certeau, 2000, p.129)

A partir de esta definición, el lugar se constituye en una entidad estática, por tanto, se entiende como una posibilidad distributiva donde cada elemento coexiste en un sitio que le es propio. En contraposición a la noción de lugar, De Certeau entiende el espacio como un ente dinámico: “Hay espacio en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movilidades [...] En suma, el espacio es un lugar practicado” (2000, p.129). De ser el espacio un lugar practicado ¿cómo la instalación *Pulvis et Umbra* practica el espacio? Lo practica a partir de las posibilidades que brinda el actuar, en tanto acción que pone en juego las posibilidades arquitectónicas y conceptuales del lugar.

Merleau-Ponty amplía las reflexiones hechas por los anteriores autores afirmando: “El espacio no es el medio contextual (real o lógico) dentro del cual las cosas están dispuestas, sino el medio gracias al cual es posible la disposición de las cosas” (1993, p. 258). En relación a lo expuesto, el autor propone hablar de un espacio físico “espacializado” de carácter antropológico (vivencial) y de un espacio geométrico “espacializante” de carácter isotrópico (medible). En relación a lo expuesto puedo constatar que Pulvis et Umbra propone un espacio antropológico que guarda relación con el contexto y las historias que emanan de este. En este sentido el espectador juega un papel preponderante al desenterrar la historia latente de una postal.

Desde una óptica más específica, el teórico alemán Boris Groys aborda las diferencias que se establecen entre el espacio de exhibición y el espacio de la instalación. A este respecto, Groys se propone pensar cómo este último se transforma en un espacio soberano que rompe con la noción de autonomía de la obra de arte. Para el autor, los espacios de exhibición públicos (museos y galerías) cumplen la función de presentar los objetos artísticos a los ojos de un espectador que transita sin ninguna implicancia física con lo que observa (Groys, 2014). En igual sentido Groys afirma: “La instalación transforma el espacio público, vacío y neutral, en una obra de arte individual e invita al visitante a experimentar este espacio como un espacio holístico y totalizante y de la obra de arte” (Groys, 2014, p.54). En atención a esta cita, podemos afirmar que Pulvis et Umbra transformó el espacio de la sala mediante un gesto mínimo y soberano orientado a potenciar el papel del espectador ante la fragilidad de una instalación que interpela el tránsito y las lecturas de una catástrofe olvidada.

5. Reflexiones finales

Pulvis et Umbra responde al afán de reconstrucción que acontece tras una catástrofe. Bajo esta premisa, el terremoto de Valparaíso de 1906 se convierte en el hecho articulador de una obra que rescata la memoria histórica de un lugar, a partir de una postal que captura el desastre de este fatídico hecho. Los restos de la emblemática iglesia de los Sagrados Corazones motivan la reconstrucción de un paisaje en ruinas a partir del polvo

y la sombra. Mediante estos dos elementos doy forma a una instalación (arte) que rescata y reconstruye un pasaje de la historia sísmica del país.

Los medios tonos, presentes en la postal aludida, fueron extremados para lograr un alto contraste que dramatice aún más el acontecimiento registrado. ¿Qué quiso captar el anónimo fotógrafo con esta imagen?, ¿fue la destrucción o la simple soledad lo que la postal refleja? En mi caso, me interesó evidenciar no solo la destrucción de un hecho, sino también la contención y el silencio que inunda la escena.

A través de Pulvis et Umbra he incorporado nuevos materiales y adaptado ciertos recursos técnicos ya empleados. Desde esta lógica, la tierra y las plantillas emergen como recursos gráficos en desarrollo que me permiten pensar la instalación como una práctica artística que desplaza y tensiona los quehaceres disciplinares (figura 5).

Entiendo Pulvis et Umbra como una instalación que actúa sobre un lugar específico (Larrañaga, 2001) a partir de las posibilidades arquitectónicas e históricas que brinda el mismo. Su implicancia con el lugar se traduce en un vínculo con el espectador, quien en su papel contemplativo se hace parte de la experiencia estética, donde los límites entre el espacio de la obra y del espectador son continuamente puestos en tensión.

Mediante Pulvis et Umbra clausuro el espacio con una frágil estructura de tierra que marca el límite entre la realidad del espectador y la historia que se pretende reconstruir desde los vestigios de un paisaje.

En una mirada más amplia, puedo afirmar que el espectador es un agente fundamental en la construcción de sentido de una instalación. Bajo este protagonismo, el espectador deja su condición pasiva para convertirse en un motor transformador de la obra.

A través de esta instalación se *corporiza* el espacio con el objetivo de generar un vínculo entre lugar, obra y espectador, donde este último se apropia de una experiencia irrepetible, desde una lógica que responde a las particularidades del espacio. Mediante esta instalación, propongo un lugar practicado que asume las diversas temporalidades que lo cruzan con el fin de generar un espacio totalizador y vivencial.

Finalmente, Pulvis et Umbra se relaciona con el lugar a partir de un actuar, esto implica no solo ocuparlo materialmente sino también, leer las posibilidades que el lugar otorga desde lo que muestra y oculta.



Figura 5.

Pulvis et Umbra (detalle),
2013.

Instalación, tierra de color negra, pintura negra y foco de luz, dimensiones variables;
Sala Puntángelos, Valparaíso, Chile.

© Rodrigo Bruna.

Referencias

- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana.
- Groys, B. (2014). *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra.
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el espacio*. Herder.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalación*. Narea.
- León, S; Vergara, F; Padilla, K; & Bustos, A. (2007). *Historia de la Postal en Chile*. Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio: en la arquitectura y el arte contemporáneo*. Akal.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
- Oyarzún, P. (1999). *Arte, Visualidad e Historia*. La Blanca Montaña.
- Sánchez, M. (2009). *La Instalación en España, 1970-2000*. Alianza.
- Stahl, J. (2009). Instalación. En H. Butin, *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo* (pp.140-143). Abada.

Notas:

- [1] La Sala Puntángeles (2004-2019) fue un espacio de exhibición alternativo dependiente de la Universidad de Playa Ancha de Valparaíso.
- [2] Pulvis et umbra (polvo y sombra) en tanto tópico literario aparece por primera vez en las Odas del poeta romano Horacio: “Nosotros, cuando descendemos allí donde moran el padre Eneas, donde el rico Tulio y Anco, somos polvo y sombra” (IV, 7, 16). De igual forma esta expresión aparece en las Sagradas Escrituras, como parte de la sentencia dada por Dios a Adán y Eva tras su expulsión del paraíso: “Con el sudor de tu rostro comerás pan hasta que vuelvas al suelo, porque de él fuiste tomado. Porque polvo eres y a polvo volverás.” (Génesis 3.19). En los casos mencionados la expresión Pulvis et Umbra refleja la fragilidad del cuerpo y la condición efímera de la existencia.
- [3] Charles Clifford (1820 - 1863) fue uno de iniciadores de la fotografía en España, de origen galés trabajó para la corte Real de Isabel II. Su trabajo se centró en el registro documental de paisajes y monumentos.
- [4] Un posible origen de las alfombras de flores se remonta a mediados del siglo XIX, como parte de las festividades de Corpus Christi celebradas en Las Palmas de Gran Canaria. Su migración a Latinoamérica produjo nuevos modelos de producción donde el uso de flores fue remplazado por otros materiales como aserrín coloreado y tierra de color.
- [5] El verbo instalar tiene su origen en la palabra francesa installer, expresión, cuya raíz etimológica proviene del latín medieval installare (establecer).

***Rodrigo Bruna**

Artista visual e investigador. Doctor en Artes mención Artes Visuales, Pontificia Universidad Católica de Chile. Doctor en Historia del Arte, Universitat Autònoma de Barcelona. Magíster en Artes mención Artes Visuales y licenciado en Artes mención Artes Plásticas, Universidad de Chile. Actualmente es académico de la Escuela de Educación Artística, Universidad Católica Silva Henríquez y del Departamento de Teatro, Universidad de Chile. Contacto: rbruna@ucsh.cl



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Reactor, me permito co
ocatoria y hasta las 1
de la manera 2
Instituto de Biolo
secretario ejecutivo
Ecologica del Pedrega
(REPSA) para el periodo
designación fue hecha por
Técnico de la Reserva
Altomar posición del
González destacó que
hecho una labor im
de la Reserva
y en esc

que se genera la trama: Ti
de México.
ciudad como escenario en
entrecreza con factores típi
n: la preparación del chr
vecindades y las peleas
os. "La cinta se llama
gar la ciudad n
rmó por m
e presente
circuito

ra, combina
n, los suces
al enfrentars
éstos se ha
rayecto del
r, los recue
sino tambié
representar
a el pro

Willo Inhatay se deja atrapar por una
bocanada de libertad. Por fin esta fuera
de la cárcel tras 25 años de reclusión. Sin
embargo, pronto se dará cuenta en sus
juicios

Una mesa de reflexión mo
dramatizago Luis María
Diferencia magistral
resora alemana Christine
No una mesa de reflexión mo
dramatizago Luis María

UNAM tiene
s algas epili
"las esc
demé
de la
que la
los muros
monumentos may
lizan en ellas.
"Éstas, al men
los monumen
calcárea, no
como
tos, he
calcio
Tamoco
cos que abe
calcio
toy
A nombre
* Forma de

secretari
de la B
acompañada del pianista Eme
recorrido le permitio exponer
etapas musicales de
canciones relacionadas con la
A lo largo del encuentro
"Positores", señaló.
una cuestión de
durante toda
los diferentes
un p
"B
abrazar", agr
"B
es
Cambio
del agua
surgen dife
Christine
centenario de su na
Tavira
a p

La in
después de Un
protección co
UNAM
universitarios conoz
y la importancia
"En el tercer s
ciudad de Méxi
"El tercer s
de los univ
a su relación
del m
quien este
del m

Si mideramos
como la
Diferencia
y climática
logía de
sustiva
endo la
vez ma
A esto
ico, co
trás de l
Ahora
se pued
pulsado
medial
m

pero
lilla
virtud de lo anterior
ara que a partir de la p
es 15 de noviembre del
ombres de universitari
genial con el objet
de la
Holm
programa de
dod st

pero
lilla
virtud de lo anterior
ara que a partir de la p
es 15 de noviembre del
ombres de universitari
genial con el objet
de la
Holm
programa de
dod st

Director
Dobles, Recto
y Orgánica
era formular la tema q
la H. Junta de Gobier
período 2013-2017.

Director
Dobles, Recto
y Orgánica
era formular la tema q
la H. Junta de Gobier
período 2013-2017.

de la obra de Brech
para Teatro UNAM.
Nacido en Aleman
en teatro por crear hi
político, que ayudar
uerte acercamien
te escribir. A p

el egresado de
Estudios Cinemat
"No es un m
de la morfoloía de to
to
ndo el documental
ens en tomo de un hom
e a los fanqui
ocen má
jed
nw
berá liq
ped
dos an
h cre
tos to
da ca
pio Ly
la dis
detuvo"

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

de la conoci
del m
quien este
del m
quien este
del m

Autora: Mara Nahom
H. Junta de Gobierno
período 2013-2017.

Interacción del color en el espacio: De la teoría a la ejecución en el dibujo

*Huberta Márquez Villeda**

Resumen

En el entendido de que el dibujo es un lenguaje y un conjunto de signos, que al leerlos se interpretan por un receptor, aquel se convierte en la posibilidad de emitir un mensaje en el cual el emisor y el receptor son de manera determinada los participantes en el diálogo comunicativo determinado por la imagen. Reconocer que el dibujo funge como producto de comunicación y actividad comunicativa según el tratamiento técnico e icónico y, además, como medio de expresión, lo libera de su yugo como un medio para llegar a un fin, de ese modo se observa que el dibujo trata la forma como su recurso sustancial en el proceso comunicativo y expresivo.

El productor del dibujo considera en su construcción la organización, el espacio, la estructura, el color y sus motivos como los elementos base para la construcción de su idea, concepto o tema a proyectar. De tal modo que sea posible, al momento de aplicar el color como el matiz dentro de ese conjunto de signos, que este cumpla con la función específica de ser un estímulo visual que llega de forma directa a la mente del hombre. A lo anterior, se agrega que el color desde su argumento teórico puede tener un valor significativo o interactivo considerando un conjunto de conceptos base para poder comprender el cómo el color tiene una interacción con el espacio, donde la significación es relativa con lo dibujado y al mismo tiempo, como dibujo en sí mismo.

Palabras claves: Dibujo, teoría el color, contenido temático, experimentación, proceso

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

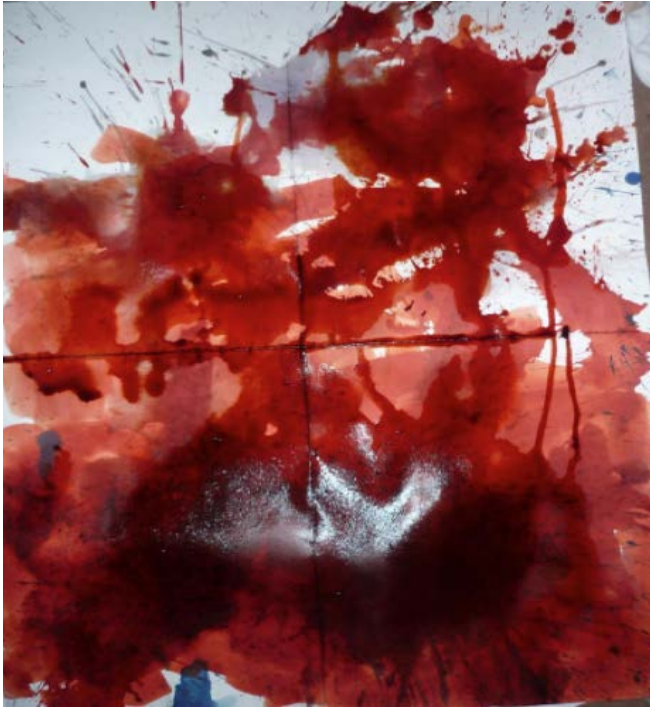


Imagen 1.
Tinta concentrada.
Mancha.
Nicolás Chein, 4 años.

Dibujo

El dibujo es un lenguaje, su producción obedece a un trabajo simple de tipo manual con diferentes herramientas y procedimientos, su principio es lo gráfico, sus medios los tropos, sus fines: lo comunicativo, lo estético, lo gráfico y lo creativo. (Juan Acha, 2004, p.2)

De acuerdo con Acha, concibo que el dibujo en su apertura como lenguaje desde la prehistoria ha venido cumpliendo una tarea titánica, por un lado, es un fin y por otro es un medio, y entre estas dos tareas se ha visto inmerso en la problemática de cómo definirlo, calificarlo, valorarlo y configurarlo.

Si bien el dibujo es un producto y una actividad desde la perspectiva de Acha (2004), entonces este responde a ciertas necesidades del dibujante en primera instancia, a lo cual debe resolver los cuestionamientos de ¿cómo hacer que dentro de estas dos vertientes el dibujo cumpla con ambas funciones? y ¿bajo qué procesos y elementos se debe de estructurar el dibujo para que cumpla con el proceso comunicativo?

Cabe observar que el dibujo ha sido un recurso comunicativo antes de ser expresivo, antes de ser estético, antes de ser artístico y que sus ma-

teriales y recursos han sido abstraídos de la naturaleza, que sus procesos han respondido al impulso ejecutor del hombre antes de que fuera Homo sapiens; de igual manera ya en su proceso evolutivo el hombre también respondió a su desarrollo intelectual, el cual ha sido la característica para la diferenciación con otros animales.

Aquí bien se puede hacer una alegoría en torno a nuestro primer acercamiento al dibujo, ya que no es sorpresa cuando de niños se toma un lápiz y por mero instinto se responde a ejecutar un trazo, siendo este trazo el primer gesto lingüístico con el que cuenta el niño para emprender su camino hacia otro tipo de comunicación con su mundo circundante. Viene a la mente una imagen que dibuja una escena donde el hombre de la prehistoria, por el impulso natural, imprime un trazo sobre un sustrato que es capaz de sostener un color, un pigmento, un manchón, una huella.



Imagen 2.
Plumón sobre papel.
Mi mamá y yo.
Travis, 5 años.

A su vez está en el imaginario y a su vez, es inimaginable, ya que puede ser posible que la mente solo está replicando una imagen vista que celosamente ha guardado en la memoria como una imagen mental que se deconstruye a cada palabra que se escribe, habla o piensa.

Se apunta que de principio, el dibujo es una idea que se reproduce mentalmente, se visualiza su forma, su masa, su textura, su color. Sin

embargo, esto solo es una percepción intangible que la mente en sí misma concentra para reconocerla a *posteriori* en la representación.

La mente guarda imágenes que aparentemente están en el plano de la figuración, asegura identificar formas específicas, las dibuja imaginariamente; más estas formas se tornan de esa manera porque están impregnadas de un conjunto de sensaciones asociadas, como el recuerdo, la persona, la situación; a veces provienen del imaginario colectivo o lo cotidiano, que bien sirven para fortalecer nuestra memoria visual figurativa y abstracta, que al perecer se recuerda con tanta nitidez, donde hay que cerrar los ojos para poder ser precisos en su descripción y nuevamente vivenciarlas.

Se puede decir que las formas a las que se hace referencia son solo sensaciones etéreas que se transforman en vectores en la mente, planos blancos y negros que dibujan en un juego de contrastes las formas en siluetas cerradas, que se les da una forma concreta y clara.

No hay duda de que la mente se desborda en su propia configuración del mundo a través del mecanismo del sistema nervioso, entre cuyas células ocurren fenómenos inconcebibles minúsculos, así como una gran diversidad de procesos: reacciones a estímulos sensoriales, movimientos voluntarios del cuerpo, y el pensar consciente e inconsciente (Wilkson 1979).

El dibujo, por su parte, es la base de toda construcción gráfica, materializa lo intangible de la mente, le da forma y lo compone en un plano, lo organiza y lo armoniza.

Las formas o las sensaciones de las formas son traducidas a palabras para darles una organización coherente, buscan el mejor sistema constructor para depositar en una estructura los elementos sustanciales de la representación gráfica y encuentran en el garabato de la infancia, inocencia y espontaneidad para dejar la huella de su propio sentir; ahí desea comunicar, pasar al nivel de signos lingüísticos, al plano de ser leídos y no explicados; la concordancia del hacer y el pensar se encuentran en el mismo plano, el trazo, la palabra, la congruencia, el resultado, el proceso y el fin.

El dibujo se presenta como la prescripción, como el código primario de cuando el mono evolucionó para convertirse en ser humano, a esto comenta Acha, “nuestros ojos ya estaban desarrollados anatómicamente y fisiológicamente en el antropoide” (2004), no se trata de la formación de las manos o de la vista de nuestra especie, sino de pasar al nivel de razonamiento de nuestros sentidos, y en esta alegoría del niño que dibuja instintivamente se deja ver la transición del ser humano que razona los trazos, los colores, los gestos dibujados y los traduce a conceptos, les da nombre y apellido.

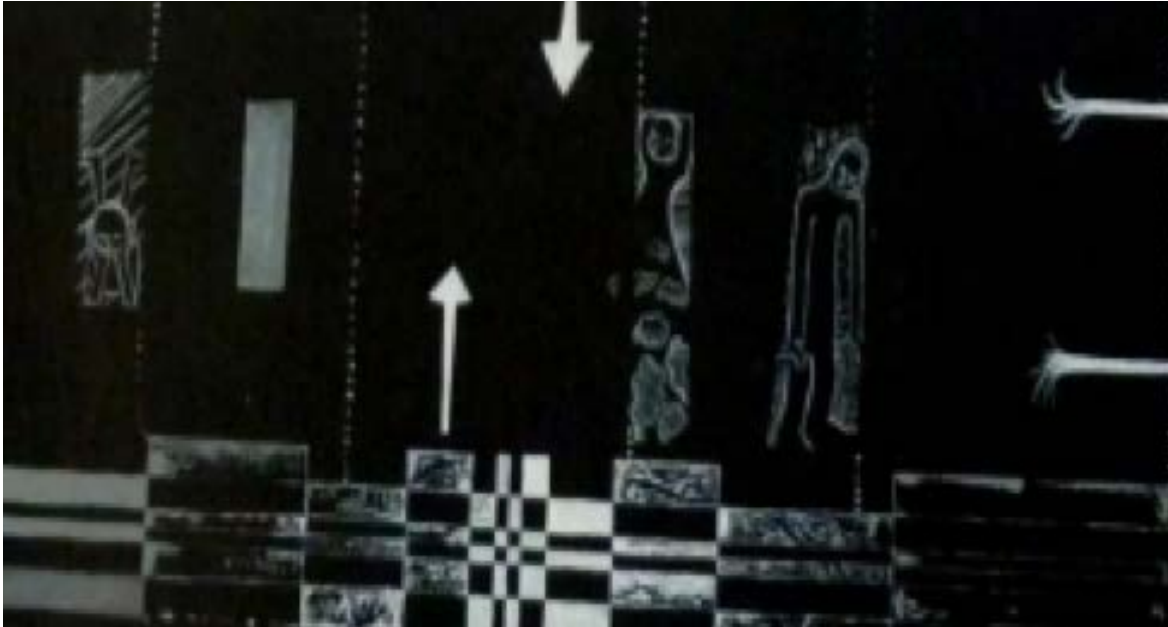


Imagen 3.
Acrílico sobre muro.
Polaridad.
Huberta Márquez..



Imagen 4.
Bolígrafo sobre papel.
Huberta con gato.
Anónimo.



Imagen 5.
Plumón sobre papel.
Dibujos que bailan.
Maru, estudiante de doctorado en artes.

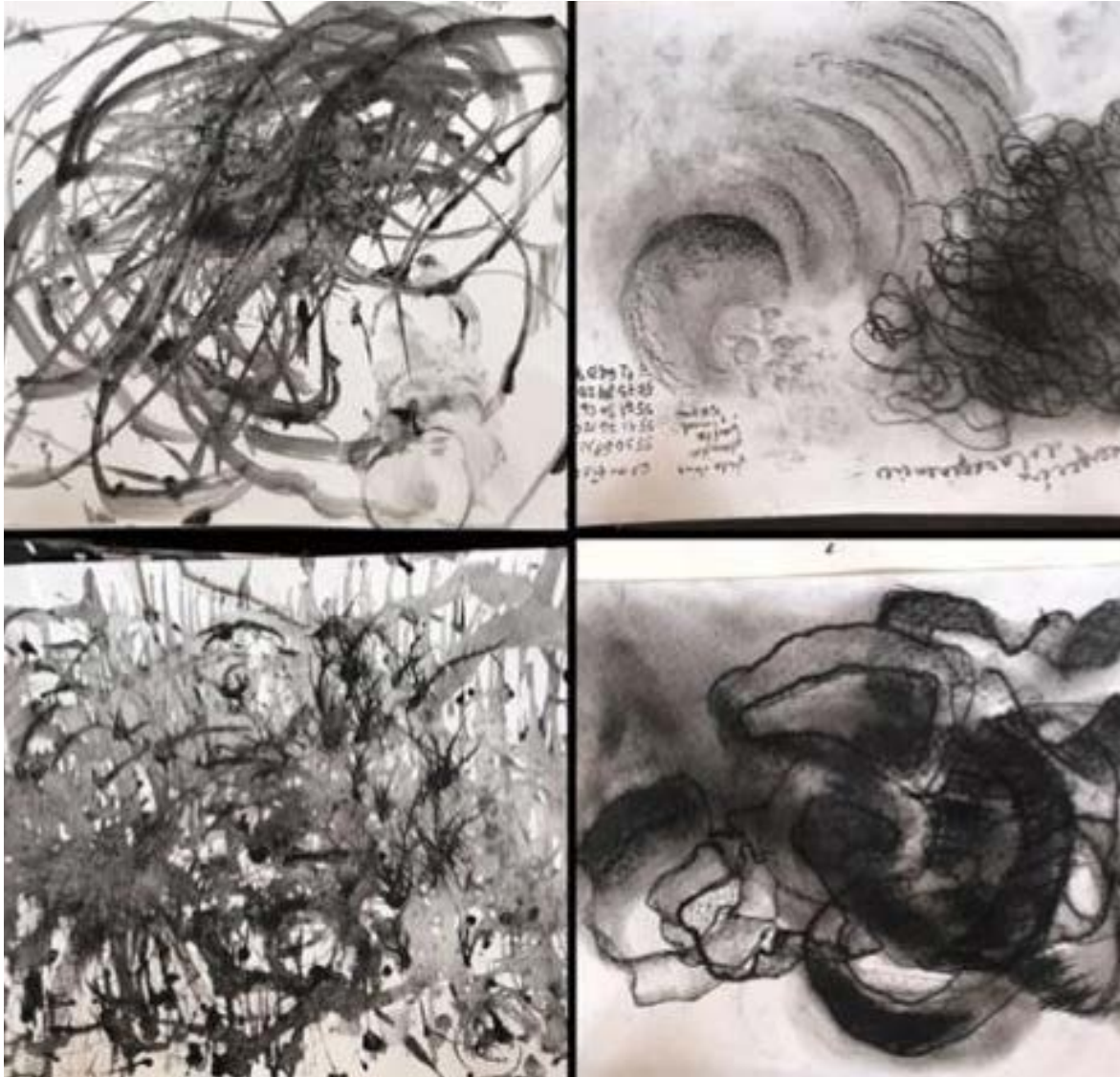


Imagen 6.

Tinta sobre papel. Dibujar-escribir.

Camila, estudiante de doctorado en artes.

El dibujo tiene a bien una diversidad de temas a los cuales se ha referido a lo largo de su existencia; aquella representación del bisonte que dejó de manifiesto las inquietudes, percepciones y necesidades comunicativas del primer hombre no deja de sorprendernos; la dimensión de la forma en el espacio, su paleta natural mimetizada dentro del plano, el uso de sus recursos para imprimir la imagen son y siguen siendo un tema de investigación.

Así como esos pequeños esquemas tan orgánicos y vitalizados que se refieren al ser humano, donde no importa el nivel de representación, sino la acción misma de la escena ahí previsualizada que invita a pensar en toda la situación vivida, a cuestionarse ¿cuánto tiempo tenía el hombre para contemplar su paisaje, su entorno y lo que le sucedía?, ¿será que el dibujo es un proceso continuo que el hombre ha experimentado para dar inicio a su proceso comunicativo?, o ¿será que el hombre, en esta evolución ancestral, expresa lo que experimenta dando forma y color?

Observa su entorno, su espacio, su cuerpo, se mira a sí mismo y se refleja en cada trazo, busca la perfección de su forma y la grandeza de su intelecto se magnifica y se dibuja como un Dios.

Se diferencia de otros y se tipifica como único e irreplicable. Se estudia, se esboza, se apunta, se recrea y se construye.

Podría ser que el hombre conserva su intuición natural y la convierte a intuición artística para hacer de su naturaleza una posible interpretación del mundo pasando a otro nivel perceptivo las cosas que le rodean y, entonces, juega con los planos, los desdibuja, los altera, los pierde en el sustrato, los manipula según su visión y les da color.

Teoría del color

El dibujo como recurso gráfico se entiende como un conjunto de trazos sobre un sustrato, que tiene a bien en primera instancia representar una idea por medio de un proceso manual, y que se reconoce por las líneas y su carácter monocromo, que al paso del tiempo se ha visto enriquecido por la integración del color para obtener como resultado un dibujo de carácter policromático.

Es posible argumentar que el dibujo puede tomar un solo color y seguir haciendo lo que ha hecho toda su vida, pero ¿qué hacer con todo el espectro que se encuentra en la rueda de color?

El color es maravilloso a la vista, es estimulante, interpretativo, significativo, sin dejar de citar su fuerza psicológica y seductora que impacta en la mente y en el constructo cultural del ser humano.

El color es un elemento perceptivo de la forma, y la forma es un elemento sustancial de la imagen; cabe señalar que en la construcción de la obra el productor debe conocer algunas reglas teóricas que le apoyen a

lograr mejor sus objetivos de comunicación, expresión o información, y de ahí que la teoría del color le pueda servir para ello.

Siendo así, la teoría del color es una manera argumentativa con la que se cuenta para fundamentar el uso de los pigmentos en una representación gráfica, visual, escénica o performática, en la cual se ha decretado que el espectro está conformado por una base de pigmentos primarios de los cuales se parte para la mezcla de una segunda, tercera, cuarta o infinita combinación de colores.

En la imagen anterior, el uso de colores complementarios equilibra el peso visual, gracias al uso correcto de la intensidad del violado; sin tener que forzar nuestra vista se produce una sensación agradable.

La implementación de otros colores en el segundo plano neutraliza el amarillo que interactúa en el fondo como haz de luz permanente.

En este sentido Edwards (2004) menciona que el color es un conjunto de valores que se traducen de los dibujos monocromáticos, pero al mismo tiempo cada color tiene su propio valor, matiz, saturación e intensidad; ante esto se reitera que cada color cuenta con su gradación tonal, la cual le permite jugar con los procesos gráficos como el claroscuro, el contraste y el contraluz.

Dice Itten, que si se descomponen los colores complementarios, siempre se encontrarán los tres colores fundamentales (1975, p.30).

En el siguiente ejemplo, se puede observar que la carga de amarillos y violetas se sobreponen al estímulo por sobre el azul y el naranja.

La teoría del color es la base argumentativa para el productor de imágenes, alguien que, con fundamento en la teoría, pueda explicar las cualidades propias de cada pigmento, su relación entre ellos, su nivel de saturación, su brillo, su luminosidad y su matiz o su tono no importando el medio que se utilice para su materialización.

Cuando de argumentar la teoría del color se trata, Edwards (2004, p.14) dice: “¿qué niño no se ha preguntado por qué el cielo es azul?”

Ante esto, no hay respuesta sin antes ser reflexionada la pregunta.

El estudio de la luz permitió indagar sobre las reacciones de los objetos cuando estos son impactados por un haz luminoso.

A lo anterior, se enlistan de modo general algunas teorías del color que han caminado durante la historia, donde cada una de ellas se ha ido fortaleciendo según los avances y cambios contextuales, científicos y tecnológicos.

De principio, la teoría del color es un conjunto de reglas que teorizan en torno a las combinaciones de los colores luz y los colores pigmento.

- Aristóteles (384-322 a. C.): Propuso que los colores estaban vinculados con cuatro elementos: tierra, fuego, agua y cielo.
- Leonardo Da Vinci (1452-1519): Reafirmó el argumento anterior dando nombres relacionados con la naturaleza, por ejemplo: amarillo para la tierra, verde para el agua, azul para el cielo y rojo para el fuego, y a la par el blanco para luz y el negro para la oscuridad.
- Newton (1642-1727): Hizo estudios sobre la naturaleza de la luz y la óptica, y probó que la luz blanca estaba compuesta por una banda de colores —rojo, naranja, amarillo, verde, cian, azul y violeta— que podían separarse por un prisma. Y a estos los llamó colores espectrales.
- Goethe: (1749-1832, Alemania): Por su parte implementó por primera vez un sistema para poder explicar la teoría de los colores. El círculo simétrico fue su máxima aportación, sin dejar de lado su bella poesía. Este está basado en la simetría y la complementariedad.
- Ostwald (1853-1932): Manifestó que hay cuatro sensaciones cromáticas: amarillo, rojo, azul y verde, así como dos sensaciones acromáticas, blanco y negro.
- Johannes Itten (1888-1967, Suiza): Él argumenta que el color es un vehículo que conduce por el camino de las composiciones policromáticas. Su mayor aportación fue la argumentación de los siete contrastes de colores.

Entonces, el hombre ha inventado el dibujo para contar su historia; y el color, para embellecerla. A esto dice Itten, “un mundo sin colores parece muerto”. (1975)

A finales del siglo XIX el color encabezó el interés en los artistas, como se aprecia en la obra de Edgar Degas, él dibujaba por medio de un conjunto de líneas que se sobreponen, se yuxtaponen o separadas entre sí crean formas y volúmenes, donde el trazo ejecutado conserva las propiedades del dibujo a pesar de su carga policromática, sin priorizar color alguno, pero sí respetando su valor tonal.

Edgar Degas dibujaba y pintaba al mismo tiempo. El uso del color en el dibujo tuvo cabida en el momento en que este se liberó de la condición subalterna de la pintura que durante siglos había cargado.

El dibujo en su acabado monocromático de origen conserva no sólo la luz que el color del papel le ofrece, sino que además en esta luminosidad del sustrato crea sensaciones en el espacio gracias a la interacción de las gamas y los tonos en el propio espacio dibujado.

El dibujo, en su carácter policromático, responde a la impronta del color para hacer lucir las cualidades de los objetos, cosas o personas que se dibujan. De ahí que los nombres de los colores respondan al nombre de algunos objetos que representan, por ejemplo: la rosa, el café, el cielo.

Cabe decir que por medio del juego de líneas el dibujo puede tomar de la pintura sus colores para seguir construyendo con la misma intención (o con otra) causando sensaciones perceptuales, como lo menciona Goethe en su teoría de los colores, que todo depende de la percepción propia de cada uno, de la unión del cerebro y el mecanismo de la vista. Dice Goethe,

No me enorgullezco demasiado de mis logros como poeta. En mi época han vivido escritores creativos excelentes, los ha habido aún más brillantes antes de mí, y siempre los habrá después de mi tiempo. Pero de ser yo el único en mi siglo que conoce la verdad acerca de la teoría de los colores... ¡Eso es de lo que estoy orgulloso y lo que me da un sentimiento de superioridad sobre muchos!

Con ello devino el estudio del color, que también está vinculado con la física de la luz, así que en la búsqueda de respuestas se implementó un sistema, acompañado de un estudio compositivo de los pigmentos que se integraron en el mundo de la producción visual, con esto no se niega que, desde siempre en el arte de la pintura, el color sea su elemento fundamental de composición y en el diseño sea este un elemento discursivo con alcances psicológicos.

Finalmente, el espectro es un conjunto de colores que se obtienen cuando la luz blanca se descompone en rojo, verde y azul, mientras que el cian, magenta y amarillo, en teoría, producen el negro, esto desde los estudios de Newton.



Imagen 7.
Acrílico sobre madera.
Cálido-frío.
Estudiante de Dibujo III.



Imagen 8.
Acrílico sobre madera.
Contraste de complementarios.
Estudiante de Dibujo III.

Interacción del color en el espacio

El dibujo y el color se unifican para trabajar en conjunto, de ese modo se puede lograr una armonía en la composición dibujística y a su vez que se alcancen los objetivos de la forma y la imagen en un plano o espacio dibujado. Con esta intención no se pretende que el color funcione como un ente representativo ni simbólico, sino más bien como un elemento de interacción y atmosférico en el espacio dibujado.

Cuando se habla del color en el dibujo de principio se piensa en el acto de pintar, sin embargo, se debe dejar en claro que si bien el dibujo por mucho tiempo ha estado o estuvo como base del acto pictórico, esto no aplica en su totalidad actualmente, el día de hoy el color puede aplicarse al mismo tiempo que se está pintando, ilustrando o dibujando. Sostiene Itten que el alumno podría buscar formas interesantes en vez de estudiar la intensidad y la tensión recíproca de las manchas de color (1975, p.22).

En este caso, será necesario que el dibujo surja de la espontaneidad del proceso, pues bien, se sabe, que el dibujo por excelencia está constituido por la línea en todas sus dimensiones comunicativas, con las cuales se producen

trazos gestuales que permiten el acercamiento a cualquier parecido de un objeto, cosa o persona, pero al mismo tiempo solo puede ser la expresividad de la línea la que contenga toda la responsabilidad dibujística.

Cabe decir que los impresionistas utilizaron la pincelada yuxtapuesta de color, donde la suma de dos fabricaba un tercero y jugaban con la interacción entre los colores cálidos y fríos en su espacio pictórico. Ya fuera de manera plana, sobrepuesta o yuxtapuesta cada pintor de finales del siglo XIX y comienzos del XX se atrevió a realizar un conjunto de trazos discontinuos y fragmentados, los cuales en su reiteración se armonizaban en su propia estructuración.

En el mismo sentido, la siguiente imagen deja ver el gesto de la pincelada yuxtapuesta, donde el movimiento se percibe en el trazo que, dibujado con dinamismo y movimiento, se entrecruzan con el espacio para interactuar en una sola acción. El autor se propuso realizar un dibujo donde el color predomina sobre las formas.

El dibujante no debe olvidar que el color es un medio y un fin al mismo tiempo, por ello el recordar que el color tiene un tinte que le permite descubrir su máxima saturación es de vital importancia.

Reconocer que el tinte responde al color o valor tonal que adquieren las cosas depende del momento específico en el que estas se miran y que de alguna manera quedan estáticas cuando el dibujo o la pintura las imprime



Imagen 9.
Acrílico sobre madera.
Contraste.
Estudiante de Dibujo III.

en un soporte. El bello tono del que se entintan las nubes al atardecer es una manera de comprender la influencia de la luz en los objetos. En esta interacción del color en el espacio y las cosas que se dibujan, hacen que la composición se impregne de vitalidad, más allá de la representación figurativa, abstracta o simbólica.

El dibujo hace uso de la gama tonal en su máxima expresión, toma al negro para llevarlo por una bella escala de grises hasta desaparecerlo en la luminosidad del papel. El juego del claroscuro donde encuentra no solo la polaridad del blanco y del negro, sino que en la interacción de estos se descubre toda la paleta del espectro.

El claroscuro es una de las aplicaciones del color que se anotan como las más bellas y complejas; dice Itten, “los problemas del claro oscuro coloreado son complejos, así como las relaciones que existen entre estos y los colores como el blanco, al gris y el negro”. (1975, p.25)

Los alumnos buscan el claroscuro, pero terminan haciendo colores en degradado sin llegar a la polarización del blanco-negro. Por ello es sustancial ejercitar la vista en torno al espectro, contraste, luz, sombra que la naturaleza ofrece de manera libre y espontánea.

Por su parte, la interacción de los colores con el espacio en su nivel de contraste cálido-frío, en su casi seductora cita, es muy perseguida, aplicada en diversas gamas tonales, en su total saturación o en bellos deslavados acuareleados, en composiciones que aluden a las emociones hacia la alegría, tristeza o atmósferas de equilibrio o energéticas.,a.

Pero lo que es un hecho es que su calidad y brillantez deben ser muy notorias. Aquí agrega Itten (arte y color), que esta diada se puede dar también a partir de los siguientes conceptos:

- sombreado-soleado,
- transparente-opaco,
- apaciguador-excitante,
- líquido-espeso,
- aéreo-terroso,
- lejano-próximo,
- ligero-pesado,
- húmedo-seco.



Aspectos sustanciales para la aplicación del color

En otro ejemplo, opina Jonh Berger, en su bello texto *Sobre el dibujo* (2010), que él mira los de Van Gogh, y en primera instancia dice,

¿Habrá algo más que decir sobre este artista?, y contesta. No. Sin embargo. Es querido, me digo mirando el dibujo de los olivos, porque para él el acto de dibujar o de pintar era una forma de describir y de demostrar por qué amaba tan intensamente aquello a lo que estaba mirando (2010, p.17).

La gran belleza de los dibujos y pinturas de Van Gogh radica propiamente en que era un acto de la mano, de los brazos, de los hombros y, de acuerdo con Berger, posiblemente también de los músculos del cuello.

En su obra *Devoción* Piet Mondrian pinta como si este fuera un bello dibujo de trazos burdos y arrebatados, aunque su pincelada es agresiva, la figura en su sensación templada se equilibra gracias a la interacción de color en el espacio, se unifican como si fueran una sola cosa y dialogan entre ellas gracias al color cálido que envuelve la forma y fondo en un fuerte y seguro trazo.

Así mismo, el dibujante se encuentra en la mimesis de la forma y fondo, construye primero la figura para pasar a integrar el fondo en una mirada rápida, integra y separa para resolver la composición en el plano.



Imagen 10.
Óleo sobre tela.
Simultaneidad.
Piet Mondrian, 1911-1919.

Mira, se detiene y piensa. Piet Mondrian regala a nuestros ojos una composición cálido-fría y al mismo tiempo complementaria. La interacción de los complementarios funciona de otra manera en la obra de Mondrian, es el azul el que embriaga a la mirada, el simbolismo es lo que importa en esta pintura, el color es el recurso para que en el espacio sea un solo significado: profundidad.

Es el tríptico de *Evolución*, un bello dibujo que porta el color con una gran dignidad, y a la par una bella pintura que se dibuja al momento que cada color se delimita.

Tres figuras humanas de medio cuerpo en cada lienzo, al deslizar la mirada se detiene a media pierna, pero es en los hombros donde las figuras alcanzan formas que al parecer están atrás, pero al mismo tiempo se visualizan en primer plano, su tamaño es pequeño al lado de las figuras humanas que ocupan todo el espacio. Son el color y los tonos los que dibujan el contorno de los cuerpos.

Según Itten (1975, p.30): “La ley de los complementarios constituye la regla de base de toda creación artística ya que el respeto a esta ley crea un equilibrio perfecto para el ojo”. Donde la cantidad utilizada en cada compo-

sición es sustancial para alcanzar tal equilibrio visual.

En el siguiente dibujo, se observa cómo en la simultaneidad el color complementario aparece de manera natural en la composición, es como si el instinto de todos los días contempla los geranios y descubriera en sus hojas el verde y el magenta de manera espontánea y en las nochebuenas su transformación natural, donde el verde pasa al rojo para transformarse de hojas a pétalos.

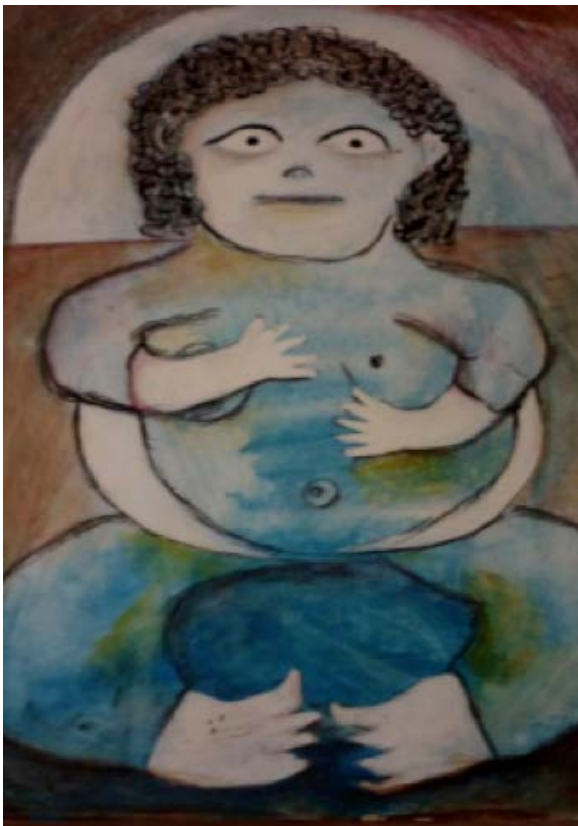


Imagen 11.
Acrílico sobre madera.
Voces mexiquenses.
Salvio Márquez

En la imagen, el acto simultáneo permite ver el color del fondo y cómo este puede determinar el color que se colocará en la forma, no es propiamente una decisión del dibujante con base en su gusto personal, sino que cada dibujo responde a su propia naturaleza del color y en la relación con el espacio dibujado este se complementa simultáneamente.

Por su parte, la interacción por saturación o cualidad como la llama Itten (1975), es el mecanismo que implementamos cuando varía al momento que se agrega algún otro color y se altera hacia los tonos bajos o tonos altos según el pigmento agregado.

En el caso particular del ejemplo, se menciona que el medio del gouache tiene como cualidad la opacidad, ya que la mayoría de los colores son pastosos, pero al momento de agregarles blanco o negro su saturación baja, se torna extraña, opaca y grisácea.

La imagen permite observar cómo el magenta y el naranja son alterados no por su pastosidad, sino por el color blanco que se ha agregado y a su vez el negro en pequeña cantidad que se integra al magenta, por su cualidad, modifica su saturación.

De acuerdo con Juan Acha (2004), la acción de dibujar la conocemos y el dibujo como producto está ahí. La historia y su sociología son las disciplinas que estudian sus fines y motivaciones, herramientas y materiales, procedimientos y lecturas.

El dibujante responde a su propia acción, la realiza como un producto y una actividad alternadamente, responde a una necesidad natural y desarrolla su propio don, posiblemente es la disciplina más pura que pueda existir en el ser humano. Y es la disciplina más completa y clara para ser un bello lenguaje, que además de mirarse, verse y contemplarse se dialoga con él.

Para finalizar la interacción del color con el espacio, se presenta un dibujo que tiene relación con el espacio según su cantidad.

Está relacionado con el espacio que cada color ocupa en la composición y la cantidad de estos dentro del plano dibujado, vinculado con el ritmo, como pequeño, mediano y grande o ¡tin, tan, ton!, si fuera música. Además de estar íntimamente ligado con el tamaño de los objetos, el color de cada forma es determinante en la composición.

De este modo se hace una composición rítmica que ofrece dinamismo y movimiento. Son los colores los que se asocian por sus cualidades tonales, sus tamaños y sus formas.



Imagen 12.
Acrílico y gouache sobre cartón.
Los muertos.
Huberta Márquez

A esto dice Itten (1975), que cuando en el claroscuro una pequeña superficie clara contrasta con una amplia extensión oscura, el cuadro puede revestir una significación más profunda y más amplia, precisamente por ese contraste cuantitativo y su interacción con el espacio plástico.

Resultados

La aplicación de la teoría del color en los dibujos presentados fue el tema central al momento de su realización, los motivos fueron selección de cada estudiante; el objetivo se centró en la aplicación de la teoría del color desde varias situaciones conceptuales en varios motivos seleccionados previamente.

Cabe resaltar que al estar en la actividad dibujística, el estudiante respondió a gustos personales del color y cuando se le solicitó ir al argumento teórico, el dibujo cobró otra naturaleza, en tal caso alejada de lo imaginado.

Entonces, cuando los procesos del arte se aplican en los del diseño, el proceso de creación se conjunta en una acción con diferentes fines y finalidades; si esta acción es comprendida por el dibujante, lo que hace la

diferencia es precisamente el fin y la finalidad del producto creado.

Por lo tanto, el color es de uso público, es la intención y el propósito lo que hace que el dibujo responda a la función específica: comunicación, información, expresión o representación.

Con esto el dibujante se ve en un compromiso ferviente, pues se enfrenta ante la naturaleza del dibujo y del color de manera directa, encuentra en sus contrastes el verdadero sentido de la forma, antes de contornearla, acción que sucede cuando del alumno dibuja con bolígrafos, sin boceto alguno, cuando trabaja con los rotuladores, lápices de color, plumones, aerógrafo entre otros.

Conclusión

Apareció el dibujo como un sistema de signos con fines estéticos que ha servido como recurso indispensable en el proceso pictórico, pero que además, ha logrado imitar a la pintura mediante el sombreado.

Así mismo, Dondis (1976) expresa que el color tiene una afinidad más intensa con las emociones, por lo cual, el impacto que tiene en el dibujo devine de las propias experiencias del dibujante, las deja plasmadas en la representación, que tal vez tiene más de intuición que de teoría; pero que sirva esta última para poder argumentar los procesos, los significados y las trayectorias de los trazos policromáticos en el sustrato.

En este sentido, es importante destacar que el uso del color y el uso de la teoría del color distan en su aplicación, uno responde a gustos y afinidades y otro responde a necesidades del dibujo.

Las acuarelas, los gouaches y los acrílicos se hermanan en la realización de cada dibujo, los colores se polarizan, se encuentran y se pierden entre ellos mismos; por lo tanto, los medios policromáticos no deben sobreponerse al mensaje comunicativo de lo representado. Por su parte la expresión tiene en sí

la libertad de su uso que en la información el espectáculo cromático se ha logrado desde la esfera del arte.

Como cierre, cabe decir que los dibujos aquí presentados forman parte de las carpetas de evidencias que cada estudiante de Dibujo III proporcionó para acompañar el trabajo escrito.



Imagen 13.
 Acrílico sobre madera.
 Cantidad.
 Estudiante de Dibujo III.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Referencias

- Acha, J. (2004). *Teoría del Dibujo, su sociología y su estética*. Ediciones Coyoacán.
- Á. Zemplén, G. (2006). *Imágenes auxiliares. Apropiaciones de la Teoría del color de W. Goethe.* En. L. M. Tapia Sánchez (Trad).
- Berger, J. (2010). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1987). *Modos de Dibujar*. Gustavo Gili. Sitios Goethe y la teoría de los colores.
- Dondis, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Itten, J. (1975). *Teoría del color*. En V. Lamíquiz (Trad.) BOURET
- King Bradley (2012). *Goethe, y la teoría de los colores*. [Taringa]. <http://www.taringa.net/posts/ciencia-educacion/15885277/Goethe-y-la-teoria-de-loscolores.html>
- Nigro, C. J. (1999). *El impresionismo y los inicios de la pintura moderna. Mondrian y De Stijl*. Planeta DeAgostini.
- Raynes & Raynes. (2000). *Como dibujar. La figura humana; una guía completa*. Parragon.
- Wilkson, J. R. (1979). *Colección científica. La mente*. TIME-LIFE.

*Huberta Márquez Villeda

Doctorante en Artes y Diseño por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Maestra en Artes Visuales y Licenciada en Artes Visuales también por la UNAM. Autora de publicaciones nacionales e internacionales. Artista plástica seleccionada en el Primer salón de la Gráfica del Estado de México, Museo Nacional de la Estampa Estado de México (2007). Más de 20 exposiciones individuales estatales y nacionales.

Autora: Brisa María Herrera Jiménez



colours and the warmth of this living matter with continuity of Mexican architect-designer Rafael Rivera has chosen a product by Listone Giordano, which is a synonym of excellence world-wide. The floor is made of precious wooden floors, coming with green certified finishing methods. More specifically, this was Reserve Siena, which is almost in a sartorial way, with the technical assistance of the Jager Group. listonegiordano.com

Using POINT

QUEL ANGEL MANCERA ESPINOSA, Governor of Mexico City moves and thrills, offering experiences suited to the tastes of the world. It is the heart of the country that hosts some of the most important events in the world, great shows as well as cultural, sports and folkloristic events. The traditional procession of the Day of the Dead, characterized by its music and showy colours, is worldwide renowned and perfect for those who love to talk about death. In gastronomy, the range of options is as wide as the city itself, available to our guests: from famous venues of Mexican cuisine to others with international menus, including two of the most innovative and original creativity in architecture and interior design in the world. Each district of the capital has its own personality. Internationally renowned boutiques are scattered throughout the city. The major multinational brands have their stores in Polanco, Condesa, Roma or Santa Fe. The city offers a wide range of possibilities: Mexico City is a venue for the most important events, operas and theatre shows, but also for traditional and popular dances alternate with each other. Each week of the year is marked by events that cater to the preferences according to their passions. The information made available through mobile applications and social networks has made Mexico City as the most visited city in the world. ¡Bienvenidos a la CDMX! We are waiting for you.

LOCATION: pag. 9 in the book 'Mexico City' by Siqueiros Cultural Polyforum situated in the Insurgentes. Open from 10:00 to 18:00. The Angel, independence monument in the heart of Benito Juárez and the historical centre. Photo courtesy of the author.

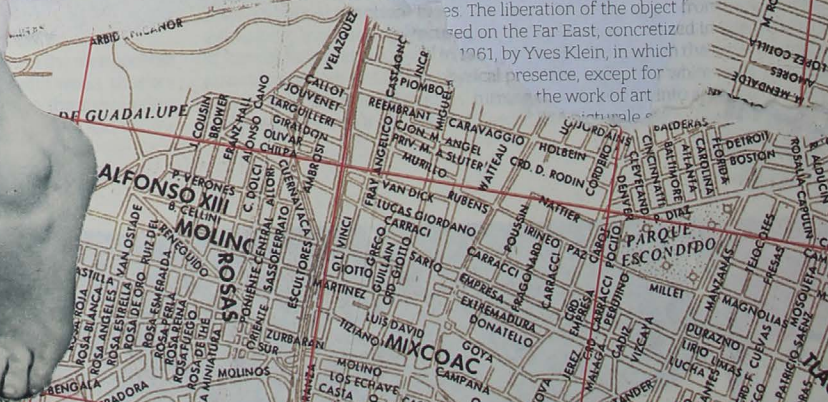
ights

CALLING ARENA, A VIRTUAL REALITY OF REALITY

...ano
...THE FILM FESTIVAL TO FONDAZIONE PRAD
...157... THE INSTALLATION BY ALEJANDRO
...WINNING FILM DIRECTOR AND SCREENW
...ENCE THE VIRTUAL HELL OF BEING A M
...AND THE USA

...of virtual technologies, reality seems to get d
...ts and, as a consequence, art - which is th
...ms to be increasingly unreal and delu
...ages, which are computer-genera
...acy of the mechanical world over
...ommunication works are trying
...et in order to achieve a fluid
...shape' the real, by creati
...tion is that of continuing
...extending their experi
...science and sensation
...rete. These are stories
...were true, because th
...onger in front of imag
...people in charge. They
...in order to feel it as
...need to make an experi
...changes, a need that developed fo
...the advent of the new communication te
...desire to build an architectural or environ
...through 'immaterial' light, that can fill and activ
...tional effects, though its philosophical
...es. The liberation of the object f
...ed on the Far East, concretized
...1961, by Yves Klein, in which
...presence, except for
...the work of art

...urally dyed lea
...ishing and
...each being
...in the gastr
...at risk of ex
...le feeding an
...ities of Zapot
...o create an al
...be most natur
...production pro
...andolaposse.com



Diseño para los cuidados. De lo privado a lo público

Citlalli Rivera Domínguez*

Edrei Ibarra Martínez**

Resumen

El cuidado ha sido reconocido como la labor de asistir o atender a una persona, una situación o problemática, pero, sobre todo, se ha planteado durante mucho tiempo como una cuestión innata relacionada con el instinto y por lo tanto una acción que debe ser llevada a cabo por féminas de manera desinteresada e incluso a veces obligada.

En México se ha comenzado a abrir espacios de reflexión y propuestas de políticas públicas. Por ejemplo, se busca reformar los artículos 4.º y 73.º de la constitución para establecer la creación de un Sistema Nacional de Cuidados (SNC) con la intención de impulsar la creación de políticas de cuidado en las que se considere a las poblaciones más vulnerables como es el caso de las niñas y niños, personas de la tercera edad, personas con discapacidad y mujeres, cuya labor como cuidadores o personas cuidadas, ha sido desatendida por mucho tiempo (Instituto Nacional de las Mujeres, 2021).

Históricamente a partir de la Revolución Industrial y la incursión del modelo económico capitalista, los cuidados han sido relegados a la esfera privada, dando prioridad a los espacios que fomenten el crecimiento económico dentro de la esfera pública. Estas prácticas, productivas (trabajo remunerado) y reproductivas (cuidados), se forjan ligadas a estereotipos de género. Sí, en la actualidad, vamos construyendo paso a paso una estructura hacia la equidad de género, por lo que es necesario que la estructura espacial, tanto en lo privado como en lo público, comience a comunicar esta equidad, o búsqueda de equidad.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

En estos momentos de cambio, en donde podemos notar áreas de oportunidad hacia la equidad, con el surgimiento de estas políticas públicas y una nueva ola feminista, surge el siguiente cuestionamiento ¿cómo podemos fomentar una distribución equitativa de cuidados a través del diseño?

Podemos encontrar ejemplos más claros de éxito en el arte, como una respuesta de comunicación hacia la reflexión, hacia el confrontamiento ideológico personal y social. Proponemos que esta provocación pueda ser un punto de partida en el diseño para los cuidados, con la intención de fomentar y enseñar diseño con un enfoque interseccional; es decir, diseño que provoque llevar los cuidados a la esfera pública, visibilizar estas labores y solucionar las necesidades de las personas involucradas en estos rituales, tomando en cuenta toda la diversidad de personas que involucra nuestro desarrollo social.

Palabras clave: Cuidado, diseño, privado, público, género.

El cuidado es precaución, preocupación, atención e inquietud por el “otro” y se caracteriza por su sentido de responsabilidad o compromiso, en donde pequeñas acciones (los cuidados) conllevan el gran acto de cuidar y, sin estas como medio para demostrar el cuidado, el acto no sería percibido.

Un acto de cuidado, según Noddings (2010), “involucra atención, respuesta empática y un compromiso para responder a necesidades legítimas” implicando acciones para dar frente a una situación que se presenta ante el individuo. No es exclusivo en las relaciones entre seres humanos, sino que puede presentarse en todas las relaciones entre seres vivos, aunque se da mayor importancia a la relación humano-humano ya que intervienen cuestiones como los sentimientos o la conciencia, que se consideran únicos e inherentes a este (Tronto, 1993, p.103)

Un acto de cuidado, con regularidad, se considera innato y como una virtud, es decir, esa excelencia que relaciona al individuo con el deber, la obligación y la moralidad. Muchos autores lo creen un acto instintivo y desinteresado que surge de la relación única entre dos individuos: madre y cría, catalogando este como un acuerdo preexistente incluso antes de ser madres y solo por el hecho de ser fémina. Así, se parte de una posición social subordinada que incluso es reforzada en distintas etapas en la edu-

cación de la mujer, considerándose, por lo tanto, obligada, y cuya intención no debe tener un beneficio personal. Debe bastar con el saber que se “está haciendo el bien” y que, de pensar en no dar cuidado, no solo a la cría sino a cualquier otro ser necesitado de cuidados, se debe cargar con el sentimiento de “culpa” o el señalamiento directo de la sociedad por no cumplir con su deber.

Por qué los cuidados

Existe una relación directa sobre estas labores en cuanto a género, ya que por estereotipos (constructo cultural) se han ligado a una actividad femenina, específicamente, en el caso de las labores de cuidado vinculadas al hogar y al cuidado familiar. En México, por ejemplo, las mujeres dedican 20.6% a estas labores más que los hombres, dedicando el 65% de su tiempo a labores de cuidado no remuneradas (INEGI, 2019).

Existen labores de cuidado remuneradas, sin embargo, por los mismos estereotipos y jerarquías sociales e institucionales, entran en este imaginario social de subordinación, como es el caso de la medicina y la enfermería; en esta última, destaca la poca o nula visibilidad que se da al acto de cuidado y sobre todo al trabajo y dedicación que se lleva a cabo dentro de la profesión, perpetuando el conocimiento y reconocimiento únicamente de los tratamientos e investigación médica pero no así de las labores de cuidado y su importancia (Busquets Surribas et al., 2018, pp.40-48).

De igual manera, en las labores de cuidado en sistemas familiares y/o del hogar, existen casos en los que las mujeres que cuentan con una participación económicamente activa, delegan estas labores, a su vez, regularmente a otra red de mujeres, en algunas ocasiones remuneradas (como lo son las empleadas domésticas), y en otras (las más comunes), no remuneradas, pues se accede a una red de apoyo familiar, como lo son: madre, hermana o incluso hijas. El factor común en ambos casos es que se continúa delegando las labores de cuidado a otras mujeres, siguiendo el mismo orden jerárquico social de subordinación.

De acuerdo con Tronto, las prácticas de cuidado pueden distinguirse fácilmente cuando es posible reconocer si el acto llevado a cabo “is aimed at maintaining, continuing, or repairing the world” [está dirigido a mante-

ner, continuar o reparar el mundo] (Tronto, 1993, p.104). De acuerdo con la autora, las prácticas de cuidado no se caracterizan por una única actividad, sino que son un proceso conformado por cuatro fases o etapas que son:

1. Preocuparse por..., involucra el reconocimiento inicial de que el cuidado es necesario. Se señala una necesidad y la importancia de satisfacerla. Esta etapa se relaciona con la empatía.
2. Cuidar a (de)..., implica asumir responsabilidad frente a la persona y su necesidad de manera que, se identifique si uno puede o no responder a esta.
3. Dar cuidado..., comprende el trabajo físico de los cuidadores directos.
4. Recibir cuidado..., implica la recepción del cuidado y a su vez la satisfacción o solución a la necesidad identificada al inicio (Tronto, 1993, pp.105-108).

Tronto menciona que las fases descritas anteriormente tienen algunas limitantes o discrepancias, por ejemplo, aunque se logre identificar una necesidad, si el ser a cuidar no permite o acepta ser cuidado, no pueden llevarse a cabo las mismas (Tronto, 1993, p. 105-108). También, es importante tener en mente que, como se mencionó al inicio, si bien estas fases o etapas constituyen los cuidados, que a su vez conforman el gran acto de cuidar, también consideran tanto al cuidador como a quien es cuidado, no siendo por lo tanto lineales o realizables por el o los mismos seres; por ello, alguien que se preocupa y asume la responsabilidad puede no ser la misma que da cuidado, de la misma forma que puede no ser la misma que recibe el cuidado.

Parte de lo expuesto muestra que, tradicionalmente, el cuidado está ligado a bases aún conservadoras que no permiten del todo la reflexión y cuestionamiento sobre las relaciones que mantenemos con los otros, los espacios y el medio ambiente donde el ser humano se desarrolla. De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) “en América Latina el cuidado se desarrolla en condiciones de alta desigualdad, y es una esfera en la que se reproduce y amplifica la desigualdad socioeconómica y de género” (CEPAL, 2015). Para hacer frente a esto, se han formulado o propuesto distintas políticas de cuidado cuyo enfoque son los

derechos humanos de las personas (basados en las condiciones de los cuidadores, el derecho a cuidar, ser cuidado y autocuidarse) y los principios de igualdad, universalidad y solidaridad.

Diferentes organizaciones han destacado la importancia de reconocer los derechos de las personas que cuidan, además de las que son cuidadas. Algunas de estas, y que destacan en el desarrollo y preocupación alrededor del tema del cuidado sobre todo en Latinoamérica, son: ONU Mujeres, la Comisión Económica para América Latina y del Caribe (CEPAL), la fundación Friedrich-Ebert-Stiftung (FES) y el Instituto de Liderazgo Simone de Beauvoir (ILSB).

En 2016 ONU Mujeres y el ILSB planteaban que el derecho al cuidado fuera reconocido como parte del sistema económico. En 2019, se propuso la iniciativa de ley y la creación del Sistema de cuidados de la Ciudad de México como parteaguas de políticas que se esperaba fueran de carácter Nacional y en 2020, con el propósito de reconocer y visibilizar las actividades de cuidado, los derechos de quien es cuidado, pero también de quien cuida, se aprobó la modificación al artículo 4.º y 73.º de la Constitución, y se creó el Sistema Nacional de Cuidados teniendo “como prioridad a las personas con enfermedades o discapacidad, niñas, niños, adolescentes y personas mayores, así como en condiciones de pobreza”. (Expansión, 2020)

Si bien, se han dado los primeros pasos para considerar el cuidado más allá de lo privado y las relaciones innatas, aún es necesario, como escribe Tronto (1987), que los individuos y los grupos de personas desarrollen su sentido moral al experimentar el cuidar de otros, así como el ser cuidados, pues la falta de experiencias personales tiene como consecuencia que grupos o personas privilegiadas estén siempre “moralmente necesitadas” y no generen empatía.

Jerarquías del cuidado en el diseño de los espacios

De la misma forma que los cuidados presentan una subordinación en el imaginario social, dejándolos en una esfera privada, en la planeación de los espacios en la ciudad existen las mismas representaciones que forman jerarquías y norman las actividades a realizar de acuerdo a los roles deseados para cada sector social. Esto se puede notar en distintas escalas del diseño: ciudad, espacios, objetos y expresiones gráficas. Por ello y con la

intención de proponer y provocar soluciones de equidad, se vuelve necesario analizar las bases de la división espacial y cómo estas permean desde un sistema socioeconómico a la cultura y por ende, a la práctica del diseño.

Aunada a esta idea, un punto de ruptura y reestructuración social, el más fuerte por el modelo económico generado, fue el de la llegada de la Revolución Industrial y el capitalismo. La organización económica que se basa en privilegiar todo aquello que tenga que ver con labores productivas, lo cual tuvo un claro reflejo en las ciudades europeas. Por ejemplo, el desarrollo de bulevares en París por Haussmann, cuyo propósito no era únicamente la distribución del capital, sino también el control de la población, incluso como un medio de control militar (Harvey, 2012). Es a partir de este tipo de planeación urbana, en donde se presencia con mayor auge la dualidad entre el espacio público y el espacio privado con la finalidad de “progresar” económicamente. Se comienza a marcar como prioritario el espacio público para la eficiencia, trayectos de producción y fronteras para la población.

Otro de los factores a resaltar de la mano del modelo capitalista, es la distribución de labores en el primer núcleo social: el entorno familiar. Si algo se puede resaltar sobre el capitalismo hacia las labores de cuidado, es la invisibilización y la no remuneración del trabajo doméstico. Es así:

[...] tan pronto como levantamos la mirada de los calcetines que remendamos y de las comidas que preparamos, observamos que, aunque no se traduce en un salario para nosotras, producimos ni más ni menos que el producto más precioso que puede aparecer en el mercado capitalista: la fuerza de trabajo. El trabajo doméstico es mucho más que la limpieza de la casa. Es servir a los que ganan el salario, física, emocional y sexualmente, tenerlos listos para el trabajo día tras día. Es la crianza y cuidado de nuestros hijos -los futuros trabajadores- cuidándoles desde el día de su nacimiento y durante sus años escolares, asegurándonos de que ellos también actúen de la manera que se espera bajo el capitalismo. (Federeci, 2013, p.55)

Bajo esta postura, Silvia Federeci plantea este modelo como una forma de organización económica que beneficia y fortalece principalmente al sistema patriarcal, que vinculado con prácticas socioculturales que emanan de esta organización, se presenta como una forma de control y opresión

hacia el género femenino, el cual queda desvalorizado y limitado al hogar, a la atención del otro, ocasionando un descuido que termina por ser evidente en el bienestar integral de las personas cuidadoras. La permanencia de este modelo económico, con sus distintas variantes en distintas épocas, sistematiza la forma de estructurar las labores de cuidado, incluso al tener más presencia de las mujeres en el sector económico, se continúan invisibilizando estas labores y llevándose a cabo por mujeres en su mayoría.

Por lo anterior, se vuelve necesario tomar en cuenta todas las actividades que desempeñan la diversidad total de las personas que habitamos las ciudades, de manera que logremos una planeación de diseño inclusiva en todas sus escalas; de esta forma, se asegura la calidad de habitabilidad y desarrollo integral de las personas en su vida cotidiana, que a su vez se desenvuelve en distintas esferas que idealmente deben desarrollarse de manera equitativa y entrelazarse una con otra para así, fomentar el desarrollo integral. Estas son (Ciocoletto & Col-lectiu Punt 6, 2014, p.14):

1. Esfera productiva: las actividades correspondientes al trabajo remunerado.
2. Esfera reproductiva: las actividades que involucran la reproducción de la vida, es decir las labores de cuidado vinculadas al círculo familiar, del mantenimiento de un hogar, cuidado de infancias, adultos mayores, entre otras.
3. Esfera propia: las actividades correspondientes al autocuidado, como pueden ser hobbies, deporte, entretenimiento, entre otras.
4. Esfera comunitaria: las actividades que se realizan para el bienestar de y en comunidad.

Estas esferas (Figura 1) en el sistema capitalista y patriarcal dan prioridad a la esfera productiva dentro de lo público, dejando a la reproductiva (labores de cuidado) con sustento, pero en invisibilización y en el ámbito privado. La esfera propia y comunitaria quedan desvinculadas, a elección de quien tenga aún el privilegio de contar con tiempo y energía suficiente para ambas esferas en su vida cotidiana. Todo lo anterior se refleja en el diseño de los espacios en esta misma jerarquía, normando y regulando estas actividades de acuerdo con roles y estereotipos construidos socialmente.



Figura 1.
Esferas.

Nota. División de Esferas de acuerdo con Adriana Ciocoletto y Col.lectiu Punt 6, basadas en Hannah Arent. Tomado de Urbanas MX, & Rivera, C. (2020, septiembre 24). La triple jornada invisibilizada. Madres profesionistas en tiempos de pandemia. Experiencia CDMX. Medium. <https://mxurbanas.medium.com/la-triple-jornada-invisibilizada-madres-profesionistas-en-tiempos-de-pandemia-experiencia-cdmx-b939dd934756>

Adicional a lo anterior, al estar inmersos en una sociedad globalizada y dentro de un proceso económico, productivo y tecnológico, que ha presentado cambios sociales en cuanto a valores morales, organización, producción y comunicación, se presenta una pérdida de identidad social y constante competencia a nivel global. Esto se manifiesta en el diseño de los espacios, ya que, se presenta una descontextualización del mismo por núcleos sociales específicos.

Zaida Muxí explica este comportamiento referido específicamente sobre la arquitectura global, en donde destaca grupos de adaptación a este modelo, presenta a Estados Unidos como generador de modelos, centrado en la construcción de espacios como producto global para construir tradición e historia y generar una escenificación de su propia historia; en un segundo grupo a Europa, en donde estos modelos se matizan por el peso de la tradición y la historia, con sociedades más exigentes que no miden en inmediato y monetario, se generan espacios de museificación e innovación en diseño; y como tercer grupo Asia, África y América Latina, en donde “la réplica no encuentra mayores trabas” y “se fabrican traducciones” ya que, se busca imitar al primer mundo y lograr una mejor apariencia, que como consecuencia genera segregación y diseño que no se centra en el contexto real de los habitantes (Muxí, 2005).

Lo anterior evidencia la necesidad del diseño de espacios que incluyan y den solución a todas las esferas de la vida cotidiana de las personas y en toda la diversidad de actividades tanto productivas como reproductivas, tomando el contexto socioeconómico de cada lugar como referente. Es necesario volver a las personas, diseñar en todas sus escalas pensando en pequeños núcleos barriales, priorizando toda la diversidad de habitantes y todas las actividades que se llevan a cabo; dejar de segregar las labores de cuidado al espacio privado y visibilizar esta diversidad fomentando la equidad al distribuir estas labores a partir del diseño, valorizando y disminuyendo la carga social dada históricamente al género femenino.

Un referente que logró evidenciar la desigualdad en cuanto al diseño de espacios y los cuidados, se presentó con la llegada de la pandemia a partir del 2020, en donde como principal medida se destaca el aislamiento social, el cual en un principio se realizó de forma drástica como respuesta a la emergencia sanitaria, llevando todas las actividades de la vida cotidiana al espacio privado, dando como resultado un aumento de labores de cuidado al interior de los hogares, labores que aumentaron para todos los integrantes en este primer núcleo social y espacial. Las labores de cuidado aumentaron para todos, la repartición en porcentajes en cuanto a género, no.

Anita Bhatia de ONU Mujeres, alerta un retroceso de 25 años en la lucha por la equidad de género por esta situación de pandemia, pues al aumentar las labores de cuidado, muchas mujeres tuvieron que dejar su trabajo remunerado y dedicarse completamente a la atención del hogar. Al comenzar a retomar actividades económicas muchas familias tuvieron que sortear qué integrante regresaba a laborar, por la brecha salarial, y para no descuidar las labores del hogar que continuaron con las infancias en casa, la decisión en gran mayoría de familias fue que el hombre fuera quien regresaría a laborar (Lungumbu & Butterly, 2020).

El reto es evidente y clave para una sociedad que demanda equidad, un reto que debe ser abordado por el diseño en todas sus escalas y de manera integral. Por ello, se convierte en necesaria la perspectiva de género en todo ejercicio de diseño. Un punto de partida clave es el análisis de estos rituales de cuidado y preguntarse ¿cómo llevar a lo público las labores de cuidado? ¿cómo se pueden repartir estas labores a nivel social a partir de soluciones de diseño?

Arte como herramienta detonadora para el diseño de espacios para el cuidado

El arte, catalogado casi siempre como expresiones sobre todo pictóricas o escultóricas que buscan representar los sentimientos o la postura individual de un artista, así como proyectar y/o traducir el mundo en el que vivimos; es y puede ser el vínculo y detonador de cambios en la vida de las personas. Más allá de contemplar una obra en un museo, donde parecen piezas inalcanzables y lejanas de nuestra realidad, podemos apreciar otras dimensiones de nuestra cultura y la sociedad en la que vivimos, permitiendo no solo valorar el entorno, sino cuestionar los límites y el orden del mundo. Puede mover masas e impulsar cambios, puede convocar y reunir, así como fomentar la participación, siendo esperanza y a la vez peligro para muchas formas de pensamiento arraigadas y convenientes para ciertos grupos privilegiados.

Hay arte en todos lados, en los espacios privados y públicos, siendo percibido, interpretado y reinterpretado por una o más personas. Puede ser estímulo para nuevas expresiones o acciones y puede, también, ser eso que Tronto expone como “preocuparse por”, al interesarse, identificar y reconocer que existe una necesidad (o carencia) en la sociedad, señalando la importancia de dar respuesta a través de acciones individuales y/o colectivas.

Existen diferentes ejemplos de este “preocuparse por” como respuesta de comunicación hacia la reflexión, hacia el confrontamiento ideológico personal y social, siendo, por lo tanto, una provocación que impulsa a notar esa falta de cuidado. Aunado a esto, el diseño podría ser parte de este “preocuparse por” así como de la fase “cuidar de”, al asumir su responsabilidad como disciplina y dar respuesta a esas necesidades identificadas, impulsando así un diseño para los cuidados. El diseño ha ido de la mano del arte desde sus inicios y por mucho tiempo, entonces, ¿por qué no reunirlos para, como dice Tronto, reparar el mundo?

Como primer ejemplo se presenta a una de las acciones más emblemáticas y apropiadas en México para la denuncia de agresores en temas de género: El tendedero. Esta idea inició como una pieza de arte y performance de Mónica Mayer en la década de los 70 (Hurtado, 2018) y, parte de la idea de tender ropa, labor de cuidado asignada a las mujeres y que en México se ha popularizado incluso como un momento compartido para la

plática, esto por la disposición de espacios de lavado en áreas comunes en algunas unidades habitacionales; de aquí el “tender” juntas y exponer, en este caso, agresiones y acoso sexual, generar fuerza y contención entre cualquier persona que desee exponer su caso, siendo participe de la misma obra colectiva (Figura 2).



Figura 2.
Tendedero.

Nota. El Tendedero, Mónica Mayer, foto de Victor Lerma, 1978. Tomado de Hurtado, M. (2018, marzo 26). Mónica Mayer: “El arte tiene que ser lo que nosotras necesitamos que sea”. Mujeres Mirando Mujeres. <https://mujeresmirandomujeres.com/monica-mayer-montana-hurtado/>

Este bien conocido concepto se ha llevado a cabo en distintos formatos. Los primeros, sobre estructuras fuera de universidades o instituciones en donde se presenta la necesidad de exponer en colectivo el cúmulo de agresiones sobre género de y hacia las personas integrantes de estos espacios. Los segundos, son formatos virtuales en donde comparten los mismos principios, el único cambio es la interacción de forma virtual, por lo que se vuelve un medio de denuncia establecido y en ocasiones, con mayor potencia y alcance.

Otro ejemplo del arte como detonador son las intervenciones *Sangre de mi sangre* de la Colectiva Hilos, grupo interdisciplinario reunido a partir del interés común en los textiles y el arte social. Esta *colectiva* empezó en Guadalajara, México, con la convocatoria abierta de Claudia Rodríguez, hace 4 años aproximadamente (2019) para un proyecto de tejido, ya que

contaba con una donación de hilos que sobraron de otro proyecto. A este llamado respondieron un grupo multidisciplinario, en su mayoría de mujeres, por lo que el proyecto se fue transformando en una colectiva feminista. A raíz de la convivencia y comunidad generada al tejer en colectivo, se realizan denuncias a través del arte para crear conciencia sobre los feminicidios y la violencia de género en México, preocupación que comparten todas las integrantes (Y Etcétera, 2021).

Sangre de mi sangre son intervenciones sobre monumentos históricos (Figura 3 y Figura 4), colocan tejidos gigantes de color rojo que representan la sangre y violencia generada por los altos casos de feminicidios en México, los colocan sobre estos monumentos a manera de confrontación de una realidad impuesta, cuestionando los símbolos nacionales establecidos en distintas ciudades. Estas piezas demuestran su proceso por sí mismo, se expone el gran trabajo de la comunidad al desarrollarlas, y logran plasmar en una intervención la denuncia social (Y Etcétera, 2021).



Figura 3.

Sangre de mi sangre.

Nota. Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (7 de abril de 2021). Sangre de mi Sangre, tejido colectivo contra desapariciones y feminicidios en Jalisco [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CNXhy9PsbMw/?utm_source=ig_web_copy_link



Figura 4.

Montaje Sangre de mi sangre.

Nota. Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (8 de marzo de 2021). Integrantes de la Colectiva Hilos, en el montaje de Sangre de mi Sangre [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CMKMLFls8KY/?utm_source=ig_web_copy_link

Este concepto se está replicando en distintas ciudades de México, se van integrando más personas, en donde las piezas son resultado de la organización de sus miembros en cada lugar. El objetivo de la colectiva es seguir tejiendo, generar comunidad y provocar la reflexión social a través del arte (Figura 4), esto hasta que la violencia en México pare (Y Etcétera, 2021).

Ambos ejemplos comparten el sentido colectivo en sus piezas, el propósito no parte de mostrar el nombre de una autora, sino de símbolos de protesta y provocación que toman mayor fuerza al ser la voz de muchas mujeres involucradas. El cuidado se nota desde la planeación y elaboración de piezas, desde que preocupa hasta que ocupa a las creadoras, a las participantes y por supuesto a la sociedad a la que se alcanza a impactar. Por ello, el arte y el diseño pueden encontrar relaciones nuevas, además de las reconocidas, e impulsar cambios o mejoras en la sociedad, en las formas de hacer y reconocer los espacios y las acciones llevadas a cabo dentro de estos.

Las acciones de cuidado pueden iniciar no solo al reconocer una necesidad, sino también, al buscar que todas las personas que creen que no tienen una responsabilidad de cuidado hacia otras (además de sí mismas o sus círculos cercanos) noten el papel que pueden y deberían tomar. Estos ejemplos son liderados por cuidadoras que han sido relegadas y no han sido escuchadas, aquellas que por necesidad, educación o impotencia, responden a una sociedad que parece ser únicamente capaz de notar los mimos y cuidados dentro de las esferas reproductivas y comunitarias, sin importarles los esfuerzos, el desgaste y el trabajo arduo detrás de estas. Lo anterior demuestra y expone el resentimiento social, por la deuda histórica hacia el género femenino debido a la carga de labores de cuidado.



Figura 4.

Tejido colectivo en el Cabañas.

Nota. Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (6 de abril de 2021). Domingo 04 de abril, tejiendo colectivo Sangre de mi Sangre en cabañas [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CNVPAAsj5U/?utm_source=ig_web_copy_link

No cabe duda de que, si bien el arte puede detonar una serie de sentimientos de la mano del pensamiento crítico y con esto acciones, el diseño debe, como lo ha hecho desde hace tiempo, ser partidario de tan importante tarea como es “el cuidar de” pues “Design could be considered as an act of care itself, since its main task has been, (...) configuring expressions that have the intention of eradicating people’s and living beings’ lacks and needs” [El diseño puede ser considerado como un acto de cuidado en sí mismo, ya que su tarea principal ha sido, (...) configurar expresiones que tienen la intención de erradicar las carencias y necesidades de las personas y de los seres vivos].(ICDHS 10th+1 Conference & Ibarra Martínez, 2018, p.779)

Entender el diseño de espacios como generador de experiencias sociales y querer proponer prácticas que propicien la equidad, necesita de un proceso de transición que parta de una provocación, es decir, diseñar espacios en la esfera pública que propicien pláticas, actividades sobre el cuidado y que incluyan el autocuidado de las personas cuidadoras. Espacios que comuniquen la existencia de actividades que realizan las personas relacionadas con estas labores y que no tienen porqué quedar en la esfera privada, escondidas o menospreciadas.

Conclusiones

Once feminicidios al día es más que alarmante y deprimente de solo pensarlo, y los ejemplos aquí expuestos se distinguen por atacar el problema de género más evidente, triste y desatendido: la violencia hacia las mujeres. Así mismo, lo que se muestra con estos ejemplos es que podríamos hacer frente a la violencia a través de normar y regular comportamientos que hagan notar y valorizar el trabajo invisibilizado de las mujeres, esas labores de cuidado que pueden traducirse de manera directa e indirecta en acciones, proyectos y propuestas que fomenten la remuneración y distribuyan las cargas de los mismos.

Aún son pocas las muestras que pueden encontrarse con este enfoque, y esto no es más que una necesidad no abordada, que implora por ser atendida. ¿Qué pasaría si como diseñadores lo enfrentamos fomentando la equidad? Al fomentar nuevas maneras de organización social en tiempos de crisis económica y social, como la que se presenta actualmente, aumen-

tan las posibilidades de implementación y cambio social, por lo que, este texto es una invitación a cambiar el enfoque de diseño, a cuestionarnos, ¿Para qué actividades diseñamos? ¿Qué “necesidades” estamos atendiendo? ¿Qué estamos fomentando? ¿Qué queremos fomentar?; es una invitación a partir de algo que todos tenemos en nuestra vida diaria: las labores de cuidado. Observar día a día estas labores y analizarlas, es una forma de generar conciencia para una sociedad equitativa en cuanto a género y a su vez, es una forma sencilla de implementar diseño con perspectiva de género.

Además, el diseño debe, en este “cuidar de”, incluir un enfoque interseccional, es decir, ser un diseño que provoque llevar los cuidados a la esfera pública con la intención de visibilizar estas labores y solucionar las necesidades de las personas involucradas en estos rituales, tomando en cuenta toda la diversidad de personas que involucra nuestro desarrollo social.

El diseño puede impulsar y generar cambios de la mano del arte y moverse de las nociones románticas de “ayuda” a las personas, que posicionan a los diseñadores como “superhéroes” (o “superheroínas”) que salvan al mundo (Fathers, 2017). Puede moverse a compromisos directamente relacionados con los cuidados y adentrarse a “cuidar de” los “otros” además de sí mismas, de sí mismos, para que las condiciones actuales y el mundo sean diferentes y mejores. Como exponía Tronto hace más de veinte años, debería ser de gran importancia mover lo referente al cuidado a un lugar más céntrico a la vida de las personas.

Referencias

- Busquets Surribas, M., Delgado Hito, P., Jiménez Herrera, M., Santos Ruíz, S., & Vila Vendrell, Á. (2018). Invisibilidad del Cuidado. *El futuro del cuidado. Comprensión de la ética del cuidado y práctica enfermera*, 40-48.
- Ciocoletto, A., & Col.lectiu Punt 6, C. (2014). *Espacios para la vida cotidiana: Auditoría de Calidad Urbana con perspectiva de Género*. Comanegra.
- Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (6 de abril de 2021). *Domingo 04 de abril, tejiendo colectivo Sangre de mi Sangre en cabañas* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CNVPAAsj5U/?utm_source=ig_web_copy_link
- Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (8 de marzo de 2021). *Integrantes de Colectiva Hilos en el montaje de Sangre de mi Sangre* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CMKMLFls8KY/?utm_source=ig_web_copy_link

- Colectiva Hilos [@colectivohilos]. (7 de abril de 2021). *Sangre de mi Sangre, tejido colectivo contra desapariciones y feminicidios en Jalisco* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CNXhy9PsbMw/?utm_source=ig_web_copy_link
- Expansión. (2020, noviembre 19). *Diputados aprueban el Sistema Nacional de Cuidados... Sin recursos*. ADNPolítico. <https://politica.expansion.mx/congreso/2020/11/19/diputados-aprueban-el-sistema-nacional-de-cuidados-sin-recursos>
- Fathers, J. (2017). *Does design care? Does Design Care...? An International Workshop of Design Thought and Action*, 11–17. Imagination, Lancaster University. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24043.64805>
- Federeci, S. (2013). *Revolución en punto cero. Trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Traficantes de sueños.
- Harvey, D. (2012). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Akal.
- Hurtado, M. (2018, marzo 26). Mónica Mayer: “El arte tiene que ser lo que nosotras necesitamos que sea”. *Mujeres Mirando Mujeres*. <https://mujeresmirandomujeres.com/monica-mayer-montana-hurtado/>
- Ibarra Martínez, E. (2018). The Act of Care in Participatory Design. *En Back to the future. The future in the past: ICDHS 10th+1 Barcelona 2018: Conference proceedings book: [Starting again: Understanding our own legacy]*. <https://www.doabooks.org/doab?func=fulltext&uiLanguage=en&rid=32242>
- Iborra, Y. S. (2016, septiembre 30). *Cuidar no es más natural para las mujeres, lo hacen por el privilegio de los hombres*. ElDiario.es. https://www.eldiario.es/catalunya/barcelona/cuidar-natural-mujeres-privilegio-hombres_128_3810404.html
- INEGI. (2019). *Mujeres y hombres en México 2019*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía e Instituto Nacional de las Mujeres.
- Lungumbu, S., & Butterly, A. (s/f). *El coronavirus “puede hacernos retroceder 25 años en igualdad para las mujeres”*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55086718>
- Mujeres, I. N. de las. (s/f). *Repensar, replantear y reorganizar los cuidados es la próxima revolución feminista*. Gobierno de México. <http://www.gob.mx/inmujeres/articulos/repensar-replantear-y-reorganizar-los-cuidados-es-la-proxima-revolucion-feminista-inmujeres?idiom=es>
- Muxi, Z. (2005). *La arquitectura de la ciudad global*. Gustavo Gili.
- Noddings, N. (1986). *Caring, a feminine approach to ethics and moral education*. Berkeley University of California Press.
- Tronto, J. C. (1987). Más allá de la diferencia de género. Hacia una teoría del cuidado. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 12, University of Chicago.
- Tronto, J. C. (1993). *Moral boundaries: A political argument for an ethic of care*. Routledge.
- Urbanas MX, & Rivera, C. (2020, septiembre 24). *La triple jornada invisibilizada. Madres profesionistas en tiempos de pandemia. Experiencia CDMX*. Medium. <https://mxurbanas.medium.com/la-triple-jornada-invisibilizada-madres-profesionistas-en-tiempos-de-pandemia-experiencia-cdmx-b939dd934756>

Villa Sánchez, S., & Friedrich-Ebert-Stiftung, R. en M. (2019). *Las políticas de ciudades en México: ¿Quién cuida y cómo se cuida?* <http://library.fes.de/pdf-files/bueros/mexiko/15303.pdf>

Y Etcétera. (2021, junio 2). *Entrevista con la colectiva HILOS (1.3)*. https://www.youtube.com/watch?v=zC-zjo7K_0I

***Citlalli Rivera Domínguez**

Es Maestra en Ciencias en Arquitectura y Urbanismo por la ESIA Tecamachalco del IPN y Diseñadora Industrial por la UAM-A. Co fundadora del estudio multidisciplinario de diseño, arte y tecnología: Estudio QUIN (208-2020) y del colectivo de urbanismo con perspectiva de género: URBANAS mx. Docente en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, CDMX.

Email: cjrd@azc.uam.mx

****Edrei Ibarra Martínez**

Es Maestra en Diseño Industrial por la UNAM y Diseñadora Industrial por la UAM-A. Actualmente es modelista en miniatura e investigadora en historia y teoría del diseño, enfocando su trabajo en estudios de la Ética dentro del diseño. Docente en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, CDMX.

Email: edreim@azc.uam.mx



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Mara Nahomi Hernández Armenta



Procesos de creación, producción e investigación en la obra de Marina Abramovic; naturaleza, vida, autobiografía y expediciones

Josemaría Bahena*

Resumen

Desde la primera experiencia narrada por la misma Marina Abramovic, en su autobiografía publicada por primera vez en 2016, en su natal Belgrado recibe su primera lección de pintura; en la cual, según describe, el proceso fue más importante que el resultado. Un gesto que marcaría y definiría su posterior carrera de más de cincuenta años.

Notablemente conocida por sus obras efímeras de *performance* radicales e individuales (1968-1975), con Ulay (1976-1978) arte objetos y video instalaciones; así como también las obras de teatro *The Life and Death of Marina Abramovic* dirigida por Bob Wilson (2011), *7 deaths of Maria Callas* (2020). Abramovic descubre a una edad temprana, en el Student Cultural Center en Belgrado, que fundamentalmente no necesita crear obras bidimensionales para crear su cuerpo de trabajo.

“El arte viene de la vida, no de un estudio” es un enunciado que ha emitido en numerosas ocasiones, así como también en su manifiesto, publicado junto con sus escritos en 2018. La artista yugoslava ha realizado di-

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

versos viajes a lo largo de su vida, en los cuales ha tomado aprendizajes que incluye en su obra, derivados de su proceso creativo. En el Tíbet, aprende a controlar la mente; con los aborígenes australianos aprende a vivir en el presente. Dos elementos que constituyen su cuerpo de trabajo.

En innumerables ocasiones ha citado estos aprendizajes como centrales en su obra de performance, la cual describe como “una construcción físico intelectual, en un lugar y tiempos específicos en frente de un público” (Abramovic, 2016). Producto de su trayectoria de investigación, diseña el Abramovic Method, pensado para un público general. El cual incluye ejercicios como contar arroz y caminar en cámara lenta. Los cuales están concebidos para educar a la audiencia en los elementos antes descritos: el aquí y el ahora, y vaciar la mente. Todo siendo parte de su función como artista, ya que estos talleres los ha propuesto en su contexto, el museo y la galería de arte.

Los procesos de investigación en la vida y obra de Marina Abramovic no solo se limitan a las trayectorias realizadas en culturas distintas, sino también al subconsciente, como lo hizo en la década de los 70 con su entonces compañero, Ulay.

Este trabajo plantea ilustrar y describir cuáles son los procesos artísticos en la carrera de Marina Abramovic y cómo es que estos han contribuido a las prácticas artísticas internacionales contemporáneas.

Palabras clave: Estudios de performance, procesos de creación en el arte, arte corporal, arte efímero

Belgrado

En 1960 Marina Abramovic recibe su primera lección de pintura, impartida por Filipo Filipovic, un partisano y compañero de guerra de su padre, Vojin Abramovic. Esta lección está descrita en su autobiografía, *Walk through walls* (2016). La artista de performance menciona que Filipovic, quien formaba parte de un colectivo llamado Informel, llegó al estudio y en el suelo puso el bastidor, sobre el cual arrojó pigmentos rojo, amarillo, negro, pegamento, y después le puso medio litro de gasolina, lo encendió y le dijo “esto es un atardecer” y se fue (Abramovic, 2016, p.30). Esta fue una lección muy importante dado que más tarde en su carrera se daría cuenta

de que el proceso es más importante que el resultado (al igual que para Yves Klein (1928-1962) y Joseph Beuys (1921-1986)). En el manifiesto que escribió junto con Ulay (1943-2020), *Art vital*, menciona: “No ensayos, no final predecible, no repetición” (Abramovic, 2016, p.91).

En una segunda narración autobiográfica, la artista nacida en la ex-Yugoslavia cuenta que un día, recostada sobre el suelo, miró cómo pasaban doce aviones militares y cómo formaban dibujos sobre el cielo, lo que le trajo una idea. Ella llegó al cuartel, con los soldados, a quienes conocía bien, por ser amigos de su padre. Abramovic les solicita el uso de dicha aviación militar para poder crear los dibujos que había planeado, lo cual le fue, desde luego, negado.

Sin embargo, es en este momento que la artista se dio cuenta que no necesitaba seguir creando bidimensionalmente en su práctica artística, descubrió que podía crear a partir de la realidad.

Hasta ese suceso la pionera de la *performance* había estado pintando sus sueños (1968), accidentes de camiones (1969) y nubes (1965). Eventualmente comienza con sus instalaciones sonoras como: *The forest* (1972), *Airport* (1972), *White space* (1972), *Metronome* (1971), *The tree* (1971).

Es en 1971 cuando, en el Student Cultural Center, descubre junto con Rasa Dragoljub Todosijevic, Zozan Popovic, Nesa Paripovic y Era Milijovic, un grupo de artistas de aquella localidad, con quienes se da cuenta de que el arte de performance había hecho un efecto en ella. Esta manifestación visual la marcaría y le dedicaría los próximos años de su vida.

Abramovic es una artista que ha sabido integrar el material autobiográfico a su obra visual. De esta manera su vida personal se ha fusionado con su obra, de una manera armónica, la cual se afirma como universal. A menudo relata diversos hechos desde su infancia, su vida adolescente y adulta, y cómo estos han contribuido a la creación de su legado. De este modo la autobiografía ha sido un factor importante en su proceso creativo.

Las narraciones autobiográficas son más evidentes en obras como *Biography* (1992), *The biography remix* (2005) y *Life and Death of Marina Abramovic* (2012). En cada una de ellas, la artista otorga sus diarios, material visual y escrito a los respectivos colaboradores, Charles Atlas, Bob Wilson. Quienes fueron libres de interpretar el material que les fue dado y dirigirlo en el formato escénico.

El teatro fue algo a lo que Abramovic se había opuesto fuertemente al comienzo de su carrera. Cuando exploraba el territorio de la performance

en los años setenta, ella dice seguido “en performance la sangre es sangre y en el teatro la sangre es cátsup” (Abramovic 2016).

Adicionalmente a su autobiografía, los viajes que realiza Abramovic también han ejercido una notable influencia en la manera en la cual crea sus obras. Ha viajado extensamente alrededor del mundo, pero en este documento serán mencionados dos lugares a los cuales asiste y en los cuales obtiene el material para su trabajo.

Gran Desierto de Victoria

Después de recorrer Europa con sus obras de performance, con las cuales es mayormente conocida en la actualidad, uno de los viajes que más han influenciado su obra es el que realiza junto a Ulay, en el Gran Desierto de Victoria en Australia central. En dicho lugar obtuvieron un permiso, para poder pasar cierto tiempo con los aborígenes Australianos.

La primera vez que la pareja viajó a Australia fue en 1979 para la Bienal de Sídney, donde realizaron *The brink*, una performance de 4 horas 15 minutos, que consistía en Ulay parado en un lado, sobre un muro, y Abramovic debajo de él.

La sombra proyectada por Ulay generaba una presencia con Abramovic, la performance terminó cuando el sol impidió que las sombras pudieran continuar. Podemos recordar que en el manifiesto de Ulay–Abramovic, *Art Vital*, mencionan como un factor importante “contacto directo, relación local” (Abramovic, 2016, p.91).

Es decir, entre 1976 y 1988, su obra se regía bajo tales condiciones. Después de su participación en la bienal, tienen ciertos días libres y es cuando deciden explorar Australia. Abramovic había leído sobre los aborígenes Australianos en su juventud y tenía el interés de aprender más sobre ellos. Sin embargo, acercarse a esta cultura les es negado al principio. Phillip Toyne, un antropólogo y activista a favor de los derechos de los aborígenes, no entendió bien su idea. Eventualmente los acepta y regresan con un financiamiento por parte del Australian Visual Arts Council, y es cuando pasan seis meses conviviendo con los aborígenes.

Abramovic menciona que solían bromear diciendo “Moisés, Buda, Jesús, Mahoma, todos ellos habían ido al desierto como nadies y habían regresado siendo alguien” (Abramovic, 2016, p.120).

Una de las primeras obras resultantes de este proyecto se titula “Gold found by the artists” (1981). El título hace referencia a oro que literalmente encontraron en el desierto central australiano. Sin embargo, una referencia metafórica de esta obra sería el aprendizaje que obtuvieron viviendo con esta cultura por más de un año. No moverse, no hablar, estar en el presente.

En otras palabras, el conocimiento que obtuvieron, se refería a aprender a vivir en el aquí y en el ahora. Para la cultura aborigen australiana, el pasado, presente y futuro están en una misma línea, y viven continuamente en el presente.

Para esta cultura también son importantes los sueños. Abramovic narra que todos los días tenían que hablar de sus sueños y trataban de interpretarlos. Si no había tiempo para discutir todos los sueños, estos serían discutidos el día siguiente, y en consecuencia habría sueños acumulados, de la noche anterior y de la posterior.

En esta obra, podemos ver a los artistas sentados uno frente al otro, sin moverse, por 7 horas diarias en un total de 90 días no consecutivos (McEvelley, 1985, p.10). Esta acción formó parte de la serie llamada “Night-sea crossing”, la cual tuvo al menos 22 repeticiones entre 1981 y 1987.

En su gran retrospectiva en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, Abramovic recrearía esta obra dejando la silla frente a ella para quien quisiera sentarse por el tiempo que lo deseara.

Este contacto con la cultura aborigen resultó en una de las influencias que más han aportado a la práctica artística de Marina Abramovic, integrando este conocimiento a sus acciones posteriores a 1991, donde ha redireccionado su obra de performance. Transformando los límites del cuerpo que siguen estando presentes como se observa en sus primeras performances (1968 a 1975), sustituyendo los límites del cuerpo por los de la mente.

Soledad (Brasil)

Después de su separación en 1988 con la performance *The Great Wall Walk*, Abramovic produce nuevamente de forma individual. En 1989, Abramovic crea su primera serie de objetos transitorios. *Green Dragon, Red*

dragon y *White Dragon*, de cobre oxidado, cuarzo rosa y obsidiana negra. La idea detrás de este trabajo es que los minerales transmitan su energía a quienes los utilizan.

En su manifiesto personal, menciona la relación de un artista con la inspiración: “Un artista tendría que buscar dentro de sí mismo para encontrar la inspiración, entre más profundamente miren dentro de sí mismo, más universal se convierte” (Abramovic, 2018, p.346).

En el mismo manifiesto, menciona que “la idea puede llegarle como una visión en el día o en la noche en un sueño” (Abramovic, 2018, p.352). Otro ejemplo es la obra en la cual, junto a una pila de cuarzos, está recostada, titulada *Waiting for an idea* (1991) en la cual confía que los cuarzos le dictarán la nueva idea con la cual trabajará.

Es así que concibe la serie de *Objetos transitorios* (1989–2017). Una de las primeras obras que crea para dicha serie se titula *Shoes for departure*, Los cuales diseña para que el público pueda tener un intercambio de energía con los minerales que usa en esta serie. Otros objetos de esta serie son *Inner Sky* (1991), *The Sink* (1995) y *Soul Operation Rooms* (2000) los cuales son objetos cuyo uso es básico, y del cual su contenido tiene una relación metafórica con el espacio y su utilización.

Tal es el caso de la pieza *Crystal Cinema*, para la cual frente a un banco de madera de 30 x 30 x 45 cm coloca un cuarzo de 70 x 50 x 120 cm. La idea es que el espectador se siente sobre el banco y el cuarzo sea una especie de largometraje. Las instrucciones para el público son sentarse en el banco frente al cuarzo, cerrar los ojos y no moverse, duración: sin límite .

Abramovic estuvo en contacto directo con los mineros cuando creó estas obras. Una vez que obtuvo la idea para *Shoes for departure*, lo comenta con los trabajadores de las minas quienes le dicen que caminar con un par de zapatos de amatista sería imposible , pero ella responde “no son para uso físico, son para la mente” (Del Fiol, 2016) .

Esta obra, que la artista no denomina como escultura sino como objetos transitorios, tiene un peso de 70 kg, se trata de dos zapatos hechos de amatista tallada y cuyas medidas son 18 x 45 x 21 cm. Las instrucciones para el público son “quitarse los zapatos, ponerse en los zapatos de amatista, cerrar los ojos y partir” (Abramovic, 2016). La partida es mental, señala.

Su contacto con esta nación es frecuente y en más de una ocasión realizó trabajos directamente involucrados con esta cultura. Como en 2016 que, junto a Marco de Fiol, produce el documental *Marina Abramovic and*

Brazil, el cual narra elementos espirituales de la región, acciones milagrosas, medicina herbolaria y nuevamente el uso de cuarzos.

La serie de Objetos transitorios que crea en su primera estancia en Brasil, los diseña con la intención de que el público pueda relacionarse con ellos. De este modo se aleja del formato de *performer* y público, y en su lugar utiliza dichas obras para que ocupen su posición como conductora de una experiencia para el público.

Una de las enseñanzas que pretende compartir con la audiencia es que los minerales son antiguos y que además ella los considera como computadoras y que además tienen poderes de curación. Usarlos en la galería, tiene un fin artístico ya que sigue produciendo dentro del contexto artístico, por lo tanto, es una invitación de interacción a través de un medio visual. El contacto con el público es algo que ha propiciado en toda su obra desde sus comienzos con las instalaciones sonoras.

El impacto social de esta obra radica en la idea de transformar al espectador pasivo en un sujeto activo, haciéndole participe de una experiencia visual a través de una manifestación artística. Abramovic ha viajado extensamente alrededor del mundo y ha sido a través de la búsqueda y exploración personales que ha logrado entender otras culturas. En estas travesías ha sabido integrar el conocimiento aprendido a su obra.

Su contribución ha sido significativa en el sentido de que ha sabido continuar y evolucionar su trayectoria de más de cinco décadas de trabajo. Dicha evolución, le ha permitido continuar explorando los límites del cuerpo a los límites de la mente.

La interacción con el público a través de su obra busca sustituir la performance y los objetos transitorios por la experiencia. Adicionalmente el factor autobiográfico como material que usa para últimamente lograr generar una conexión universal también ha sido un punto más que le ha permitido continuar explorando los conceptos de cuerpo, espacio y mente.

Referencias

- Abramovic, M. (2018). *Marina Abramovic Writings 1960 – 2014*. Verlag der Buchhandlung Walter König.
- Abramovic, M. (2016). *Walk through walls a memoir*. Crown Archetype.
- Biesenbach, K. (2010). *Marina Abramovic, the artist is present*. MoMA.
- Del Fiol, M. (Director). (2016). *The space in between: Marina Abramovic and Brazil* [Película]. Casa Redonda Produções Culturais.
- McEvelly, T. (1985). *Modus Vivendi*. Stedelijk Van Abbemuseum.

Josemaría Bahena*

Estudia la licenciatura en Artes Visuales en el Centro Morelense de las Artes (2007-2011). Estudia la Maestría en Estudios de Arte y Literatura, en la UAEM (2013-2015). Como investigación propone la tesis “Yves Klein, y la construcción del concepto de la inmaterialidad”. Realizó una estancia semestral de investigación en los Archivos Yves Klein, en París (2014). Estudia seminarios de historia del arte contemporáneo en el Instituto Nacional de Historia del Arte, también en París, Francia. (2011)

En 2011 tiene su primera exposición individual, *Ignatia Amara* en la Galería Simón. En marzo de 2015, realiza la exposición individual *Stabat Mater*, en el Museo de la Ciudad de Cuernavaca. En Guanajuato ha expuesto individualmente en el Museo de las Momias con la exposición *Ánima* en 2021. En el Museo de Sitio Ex Convento Dieguino, la exposición personal *Actos Devocionales* en 2022. Así como también *Efigie*, en la galería El Atrio (2022). Ha sido ponente de conferencias como *Ana Mendieta Vida y Obra* en el Museo Conde Rul (2022). De lo post espiritual en el Arte (2022) en el Museo Dieguino. Ha participado en congresos nacionales e internacionales con temas relacionados a la inmaterialidad en las artes visuales. En sus líneas de investigación plástica se encuentra notablemente una preocupación por resolver la problemática de la manifestación de lo inmaterial en la época posmoderna.

Actualmente es Doctorante en Arte y Cultura por la Universidad de Guanajuato (2019-2023).



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.



Imagen 1.
Shoes for departure (1991)
Ilustración
Autor: Josemaría Bahena



Imagen 2.
Inner Sky (1991)
Ilustración
Autor: Josemaría Bahena

Autora: Samantha García González



El diseño arquitectónico y su pertinente separación del reino del arte

*Aurora C. Chávez Gallardo**

*Federico Martínez Reyes***

Resumen

Cuando en las estrategias de enseñanza-aprendizaje del diseño se prioriza la valoración del diseño arquitectónico como arte, los alumnos desarrollan competencias que dejan de lado las destrezas y habilidades requeridas para su desarrollo profesional, sobre todo porque los valores artísticos con los que la academia califica los diseños no están claramente definidos.

Palabras clave: Arte, Arquitectura, Diseño arquitectónico, cualidades artísticas

Breve historia de la Arquitectura[1] como arte

La Arquitectura es un arte, lo ha sido desde que el concepto existe, aunque no de la misma manera en como ahora se entiende tal concepto. Originalmente, la palabra significaba destreza, a saber, la destreza que se requería para construir un objeto. Cualquier destreza se basaba en el conocimiento de unas reglas y por lo tanto no existía ningún tipo de arte sin reglas (Tatarkiewicz, 1986, p.39). A diferencia de hoy, las artes no se clasi-

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

ficaban en bellas artes y artesanías, más bien se dividían según su práctica requiriese un esfuerzo mental, físico o ambos. A las artes del primer tipo los antiguos las denominaron *liberales*[2] o liberal (liberadas) y a las segundas *vulgares* o comunes (Tatarkiewicz, 1986, p.40). La arquitectura estuvo clasificada desde la Antigüedad y hasta el Renacimiento como arte vulgar, pues el arte del arquitecto se basaba en reglas que requerían de un esfuerzo físico para producir un objeto.

Durante el Renacimiento se gestó una nueva división de las artes que involucró a la arquitectura, la pintura y la escultura: las artes del diseño (*arti del disegno*). Este término derivó de la convicción de que el diseño, o el dibujo, es lo que unifica a estas artes y lo común a todas ellas (Tatarkiewicz, 1986, p.45). Esta clasificación le permitió al diseñador separarse de las artes vulgares y subir un escalafón en la pirámide social al mejorar su condición económica. Fue el tiempo de los mecenazgos promovidos por los burgueses que encontraron en la pintura, la escultura y la arquitectura una inversión.

No fue sino hasta 1747 cuando Charles Batteaux propuso la clasificación de las “bellas artes” en donde se incluyó la pintura, escultura, música, poesía, danza, arquitectura y elocuencia. Según Batteaux, la característica común a todas estas es que imitan la realidad (Tatarkiewicz, 1986, p.50). Con el tiempo, el principio que aglutinó a estas artes fue la belleza. A finales del siglo XVIII la arquitectura hace suyo un concepto que se introduce en el arte, la expresión, representado en la *arquitectura parlante*.

Con la aparición de las vanguardias figurativas y el movimiento moderno, el arte comenzó a perseguir fines distintos a los de la belleza y buscó lo novedoso como un fin, así como alterar al espectador en vez de mostrarle algo bello. En el caso de la arquitectura, durante el movimiento moderno se apeló a la verdad, la razón y a la sobriedad como valores artísticos.

Años después, durante el movimiento posmoderno, Venturi (2003) abanderó una visión contraria a los principios de la modernidad:

Prefiero los elementos híbridos a los “puros”, —escribía— los comprometidos a los “limpios”, los distorsionados a los “rectos”, los ambiguos a los “articulados” (...) Defiendo la vitalidad confusa frente a la unidad transparente, acepto la falta de lógica y proclamo la dualidad... más no es menos... menos es el aburrimiento.

Según Gilberto Martínez (2011), de la arquitectura de la posmodernidad a la arquitectura contemporánea, la búsqueda de lo artístico se ha desplazado de la valoración de lo artístico de tipo contemplativo[3] a la condición de lo novedoso. Martínez sostiene que:

este es el modelo en el que la gran mayoría de arquitectos del siglo XX han sido educados para entender su papel como “artistas” en la sociedad, desde cátedras como “composición básica”, “taller de diseño” e “historia de la arquitectura”, entre otras, en las que se invita al estudiante de arquitectura a orientar su creatividad hacia la creación de obras plásticas únicas y vanguardistas [el resaltado es nuestro] (Martínez Osorio, 2011, p.255).

En el siglo XXI, la relación del arte con la arquitectura se sigue sosteniendo en la búsqueda de lo novedoso, en donde conceptos como creatividad y originalidad adjetivan tanto a los arquitectos como a las edificaciones y, en la propuesta de Martínez, el encuentro de la arquitectura con el arte ya no está en las cualidades plásticas de lo edificado, sino en el acontecimiento artístico que se da en la interacción entre el habitador y lo construido.

Las cualidades artísticas de la arquitectura y del diseño arquitectónico

Hasta ahora, todo lo anterior apunta a confirmar a la arquitectura como arte. Sin embargo, habrá que acotar que tal cualidad no siempre se encuentra en lo edificado, sino que oscila entre este, el arquitecto como artista y el espectador como habitante, como se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla 1. Las cualidades de la arquitectura como arte.

Lo que se considera arte en la arquitectura	Sus cualidades
Lo edificado	La belleza
	La condición plástica (colores, organización, textura, volumetría)
	Lo que expresa
	Lo novedoso
El arquitecto (como artista)	La destreza
	La expresión
	La creatividad
	Las intenciones
El receptor (habitador)	Acontecimiento artístico (interacción entre lo edificado y el habitador)

Fuente: elaboración propia.

La consideración de la arquitectura como arte y de sus cualidades artísticas no son solamente competencia de la historia del arte, sino que se extienden a su enseñanza en la academia. En México, por ejemplo, el Tecnológico de Monterrey incluye la licenciatura en Arquitectura en su escuela de Arquitectura, Arte y Diseño; el plan de estudios de arquitectura del Tecnológico Nacional de México (TecNM) cuenta con una asignatura llamada Análisis crítico de la Arquitectura y el Arte; la escuela de Arquitectura de la Universidad Pontificia Católica de Chile, agendó para el día 23 de marzo de 2022 una plática titulada Cosmovisiones y representaciones: Conversaciones cruzadas entre filosofía, arte, arquitectura y paisaje; en el Michigan Institute of Technology, en el año 2019, se llevó a cabo un seminario titulado Historia, Teoría y Crítica de la Arquitectura y el Arte-Arquitectura y Arte: Edificio, Cuerpo, Bioma (History, Theory & Criticism of Architecture & Art-Architecture and Art: Building, Body, Biome); en la Universidad Poli-

técnica de Madrid, una de las competencias específicas del título oficial de Grado en fundamentos de la arquitectura es el: “Conocimiento adecuado de la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas” (Universidad Politécnica de Madrid, 2013); en un concurso de repentina que se llevará a cabo en el mes de abril en un plantel del TecNM, las bases exponen: “...la celebración de este concurso contribuirá a que el alumno exprese sus habilidades concretas y abstractas, las que hacen de la Arquitectura una mezcla de ciencia, arte y respeto por el medio ambiente (sic)” (TESI, 2022)

Como se aprecia, el entendimiento de la arquitectura como arte extiende un amplio manto sobre la enseñanza de la misma, en donde las cualidades artísticas, las asignaturas involucradas con el estudio del arte y las competencias que adquiere un estudiante en esta disciplina parecen definir la cualidad artística del diseño arquitectónico. En este sentido, arquitectura, diseño y arte:

aparecen ante la opinión pública, ante los profesionales, ante los programadores académicos e, incluso, ante ciertos teóricos, como áreas de la cultura solapadas. La prueba de ello la da el mundo académico que suele acogerlas bajo un mismo techo como miembros de una misma familia, sin asumir la responsabilidad de explicar por qué (Chaves, 2018).

Empero, las marcadas diferencias entre diseño arquitectónico y arquitectura impiden la transferencia artística de la arquitectura al diseño. La diferencia más importante es que los productos del diseño son una serie de imágenes que representan lo diseñado y no un entorno humano habitable producido, como sucede en el campo laboral y productivo de lo arquitectónico, el cual se ocupa en construir cosas y no nada más en generar imágenes. Así, el diseño arquitectónico está despojado de la posibilidad artística de lo edificado, que durante siglos recibió y ha recibido el calificativo de arte, por lo que la tabla anterior queda reducida de la siguiente manera:

Tabla 2. Las cualidades del diseño como arte.

Lo que se considera arte en el diseño arquitectónico	Sus cualidades
El diseñador (como artista)	La destreza
	La expresión de las ideas
	La creatividad
	Las intenciones
El diseño (las imágenes generadas)	La belleza del dibujo
	La expresión del dibujo (lo que comunica)

Fuente: elaboración propia.

Los críticos de arte

Habiendo diferenciado qué de la arquitectura o del diseño es arte y por qué, para hacer explícitas las cualidades artísticas del diseño, es necesario involucrar a un actor más, el docente, quien determina si tales cualidades aparecen en las imágenes que elabora el alumno para configurar el diseño o en las imágenes que muestra el alumno en el diseño terminado. En el caso de la valoración de la arquitectura, este actor es personificado por los críticos, curadores de edificaciones quienes determinan qué puede ser arte y qué no. Para clarificar por qué algo en la arquitectura es arte, los críticos y/o profesores deberían ser los primeros en determinar y/o definir qué cualidad toman en cuenta para juzgar, ya sea a lo edificado o al diseño, pero, sobre todo, qué se entiende por cada cualidad, es decir, cuál es la definición de los conceptos belleza, expresión, idea, novedoso, creatividad e intenciones, porque tales conceptos, desde que comenzaron a definir o intervienen en la definición de arte, han sido, por decir lo menos, ambiguos[4].

Incluso en el concepto de *acontecimiento artístico* habría que especificar qué tipo de hechos caen dentro de lo artístico y cuales no. Las definiciones o indefiniciones de los términos que valoran como arte tanto a lo edificado como al diseño han dado pie a incluir o a excluir muchas edificaciones o arquitectos dentro del campo artístico. Incluso han ido más lejos, al intercambiar los términos para definir que, si una edificación no

es arte, entonces no es arquitectura. Para ejemplificar este tipo de actitud en la arquitectura revisemos el concepto planteado por Nicolás Pevsner en 1943: “un cobertizo para bicicletas es una construcción; la catedral de Lincon es una pieza de arquitectura (...) el término arquitectura se aplica solo a los edificios diseñados con miras a un atractivo estético”. El sentido de esta frase de Pevsner es comprensible solo en la medida en que para su autor la arquitectura es una obra de arte y la artísticidad de esta proviene única y exclusivamente de lo que un inspirado autor pueda imprimir sobre su obra, con miras al deleite estético y la contemplación por parte de un público tan inspirado y culto como él (Martínez, 2011, p.252).

Si bien los críticos fueron retados y vencidos por los artistas de las vanguardias, siguen siendo quienes premian a un arquitecto[5] o a una edificación y de ellos dependen los criterios bajo los que se valora a la arquitectura como arte.

La academia opera bajo los mismos criterios: es el profesor y no el alumno quien decide si algún diseño es candidato al arte, esto a pesar de que el alumno tenga todas las intenciones de que su diseño logre tal calificativo.

¿Esta manera de proceder es errónea? No, el problema, como se ha venido discutiendo, está en la definición que los críticos y los profesores dan a los valores artísticos, los cuales, al ser poco claros, abren la puerta para que cada quien interprete en función de su experiencia o estado de ánimo, lo que no siempre contribuye en la formación del estudiante de arquitectura.

El arquitecto, ¿creador del arte?

Para complicar más las cosas, en el ámbito productivo el arquitecto no determina lo que se va a construir, es decir, no determina la obra a crear, contrario a lo que sucede, generalmente, con las demás artes. Esto hace una diferencia significativa. En este ámbito, un cliente contrata a un arquitecto y establece las “ideas” sobre las cuáles pretende que se produzca el entorno, por lo que el arquitecto no toma las decisiones sobre el proyecto de manera única y personal, sino colectiva, y no nada más porque tiene un equipo de trabajo, sino porque el cliente decide qué forma le agrada más, pues lo que se va a producir no es propiedad del arquitecto, sino del cliente

quien además será el habitador. Esto arroja la siguiente pregunta: si el que desea un entorno humano habitable es quien lo habitará, ¿quién es el que se expresa en el entorno: el que lo solicita o el que lo diseña? Si la respuesta incluye de una u otra forma al que lo desea, entonces el artista ya no es solamente el arquitecto. Si la respuesta incluye solamente al arquitecto entonces el diseño no es colectivo, lo que contradice la manera en que se producen los entornos.

La cualidad de expresión como fundamento artístico de la arquitectura y el diseño

En el caso del diseño, sobre todo en la academia, pareciera ser que la expresión, en particular la *expresión de las ideas*, es la causa del arte[6]. Por la importancia que se le da a la expresión, es necesario ahondar un poco más en el concepto.

El término expresión es relativamente joven en la historia del arte. Según el diccionario de filosofía de Nicola Abbagnano (1963, p.511):

El término fue introducido por la terminología filosófica en la segunda mitad del siglo XVII, cuando empezó a sustituir al término apariencia para indicar esa relación entre Dios y el mundo por la cual se ve en el mundo la manifestación de Dios. (...) Con Leibniz comienza también la historia moderna del término, que es llevado del dominio metafísico al dominio antropológico y adoptado para signar un comportamiento particular del hombre, aquel por el cual el hombre habla o se vale de símbolos. Dice, en efecto, Leibniz: “El modelo de una máquina expresa la máquina misma y, así, un dibujo plano en perspectiva expresa un cuerpo en tres dimensiones, una proposición expresa un pensamiento, un signo un número (...) y a todas estas expresiones es común el hecho de que pueda llegarse, desde la simple consideración de las relaciones de la expresión, al conocimiento de las propiedades correspondientes de lo que se quiere expresar.

Aunque ya Leonardo Da Vinci había escrito que la figura más admirable es aquella que a través de sus acciones expresa mejor su espíritu animado, fue en el siglo XVIII que Jean Baptiste Du Bos, Abbé Batteaux y

Marc Laugier enfatizaron la importancia de que la pintura expresara las *pasiones* (Bright, 1985, p.262). Sin embargo, los artistas se enfrentaron a una disyuntiva, pues el costo de preferir la expresión fue que, frente a esta, la belleza desaparecía. Gombrich (2009, p.566) ejemplifica esto con *El Grito*, de Edvard Munch:

Lo que irritó al público en cuanto al arte expresionista no fue tanto, tal vez, el hecho de que la naturaleza hubiera sido trastrocada como que el resultado prescindiera de la belleza. Que el caricaturista subrayara la fealdad de un hombre se daba por admitido: era una diversión. Pero que hombres que decían ser artistas serios olvidaran que, si tenían que alterar la apariencia de las cosas, tendrían que idealizarlas más que afeirlas, fue tenido por grave ofensa. Pero Munch podría replicar que un grito de angustia no es bello, y que sería sincero no mirar más el lado agradable de la vida. (Gombrich, 2009, p.566).

En este mismo sentido, Ruskin y Coleridge creían que la belleza era menos importante que las ideas (Bright, 1985). En la segunda mitad del siglo XVIII el expresionismo en arquitectura se reflejó en la *arquitectura parlante*, en donde lo que se debía expresar, entre otros, era el carácter específico de una edificación, el carácter del solicitante o una nacionalidad. Fuera de la arquitectura, la pintura y la poesía continuaron expresando pasiones y por un periodo de tiempo la poesía fue la más capacitada para expresar ya no nada más las pasiones, sino los sentimientos, las ideas o las situaciones humanas, como lo escribe Paul Valéry (2018): “La poesía es el intento de representar... a través de los recursos artísticos del lenguaje aquellas cosas que expresan vagamente las lágrimas, las caricias, los besos, los suspiros... el tema no puede describirse de ningún otro modo”.

Finalmente, Kant hace uso del concepto de expresión para la clasificación de las bellas artes (Abbagnano, 1963, p.511): “Se puede decir, en general, que la belleza es la expresión de las ideas estéticas; la diferencia entre naturaleza y arte es que en éste la idea puede ser ocasionada por un concepto...”.

Las consecuencias de la expresión como la cualidad de arte en el diseño

Según Tatarkiewicz (1986, p.59) establecer la expresión como el rasgo distintivo del arte distrae nuestra atención de la actividad del agente y se concentra en la intención del artista. Esto implica que la destreza queda en segundo término frente a lo que desea expresarse, lo que para los alumnos trae consecuencias adversas, pues al momento de adquirir las competencias requeridas en su formación como arquitectos prefieren expresarse en el diseño antes que comunicar su forma.

Por otra parte, como sucede con los conceptos que valoran al arte, el significado de la expresión es ambiguo y, a pesar de muchos intentos, no ha sido suficientemente aclarado (Cfr. Tatarkiewicz, 1986, p.59 y Abbagnano, 1963, p.512). Aun así, nos hemos apropiado del término para manifestar la cualidad del arte en un individuo, el arquitecto, que de manera solitaria expresa sus emociones, ideas y sentimientos en algo que se ha bautizado como *concepto arquitectónico* al cual se le ha cargado de significados y con el cual se valora el diseño, dejando de lado, en latente olvido, las destrezas que en la antigüedad tenían mayor relevancia. Esto explica por qué docentes y alumnos suelen referirse a las ideas —que preferimos al dibujo— y se solicita, como primer paso en la configuración del diseño, el concepto: una serie de signos pictográficos acompañados del lenguaje escrito (y no del abstracto, indecente y poco poético lenguaje de la representación gráfica) para comunicar nuestras ideas (y no las del no-artista cliente), porque si no fuera de esta manera ¿cómo se comunicarían tales ideas?

¿Dónde está el valor del arte en la arquitectura y el diseño?

Lo anterior deja entrever lo complicado que resulta valorar la arquitectura y el diseño arquitectónico como arte, porque, en primera instancia habría que definir en dónde se están valorando las cualidades artísticas de la arquitectura: si en el arquitecto-artista (en sus ideas y capacidad de expresión), en lo edificado o en lo diseñado (la expresión, la condición plástica, la belleza), o en los acontecimientos que resultan de la interacción del entorno humano habitable con el receptor-habitante. Si elegimos al archi-

tecto como el artista, ¿dónde queda quien solicita el entorno? ¿no es el cliente quien expresa sus deseos e ideas de lo que quiere y, por lo tanto, no sería el cliente el artista mismo? Vayamos más allá: si el artista es el que *hace* la obra ¿los obreros que construyen la edificación son los artistas?

La situación se complica más cuando trasladamos estas preguntas al ámbito de la enseñanza del diseño, pues si un alumno diseña con la pretensión de hacer arte ¿qué procedimiento deberá seguir?, ¿basta con que sepa lo que es bello o expresivo?, ¿serán suficientes dos, cinco, diez semestres para que el estudiante se considere artista?

Revisar las indefiniciones de la adjetivación (belleza, expresión, ideas) de la arquitectura como arte en el campo de la producción y consumo de los entornos habitables, y en el campo de la enseñanza del diseño arquitectónico, permitiría clarificar algunas de las preguntas planteadas y obliga a la academia a revisar los valores artísticos de las actividades realizadas al diseñar, ya que si en su enseñanza se solicita que el diseño sea arte, entonces las academias son responsables de formar estudiantes que deberán ser diseñadores-artistas a quienes se les exigiría, en consecuencia, un diseño que se ajuste a los ambiguos conceptos de arte en boga.

Esta condición artística con la que se valora el diseño y la arquitectura, impide diferenciar las destrezas específicas que se aplican al diseñar y centran la condición productiva de los entornos en un artista solitario: el arquitecto.

La separación del diseño del reino del arte

Es cierto que culturalmente la arquitectura se considera arte, aunque no todos los entornos son arte y no todos los arquitectos artistas. Tampoco se niega la calidad de arte con que se adjetivan a algunos diseños arquitectónicos[7]. Sin embargo, el hecho de que tanto las edificaciones como los diseños caigan en el campo del arte no explica cómo es que, desde su configuración, los diseños, y luego las edificaciones, logran tal cualidad, sobre todo, cuando la valoración depende más de quienes se establecen como autoridad artística que de quienes trabajan en la configuración del diseño y la producción de entornos, aun aspirando al arte.

Como tal valoración depende de críticos ajenos al proceso productivo de las edificaciones y del diseño, se sugiere que el diseño arquitectónico y el entorno humano construido llegarán a ser arte hasta que los críticos

lo valoren como tal y que, hasta ese momento, no es arte. Ambos podrán llegar a serlo, pero nunca lo son *a priori*.

Esto tiene implicaciones directas en la enseñanza del diseño arquitectónico, ya que, al eliminar toda pretensión artística por parte de la academia, esta podría enfocarse en formar al estudiante en las destrezas que se involucran en la configuración de un diseño, como el dibujo, la correcta representación gráfica, los materiales, el diseño de las estructuras y las instalaciones, entre otros. Como en aquellos tiempos de la Edad Antigua, cuando el arte se valoraba por la destreza y sus reglas y no por las musas.

Referencias

- Abbagnano, N. (1963). *Diccionario de filosofía* (1996th ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Bright, M. (1985). The Poetry of Art. *Journal of the History of Ideas*, 46(2), 259. <https://doi.org/10.2307/2709638>
- Chaves, N. (2018). *Arquitectura, Diseño y Arte* | FOROALFA. <https://foroalfa.org/articulos/arquitectura-diseno-y-arte>
- Martínez Osorio, G. E. (2011). ¿Qué es lo “artístico” en la arquitectura? Una reflexión sobre la relación Arte y Arquitectura a partir del concepto “fin del Arte” propuesto por Arthur C. Danto. *Revista Módulo*, 1, 10.
- El Financiero. (30 de abril de 2021). *Pese a ser cancelado, NAIM gana premio de arquitectura*. <https://www.elfinanciero.com.mx/empresas/2021/04/30/pese-a-ser-cancelado-naim-gana-premio-de-arquitectura/>
- Tatarkiewicz, W. (1986). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (Séptima). Editorial Tecnos.
- TESI. (2022) *Convocatoria PRAXIS 2022*
- Universidad Politécnica de Madrid (2013). Competencias generales del perfil de egreso del título. http://etsamadrid.aq.upm.es/grado_arquitectura/competencias
- Valéry, P. (2018). *Teoría poética y estética*. Machado libros.
- Venturi, R. (2003). *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Gustavo Gili.

Notas:

- [1] La palabra Arquitectura (así, con mayúscula) denota muchos significados. Puede significar una disciplina, una actividad intelectual, la actividad que se realiza para construir una edificación o la edificación en sí, entre otras. En este artículo arquitectura hará referencia a la disciplina y nos referirnos a lo construido como edificación o construcción, indistintamente. Usaremos la palabra entorno para referirnos a los Entornos Humanos Habitables (EHH) haciendo referencia no nada más a lo edificado sino a los ambientes que se generan en torno a este.

- [2] Se incluían las siguientes: gramática, retórica, lógica, astronomía, música, aritmética y geometría.
- [3] Centrado en los análisis y la celebración de los significados procedentes de la apariencia plástica del artefacto, impuestos por su autor: la forma, la organización, la textura, el color, el ritmo, la técnica, entre otros.
- [4] Tatarkievicz (1986) en su libro Historia de seis ideas, dedica tres de nueve capítulos al concepto de belleza.
- [5] Este es el jurado que premió a Francis Kéré en el año 2022: Alejandro Aravena, Barry Bergdoll, Deborah Berke, Stephen Breyer, André Aranha Corrêa do Lago, Kazuyo Sejima, Benedetta Tagliabue, Wang Shu, Manuela Lucá-Dazio.
- [6] En una encuesta realizada para este artículo, el 70% de los arquitectos encuestados dijeron que la expresión da la cualidad de arte a la arquitectura y a la pregunta de por qué el diseño es arte, 56% contestaron que por la expresión.
- [7] El proyecto del Nuevo Aeropuerto de la Ciudad de México (NAIM) ganó el primer lugar en la categoría de ‘transporte’ del premio 2022.

***Aurora Carolina Chávez Gallardo**

Arquitecta egresada de la Facultad de Arquitectura de la UNAM en 2004, cursó la maestría en urbanismo en la UNAM en 2004-2006. Se inició en la docencia como ayudante de profesor en la Facultad de Arquitectura en 1999 en donde continuó como profesor de asignatura hasta 2008. Participó en distintos proyectos de vinculación como los programas de desarrollo urbano delegacional de Milpa Alta y la investigación sobre los impactos de los desarrollos habitacionales en los municipios de la periferia del Estado de México realizado para la CONAVI. En el sector público laboró en la Comisión de Vivienda de la Asamblea Legislativa. Desde 2018 es profesora en la División de Arquitectura Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca, y desde 2019 lo es de Tiempo Completo en la misma institución, donde desarrolla investigación sobre la enseñanza del Diseño Arquitectónico e imparte Talleres de Diseño y el Seminario de Titulación. División de Arquitectura, Tecnológico Nacional de México/ Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca, aurora.cg@ixtapaluca.tecnm.mx

****Federico Martínez Reyes**

Maestro en Arquitectura y licenciado en Arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), casa de estudios donde se desempeña como docente desde 2000. Ha impartido clases en la Universidad Tecnológica de México y en la Universidad Latinoamericana. Actualmente es Profesor-Investigador de tiempo completo en el Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca. Como investigador ha publicado textos en Arquitectura y Humanidades y en la revista argentina VonHaus, especializada en diseño y arquitectura. Ha colaborado en varios libros sobre la relación entre humanidades y arquitectura, como La arquitectura en la Poesía y El espacio en la narración: Arquitectura en la cuentística hispanoamericana contemporánea (una selección), ambos publicados por la Facultad de Arquitectura de la UNAM. En 2021 participó en los congresos de ASINEA y CIIDIET. División de Arquitectura, Tecnológico Nacional de México/ Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca, federico.mr@ixtapaluca.tecnm.mx



Muere porque libre vive;
la razón es fuerte:

la orna
ado bajel— los
en cautiverio
libertad, siendo
que no hay fuerza
te o tuerza?
ley cabe

é sin alber

igioso
blando,

Autora: Mara Nahomi Hernández Armenta

cuando despiden las nubes
truenos, agua, fuego y piedra.
De vuestra sagrada imagen
hay vocaciones diversas,
que consolar aseguran
tan amarga y triste ausencia.
Confieso que toda es una
y en una toda se encierra,
y que se derivan todas
de la Original primera;
pero son acá pintadas
de humanas manos diversas,
con matizados colores
que humanos hombres inventan.
en, sois dibujada
Cielo y tierra,

er la herida,
nuestra

El discurso cultural de la imagen del rostro femenino en la vida social contemporánea

*Mariana Mauricio Ajo**

Resumen

El rostro de la mujer contemporánea en occidente aparece en la esfera social con una alta estetización de sus gestos faciales, la cual es perfeccionada por medio de prácticas de embellecimiento facial que comprenden el uso de maquillaje, sometimiento a cirugías estéticas o tratamientos que detienen el envejecimiento. De ahí que esta parte tan singular del cuerpo por la cual se logra diferenciar a una persona de la otra, se ha convertido en una máscara que homogeniza la imagen del rostro por medio de la imitación constante de un modelo de belleza que se enuncia, principalmente en la cultura visual, como el cine, la televisión, la publicidad, las redes sociales, entre otros. En estos medios se muestra el diseño del rostro ideal de mujer, el cual se representa de forma jovial, atractiva y sana.

De modo que dichos adjetivos que se enuncian en discursos de belleza en la vida contemporánea prevalecen en la cultura visual y conforman la imagen ideal de un rostro dando como resultado una estructura facial que, de acuerdo a su estética, se convierte en material simbólico; es decir, un acuerdo en sociedad sobre el significado que debe tener el rostro en un momento y espacio determinado. De manera que se produce una ilusión por tener un rostro ideal para que esta sea lo más semejante posible al discurso de su modelo a imitar.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

Sin embargo, entre el ideal del modelo y la práctica surge una distorsión de la representación visual y lo que el rostro revela como su realidad; es también la distancia entre la cultura propia y la de los medios, o el tener o no tener acceso a los recursos para poder alcanzar esos modelos. Si no se alcanzan, se produce un fenómeno de apropiación cultural, que requiere de llevar a cabo ajustes que simulan el parecido al modelo. Es también esta disolución del deseo motivo para enfrentarse a frustraciones, que pueden alcanzar patologías. Se va creando un sistema de competencias, críticas y desvalorización del rostro.

Estos hechos describen aspectos de la construcción cultural de las feminidades en sociedad, su forma de interactuar y presentarse ante los demás. Además, en la actualidad, hablar sobre el rostro femenino conduce directamente a discutir sobre la imagen, debido a que es uno de los fenómenos más importantes que existen en la sociedad de medios actual por permitir reconocer al sujeto en sus influencias culturales.

Es por ello por lo que este proyecto tiene como objetivo general mostrar que el discurso cultural de feminidades construye la imagen del rostro de las mujeres. Se acudirá a la semiótica para desmenuzar los procesos de significación implícitos en la imagen del rostro femenino mediante el uso de productos de maquillaje y en consecuencia su representación final para llegar a ser una imagen idealizada.

Palabras clave: rostro, feminidad, discurso, imagen, cultura.

Introducción

Estetizar el rostro femenino por medio de prácticas faciales de embellecimiento se ha convertido en una actividad masiva en la vida social contemporánea, la cual permite describir uno de los fenómenos culturales más importantes actualmente, se trata del momento en que el rostro se convierte en una imagen mediatizada por la cultura visual[1], principalmente por el modelo hegemónico que aparece en los medios de entretenimiento, como el cine, la televisión, la publicidad y las redes sociales. Conformando así, la imagen ideal de una estructura facial que se convierte en material simbólico debido a que enuncia el significado que debe tener el rostro para aparecer en la esfera social. Esto, en conjunto, crea el discurso cultural de

su imagen, es decir, una forma de verlo e interpretarlo de acuerdo con un tiempo y espacio determinado.

En este sentido, el discurso cultural del rostro femenino continuamente enuncia que este debe de ser sano, joven y bello. Estas características tan específicas, son adjetivos de validación que describen su construcción en la vida social. En consecuencia, el rostro se convierte en un universo cultural que permite analizarlo a través de la composición estética de su imagen, la cual se configura por la forma de las cejas, la altura de las pestañas, el delineado de los ojos, el color del labial y el rubor, así como también la tonalidad del maquillaje. Aunado a esto se suma la expresión del rostro, el cual denota el estado de ánimo y al mismo tiempo permite la comunicación con los otros.

Como resultado se obtiene una cara que expone demasiada armonía, por un lado, la frente se muestra perfectamente delineada por luces y sombras, así como también la nariz, la cual termina con un brillo singular en su punta. Por otro lado, la ceja gruesa perfectamente delineada y alargada, unos ojos que enaltecen su brillo con la ayuda de rímel y sombras, unos pómulos que igualmente se resaltan por la aplicación del rubor, una barbilla que se delinea según el tipo de cara y por último los labios que resaltan por su grosor y constante aplicación de lápiz labial. Dicho maquillaje se compone de una paleta de colores que casi siempre abunda en las mismas tonalidades, entre las cuales destaca un tono claro que se va matizando según la temporada.

En consecuencia, se crea una imagen hegemónica del rostro, como si fuera una máscara que solo se adecua a distintos cuerpos con realidades distintas cada uno. Dicha realidad se manifiesta en la materialización de esta máscara de acuerdo con el imaginario[2] y el nivel económico de cada individuo. Ocasionando así, una distorsión estética de la imagen del rostro que se manifiesta al momento de darle una forma física al modelo de rostro ideal impuesto por los medios.

Por consiguiente, la máscara se crea con objetos, desde los productos que crean su maquillaje, hasta los ornamentos que porta, como aretes, brillos, por mencionar algunos. Con lo anterior, se comprende que la máscara se crea entonces por una estética y una exigencia cultural que insiste en dictar la forma en que los individuos deben de aparecer en la esfera social. Por esto, es importante mencionar que el objeto[3] juega un papel muy importante para construir la cultura, ya que muestra lo que es real e importante para una sociedad a través de su consumo.

Así que, los objetos que crean esta máscara se popularizan en anuncios publicitarios que describen el modo exacto de cómo y quiénes deben de usar esos productos. De manera que, cuando estos son usados en la cotidianidad de una sociedad, el individuo desea mostrarse como la industria lo indica, de ahí que, el rostro se muestre cada vez más como un espectáculo o una escena dirigida por el deseo, por una ilusión de querer ser como el modelo que aparece en los medios.

En dichos medios se muestra el diseño del modelo ideal de un rostro femenino y las prácticas de embellecimiento que se deben realizar para asemejarse a él. Así que, constantemente se presentan productos de belleza, la forma en que deben ser aplicados, los lugares en donde se pueden obtener y lo más importante: cómo hay que representarse en la esfera social una vez que se adquieren. De tal forma que marca un periodo y dicta cómo crear una imagen de época. Como resultado, el glamour y la fabricación de un rostro ideal es una imagen que se contempla hasta el punto de imitarla.

En la actualidad, el rostro femenino aparece en la cotidianidad como si quisiera portar en todo momento el filtro de alguna aplicación móvil, es como si estuviera apareciendo detrás de una pantalla, ya que se caracteriza por portar un brillo peculiar y unas facciones bien pronunciadas que enaltecen sus contornos como si tuviera frente a él la luz de algún aparato tecnológico que dirige su actuación para poder aparecer en escena; le indica cómo presentarse, qué movimientos realizar, qué expresión facial le queda mejor según la situación en la que esté, cómo sonreír y cómo mirar.

Debido a esto, es probable que la distorsión estética del rostro resulte de la apropiación que el sujeto hace desde la propia cultura. Es por ello que el objetivo general de esta investigación es mostrar que el discurso cultural de feminidades moldea y configura la imagen del rostro. Es importante analizar cómo las imágenes afectan el comportamiento, por lo tanto, la cultura visual será ese medio por el cual es posible llegar a entenderlo. La importancia de cuestionar el tema desde la cultura visual es porque enlaza todas las imágenes desde las que se han producido el campo del arte hasta las que existen en redes sociales. Asimismo, es generadora de discursos de construcciones como la femineidad, estéticas corporales, reconocimientos y validación de signos predominantes. Debido a esto, se pretende analizar el significado de las acciones y el comportamiento que se sigue al representar el modelo ideal del rostro femenino heredado por la cultura visual.

La importancia de hablar sobre el rostro femenino es que crea imágenes todo el tiempo, se convierte en un acto continuo que describe la construcción de la mirada de una sociedad, relaciones y entornos. Además, tiene la capacidad de representar la actividad de una determinada sociedad, a través de su producción y consumo de imágenes. Esto es, cuando el rostro produce una imagen sobre sí mismo para representar su actividad, se instala en un proceso de creación que va desde la construcción de la imagen mental hasta su materialización con objetos que están en su contexto. De igual manera, permite analizar el funcionamiento de los signos de belleza y manifiesta el sistema de comunicación visual de una sociedad. Es de suma importancia entender cómo un fenómeno cultural se puede explicar desde un proceso de creación tan común como la estetización del rostro, ya que casi no es visible debido a su gran normalización.

Metodología

La presente investigación está basada en un proceso de análisis y recolección de datos mediante una metodología cualitativa porque permite producir hallazgos a partir de fenómenos culturales, movimientos sociales y experiencias, como lo señala Anselm Strauss y Julie Corbin (2002): “La metodología cualitativa, puede obtener datos, a partir de observaciones, las cuales incluyen documentos, películas o cintas de video y datos que se hayan cuantificado, con otros propósitos, tales como los del censo” (p.20). Además, explican que mediante este método se pueden obtener otros detalles, como sentimientos, emociones y pensamientos. Por tanto, la investigación tiene un diseño documental con un nivel explicativo.

En primer lugar, es documental porque la estrategia que se utilizó para resolver el problema fue basada en una recuperación de fuentes documentales, impresas y electrónicas. Así, por ejemplo, se recurrió a documentos escritos y gráficos, como publicaciones de libros, tesis, revistas y fotografías.

En segundo lugar, corresponde a un nivel de profundidad explicativo porque el objetivo general de la presente investigación fue mostrar cómo y por qué se produce la distorsión en la imagen del rostro derivada de la traducción que existe entre el discurso dominante de construcción de feminidades y las prácticas de embellecimiento facial. En relación con esto,

Fidias G. Arias (2012) afirma: “La investigación explicativa se encarga de buscar el por qué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto” (p.26). En ese marco, el diseño de la investigación se enfocó en comprender y explicar cómo influye la cultura en la construcción social del rostro.

Por lo que el acercamiento a este estudio se realizó desde un método de análisis semiótico para desmenuzar los procesos de significación implícitos en la imagen del rostro femenino mediante prácticas de embellecimiento para llegar a ser una imagen idealizada. Para lo cual se aplicaron las herramientas conceptuales y de procedimiento para indagar en la estructura de comunicación en la que se validan los significados y códigos de comprensión, visuales y estéticos. De manera que fue posible conocer las redes de los intercambios de bienes culturales.

Por tanto, la técnica de investigación de este método fue la observación participante porque permitió analizar y generar conocimiento a partir de la narrativa del propio contexto del investigador, así que funcionó como una forma de pensar y comprender la realidad. En virtud de ello, se observó cómo se construyen modelos de feminidad en relación con la imagen del rostro a través de la actividad constante de realizar prácticas de embellecimiento facial. Igualmente, la observación permitió poner atención a lo que sucede en la cultura visual, principalmente, en las redes sociales.

Estas observaciones funcionaron para comprender la apropiación cultural que se basa en la materialización de imágenes de pantalla, heredadas por la cultura visual. En este caso, fue posible un acercamiento al modelo de la vida contemporánea, al mismo tiempo que a la narrativa del discurso de la imagen del rostro femenino actualmente.

Desarrollo y resultados

El estudio se basó en la teoría de Imagen-cuerpo-medio que propone Hans Belting (2007) y que consiste en que el ser humano entiende el mundo en imágenes y por lo tanto se desarrolla en un contexto social, a través de estas. Desde su perspectiva, el autor menciona que el cuerpo se convierte en imagen a través de la actuación que el individuo realiza cuando se pinta, peina y viste para interactuar en un entorno social. Belting hace énfasis en

que las imágenes llegan al individuo a través de un medio, así, por ejemplo, el individuo recibe imágenes de la televisión, de revistas, películas, redes sociales, de libros, incluso de otros cuerpos y de fotografías.

Por lo cual, la investigación gira alrededor del análisis semiótico del rostro en la vida social contemporánea, en el cual se consideró la cultura visual como el eje principal de interpretación. En un principio se expone que el problema central de esta investigación es que existe una distorsión estética de la imagen del rostro debido a la traducción que hay en la construcción de un modelo de feminidad, en relación con discursos culturales y prácticas de embellecimiento facial. Por lo cual, la hipótesis central señala que la distorsión de la imagen del rostro resulta de la apropiación que el individuo hace desde la propia cultura por medio de la imitación.

Conviene subrayar que la imitación es un concepto clave para comprender el desarrollo del estudio, principalmente, para exponer la forma en que la semiótica se involucra en el aprendizaje de conductas sociales de feminidad. Entonces, es importante mencionar que la imitación se refiere a copiar y representar al otro, es una acción que se presenta al momento en que el ser humano interactúa con su entorno. Para Merleau-Ponty, “la imitación no es una acción espontánea e instintiva, sino que requiere de un aprendizaje” (Merleau-Ponty en Garavito; Yáñez, 2011, p.18). Es por la imitación que un individuo se inscribe en una sociedad, además afirma que su comportamiento está totalmente influenciado por el mundo exterior, específicamente por particularidades de especie. De igual modo, Merleau-Ponty explica que el mundo fue encontrado y por lo tanto sus agentes se acoplan a lo que ya está estipulado en ese lugar.

El concepto de imitación se ha explicado con la finalidad de comprender que para que un individuo logre inscribirse socialmente, necesita imitar a un modelo que lo guíe para aprender a relacionarse con su entorno, es por esto que Merleau-Ponty señala que, al momento de estar en contacto con el mundo, se está en un lugar que se ha encontrado, el cual ya tiene una estructura determinada y para ello es necesario el aprendizaje, de ahí que mencione que la imitación es aprendida. Debido a esto es posible comprender el porqué la imagen del rostro se homogeniza, es debido a que la cultura visual muestra el modelo de un rostro ideal para luego ser aprendido por los individuos y finalmente imitarlo en la vida diaria.

Lo anterior se explica de la siguiente manera, la publicidad promueve anuncios que más que contener texto, contienen imágenes que en su ma-

yoría son rostros, por ser estos un atractivo visual, en donde el espectador inmediatamente se siente identificado y por lo tanto cree que, si su entorno es como el de los anuncios, entonces tendrá un rostro igual al de la imagen publicitaria. Y así, la próxima vez que adquiera artículos de consumo se dejará llevar por las imágenes que le brinden una mejor experiencia.

Dado que, el rostro es lo primero que se observa al momento de tener contacto con otro individuo, se genera espontáneamente una reacción por querer interpretar las expresiones del otro. Dicho de otro modo, es como si el individuo se estuviera viendo mediante un espejo, dando como resultado una mimesis. A este respecto, Kathy Davis (2007) menciona lo siguiente: “Smith, 1990, muestra cómo los comerciales de maquillaje “funcionan” pidiendo a las mujeres que imaginen sus cuerpos en ese momento y luego la forma en que se verían después de aplicar el producto” (p.111).

Es por esto que, la industria para la estética del rostro ofrece todo tipo de productos para revertir el proceso natural de la vida que es el envejecimiento[4], esto solo demuestra que la resistencia al tiempo de vida es un esfuerzo titánico de la modernidad. Al ser los medios de comunicación un lugar en donde las experiencias son compartidas, se convierte también en un medio que permite al rostro identificarse con los que ahí aparecen. De modo que la constante emisión y recepción de imágenes en el rostro, provoca que este se convierta en un palimpsesto, ya que construye su imagen con otras imágenes, pero también su imagen funciona para construir la imagen de otros rostros.

De esta manera, cuando la imagen propuesta por los medios de comunicación cae en el terreno de lo real, el maquillaje se sustituye por otro y se construyen más imágenes, que se crean por medio de la imitación. Esto indica cómo viaja y se traduce la imagen, ya que las imágenes al nacer en contextos distintos, siempre son diferentes, seguramente una imagen no se conozca en algún lugar y en otro sí.

En definitiva, el maquillaje produce diversas imágenes que hacen que el rostro se convierta en material simbólico, ya que narra el contenido de su representación. Referente a esto, Helena Beristáin (1977) afirma:

Un símbolo es aquel signo que, en la relación signo-objeto, se refiere al objeto que denota en virtud de una ley o convención que en su condición constitutiva y que suele consistir en una asociación de ideas generales que determina la interpretación del símbolo por referencia al objeto. (Beristáin, 1977, p.458)

Por lo cual, se comprende que para que el rostro llegue a convertirse en material simbólico, se somete a prácticas de embellecimiento de manera diferente de acuerdo con la edad, clase social y la función que desempeñan las mujeres en la esfera social. Dichos actos se repiten diariamente, pues es una conducta que se debe seguir para inscribirse y adaptarse socialmente; sin embargo, el realizar estos actos cotidianamente produce distorsiones en la imagen que son derivadas de la repetición, pues, aunque se realice la misma práctica, no siempre se concreta de la misma manera, ya que los discursos de feminidad se traducen de forma distinta debido al tiempo, el modo y el acto en que se materializa la forma de la imagen del rostro.

Además, la repetición constante provoca que en muchas ocasiones ni siquiera se tenga que ver el modelo nuevamente para tenerlo como referencia y hacerse una imagen, sino que el mismo discurso ha sido aprendido y se ha creado una imagen mental que, cada vez que se realiza una práctica se recurre a ella, de tal modo que la imagen del rostro se constituye con base en una idea, el resultado de esto es la suposición de que se porta la imagen verdadera.

De ahí la importancia de hablar sobre el contexto y los medios por los que se reciben los discursos de feminidad y las imágenes que los representan, pues otorgan el modelo ideal de mujer. Y resulta más interesante ahondar en la forma en que el discurso se enuncia y se repite de distintas maneras, por ejemplo, se enuncia por los medios de comunicación que permiten reafirmar la estructura social, en este caso, el *deber ser* conforme a la norma. Al mismo tiempo este discurso es aprendido y heredado, en primera instancia en la familia y después se expande cuando se tiene comunicación con otros sujetos.

Entonces, el discurso se enuncia de manera verbal, también por medio de imágenes, objetos y en la materialización del rostro. Si bien, se ha mencionado que los discursos son llevados a la práctica por medio de actos, es importante cuestionarse de dónde provienen y cómo se aprenden, pero sobre todo la forma en que estos se reafirman en la construcción de la vida social. En cuanto a esto, David Le Breton (1995) afirma que el rostro es la parte más singular del cuerpo, lo describe como “un individualismo que marca su diferencia con otros rostros, mismos que al estar en un entorno social son moldeados según su contexto cultural” (p.27). Ante este esquema se comprende que, el rostro está supeditado a una construcción social.

A este respecto, la transformación e imitación del rostro femenino es un tema de relevancia porque revela el deseo por las imágenes. A causa de esto, el maquillaje, las expresiones faciales o las cirugías estéticas no solo quieren ser vistas, sino también existe el deseo del individuo de portar esa apariencia, como si fuera una máscara. Debido a esto, hay una necesidad por saber cómo las imágenes de los medios dictan al rostro cómo debe verse, cómo debe actuar, cómo debe comportarse. Probablemente los medios sean el narrador de su gran protagonista, el rostro.

Conclusiones

Aunque el modelo del rostro es hegemónico, no por eso se puede afirmar que siempre sea seguido. Hay múltiples reacciones en contra del moldeamiento de las grandes empresas de publicidad, agencias de modelos, empresas de cosmética, en general de las modas a seguir. Además, el sistema de comunicación visual constituye individuos tanto de recepción como de emisión, que en muchas ocasiones se reciben los mensajes de acuerdo con la visualidad propia, de su contexto y medio local.

Definitivamente, el medio juega un papel importante en la distorsión entre el modelo y su recepción, ya que puede estar intervenida por otros factores externos. Es un fenómeno de apropiación cultural que en la traducción puede producir distorsiones estéticas en la representación visual del rostro. Puede suceder que la validación no esté tanto en el modelo original sino en la representación que se ha hecho.

De igual manera, la cultura que recibe y pone en juego los códigos de origen a los propios ya tiene sus redes de significaciones, que validan aquello que ya está reconocido en los intercambios de los bienes culturales de los grupos. El rango de posibilidad de parecerse al modelo con eso basta para tener la aceptación de un grupo social, aunque se trate de una distorsión porque lo importante es el intercambio de signos que se parezcan para recibir una aprobación, la cual la darán aquellos individuos que sean receptores de esos códigos aprendidos de manera colectiva por cada grupo. El deseo por ser como el modelo ideal conduce directamente a la personificación, se actúa en todo momento para simbolizar, lo cual al final es construir al rostro como guion, un texto.

Sin duda, el rostro es el elemento visual que más atrae la atención en el contexto social, es lo primero que se ve cuando se acerca o se conoce a una persona, ya sea en lo real o a través de una imagen que brindan los medios. La importancia de hablar específicamente sobre la imagen del rostro femenino está en que es reproducida masivamente por el diseño, la publicidad y los medios. En concreto, el discurso cultural del rostro femenino en la vida social contemporánea es una imagen que lleva a la escenificación una forma de vida y se presenta como espectáculo porque es dirigida por un deseo que desata la industria de consumo y que es creada a partir de productos derivados de esta.

Fuentes de consulta

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Episteme.
- Barnard en Guash, A. M. (1 de noviembre de 2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 1, 8-16.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. (1.^a edición). Buenos Aires.
- Beristáin, H. (1977). *Diccionario de retórica y poética*. Editorial Porrúa.
- Davis, K. (2014). *El cuerpo a la carta: Estudios culturales sobre cirugía cosmética*. LA CIFRA.
- Garavito, M. C. y Yáñez, J. (2011) *Merleau-Ponty y las raíces de la cognición encarnada, en Cognición y Embodiment.*, J. Yáñez Canal and A. M. Perdomo Salazar (Eds). Corporación Universitaria Minuto de Dios Uniminuto. http://observatorio.ascofapsi.org.co/static/documents/unminuto_libembodi.pdf
- González Echevarría, A. (1995). Etnografía y método científico, en Aguirre Baztán, Á. (Ed.). *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*, Editorial Boixareu Universitaria.
- Guasch, A. (2003). Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. (1).
- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general*. Ariel.
- Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Nueva Visión.
- Martin Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Wunenburger, J. (2008). *Antropología del imaginario*. Del Sol.
- Zepeda, A. y Gatto, F. (2015). *Ficciones del cuerpo*. LA CIFRA.

Notas:

- [1] Para Malcolm Barnard, la cultura visual significa lo siguiente: “La cultura visual incluye toda la amplia variedad de cosas visibles (de dos y tres dimensiones) que el ser humano produce y consume como parte de la dimensión social y cultural de sus vidas. Y aquí entraría tanto el campo de las bellas artes o artes canónicas (pintura, escultura, dibujo), del diseño, del film, de la fotografía, de la publicidad, del video, televisión o internet” (Guash, 2003, p.9).
- [2] En palabras de Jean-Jacques Wunenburger (2003), el imaginario es: “Un conjunto de producciones, mentales o materializadas en obras, a partir de imágenes visuales (cuadro, dibujo, fotografía) y lingüística (metáfora, símbolo, relato), que forman conjuntos coherentes y dinámicos que conciernen a una función simbólica en el sentido de una articulación de sentidos propios y figurados” (p.15).
- [3] “El objeto es imprescindible para construir la cultura; ésta y aquél nos caracterizan como género (Homo) y permiten adaptarnos a la naturaleza, adaptándola a nuestra extraordinaria diversidad como especie (sapiens)” (Martín Juez, 2002, p.15).
- [4] “La estigmatización del envejecimiento en las mujeres comienza a los veinte años a través de la difusión creciente de la publicidad alrededor de los

* Mariana Mauricio Ajo

Licenciada en Artes Plásticas por la Universidad de Guanajuato, actualmente estudia la Maestría en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Su trabajo se desarrolla en el espacio de los estudios de la imagen del cuerpo femenino, en relación con discursos culturales y prácticas de embellecimiento corporal en la vida social contemporánea. Por lo cual, su producción artística utiliza la fotografía y la escultura como medio de registro para contener y analizar observaciones cotidianas que se centran en poner atención en cómo se construyen modelos de feminidad instaurados en la cultura visual, principalmente, en los medios de entretenimiento como el cine, la televisión y las redes sociales, en relación con la imagen del cuerpo. Ha expuesto individualmente en la Galería Jesús Gallardo, con su exposición titulada *Fragmentos*. Así como también, en la Neo-Tortillería con *Escenas*. Además, ha participado en exposiciones colectivas, entre las que destacan: *Primer salón fotográfico* en FES Cuautitlán, *Eterno Presente* en casa Galería, Gto. Y en *Estímulos* en la Galería Polivalente de la Universidad de Guanajuato.

marianaajo87@gmail.com



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Autora: Alma Elisa Delgado Coellar



REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

REVISTA

AUTORES DE OBRAS GRÁFICAS

Brisa María Herrera Jiménez
Diana Niño Domínguez
Fernanda Monserrat Pérez Barranco
Julio Cesar Alavez Oliva
Mara Nahomi Hernández Armenta
Paulina Ramírez Olivas
Samantha García González

Diseño y Comunicación Visual
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán
Universidad Nacional Autónoma de México

No. 7, Año 3
Nov. 2022 - Feb. 2023

Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura (REIADC), Año 3, No. 7, noviembre 2022-febrero 2023, es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC), carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México. Tel. 5512640710, <http://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/index.php/publicaciones/> correo electrónico: seminario.arteydiseno@gmail.com Editor responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Número del Certificado de reserva al uso Exclusivo ISSN en trámite, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México, fecha de última modificación: julio de 2022.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros ni del Editor o de la UNAM. Se autoriza la reproducción de los artículos (no así de las imágenes) con la condición de citar la fuente completa y la dirección electrónica de la publicación.

COMITÉ EDITORIAL

Dr. Rodrigo Bruna
Facultad de Artes, Universidad de Chile, Chile

Mtra. Julieta Ascariz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad del Salvador, Argentina

Arq. Marina Porrúa
Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Dr. José Eduardo Campechano
Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo, Perú

Arq. Juana Cecilia Angeles Cañedo
División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Azc.

Dra. Leilani Medina Valdez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Dr. Mario Barro Hernández
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Dr. Polúx Alfredo García
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

Dra. Daniela Velázquez Ruíz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María Trinidad Contreras González
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dr. Julio César Romero Becerril
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. Linda Oguri
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María de las Mercedes Sierra Kehoe
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Dr. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtra. Huberta Márquez Villeda
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtra. Carmen Zapata Flores
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Editora responsable
Dra. Alma Elisa Delgado Coellar
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Corrección de estilo
Anelli Lara Márquez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Directorio UNAM
Rectoría

Dr. Enrique Graue Wiechers
Rector

Dr. Leonado Lomelí Vargas
Secretario General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

Dr. Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General

Mtro. Néstor Martínez Cristo
Director General de Comunicación Social

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

I. A. Alfredo Alvarez Cárdenas
Secretario General

Lic. Jaime Jiménez Cruz
Secretario Administrativo

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa
Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira
Secretaria de Posgrado e Investigación

Mtro. Luis Rubén Martínez Ortega
Secretario de Atención a la Comunidad

Dr. Benjamín Velasco Bejarano
Secretario de Planeación y Vinculación Institucional

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños
Coordinadora de Comunicación y Extensión Universitaria

Dr. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez
Jefe del Departamento de Diseño y Comunicación Visual

Mtra. Emma Ruíz del Río
Departamento de Publicaciones Académicas

V
L
S
A
I
I
I
I

PE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS
DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

SIAyD
SEMENARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO

