

MIRADAS DIVERSAS EN TIEMPOS CONTEMPORÁNEOS

REPRESENTACIONES Y
CULTURA VISUAL

Rafael Cabrera (ed.)

MIRADAS DIVERSAS EN TIEMPOS CONTEMPORÁNEOS
Representaciones y cultura visual

Rafael Cabrera (ed.)

Originalmente publicado en 2018 en Madrid, España,
por Global Knowledge Academics como parte de la colección
Desafíos Intelectuales del Siglo XXI.

2018, los autores

2018, R. Cabrera

2018, Global Knowledge Academics



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada:

No se permite un uso comercial de la obra original ni la
generación de obras derivadas.

*Miradas diversas en tiempos contemporáneos:
representaciones y cultura visual* / por Rafael Cabrera (ed.)

ISBN: 978-84-15665-31-1

Las opiniones expresadas en cualquiera de los artículos publicados en este libro son la opinión de los autores individuales y no los de Global Knowledge Academics, ni de los editores. Por consiguiente, ni Global Knowledge Academics ni los editores se hacen responsables y se eximen de toda responsabilidad en relación con los comentarios y opiniones expresados en cualquiera de los artículos de este libro.

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional de Cultura Visual - www.sobreculturavisual.com

ÍNDICE

PRÓLOGO <i>Rafael L. Cabrera Collazo</i>	7
I. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	
Análisis de la literatura y cine disidente cubano <i>Sonia Sofía Quintero</i>	11
La imagen digital como herramienta para la preservación del patrimonio histórico <i>Martha Gutiérrez Miranda</i>	19
Límites de la imagen en los videojuegos El caso de The Sims 4 <i>Lluís Anyó</i>	35
El arte digital: videojuegos de arte y videojuegos artísticos Del clasicismo al vanguardismo interactivo <i>José Enrique Ocaña Romero</i>	45
Arquitecturas blandas Resignificación de espacios con intervenciones efímeras <i>Norman Esteban Gil</i>	59
La dimensión simbólica de la cultura en la conformación del nacionalismo mexicano a partir del cine de la época de oro <i>Saray Reyes Avilés</i>	67
Un caso de narrativa mediática Sismo del 19 de septiembre de 2017 -Ciudad de México <i>Georgina Paulín, Gabriel Siade</i>	81
II. GÉNERO Y SEXUALIDADES	
Imagen del padre en la institución patriarcal <i>Luis Fernando Gasca Bazurto</i>	95
Distopías climáticas en el cine contemporáneo Ecofeminismo para salvar el mundo en Mad Max: Furia en la carretera <i>Marta Marín Gavilá</i>	103

La mujer ideal Evolución de las representaciones femeninas en las revistas de moda de España <i>Ana María Velasco Molpeceres</i>	119
--	------------

III. HISTORIA, ARTES E HISTORIA DEL ARTE

Del cinematógrafo a la Berlinale y el Zinemaldia La gastronomía como eje de un subgénero ecléctico <i>Andrea Santamarina Martínez</i>	143
--	------------

Con la comida sí se juega Arte, fotografía, comida y cultura <i>Toya Legido García</i>	153
---	------------

Apreciación artística y devoción religiosa a cinco imágenes crucificadas del norte de México <i>Enrique Reyes Chávez, Raquel Torres Gutiérrez y Alejandro Eloy Cerecero Alvarado</i>	167
--	------------

IV. POST-COLONIALISMO, ALTERIDADES Y SUBJETIVIDADES

De la “fashion doll” al maniquí de modas Imagen y estereotipo de un artilugio versátil <i>Pablo García Calvente</i>	193
--	------------

La explosión de la violencia como símbolo de la cultura visual en las narcoseries en streaming El caso del Drug Lord “El Chapo Guzmán” <i>Alma Delia Zamorano-Rojas, María del Carmen Camacho-Gómez y Claudia Ivett Romero-Delgado</i>	205
---	------------

V. TEORÍA CRÍTICA Y METODOLOGÍAS

La ruina militar moderna como cuerpo en falta Una lectura fenomenológica <i>Rafela Nicolau</i>	229
---	------------

El diseño de “assets” para videojuegos y su poder en la construcción de narrativas interactivas Una experiencia didáctica <i>Silvia Husted Ramos, Gloria Olivia Rodríguez Garay y Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez</i>	237
--	------------

Las resignificaciones discursivas de los monumentos de la Ciudad de Buenos Aires desde el siglo XIX al siglo XXI Construcción de las identidades constituyentes de la historia nacional Argentina <i>Gala Crerar Fuentes</i>	259
--	------------

MIRADAS DIVERSAS EN TIEMPOS CONTEMPORÁNEOS
Representaciones y cultura visual

Rafael Cabrera (ed.)

PRÓLOGO

Este nuevo libro de la colección Desafíos Intelectuales del Siglo XXI da visibilidad a algunas de las comunicaciones presentadas en la edición más reciente del Congreso Internacional de Cultura Visual que se realizó el 28 y 29 de mayo de 2018 en la Ciudad Eterna, Roma. Si bien las páginas a continuación hacen un recorrido por múltiples aspectos de los estudios visuales, no podemos negar que los trabajos expuestos buscan a todas luces enlazar críticamente distintos enfoques teóricos y metodológicos sobre lo visual, que convergen y dialogan, a su vez, con interpretaciones variadas sobre la cultura en tiempos de las tecnologías emergentes.

A este libro le atañe la bondad de recopilar de manera clara corrientes fundaciones sobre la cultura visual, así como le invade el afán por dar a conocer un sentido más transversal sobre perspectivas noveles dentro de este campo del saber. De primera intención, contamos con un apartado denominado Análisis crítico de los medios de comunicación, cuyo objetivo es discutir algunos mecanismos discursivos propios de distintos medios, como son el cine, los videojuegos, la arquitectura, las redes sociales, entre otros. Un segundo grupo de ensayos, titulado Género y sexualidades, aborda el papel de la cultura visual como mediadora de significados y su influencia en la creación de identidades y la consolidación de divisiones de género. Se propone reflexionar críticamente sobre las imágenes desde ciertas teorías feministas o pensamientos descoloniales.

No menos importante es el tercer segmento Historia, artes e historia del arte. Desde las entrañas de esa tríada que ilumina el título de la sección en cuestión, se analizan conceptos centrales sobre la estética del arte. Además de la particularidad histórica del momento de creación de la obra artística, se incluye al observador como sujeto que da sentido a la imagen y sobre el cual la misma tiene influencias diversas, muy distinto al espectador que contempla desinteresadamente la primera.

El cuarto inciso, Poscolonialismo, alteridades y subjetividades, analiza determinadas pautas culturales que estructuran nuestra percepción sobre mundo y la forma en que estas se inscriben en la producción de imágenes que dan “orden” a nuestra cultura, sobre todo la visual. El tratamiento que demos, entonces, a lo diferente, a lo alterno, de aquello que el orden aspira a silenciar, es la base utilizada en estos textos para dar con lo ausente dentro de lo presente y dar espacio a las transgresiones dentro de lo que se asume sea cándido o políticamente correcto. Finalmente, Teoría crítica y metodologías nos pasea por ese entramado de la aplicación teórica y metodológica, como modo idóneo para aprender, analizar, manejar y reflexionar sobre lo visual. Se trata de hacer de la imagen el vehículo para cambiar la mirada pasiva que se despierta y se “alfabetiza” visualmente hablando.

Sin pretender haber agotado la cantera de posibilidades, aspiramos con este libro a constituirnos en un referente de consulta, para estudiantes, docentes e investigadores de la cultura visual. Se trata, entonces, de una invitación cordial a desarrollar y fortalecer una red de interesados en eso que denominamos cultura visual, de ese estudio de la relación de la imagen con la construcción y la representación de la propia imagen, y de las técnicas utilizadas para investigarla.

Rafael L. Cabrera Collazo

I. Análisis crítico de los medios de comunicación

ANÁLISIS DE LA LITERATURA Y CINE DISIDENTE CUBANO

Sonia Sofía Quintero, Universidad Nacional Autónoma de México, México

Palabras clave: cine, literatura disidente cubana, narrativa filmica

Intentar trazar una posible ruta de exploración discursiva desde la literatura cubana contemporánea y el cine, es la principal intención de esta propuesta. Que surge, además, en la coyuntura actual del Estado cubano, es decir, la transformación del socialismo después del Periodo especial en tiempo de paz. Esta circunstancia sitúa el interés en la práctica literaria y en el cine debido a que en el pasado, la censura y la represión que sufrieron los intelectuales, principalmente escritores, desató fuertes polémicas y posturas antagónicas en el quehacer literario no solamente de la isla, sino de Latinoamérica.

¿Por qué trazar un punto de inflexión entre la literatura y el cine disidentes? La idea corresponde, justamente, a que la temática se centra en el impacto moral, ético, relacional, político, laboral, económico, etcétera, que representa para la sociedad cubana el periodo especial y los años que le continúan ya en el siguiente siglo. Estas obras son ampliamente conocidas y, además, tienen similitudes narrativas como estilo directo, intertextualidad, humor y música. Los personajes principales, tanto de las obras literarias como de las cinematográficas, se desenvuelven alrededor de un tiempo común y presentan “conflictos ideológicos” producto de sus reflexiones, las vicisitudes cotidianas y la escasez propia de ese tiempo-espacio en el que se encuentran.

Entonces, existe una generación de escritores y realizadores, cuyo punto álgido se encuentra situado en el periodo especial en tiempo de paz en Cuba. Esta generación comparte una mirada crítica a la realidad política y social en la que se encuentran inmersos. Sus poéticas son todas contundentes pero dignas de un análisis individual minucioso donde se puedan establecer comparaciones entre ellos y sus formas para la elaboración de sus diversos discursos.

En este sentido, es importante destacar las condiciones de producción y exhibición del cine cubano contemporáneo sobre todo cuando, durante la Muestra Joven del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) del año 2018, se desató nuevamente la polémica debido a la censura y exclusión de una película en proceso que se titula *Quiero hacer una película* del realizador Yimit Ramírez. Aunque los organizadores del evento apoyaban la producción, la conferencia de prensa por parte del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos ICAIC, estableció las razones a través de una declaración de principios con la intención de finalizar el debate.

Sin embargo, un comunicado publicado durante los primeros días del mes de mayo del año 2018 conocido como “Las palabras del Cardumen”, puso en evidencia una iniciativa que surgió en el año 2013 a partir de las asambleas de cineastas que debatieron acerca de las carencias en el panorama audiovisual en Cuba, principalmente en cuanto a la exhibición de su cine por la censura que sufrieron las películas *Regreso a Ítaca* del director Laurent Cantet y *Santa y Andrés* dirigida por Carlos Lechuga. Las “Palabras del Cardumen” exige al Estado que responda urgentemente a las “demandas del gremio que son impostergables: el Registro del Creador Audiovisual, el Fondo de Fomento, la Comisión Fílmica, la legalización de las productoras independientes, y, por último, la promulgación de una Ley de Cine ante la obsolescencia de la Ley 169 de Creación del ICAIC”¹.

En las “Palabras del Cardumen” establecen que:

Somos los cineastas del cardumen. Nuestro cine se opone al de la falsa esperanza, a ese cine complaciente que no busca generar diálogos productivos con el espectador y pretende adormecerlo para que reproduzca miméticamente conductas, valores e idearios desgastados, desconectados del complejo contexto en que nos ha tocado vivir. Somos continuadores de un cine inconforme y revelador, ese que el ICAIC acogió y defendió, de amplia tradición dentro del Nuevo Cine Latinoamericano. Por ello, no aceptamos zonas de silencio en nuestra historia ni obstáculos para el conocimiento y la representación artística de esta, aun de aquellos sucesos más cuestionables. El dolor acallado solo genera represión, odio e hipocresía social. Somos parte de esta sociedad y estamos comprometidos con ella de forma creativa y crítica. En medio de la apatía, el individualismo y el automatismo predominantes, hacer cine es el gesto positivo mediante el cual participamos. Coartarnos es limitar esta participación y, con ella, nuestro aporte. Cualquier acusación que se cierna sobre nuestras películas debe atender primero los problemas de esa realidad que les sirve de referente, que las condiciona tonal y temáticamente. Apostamos por un cine que nos permita reimaginarnos como nación de manera constante, en toda nuestra riqueza y diversidad. Un cine que se busque a sí mismo sin complejos: inclusivo, múltiple, arriesgado. Un cine que desactive los lenguajes viciados, que elabore su propia sintaxis. Que dude, porque fe que no duda es fe muerta. Que no tenga miedo de hablar del fracaso, de la decepción. Que tome consciencia de su poder transformador.²

Por tanto, las transformaciones culturales que han tenido como escenario la isla de Cuba han generado poéticas disidentes que dan cabida a voces que se contraponen a los valores establecidos por la Revolución y también a propuestas que transgreden los cánones establecidos. La urgente transformación de las instituciones y de las prácticas culturales también se manifiesta con el surgimiento de voces cuya recepción, tanto en la isla como fuera de ella, es muy distinta al pasado.

1 <https://www.facebook.com/cardumencuba/posts/364104067434076>

2 Op. Cit.

SOBRE LA LITERATURA DISIDENTE

El tema de la disidencia en la literatura cubana se hace presente en el panorama narrativo de la isla a finales de los años 80 y principios de los años 90. En este momento en que la crisis se recrudece y el panorama social de la isla es desolador, surgen escritores, nacidos ya dentro de la Revolución o durante sus primeros años, que coinciden con un tiempo llamado “Periodo especial en tiempo de paz” donde diversos fenómenos sociales son recrudecidos por el quiebre de la Unión Soviética. En este periodo, las migraciones masivas, la escasez, la crisis dentro del mismo aparato de gobierno después de la vinculación de funcionarios con las redes de narcotráfico, este grupo de escritores toman la palabra para elaborar un discurso desencantado y muy crítico del sistema político y de la realidad social con la que deben lidiar en su día a día.

Este grupo de jóvenes escritores es denominado por Nara Araujo como “los novísimos” y señala que: “[...] construyeron un tipo de relato que abandona las convenciones del género [...] para ejercitarse en una narración morosa, sin centro, con la ignorancia olímpica de la anécdota”³. Esta misma investigadora menciona que estos escritores se colocaron en la marginalidad debido a la transgresión de las fronteras del discurso oficial y de los comportamientos tradicionales del escritor cubano; este discurso transgresor se trató de una especie de resistencia ante la desaparición de la utopía, la crisis política y la desesperanza que embargaba a la sociedad cubana de la época.

Este discurso transgresor y disidente tiene sus antecedentes en la narrativa de grandes autores cubanos, de generaciones anteriores, que no tuvieron un lugar en la historia oficial de la literatura cubana pero que pasaron a la historia de la literatura cubana vista y estudiada desde fuera del discurso oficial del Estado. Es importante mencionar que los lineamientos culturales que surgieron con la Revolución y que se fueron formando y transformando durante los primeros años de su triunfo, proponen lineamientos literarios que resultan inflexibles y autoritarios. Asimismo, Rojas propone a Lezama Lima, Reinaldo Arenas, Severo Sarduy, Nicolás Guillén y Guillermo Cabrera Infante, como dignos representantes de un canon literario que más allá de proponer límites inflexibles y autoritarios, deja manifiesta una totalidad de la literatura cubana que va más allá de las fronteras de la isla y de las pugnas ideológicas.

El tema de la *disidencia* ha sido abordado desde diversas perspectivas y con diversos matices; para Jorge Jiménez, la *disidencia* es entendida como una manifestación contestataria de grupos minoritarios y cuya índole puede ser variada, desde las prácticas sociales, el lenguaje y las artes. El autor también manifiesta que en las sociedades existe una “práctica sistemática de satanización o frivolidad de las posturas disidentes”⁴, así como una denigración de esa disidencia u “otredad” no hegemónica, como también la llama el autor.

3 Araujo, *Lobos y lobas: novísimos y novísimas*, p. 96.

4 Jiménez, *Crónicas de la disidencia*, p. 171

Por otra parte, Edurne Uriarte expresa que la *disidencia* ha sido vista o entendida en el mundo desde perspectivas polarizadas y, mientras en algunos casos, las disidencias han ganado la simpatía de muchos grupos sociales y grupos de izquierda, otros grupos disidentes han sido relegados, como es el caso de la disidencia cubana; según el autor esto se debe a que, en alguna medida, se ha perdido la noción de que la *disidencia* es una respuesta que defiende la libertad de los Estados opresores⁵.

Con respecto a la disidencia literaria, se han realizado estudios con perspectiva de género y sobre la transgresión de los límites sociales. A este respecto, es necesario mencionar el trabajo de Gerardo Bustamante, quien aborda la *disidencia* desde el punto de vista de las masculinidades y la homosexualidad. En su trabajo *Masculinidades homosexuales en la narrativa de Eduardo Antonio Parra, Joaquín Hurtado y Nadia Villafuerte*, hace un análisis sobre la homosexualidad como una representación disidente en la literatura mexicana a finales del siglo XX y principios del XXI, y hace mención de la persecución de los homosexuales durante la Revolución cubana⁶.

Seymour Menton y Armando Pereira han escrito sobre el tema de la novela de la Revolución cubana. El primero aborda un estudio cronológico sobre la producción literaria cubana y la contrasta con algunos acontecimientos históricos importantes. Sin embargo, en su estudio no analiza cada una de las novelas que enumera, tan solo las menciona y señala si la publicación fue en la isla o fuera de ella⁷. Pereira, por su parte, aborda la misma época de análisis que propongo en mi estudio y su investigación se prolonga hasta el año 1990. El mismo autor señala en su trabajo *Novela de la Revolución cubana (1960-1990)* que en su recorrido por la narrativa revolucionaria no realizó “un análisis exhaustivo de cada novela publicada en Cuba, ni de la pluralidad de direcciones de la narrativa cubana”. Su estudio se centró en novelas que pueden caracterizar ciertos momentos de la literatura cubana de la Revolución, la narrativa de la insurrección, la problemática del intelectual en transición, la escritura barroca, el realismo socialista y la novela testimonial. Fuera de su estudio quedó la narrativa de la *disidencia*, y las novelas publicadas fuera de la isla.

Debido a que el proceso revolucionario vivido en Cuba fue, y es hasta la fecha, un proceso que no puede analizarse sino por etapas, de manera fragmentada y en contexto con la historia mundial contemporánea, es importante conocer los antecedentes de este posible movimiento disidente y cuáles han sido sus características en las diferentes etapas de la narrativa cubana. De manera interdisciplinaria, historiadores como Rafael Rojas, analizan dicho proceso incluso antes del triunfo de la Revolución; esto debido a sus particularidades y al momento histórico en el que se desarrolló. Por esta razón, es necesario analizar detalladamente la historia nacional de Cuba, sus pugnas internas, su línea ideológica y las conquistas sociales logradas a raíz del triunfo revolucionario, para poder comprender mejor el discurso literario.

⁵ Uriarte, *La soledad de los disidentes*, pp. 119-131.

⁶ Bustamante, *Masculinidades homosexuales...*, p. 33.

⁷ Mentón, *Novela de la Revolución cubana*, pp. 914-932.

Por otra parte, tanto la ideología como las pugnas internas en este proceso dieron origen a diferencias profundas que también marcaron la historia de la isla y su percepción mundial. La divergencia de opiniones dentro del aparato cultural cubano sentó las bases de la estética revolucionaria y paralelamente excluyó una estética contestataria que tomaría fuerza con el paso del tiempo y cuyo eco tendría resonancia mundial. Ahora pues, en el discurso literario y la producción cinematográfica actual, desde el periodo especial hasta la primera década del siglo XXI, la estética revolucionaria no fue suficiente para contener el raudal discursivo que tuvo lugar en la isla y, principalmente, fuera de ella.

REGRESO A ÍTACA

Regreso a Ítaca es una película que transita entre el género cómico y el dramático, fue realizada por Laurent Cantet en el año 2014. Se estrenó en el Festival Internacional de Cine de Venecia y fue proyectada en la sección de Presentaciones Especiales del Festival de Cine Internacional de Toronto de ese mismo año. Pero, la censura oficial cubana, no permitió su exhibición en el Festival de Cine Latinoamericano, celebrado en La Habana en diciembre del año 2014.

La historia se desarrolla a través de la amistad entre cinco amigos que se reúnen en una azotea en La Habana para celebrar el regreso de Amadeo, después de 16 años de autoexilio en España. Durante la noche se ponen a cantar, bailar, recordar el pasado y dar sentido al presente. El argumento de esta película se trata de una adaptación libre de un fragmento de *La novela de mi vida* del escritor Leonardo Padura, quien participó en el desarrollo del guion para la película.

La novela de mi vida evoca un destino de eterna reiteración que el escritor confirma a través de las líneas narrativas paralelas y el carácter cíclico de la novela. Posee diferentes líneas narrativas que desarrolla como un examen crítico y quizás desconcertante del personaje principal porque revela una multitud de “realidades” poco heroicas sobre sí mismo y, de alguna manera, sobre la memoria colectiva cubana. *La novela de mi vida*, oscila a partes casi iguales entre la reconstrucción del pasado y su deconstrucción, es al fin y al cabo tanto una indicación hacia la redefinición de la identidad cubana desde el presente como el testimonio de un autor que todavía lidia con el pasado.

Los personajes que integran la película *Regreso a Ítaca* son: Amadeo (Néstor Jiménez), Tania (Isabel Santos), Eddy (Jorge Perugorria), Aldo (Pedro Julio Díaz) y Rafa (Fernando Hechavarría). El personaje principal y el motivo de una reunión de los amigos cincuentones es Amadeo, quien es un escritor que hace 16 años se vio forzado a emigrar a España por razones que ni sus amistades entrañables conocen sino hasta el desenlace del filme.

La caracterización de los personajes es a través de su propio discurso, o el de otros personajes, es decir, el discurso de los personajes dentro del relato, bien sea referido a sí mismo o a otros personajes, es una importante fuente de información para su caracterización dentro de la película. Este discurso, o discurso figural, constituye un punto de vista sobre el mundo,

una postura ideológica atribuida al personaje y que este declara en forma implícita al asumir el acto del discurso.

Por ejemplo, a través de los diálogos entre los personajes, se entiende el motivo por el que Amadeo decidió quedarse en España. Él quería evitar que lo obligaran a delatar a su amigo Rafa, quien es un pintor talentoso que fue hostigado y marginado por su falta de compromiso político con el sistema. También, a través de sus discusiones durante el reencuentro, se entiende que el personaje Rafa no ha podido imponerse ante el cerco de la censura y que eso lo ha convertido en una persona amargada por verse obligado a pintar cuadros sin valor artístico para venderlos a los turistas. En contraposición, Amadeo parece decidido a quedarse en Cuba ya que nunca logró adaptarse como emigrante y, además, no ha podido volver a escribir desde que se marchó.

Tania es una doctora que durante la crisis del llamado Período Especial en los años 90, decidió autorizar la salida del país a sus hijos. Esa decisión tan difícil la sumió en una depresión que ella trata de superar apelando a diferentes alternativas como la religión de origen africano, que se evidencia a través de la pulsera que lleva en su muñeca. Sin embargo, Tania constantemente se recrimina ante la duda de haber tomado la decisión correcta o no.

Eddy, es alguien que está involucrado —de alguna manera— con la política y, por tanto, posee cierto estatus económico. En apariencia es oportunista, cínico y corrupto. Sobre todo porque al llegar a la reunión aparece con dos bolsas de compras y un whisky. No obstante, su posición privilegiada también implica una presión significativa sobre sus hombros ya que, frecuentemente, recibe llamadas a su teléfono móvil. Aldo, es el anfitrión del encuentro. Es un ingeniero frustrado que se dedica a la fabricación artesanal de baterías para ganarse la vida a duras penas, razón por la cual su esposa lo abandonó para marcharse del país. Aldo es un tipo resignado, conciliador que vive junto a su madre en el Centro de la Habana.

Cuando se observa el ambiente desde la azotea se vislumbra un grupo de personas que sacrifican cerdos en la azotea vecina, a parejas que discuten a gritos desde su balcón, a vecinos bonachones que informan a gritos cómo va el juego de béisbol que están mirando en la televisión. Es decir, las interioridades de una sociedad desde la exterioridad que brinda la perspectiva del espacio donde se desarrolla mayoritariamente la película.

En este sentido, suele decirse que un personaje es la suma de su carácter y del medio ambiente, y que estos dos factores determinan sus acciones. En todo caso, la relación del personaje con el entorno (tanto en su sentido amplio de universo diegético, como en su sentido estricto de entorno de la situación) ocupa un lugar definitivo en la dinámica dramática. Para decirlo con Lawson (1976), “El carácter sólo puede ser comprendido en términos de una activa relación entre el individuo y el mundo en que se desenvuelve. Tan pronto el carácter es aislado del medio, se convierte en una cualidad, o grupo de cualidades, que se supone que implican una serie de otras cualidades”.

El entorno suele relacionarse con el espacio, por supuesto. Y este tipo de concepción es sumamente importante cuando ese espacio determina la

acción. Pero la concepción del entorno va mucho más allá del espacio. Puede y suele estar relacionada con situaciones políticas, sociales, culturales o económicas. En el caso de la película *Regreso a Ítaca*, la azotea representa una condición significativa que determina las acciones y transformaciones de los personajes. La condición social, económica y política está enmarcado por ese paisaje que los rodea que, aunque abierto ya que se trata de una azotea, irónicamente da la sensación de aislamiento a través de los diálogos de los personajes debido a la situación política que los rodea.

La película *Regreso a Ítaca* es un caso ilustrativo y muy utilizado en la literatura y el cine donde se recrea la experiencia de “el viaje”. Pero, no tanto como un traslado físico sino que representa una trayectoria intelectual o emocional con un aprendizaje y una modificación profunda de los personajes. La transformación de los personajes psicológicamente, se manifiesta a través de la individualidad e identidad de alguien como Tania, Rafa, Eddy, Aldo y Amadeo, quienes se colman en el conjunto de rasgos pertinentes que distinguen su ser/hacer frente al cuál (o los cuales) es y actúa, oponiéndose a ellos, complementándolos o estableciendo equivalencias con respecto a ellos. Por eso, solo pueden ser analizados tomando en cuenta los otros personajes y el resto de los elementos de la diégesis, entre los cuales se encuentra el entorno físico, moral y social que sirve de marco a la película.

REFERENCIAS

- Alfonso, M. (2011). Las Ediciones El Puente y los vacíos del canon: hacia una nueva poética del compromiso. En J. Barquet (ed.), *Ediciones El Puente en La Habana de los años 60*. México: Ediciones del Azar.
- Araujo, N. (2002). Lobos y lobas: novísimos y novísimas. En *Cátedra Extraordinaria “José Martí” México-Cuba. 1902-2002* (pp. 93-105). México: CCYDEL.
- Bustamante, G. (2010). Masculinidades homosexuales en la narrativa de Eduardo Antonio Parra, Joaquín Hurtado y Nadia Villafuerte. *Revista signos Literarios*, 12, pp. 41-65.
- Capriles Arias, O. (1997). *Reflexiones sobre cine*. Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.
- Hernández, T. (1990). *Pensar en Cine*. Caracas: Consejo Nacional de la Cultura.
- Jiménez Leal, O. Z. (coords.) (2014). *M. El caso PM. Cine, poder y censura*. Madrid: Hypermedia.
- Lawson, J. H. (1976). *Teoría y técnica de la dramaturgia*. La Habana: Ediciones del Instituto Cubano del Libro.
- Pereira, A. (1985). *Novela de la Revolución cubana (1960-1990)*. México: IIF-UNAM.
- Portela Ena, L. (2002). *Cien botellas en una pared*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Rojas, R. (2011). *La máquina del olvido. Mito, historia y poder en Cuba*. México: Taurus.
- (2015). *Historia mínima de la Revolución cubana*. México: COLMEX.

- Romero, C. (coord.) (2008). *Historia de la literatura cubana. Tomo III. La Revolución (1959-1988)*. Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio ambiente. Instituto de Lingüística y Literatura "José Antonio Portuondo Valdor". La Habana: Letras Cubanas.
- Sulbarán, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Revista Opción*, 31, p. 47.
- Sulbarán, E. (2002). *Análisis de la narrativa fílmica*. Maracaibo: Astro Data.
- Uriarte, E. (2008). La soledad de los disidentes. *Cuadernos de pensamiento político*, 18, pp. 119-131.

LA IMAGEN DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA LA PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO

Martha Gutiérrez Miranda, Universidad Autónoma de Querétaro, México

Palabras clave: imagen; digital; archivos; históricos; preservación; patrimonio.

INTRODUCCIÓN

La creación de imágenes en formato digital es una práctica bastante extendida en diferentes ámbitos y sectores profesionales, donde las ventajas de la inmediatez son sumamente apreciadas. Sin embargo, las profesiones vinculadas a la custodia del patrimonio histórico tienen puntos de vista un tanto diferentes, asociados principalmente al valor de “sustitución de imagen digital” en torno al documento original. Integrar la imagen digital como parte del patrimonio genera ciertos recelos y no por cuestiones deontológicas, sino más bien por razones prácticas. De forma generalizada, la conservación a largo plazo representa cierta incertidumbre, pues no se tiene certeza sobre si será igual de duradera que en el caso de la fotografía convencional, que ya de por sí conlleva muchos problemas.

La incorporación de la imagen digital en archivos, museos y centros de documentación, pasa mayoritariamente por la digitalización de sus fondos históricos y con un doble objetivo muy generalizado: el acceso y la preservación. El acceso a la información es una de las tareas fundamentales para un servicio público de gestión documental. Con la inclusión de las imágenes digitalizadas en los instrumentos de recuperación de la información el resultado es mucho más satisfactorio. Aunque hay que tener presente que estas imágenes actúan como íconos referenciales y que, por tanto, la consulta a los instrumentos de descripción no puede considerarse finalista.

Con relación a la preservación, se considera que la copia digital puede limitar el acceso a originales y que puede constituir a la vez una copia de seguridad para éstos. Obviamente con la digitalización se limita la manipulación de originales, que es una de las ventajas para preservar materiales delicados, aunque también es cierto que un mejor acceso a la imágenes tiene la consecuencia lógica de una mayor demanda de copias e incluso de consulta de originales.

Si se tiene en cuenta que la mayoría de proyectos de digitalización persiguen la obtención de copias para poco más que la consulta en pantalla, nos encontramos con la paradoja de una aparente incompatibilidad entre los dos objetivos establecidos. Y en cuanto a su función como copia de seguridad, lo que logra la imagen digital es en realidad salvaguardar el contenido iconográfico, es decir contenido con muchos más valores asociados y por lo tanto la digitalización no permite la substitución del original, entendido este como un objeto tridimensional, con una estructura morfológica que

puede llegar a cierta complejidad, y vida histórica que da un valor único a cada objeto.

Todo proyecto de digitalización deben determinar con claridad las finalidades que persigue y debe integrarse a partir de una planificación a largo plazo, así como del financiamiento suficiente, teniendo en cuenta que la digitalización no debe ser entendida únicamente como una tarea tecnológica aislada, sino como parte sustantiva de un plan general de gestión. Así pues, hay que considerar las características formales de cada conjunto de documentos, identificar los derechos patrimoniales y de propiedad intelectual, determinar su valor histórico-referencial y establecer los criterios de autenticidad de la imagen digital. Todas estas cuestiones son primordiales para aspirar a resultados verdaderamente satisfactorios.

EL ENTORNO DIGITAL DE UN PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN

La importancia que el entorno digital ha adquirido en los últimos años también abre un inmenso abanico de posibilidades para los Archivos Históricos, sobre todo para aquellos que están en la búsqueda de soluciones vinculadas a las tecnologías de la información y la documentación, que han decidido solucionar el tratamiento de sus fondos y colecciones documentales y es precisamente en el mundo de los archivos históricos, las bibliotecas y las unidades de información especializadas en el que las ventajas de la digitalización han sido consideradas vitales por los profesionales de la información.

Históricamente los medios por los cuales se transmiten la información han sido variados, desde los más tradicionales o antiguos, en forma oral y escrita, hasta los más actuales, como la informática y los audiovisuales; asimismo, los soportes con el paso del tiempo han sufrido transformaciones en el desarrollo de técnicas específicas para manejar los datos. Desde la última década del siglo xx y lo que va del XXI, los centros que se dedican a la recolección, organización, almacenamiento y difusión de los documentos fundamentalmente están clasificado en: Bibliotecas, Archivos, Museos, Centros de Registros Estadísticos, Centros de Documentación, entre otros. Con el advenimiento de las “nuevas tecnologías” se ha comenzado a transmitir y conservar en nuevos soportes y muchos de estos centros de archivos de documentos han tenido que adaptarse a los cambios de la informática y las tecnologías de la información y comunicación, porque como bien lo refiere Julio Cerda Díaz(2010): “A través de los servicios online, las distancias entre los archivos se reducen sensiblemente”.

En palabras de Celso Gonzáles Cam (2007):

“Los archivos tradicionales demandan cambios inmediatos en el registro archivístico, transformaciones en la forma de catalogar y recuperar la información: requieren proveer mejores servicios que la infraestructura antigua no puede soportar, como es la digitalización de documentos, de forma que los usuarios puedan acceder al documento original. Dentro de este contexto, se abre los trabajos de evaluación de las nuevas estrategias del servicio, orientado a las necesidades de los

usuarios y el uso de nuevas tecnologías de información. Pero ¿para qué digitalizamos? Podemos decir que digitalizamos para la ampliación del acceso, la preservación y conservación, la reducción de costos, optimización físicamente del espacio de almacenamiento físico, la transformación de servicios o la recuperación de la información.”

Es ya un acuerdo generalizado relativo a que nos encontramos en el siglo de la información y del conocimiento y que, tanto en las empresas como en las instituciones del estado, las tecnologías de la Información y de las telecomunicaciones deben ocupar un lugar destacado con el fin de brindar servicios eficientes y eficaces e inminentemente generar aportaciones positivas a sus procesos tradicionales, que en muchos casos han sido rebasados por la demanda o el volumen de materiales, o bien se han vuelto prácticas obsoletas.

Justamente uno de estos métodos que contribuyen en la preservación de la cultura es la digitalización, por lo que resulta necesario entenderla como aquél proceso de crear versiones digitales de los documentos analógicos, cuyo producto final consiste en un archivo electrónico que puede ser manipulado digitalmente, y además, es factible de ser recuperado por sistemas informáticos (Digitization, 2003). Hoy en día esta tendencia ha ido en aumento, tanto que ahora no solo se digitaliza texto, sino también gráficos, audio e información audiovisual (Abadal Falgueras, 2001). De hecho, el tema de la digitalización ha sido un elemento esencial en todos los programas de preservación documental de archivos y bibliotecas, al menos en las grandes bibliotecas de todo el mundo.

Actualmente, los documentos digitales están sustituyendo poco a poco a las tradicionales vías de comunicación y la reprografía tradicional, por la introducción de internet que ha simplificado el proceso de obtención de información, por lo que se han multiplicado los canales de difusión. Esto ha traído como consecuencia la reducción del tiempo que transcurre entre la generación de un dato y la difusión del mismo. Las expectativas que ofrecen los fondos documentales que solo son frecuentados por especialistas, investigadores y estudiantes de historia, han cambiado por completo, debido a que han dejado de ser centros de exhibición pasiva de documentos históricos, para convertirse en centros activos y participativos en todas las áreas del conocimiento. Hoy se puede afirmar que estos espacios constituyen, centros de generación de conocimientos, no solo a un núcleo cerrado o reducido de especialistas, sino a una masa ávida de obtener información sobre un acontecimiento o un personaje histórico.

En uno de sus artículos, Gorman (2007) señala que el patrimonio cultural es un término muy amplio que involucra todas las evidencias tangibles o intangibles de las culturas del pasado y del presente que son parte de los individuos, las sociedades y los grupos humanos. Dentro del patrimonio cultural tangible es donde podemos ubicar al patrimonio documental, que no incluye únicamente a documentos y libros antiguos, sino que también contempla a todo tipo de soportes informativos singulares, únicos y valiosos, ya sea del presente o del pasado (Fernández de Zamora, 2009).

Algunos teóricos han señalado que el reto de la preservación digital es tan fundamental como la conservación de los registros impresos, inclusive algunos afirman que la preservación de los documentos electrónicos es mucho más importante, necesaria y urgente que la preservación de materiales tradicionales, si es que no se quiere llegar, como indican Waugh, Wilkinson, Hills & Dell'oro (2000), a una "edad oscura" donde ya no se tengan registros internos en las organizaciones sobre cómo sucedió, por ejemplo, la transacción de un negocio. Por ello, la necesidad de preservar para mantener un registro viable a largo plazo que permita su consulta y recuperación.

Cuando hablamos de preservación digital, nos estamos refiriendo a una parte de la preservación de la cultura de toda la sociedad. En este sentido, es preciso tener presente dos cuestiones fundamentales que no se pueden pasar por alto. En primera instancia, como lo señala Hedstrom (1998), la preservación digital abarca tanto el material nativo digital, así como también el recurso que se convirtió de un formato tradicional a uno digital. En segundo lugar, igualmente es importante entender que la preservación digital debe hacerse contemplando no solo el soporte, como tradicionalmente se pensaría, sino también el contenido, tan valioso como el objeto físico que lo soporta (Voutssás, 2009). En este sentido, la digitalización parece ser la mejor estrategia para la conservación, ya sea que se digitalice para preservar la creación de nuevos productos digitales, o que se preserve digitalmente el valor de un documento electrónico que nació de esa manera o que surgió a partir de uno tangible (Conway, 2010).

En realidad son pocas las instituciones que realmente se han hecho cargo del problema de la preservación digital, porque como lo menciona Ross (2012), es más que la representación digital de la información, realmente se trata de proporcionarle un significado semántico tanto al soporte digital, como a su contenido para que sea de utilidad a las generaciones actuales y futuras.

Actualmente esas instituciones responsables de conservar los documentos históricos, convencidas de su potencialidad informativa, comienzan a crear sus propios servicios de información, así como también, mecanismos de cooperación interinstitucional. En este sentido, en México existen un grupo de instituciones archivísticas nacionales y estatales públicas y algunas privadas, que a pesar de que su desarrollo y equipamiento son desiguales e inclusive escasos le han ido apostando a este tipo de alternativas para la preservación, conservación, conversión y desarrollo de la información documental y poco a poco comienzan a gestarse las bases para un proceso de transformación real, que no solo prevea la digitalización documental como una exigencia de política pública (leyes de transparencia), sino como una alternativa viable, segura y responsable para la preservación de la memoria documental nacional.

En este sentido y a pesar de que la escasez está determinada por varias causas desde económicas, políticas, de dispersión de materiales y hasta las dificultades para homologar estrategias y criterios que faciliten el acceso de la tecnología en estos espacios, cada vez con más fuerza, vamos siendo testigos de innumerables esfuerzos que se van gestando para transformar

y habilitar todos estos centros de acopio y resguardo para que puedan estar a la altura de las tendencias mundiales y responder de manera eficiente a las exigencias y calidad de estos procesos de innovación y transformación.

La preservación documental ya no está relacionada solamente con el mundo del papel u otros documentos tangibles en soportes “tradicionales”, sino también con los documentos electrónicos. Las bibliotecas, cada día más tendientes a una nueva organización en forma de bibliotecas digitales, toman las medidas para preservar y distribuir tanto las colecciones que estuvieron originalmente en soportes tradicionales y ahora las convierten en digitales, así como generan colecciones producidas totalmente en formatos digitales. Y junto con estas instituciones, todas las demás que tienen como misión la preservación documental enfrentan la misma problemática: museos, archivos, sociedades históricas, etcétera.

En este proceso de desarrollo que se viene gestando de más o menos los últimos 30 años, las reflexiones y prácticas de digitalización para la preservación dejaron pronto sin contenido de verdad aquella frase popular “una imagen vale más que mil palabras”. La digitalización como estrategia de preservación en los archivos implica hoy esfuerzos no solo encaminados a la creación de imágenes y al cuidado y mantenimiento de los objetos físicos, sino que entraña grandes desafíos especialmente relacionados con la representación de información. Estos procesos de digitalización rebasan considerablemente la fase de captura de imágenes digitales portadoras de los elementos de forma documental, y se extienden hacia la creación de grandes volúmenes de metadatos relacionados en objetos cuya producción, organización, mantenimiento y preservación constituyen el verdadero reto.

Quienes no conocen el problema a fondo piensan que se trata simplemente de pasar todos los documentos a través de un escáner, cámara digital o cualquier otro dispositivo de digitalización, y que así se obtendrán fácil y masivamente miles y miles de documentos digitales que pueden de esta forma ser distribuidos en la red. Y si los documentos nacieron originalmente digitales, pues la cosa aparentemente resulta mejor, pues “solo se trata de almacenarlos en una computadora para ser posteriormente distribuidos”. Nada más lejos de la realidad: el proceso de ofrecerles a las comunidades de usuarios colecciones documentales estructuradas y de preservarlas para futuras generaciones, implica retos mucho más complejos que los bibliotecarios, archivistas, informáticos, y muchos otros profesionales de la información y la imagen deben poder afrontar y resolver, y para ello deben saber cómo. Y es esencial que existan los medios para identificar y mantener *para siempre* la información registrada. Sin esto no se logra, no habría registro del pasado, no habría manera de identificar, entender o reproducir la forma de vivir de la sociedad de un momento dado —en este caso nuestra sociedad contemporánea—, ni los estudios y descubrimientos recopilados en el pasado con objeto de alcanzar y lograr el avance en el conocimiento.

Como ya se ha demostrado, la digitalización de documentos históricos tiene innumerables beneficios y prácticamente ninguna desventaja. A pesar de su clara e inminente necesidad, los proyectos de digitalización, por lo menos en México, continúan condicionados por tres factores principales:

el estado de conservación de los materiales, la falta de experiencia o capacitación del personal responsable de la conservación de los materiales documentales y la disponibilidad presupuestaria de cada institución. Estas tres condiciones han impactado directamente en la forma en que se llevan a cabo los pocos esfuerzos a nivel nacional sobre el tema, porque como bien se comentaba previamente, nos enfrentamos a instituciones que aún no hacen nada al respecto y otras tantas con sistemas muy sencillos y precarios, que pueden utilizar una simple cámara fotográfica o un scanner común, hasta aquellas que ya cuentan con costosos equipos de scanners aéreos y están iniciando procesos de digitalización más formales.

PROYECTOS REFERENTES

Como uno de los referentes nivel mundial y de esfuerzo sobresaliente está “El Programa Memoria del Mundo” que se basa en el supuesto de que algunos elementos, colecciones o fondos del patrimonio documental forman parte del patrimonio mundial, a semejanza de los sitios de notable valor universal incluidos en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO. Los objetivos de partida de ese interesante proyecto, consideran que su importancia trasciende los límites del tiempo y la cultura, y que todos estos documentos y materiales históricos deben preservarse para las generaciones actuales y futuras y ser puestos de alguna forma a disposición de todos los pueblos del mundo.

“La Memoria del Mundo”¹ se integra a partir de diversos conocimientos y disciplinas. Esto es, el Programa reúne los criterios profesionales de archivistas, bibliotecarios, museólogos y otros especialistas y las perspectivas de sus instituciones, asociaciones y custodios, abarcando asimismo ámbitos menos formalizados y tradicionales del saber. Dentro del proyecto, el patrimonio documental mundial se percibe como un todo, es decir, como el fruto a lo largo del tiempo de comunidades y culturas que no coinciden necesariamente con los países o naciones como las conocemos actualmente. Así pues, el mismo puede reconocer, por ejemplo, el patrimonio documental de minorías étnicas existentes dentro de las naciones, o bien de culturas únicas que pueden recubrir las fronteras políticas de algunas naciones modernas o coincidir parcialmente con ellas.

Además, también abarca el patrimonio documental a lo largo de toda la historia registrada y con esta condición, se han incluido desde los rollos de papiro o las tablillas de arcilla, hasta películas, grabaciones sonoras o los archivos numéricos. Ningún material o vestigio queda fuera de él por ser demasiado antiguo o demasiado nuevo. Este, como otros esfuerzos agudizan la conciencia sobre lo que se ha perdido, especialmente durante el siglo xx, y la importancia de una intervención oportuna para proteger y preservar lo que aún nos queda. La preservación del patrimonio documental y el mayor acceso

¹ El Registro de la Memoria del Mundo es una lista del patrimonio documental que ha sido aprobado por el Comité Consultivo Internacional y ratificado por el Director General de la UNESCO como elemento que cumple los criterios de selección del patrimonio documental considerado de importancia mundial. La UNESCO creó el Programa Memoria del Mundo en 1992.

a este son complementarios y se fomentan mutuamente. Así, el mundo entero puede tener acceso a archivos de toda índole, a materiales digitales que pueden ser desde CDs o DVDs producidos masivamente hasta grandes sistemas de consulta electrónica, y la demanda de acceso puede incitar a los custodios del patrimonio documental a llevar a cabo proyectos de preservación.

Igualmente se destacan los proyectos de la Biblioteca Apostólica Vaticana (fundada en 1451 por el Papa Nicolás V) y la Biblioteca Bodleiana (fundada en el siglo XVI) de la Universidad de Oxford, pues para ambas instituciones el objetivo se centra en ampliar el acceso al público de una parte importante del patrimonio mundial.

Esta iniciativa, que tendrá una duración de cuatro años, demandará 3,17 millones de dólares, fondo proveniente de la Fundación Polonsky (Londres), cuyo objetivo es “aportar al desarrollo internacional de la educación superior”, como también de las artes, porque la selección de las unidades a digitalizar han sido elegidas por su valor de unicidad y de ser fuente histórica de gran interés para los académicos a nivel mundial. Además de sus contenidos escritos, estos documentos poseen un nivel de diseño sorprendente por lo que muchos artistas y diseñadores también podrán disfrutar del trabajo de edición y diseño que se realizaba siglos atrás con los documentos importantes. La cooperación de estas dos bibliotecas podrá permitir la reunificación digital de fondos con contenidos similares, pero ubicadas en repositorios distintos.

Con este magno proyecto se busca, como señala Mons. Cesare Pasini, Prefecto de la Biblioteca Vaticana, “conservar mejor los bienes culturales, haciendo que los originales sean consultados con menos asiduidad y garantizando una reproducción de alta calidad antes de un posible deterioro del original” y hacerlos accesibles “a muchas más personas”.

Ejemplos como estos, permiten comprender la importancia de acercar las distintas técnicas de digitalización a este tipo de archivos. Con la introducción de la imagen digital en la sociedad contemporánea, y por extensión en sus centros de memoria, resulta inminente que deberán llevarse a cabo cambios significativos en la gestión. Tareas como la conservación, la selección y la difusión, se deben redefinir y despegar de la metodología tradicional. Si además extendemos el propósito de los proyectos actuales de conservación y le sumamos la implicación de las Nuevas Tecnologías en el tratamiento de la imagen (digital), esos cambios que son ya de cierta magnitud, precisarán también de una revisión metodológica y operativa importantes, lo que convierte a este tipo de iniciativas en macro-escenarios inter y transdisciplinarios de gestión y desarrollo tecnológico, donde deben involucrarse muchos profesionales.

Para el proyecto que nos ocupa, la pretensión, al menos en la primera etapa, consiste en asentar los fundamentos que permitan avanzar con acierto en el reto que supone la adopción de las nuevas tecnologías en los centros estatales dedicados a la conservación, y muy especialmente en la progresiva sustitución de los documentos históricos por imágenes digitales para la consulta.

La idea de conservación de imágenes digitales está más asociada a la idea de custodia de ficheros electrónicos por encima de los soportes físicos. Así pues, el soporte final que se decida para un fichero tiene que ser

considerado como algo temporal, susceptible de ser substituido periódicamente en función de la evolución tecnológica.

En cualquier caso, la labor de conservación se convierte en una tarea dinámica que requiere una intervención activa por parte de esos distintos profesionales que periódicamente deberán preocuparse no solo por la conversión de documentos, sino también por el almacenamiento, la clasificación y la migración de datos.

EL CASO DEL ARCHIVO HISTÓRICO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

El proyecto que detona la investigación que nos ocupa, constituye una propuesta de trabajo para la protección, transformación y promoción del patrimonio documental histórico regional a partir del trabajo articulado de todas las áreas involucradas para la digitalización de textos documentales bajo custodia del Archivo Histórico del Estado de Querétaro. La idea es que en un periodo inicial de cuatro años, se comience con la conformación de un archivo histórico digital regional, que implica la obtención de documentos históricos relevantes en este formato con el objetivo de brindar herramientas a los investigadores para la profundización sobre la historia, así como para acercar a las nuevas generaciones, materiales innovadores de consulta y preservación del patrimonio histórico y cultural del Estado.

Se plantearon dos objetivos iniciales, por una parte, preservar los documentos de la manipulación directa del original, tanto por el uso de los usuarios en la sala de consulta como por el propio personal del archivo en la realización de fotocopias, y por otra, facilitar la consulta al usuario que puede obtener de manera fácil las imágenes de los documentos que necesita y trabajar fuera de las dependencias del Centro.

El Archivo Histórico del Estado nació el 11 de julio de 1980 y fue entregado al pueblo de Querétaro el 21 de julio de 1986, con sede actual en la calle de Madero nº70 en el Centro Histórico de la Ciudad. En el sexenio del Gobernador Antonio Calzada Urquiza (1973-1979) se dieron los primeros pasos para catalogar de forma correcta el Archivo Histórico, contratando a especialistas de catalogación que iniciaron un proceso de clasificación más ordenado. Los Gobernadores posteriores a Antonio Calzada, dieron continuidad con el proyecto del salvaguardo del Archivo Histórico para preservar, enriquecer y proporcionar el acervo documental para su consulta. En la administración del Gobernador de Querétaro Francisco Garrido Patrón, quién Gobernó en el periodo 2003-2009, se adecuaron algunas áreas para instalar el Centro de Administración Documental y Digitalización, dotándolo del equipo necesario para realizar los trabajos de digitalización de los acervos documentales de los Archivos General e Histórico (durante 2011), sin embargo por alguna razón no se llevó a cabo el proceso de digitalización del acervo Histórico anterior a la fecha de adquisición del equipo, y solo fueron digitalizados algunos documentos posteriores a la fecha de la adecuación del centro de digitalización. Hoy día el equipo y el espacio son insuficientes y obsoletos para este fin.

Actualmente el Archivo se divide en: Acervo histórico, con documentos de 1570 a 1952; Laboratorio de conservación (dónde principalmente se restauran libros y actas civiles); Editorial; Digitalización de documentos; e Informática. Por su parte, el Archivo General del Estado cuenta con Archivo de transferencia; Hemeroteca; Biblioteca sobre Querétaro; Librería; Fotocopiado; y Encuadernación (Ladrón, 2016). Concentra documentación generada principalmente por el Gobierno Municipal y cuya vigencia, desde el punto de vista administrativo, ha concluido. No obstante, su valor informativo como fuente primaria es insustituible para la reconstrucción de un pasado aún no develado en la historia de la ciudad de Querétaro.

Entre la documentación más representativa del Archivo Histórico se encuentran los libros de Actas de Sesiones de Cabildo del Ayuntamiento de Querétaro; la más temprana data del año 1777 y la más reciente corresponde al año 2001. También cuenta con los libros de Actas de Registro Civil desde los primeros años en que se instauró este organismo público en Querétaro, hasta principios del siglo xx. Aquí podemos encontrar, por ejemplo, las actas de defunción de Maximiliano, Miramón y Mejía. Particularmente en la Hemeroteca el material hemerográfico está compuesto principalmente por periódicos, revistas, folletos, gacetas, boletines y carteles.

En lo referente a publicaciones diarias de circulación nacional y extranjeras se conservan periódicos del siglo xix y principios del xx. Asimismo se encuentran disponibles los periódicos contemporáneos editados en la ciudad de Querétaro: Diario de Querétaro, Noticias y a.m Querétaro. Los títulos de revistas que se conservan son: Querétaro, Crónica Municipal, y Ya' Ño Fo, revista de los cronistas de la región, así como la revista nacional Proceso (1976-1997).

En el apartado de publicaciones oficiales la hemeroteca resguarda el Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Querétaro, La Sombra de Arteaga, de 1995 a la fecha, puesto que los números anteriores se localizan en el área Histórica. También se cuenta con ejemplares del Diario Oficial de la Federación desde principios del siglo xx hasta 2004. La Administración anterior y la actual han determinado entre sus proyectos, transformar el archivo en un centro de la memoria queretana, un centro integral que comprenda fototeca, fonoteca, archivo histórico y hemeroteca; pero primero debe hacerse un diagnóstico de lo que se tiene y de los espacios con los que se cuenta, así como de las alternativas más adecuadas para hacer los documentos públicos. En realidad es muy poco lo que se ha digitalizado y aún no hay un archivo fonográfico, por lo que un proyecto de esta naturaleza traerá múltiples beneficios.

En este sentido, digitalizar los bienes documentales de la Hemeroteca del Archivo Histórico de Querétaro, complementará las estrategias de comunicación a fin de mejorar el consumo y distribución de contenidos de forma electrónica. El propósito principal es posibilitar el uso de materiales (manuscritos y archivos, mapas, actas civiles, revistas, periódicos, libros raros originales, etc.), cuyos originales solo pueden consultarse visitando sus depósitos específicos, y muchos de los cuales se han deteriorado y necesitan apoyo tecnológico para mostrar su contenido o forma (recuperación de datos).

Actualmente el Archivo Histórico presenta una serie de inconvenientes dentro de todas sus áreas principalmente relacionados con: la redistribución de materiales, optimización y eficiencia de la clasificación de obras, deficiencias en el sistema de búsqueda y consulta en la hemeroteca, préstamo y cuidado de los materiales y la digitalización de fondos y documentos. De las diferentes áreas que en las que se divide el Archivo Histórico del Estado, la Hemeroteca es una de las que más afluencia tiene de investigadores e historiadores para la consulta del acervo documental. A pesar de los esfuerzos de las diferentes administraciones públicas y adecuación de espacios para llevar a cabo el proceso de digitalización del acervo, el catálogo actual de la Hemeroteca no se encuentra digitalizado, de forma paralela, el sistema de búsqueda se lleva a cabo a través de hojas impresas, y solo se limita a consultar los documentos de forma física.

Por lo tanto, el proceso actual de consulta y búsqueda es ineficiente, lo que limita la consulta de los usuarios ya que no puedan realizarse búsquedas de forma simultánea; al no tener su acervo digitalizado, es complejo generar una estrategia de comunicación efectiva, que permita distribuir el contenido de forma electrónica, lo que también restringe la consulta de forma remota.

La mayoría de los materiales que se conservan en este Archivo son sumamente delicados y en ocasiones su difusión es muy escasa o prácticamente nula, debido a lo valioso de los mismos y la dificultad que representa hacerlos públicos o accesibles a todo aquél que necesite consultarlos, principalmente por su fragilidad. Algunos de los materiales han sido parcialmente publicadas o fotocopiados y otros tantos han sido digitalizados e impresos a manera de reediciones, sin embargo es mucho el material de calidad que no está disponible o que se encuentra restringido a consulta. Por lo tanto, el acceso de los investigadores de los mismos, y con ello la posibilidad de más y mejores trabajos de investigación, depende de muchos factores: las distancias entre los centros académicos y el archivo, las adecuadas tareas de conservación de los documentos que la institución realice con sus limitaciones o posibilidades presupuestarias y los protocolos establecidos en función de ella, que permiten o restringen el contacto directo con estas.

Las razones de la implementación de este proyecto particular de digitalización o más exactamente de la conversión digital de documentos originales principalmente se ha planteado con los siguientes objetivos:

Incrementar el acceso: esta es razón principal y la más obvia, cuando se sabe que hay una alta demanda por parte de los usuarios y la biblioteca o el archivo desean mejorar el acceso a una determinada colección.

Mejorar los servicios para un grupo creciente de usuarios proporcionando un acceso de mayor calidad a los recursos de la institución en relación con la educación y la formación continua.

Reducir la manipulación y el uso de materiales originales frágiles o utilizados intensivamente y crear una "copia de seguridad" para el material deteriorado como libros o documentos quebradizos. Adicionalmente con esta reducción, se reduce también el riesgo de los usuarios de manipular algún material que pueda ser delicado o que por su misma naturaleza y tiempo de vida, pueda ocasionarle alguna afectación a su salud. (*Aunque

cabe resaltar que el Personal del Archivo es muy cuidadoso y estricto en el manejo de ciertos materiales).

Ofrecer a la institución oportunidades para el desarrollo de su infraestructura y para la formación técnica de su personal, así como integrar equipos interdisciplinarios de trabajo dónde profesiones como la fotografía y el diseño tengan cabida y mejoren los resultados.

Impulsar el desarrollo de recursos cooperativos, compartiendo intereses comunes con otras instituciones locales para crear colecciones virtuales e incrementar el acceso a nivel internacional.

Según el texto *Las Recomendaciones para proyectos de digitalización de documentos*(2015), creadas por el Archivo General de la Nación (AGN) de México, "...el fin de un proyecto como este es digitalizar una sola vez los documentos y utilizar el archivo obtenido para diversos propósitos; por ello se debe definir desde la planeación una digitalización estandarizada, clasificada y con óptima calidad, para garantizar que cada archivo se pueda utilizar para nuevos requerimientos, sin necesidad de volver a digitalizarlo".

Con esta clase de iniciativas se contribuye a preservar fuentes primarias de información; Se ponen a disposición las colecciones, sin necesidad de estar físicamente en un lugar determinado facilitando el acceso, difusión y consulta de los datos; es una técnica relativamente sencilla y que implica si un costo inicial, pero que comparado con sus ventajas, no resulta incosteable; es un método rápido, confiable y seguro, sin representar una intrusión violenta ni peligrosa en los documentos; garantiza la accesibilidad a la información, ya que en combinación con un sistema de consulta en línea o un repositorio, desde una computadora se puede acceder para consultar el material en cualquier parte; asegura la fidelidad de los documentos, a diferencia de las versiones digitales transcritas; proporcionan una alta calidad de imagen, a la vez que permiten la realización de correcciones digitales reduciendo la posible pérdida de información en documentos cuyo proceso de deterioro está muy avanzado o resulta crítico; asegura el almacenamiento del material en soporte digital de muy bajo costo que puede ir desde un disco compacto hasta grandes sistemas como la famosa "nube", lo que facilita su copiado, intercambio, almacenamiento y transporte; facilita la difusión de la información para su aprovechamiento en todos los niveles de usuarios, sean éstos estudiantes, investigadores, instituciones y público en general; admite la creación de copias en diversas calidades y con finalidades distintas; favorece la migración de los materiales a formatos y tecnologías que sean desarrollados en el futuro y por sobre toda las cosas permite recuperar y revalorar el patrimonio histórico-documental de los países.

Particularmente para el caso que nos ocupa, lo que se busca es:

1. Asegurar la protección y conservación del patrimonio histórico cultural garantizando el acceso de los ciudadanos al conocimiento del pasado local.
2. Iniciar la propuesta de generación de un Archivo Histórico Digital integrado por documentos históricos en formato digital para su consulta libre y gratuita a todo público de manera local y remota.
3. Colaborar con la Dirección Estatal de Archivos y Particularmente con el Archivo Histórico del Estado, en la preservación de los documen-

tos históricos y publicaciones originales, almacenados en la Hemeroteca, a partir de la digitalización de estos materiales.

4. Impulsar la producción, transferencia y divulgación científica del conocimiento sobre los temas y procesos históricos de la región y su apropiación por parte del público en general, a través de la promoción del archivo digital a conformarse con los materiales digitalizados.

5. Estandarizar el proceso de digitalización, salvaguardar el acervo documental de forma electrónica para mejorar el proceso de consulta y búsqueda, no limitar la consulta a un entorno físico,

6. Brindar alternativas para la difusión y re-edición parcial o total de obras o textos significativos para la preservación de la Historia queretana.

CONCLUSIONES

La intervención y trabajo en fondos y colecciones de documentos, sobre todo históricos, precisa de una visión de conjunto que va más allá de la tipología o naturaleza física y lógica de los mismos documentos.

Como se ha referido a lo largo de este planteamiento, el problema de la preservación, que probablemente es uno de los retos que mayor incertidumbre plantea en estos momentos y en el que se encuentran implicados tanto los responsables de las instituciones patrimoniales como la industria y los profesionales de distintas y variadas disciplinas, presenta muchos aspectos que definir, que parten de la premisa principal y obligatoria de trabajar con estándares y facilitar todo el proceso de conversión.

De esta forma se puede concluir que todo proyecto de digitalización de fondos históricos debe ser previamente planificado con una visión que vaya más allá del corto y medio plazo. Por ello, se busca que el principal aporte de esta propuesta mejore el funcionamiento del archivo Histórico del Estado de Querétaro, particularmente de los fondos que salvaguarda la Hemeroteca, para ofrecer un mejor tratamiento de los documentos; establecer estándares que faciliten la incorporación de procesos en otras instituciones dentro del Estado que cumplan con las misión de salvaguarda; igualmente y de manera puntual que sirva esta propuesta para recuperar la información y que sea difundida a un mayor número de usuarios y que se provea a todo el personal de una nueva visión en torno a la preservación y custodia de archivos, cambiando también la forma en que se llevan a cabo todos estos procesos de la mano de la tecnología, para además de lograr que esta instancia se adapte a los cambios del entorno.

Incorporar la tecnología digital abre una perspectiva totalmente nueva a proyectos y esfuerzos en esta línea. Las bibliotecas y archivos son proveedores de valiosa información primaria para la sociedad y cada día este tipo de instituciones son más conscientes de las ventajas de la tecnología digital, primero en relación con la catalogación y la gestión de los procesos, y más tarde para la difusión de sus colecciones a la comunidad a través de sistemas tan poderosos como la red.

Además de preservar y proporcionar acceso al material digital que se ha resguardado por tantos años, o aquél desarrollado o transformado en

digital, particularmente en lo que va de este siglo, hoy día todas estas instituciones tienen el compromiso de dar paso a la creación de copias digitales de sus de archivos y bibliotecas con el fin de no solo preservar y salvaguardar, sino de difundir y hacer pública la información, de la mano de las tecnologías digitales.

De tal suerte que todas las medidas y directrices que se lleven a cabo para emprender proyectos de digitalización de colecciones y fondos del dominio público y que sean parte del patrimonio histórico, en particular aquellas colecciones custodiadas en bibliotecas y archivos, contribuyan a integrar un cuerpo de conocimiento más completo, universal, valioso y accesible y tal como lo refiere la UNESCO, que es parte integral de la memoria del Mundo. Por lo que deben convertirse en una necesidad de los gobiernos, pero no solo con fines administrativos, sino que deben traducirse en verdaderos esfuerzos relativos a la responsabilidad y el compromiso de proteger y custodiar documentos y también ir ligados a la planificación y establecimiento de proyectos estandarizados, con alto cuidado en la selección, gestión, transferencia e integración de procesos implicados para este fin y que permitan recuperar el valor de cada uno de los documentos históricos que se digitalicen.

REFERENCIAS

- Abadal Falgueras, E. (2001). *Sistemas y servicios de información digital*. Gijón: Trea.
- Archivo General de la Nación (2015). *Recomendaciones para proyectos de digitalización de documentos*. México: Colección Guías e instructivos.
- “Bibliotecas del Vaticano y Oxford digitalizarán manuscritos y libros antiguos”, 16 de abril de 2012. Emol. Ciencia y Tecnología. Enlace: <http://www.emol.com/noticias/tecnologia/2012/04/16/535926/bibliotecas-del-vaticano-y-oxford-digitalizaran-manuscritos-y-libros-antiguos.html>. Consulta: 03 de enero de 2018.
- “La Biblioteca Apostólica Vaticana y Bodleian Libraries de la Universidad de Oxford digitalizan algunos textos antiguos”, 03 de diciembre de 2013. Iglesiaactualidad. Enlace: <http://iglesiaactualidad.wordpress.com/2013/12/03/la-biblioteca-apostolica-vaticana-bav-y-bodleian-libraries-de-la-universidad-de-oxford-digitalizan-algunos-textos-antiguos/>. Consulta: 04 de diciembre de 2017.
- Cerda Díaz, J. (2008) *Palabra y espacio, el documento en la migración digital*.
- Conway, P. (2010). Preservation in the age of Google: digitization, digital preservation and dilemmas. *Library Quarterly*, 80 (1), 61-79.
- Crespo, Carmen (1986). La reprografía en los Archivos. Boletín ANABAD. *Tomo 36* (1-2), pp. 45-62.
- Diez Carrera, C. (2010). *Recursos tecnológicos en la biblioteca digital*. Madrid: Universidad Carlos III.
- Digitization (2003). En Feather, J. & Sturges, P. (eds.), *International Encyclopedia of Information and Library Science* (p. 138). London: Routledge.
- El Registro de la Memoria del Mundo de la UNESCO, Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/memory-of-the-world/register/>

- González Cam, C. (2007). *La Importancia de la Digitalización de Archivos para la Facultad de Humanidades. Especialidad de Ciencias de la Información, Convención Nacional de Centros Binacionales*. Disponible en: http://eprints.rclis.org/10647/1/La_importancia_de_la_digitalizacion%20de_archivos_para_la_bi%20%80%A6.pdf
- Gorman, M. (2007). The wrong path and the right path: the role of libraries in access to and preservation of cultural heritage. *New Library World*, 108 (11-12), 479–489.
- Hedstrom, M. (1998). Digital preservation: a time bomb for digital libraries. *Computers and the Humanities*, 1 (3), 189–202.
- IFLA (2002). Requisitos técnicos e implementación. En *Directrices para proyectos de digitalización de colecciones y fondos de dominio público, en particular para aquellos custodiados en bibliotecas y archivos* (pp. 43–71). Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica.
- Joint, N. (2006). Digital library futures: collection development or collection preservation? *Library Review*, 55(5), 285–290.
- Kahlon, R. S., & Tse, M. C. (2009). The impact of digitalisation in higher education libraries. Paper presented at the *Proceedings of the 2009 International Conference on the Current Trends in Information Technology*, CTIT 2009, 184–189.
- Ladrón de Guevara, M. (2016). El Archivo Histórico del Estado y su contenido, recopilación realizada a partir del texto del Dr. Augusto Isla, La memoria de todos: el Archivo Histórico del Estado y sus retos, Disponible en: <http://eloficiodehistoriar.com.mx/2010/04/28/el-archivo-historico-del-estado-y-su-contenido/>
- Lara Pacheco, G; Castro Thompson, A.; López Guzmán, C.; Chávez Sánchez, G.; Ortiz Ancona, D. (2008). "Digitalización de colecciones. Texto e imagen. Volumen I". México: UNAM.
- Ross, S. (2012). Digital preservation, archival science and methodological foundations for digital libraries. *New Review of Information Networking*, 17(1), 43–68.
- Russell, K. (2002). Libraries and digital preservation: who is providing electronic access for tomorrow? En Thomas, C. F. (ed.), *Libraries, the Internet, and scholarship: tools and trends converging* (pp. 1–29). New York: M. Dekker.
- UNESCO. Memory of the World. Biblioteca nacional de Australia. Directrices para la preservación del patrimonio digital. 1 Cd., 2003.
- UNESCO. Directrices para proyectos de digitalización de colecciones y fondos de dominio público, en particular para aquellos custodiados en bibliotecas y archivos. 2002. Disponible en : <http://trave-sia.mcu.es/documentos/pautas_digitalizacion.pdf>
- Vives, J. (Coord.) et al. (2009). *Digitalización del patrimonio: archivos, bibliotecas y museos en la red*. Barcelona.
- Voutssás M., J. (2012). Preservación del patrimonio documental digital en el mundo y en México. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información*, 26(56), 71-113. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2012.56.33014>

- (2009). Factores culturales de la preservación. En *Preservación del patrimonio documental digital en México* (pp. 2–22). México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.
- Waugh, A., Wilkinson, R., Hills, B., & Dell'oro, J. (2000). Preserving digital information forever. Proceedings of the *ACM International Conference on Digital Libraries*, 175-184. 5th ACM Conference on Digital Libraries (DL'00); San Antonio, TX, USA.
- Witten, I.H., & Bainbridge, D. (2003). *How to build a digital library*. Amsterdam: Morgam Kaufmann.
- Yuan, X. (2010). Discussion on the cultural construction of digital libraries. *3rd International Conference on Advanced Computer Theory and Engineering*, Proceedings 5, art. no. 5579525, 433–436.

LÍMITES DE LA IMAGEN EN LOS VIDEOJUEGOS

El caso de *The Sims 4*

Lluís Anyó, Universitat Ramon Llull, España

Palabras clave: imagen; cuerpo; videojuegos; sociedad; teoría cultural; the sims

INTRODUCCIÓN: OBJETO Y MÉTODO

The Sims 4 (Electronics Arts, 2014) es la última versión del conocido videojuego de simulación social donde el jugador crea y controla una serie de personajes, los *sims*, a los que dota de imagen, medios de expresión y estilo de vida.

Presentaremos aquí las conclusiones de una investigación sobre la creación de un mundo de juego en *The Sims 4*, un juego de simulación social, donde cuerpos virtuales, relacionados de cerca con identidades físicas fuera del juego, conforman una sociedad paralela (Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010); (Martey, 2007); (Wirman, 2014). La investigación explora las condiciones de creación de esta sociedad, así como sus resultados culturales, en una perspectiva diegética, interna al mundo de juego. Se ha utilizado primero el método cualitativo de la autoetnografía (Boellstorff, Nardi, Pearce, & Taylor, 2012: 44-88) a partir de la propia creación de un mundo de juego y las experiencias del propio investigador en actitud autoreflexiva, en una aproximación preliminar. En una segunda fase de la investigación se han desarrollado entrevistas no estructuradas a jugadores (Anyó, 2016a).

La entrevistas se centraron en tres jugadoras de largo recorrido, con experiencia de juego en la serie de videojuegos de *The Sims* por más de 10 años, es decir, desde *The Sims 2* (Electronic Arts, 2004) y cuyas variables de tipo sociodemográfico se mantenían constantes, es decir, jugadoras mujeres, de 20 años, con estudios universitarios en curso y de familias de clase media. Una primera ronda de entrevistas, de alrededor de tres horas cada una, tuvo lugar en mayo de 2016 y una segunda ronda en octubre del mismo año. En la primera ronda de entrevistas el objetivo era relacionar las preferencias culturales en la vida cotidiana de las jugadoras, de acuerdo con las teoría cultural de la antropóloga Mary Douglas y otros (Douglas, 1988); (Douglas, 2005); (Douglas & Ney, 1998); (Thompson, Ellis, & Wildavsky, 1990); (Mamadouh, 1999) entre otros, con la creación de una simulación social determinada en el juego. Resultados de esta parte de la investigación se han presentado en otros sitios (Anyó, 2016b); (Anyó & Ribeiro, 2015).

La segunda ronda de entrevistas incluyó una observación experimental por cuanto se pidió a las jugadoras que crearan los *sims* de la forma en que más habitualmente solían hacerlo en sus partidas, durante la entrevista y mientras comentaban distintos aspectos y motivos de sus decisiones.

Para los propósitos de este artículo vamos a centrarnos en algunas de las conclusiones derivadas de las dos rondas de entrevistas y de dos de las jugadoras, que llamaremos María y Gala en este texto.

ESTANDARIZACIÓN Y NORMALIZACIÓN: LA INTERFAZ

Utilizaremos el marco analítico del modelo MDA, muy utilizado tanto para el diseño como para el análisis formal de videojuegos. En este modelo, el juego se divide en tres componentes, que corresponden a las siglas MDA en inglés: *Mechanics, Dynamics, Aesthetics framework* (Hunicke, Leblanc, & Zubek, 2004) y se refieren las mecánicas, consideradas los contenidos que estructuran el juego y permiten la interacción, a través de la interfaz, las dinámicas, que se refieren al comportamiento y estrategias del jugador en el juego, es decir, la relación del jugador con el juego siempre a través de la interfaz y el marco estético, el aspecto visual y sonoro, más sensorial y emotivo del juego, en relación directa con la experiencia vivida por el jugador otra vez a través de la interfaz.

Como vemos, la interfaz debe ocupar un lugar central en el análisis de todo videojuego. Una interfaz es un dispositivo que permite la comunicación entre sistemas que utilizan lenguajes o códigos distintos. Esta es la acepción que utiliza Jorge Luis Marzo: “Como interfaz, definimos aquí un sistema de comunicación protocolizado que sirve para traducir lenguajes y formatos disímiles o para conectar y regular modelos, dinámicas y escalas diferentes con el ánimo de generar rendimientos de trabajo compatibles”. (Marzo, 2015: 7). También Lev Manovich se refiere a este carácter de puente cuando, en el ámbito específico de la informática define la interfaz como el dispositivo que conecta la base de datos —el lenguaje propio del ordenador— y el espacio virtual —la representación de ese lenguaje en un comprensible para el humano—. Esa interfaz del ordenador, de otro lado heredera de la palabra impresa y del cine, habrá de convertirse en una suerte de modelo, la cultura digital, que Manovich denomina “interfaz cultural”: “En los años noventa, a medida que iba creciendo la popularidad de Internet, el ordenador digital cambió el papel que tenía de una tecnología en concreto [...] por el de filtro de toda la cultura, como una forma que mediatizaba todos los tipos de producción artística y cultural”. (Manovich, 2005: 112-113)

También para Marzo la interfaz tiene una genealogía, claramente rastreable en las tecnologías de la navegación, y, quizá más importante, comporta dos efectos más allá de su mera adscripción tecnológica: la estandarización y la predicción, sobre los que volveremos más adelante.

En el ámbito de los videojuegos, se considera también la interfaz uno de sus elementos fundamentales: la interfaz permite por su carácter de herramienta o interactivo, conectar la actividad de jugar —llevada a cabo por humanos—, con los algoritmos —el software informático del juego—, y los gráficos —su representación en pantalla—: “The interface, then, is really a junction point between input and output, hardware and software, and the player and the material game itself, and the portal through which player activity occurs.” (Wolf, 2003: 15)

La interfaz no puede ser entendida como un elemento transparente que hace posible, de forma neutral, la participación del jugador en un mundo de juego. Al contrario, la interfaz del videojuego, como otras, es una herramienta o conjunto de herramientas inscrita en un contexto social y cultural que la regula y con la que mantiene una relación compleja, facilitándole algunas de sus más poderosas metáforas. En *The Sims* creamos una sociedad simulada en parte antojo del jugador pero también en parte resultado de los procedimientos estandarizados y reguladores del propio juego, a través de su interfaz.

HIPÓTESIS: TEORÍA CULTURAL Y SIMULACIÓN SOCIAL

Este momento la investigación se centra en relacionar las preferencias culturales de los jugadores con el tipo de sociedad que éstos crean en el mundo de juego, utilizando para ello la teoría cultural de Mary Douglas, presentada ya en *Natural symbols* (1970) con el nombre de *grid group analysis* y que luego ha recibido distintos nombres y distintas formulaciones (Douglas, 2005), pero en general podemos describir así: Se trata al mismo tiempo de tipos sociales que permiten clasificar sociedades y de preferencias culturales de los miembros individuales de esas sociedades, por ejemplo aplicados como hace Douglas, al consumo (Douglas & Isherwood, 1996); (Douglas, 1998). La tipología es estrictamente social basada en dos variables:

1. Estructura o *grid*. Función o estructura de clasificación social. Amplitud y coherencia de la estructura de normas y valores, el sistema de clasificaciones en una dimensión social, es decir, manifestado en roles sociales. Un sistema público de clasificación viene dado a los actores sociales, un sistema privado puede ser elaborado por ellos, a partir de fragmentos, dando como resultado sistemas poco coherentes.
2. Incorporación o *group*. Relación o interacción social. Relación entre el grupo y el individuo, en su dimensión social. Se refiere a la integración del individuo en el grupo, al control pero no solo. Si es fuerte, el grupo presiona según el tipo y cantidad de interacciones. Si es débil, el individuo está liberado o abandonado, de las presiones del grupo.

Este esquema da lugar a cuatro tipos básicos y al mismo tiempo a cuatro preferencias culturales:

Tipo C de jerarquía conservadora propia de la economía tradicional:

Aquellos que viven en la cultura del ángulo superior derecho crean para sí mismos una estructura jerárquica conservadora. Los demás comparten un deseo común de que se los separe de los modales y los gustos tradicionales de la posición de C. Llámesele como se la llame, la cultura compleja, conservadora, del ángulo C realiza eventos elaboradamente jerarquizados a fin de solemnizar relaciones sociales jerarquizadas, todo ello sustentado por un serie jerarquizada de objetos. Sus objetos han de demostrar la escala completa que va de lo burdo a lo refinado, insertos en ubicaciones espaciales y temporales graduadas que solemnizan la gama entre lo común y lo refinado. Una vez que se los ha utilizado, tales objetos se limpian y se

quitan del lugar de exhibición, se guardan en estanterías jerarquizadas, dentro de armarios jerarquizados hasta que llegue nuevamente el momento de sacarlos (Douglas, 1998: 82).

Tipo A de agresiva e individualista, propia de la economía capitalista:

En contra de todo esto, una de las culturas activamente opositoras tendrá por líderes a personajes equivalentes a los príncipes mercaderes y hasta a los bandoleros o barones bandidos: desde el punto de vista de C, éstos son contendientes advenedizos en procurar un poder carente de legitimidad. Esa cultura, que llamaremos A (adquisitiva, agresiva, orientada a la acción, arribista), hace un uso por completo diferente de los objetos. por una parte, la posible ausencia de linaje implica que sus posesiones no fueron adquiridas a lo largo de generaciones de correcta herencia. Los objetos están destinados a ser ofrecidos y recibidos, a proclamar lealtad. No se asocian con el calendario o con el ciclo de las estaciones, puesto que los gestos de adhesión pueden requerirse en cualquier momento. Los objetos así adquiridos no pueden insertarse en series ordenadas. Los objetos preciados tendrán que mostrar su valor aisladamente, sin la referencia que podría proporcionarles el resto de una serie, por ello han de ser impresionantemente sólidos, voluminosos y duraderos. Que se los considere vulgares es algo que nunca molestará a sus dueños (Douglas, 1998: 83).

Tipo D de igualitaria o disidencia:

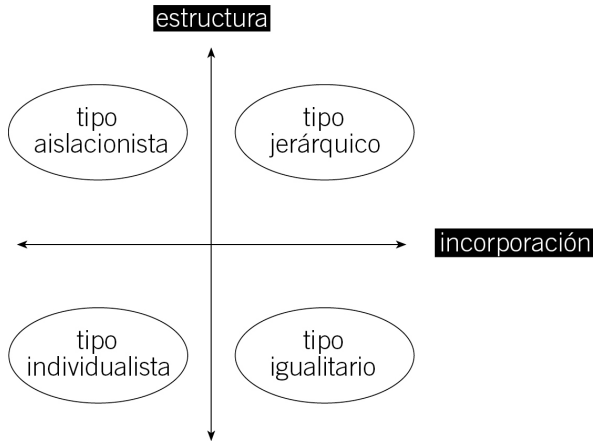
Igualmente opuesta a la cultura adquisitiva A y a la cultura compleja C es la cultura de la disidencia que ocupa el ángulo D. Quienes se sitúan en ella rechazan tanto las desigualdades de la jerarquía compleja, su grandeza y su extravagancia como la exhibición vulgar del poder personal propia del extremo opuesto. La idea que tiene el disidente de una buena vasija se alcanza en el nivel inferior de la escala que va de lo burdo a lo refinado: terminación nada elaborada, diseño simple, ausencia de ornamentos. Su preferencia por el extremo inferior de la escala es un protesta contra el poder (Douglas, 1998: 83).

Tipo B de los aislados:

En el ángulo B se sitúan los personajes aislados a quienes, por las razones que sean, la autoridad y el poder pasan por alto. Están fuera de juego. Funcionarios fracasados, exiliados políticos, artistas, marginales, son sólo algunos de los que pueden ubicarse en ese retiro. Incluso pueden ser ricos. Lo sean o no, normalmente no se muestran ostentosos, sus posesiones no están destinadas a la exhibición. El gusto por la tranquilidad y el aislamiento, aunque fortuito y heterogéneo, no se desarrolla en procurar favores ni pretender establecer normas, atraer seguidores o señalar grandes ocasiones. El concepto de estilo correcto no es una cuestión que les importe. Ellos no

andan diciendo por ahí que 'ni muertos' se dejarían ver con algo de mal gusto ni se ofenden porque se les haga un obsequio de estilo inadecuado. Para un coleccionista sería difícil identificar un objeto correspondiente a un gusto tan ecléctico (Douglas, 1998: 83).

Figura 1. Preferencias culturales



Fuente: adaptado de (Douglas, 2005).

La hipótesis planteada en este momento de la investigación relaciona los tipos sociales anteriores, entendidos en su vertiente aplicada a los miembros individuales de una sociedad y no a la sociedad en su conjunto, es decir, como preferencia cultural, con el estilo de juego creado por el propio jugador y llevado a cabo en *The Sims*, un videojuego que, en tanto que simulador social, debería permitir al jugador la expresión personal de su propia preferencia.

Para determinar esta correlación es necesario, en primer lugar, establecer la preferencia cultural del jugador. Esto se hace por medio de distintas preguntas, abiertas, en relación a la opinión personal sobre la propia felicidad y las condiciones para la prosperidad personal, y una buena vida considerada satisfactoria. En segundo lugar, se pregunta al jugador por los detalles de su estilo de juego, en una entrevista no estructurada y cuya finalidad es obtener una descripción pormenorizada del modo en que el jugador lleva a cabo sus partidas.

ETNOGRAFÍA EN THE SIMS

De las entrevistas realizadas hasta ahora se confirma la hipótesis de investigación, de forma muy determinante para dos de las entrevistadas, María y Gala, en cuyo caso se corresponde de forma directa su preferencia cultural con el tipo de sociedad simulada que tienden a crear en el juego. Aunque,

como hemos dicho, se han presenta distintos resultados en otras publicaciones, veremos aquí el caso concreto referido al momento de creación de personajes, en el inicio del juego.

Situamos a María (comunicación personal, 20 de mayo de 2016) en el cuadrante de la igualdad en su preferencia cultural, de acuerdo con la importancia que da a la ayuda mutua, la colaboración y no destacar unos por encima de los otros, y, en correspondencia con esto, su estilo de juego es siempre familiar, donde prima las relaciones de convivencia, amistad y amor, y con un juego orientado no al progreso de un *sim* individual sino al ciclo de vida de la unidad doméstica en su conjunto, con familias numerosas de cuatro a siete miembros y con el cuidado puesto en las interacciones entre ellos, sin que el objetivo de mejorar la “habilidad” sea relevante, mientras que la elección de las “aspiraciones”, los rasgos “emocionales”, las “aficiones”, el “estilo de vida”, los rasgos “sociales” o la “carrera profesional”, todos ellos elementos que pueden configurarse para cada *sim* en el momento de su creación, al mismo tiempo que su aspecto físico, y que conforman una suerte de personalidad del *sim*, se orientan a la interacción familiar, la cooperación, etc.

En cambio, situamos a Gala (comunicación personal, 19 de mayo de 2016) en el cuadrante del individualismo, por cuando se adscribe al esfuerzo personal y el derecho a beneficiarse uno mismo de sus capacidades y esfuerzo, y, en relación con esta preferencia cultural, su estilo de juego es competitivo y individualista, prima la búsqueda del progreso del *sim* por encima de cualquier otra cosa. Conseguir las mejores “habilidades” y un conjunto de elementos de personalidad del *sim* acorde con sus “aspiraciones”, siempre un objetivo vital de triunfo individual y mejora personal.

En este sentido, observamos que los avatares creados por las dos jugadoras buscan corresponder con sus preferencias culturales (comunicación personal, 25 de octubre de 2016), de modo que mientras María crea un paraje compatible, que pueda formar una familia, con características personales acordes al igualitarismo y no a la competición, Gala crea un solo avatar, preparado para la competición individual.

María crea sobretodo mujeres, con la idea de formar una familia a partir de una mujer inicial, creando después una segunda mujer, o un hombre, que puedan ser su pareja. Emplea mucho tiempo en la creación de los personajes, alrededor de una hora o más por cada *sim*, cuidando todos los aspectos, tanto físicos como de personalidad, incluido el nombre. Declara que “me encantaría trabajar haciendo *sims*” y “me gusta que me gusten”. En las imágenes pueden verse dos *sims* creados por María, “Anne Jobs” y “Jake Jobs”. Este último ha sido creado ya como “compañero de casa” de Anne. En cuanto a los “rasgos de personalidad” los configura para que sean compatibles entre sí: Anne Jobs es “chef maestra”, “experta en sabores”, “creativa”, “buena” y “romántica”; Jake Jobs es “genio musical”, “reflexivo”, “creativo”, “extrovertido” y romántico”.

Figura 2. “Anne Jobs” creada por María



Fuente: Creada durante la comunicación personal el 25 de octubre de 2016.

Figura 3. “Jake Jobs” creado por María



Fuente: Creada durante la comunicación personal el 25 de octubre de 2016.

Con respecto a Gala, ella misma declara que “yo hago don perfecto”, buscando crear un solo *sim*, normalmente hombre, con características que socialmente podríamos considerar las del individualista ambicioso, con un aspecto físico atlético, por ejemplo dice tomar como base un *sim* de raza negra para luego modificarlo. En esta ocasión, Gala crea “Daniel González”, cuyos rasgos son: “barón de una mansión”, “entendido en negocios”, “bueno”, “alegre”, “seguro de sí”.

Figura 4. “Daniel González” creado por Gala



Fuente: Creada durante la comunicación personal el 25 de octubre de 2016.

CONCLUSIONES: PREFERENCIA CULTURAL E INTERFAZ

Si bien podemos observar, de acuerdo con la hipótesis planteada, una cierta correlación entre la preferencia cultural manifestada por las dos jugadoras analizadas aquí, María y Gala, y la creación de personajes en la primera fase de juego, también es cierto, como puede observarse asimismo en las imágenes, que los *sims* creados por las jugadoras, aunque descritos por ellas de forma muy distinta, tiene un alto grado de semejanza. Cualquier persona más o menos familiarizada con la estética de *The Sims* reconocerá sin duda en estas imágenes el juego de simulación social y a tres *sims* perfectamente intercambiables.

Podemos por tanto decir que una declarada diferencia respecto de las respectivas dinámicas de juego, volviendo al modelo MDA, tiende a quedar neutralizada por un marco estético y por unas mecánicas de creación de personajes, tanto en lo físico como en los rasgos de personalidad, que los estandarizan y normalizan, muy de acuerdo con la definición de interfaz antes planteada.

En este sentido, la preferencia cultural entra en tensión con la estandarización propia de la interfaz, tensión que merece futuras investigaciones por cuando creemos se encuentra en el centro del carácter cultural de la serie de videojuegos de *The Sims*.

REFERENCIAS

- Anyó, L. (2016a). Etnografía de los videojuegos: hacia una nueva antropología de la comunicación. *Retos docentes universitarios como desafío curricular*. Madrid: McGraw-Hill.
- (2016b). Interfaz y cuerpo en los videojuegos: política del cuerpo en *The Sims 4*. *Interface Politics* (pp. 359-375). Barcelona: Publicaciones Gredits.

- Anyó, L. & Ribeiro, I.-M. (2015). Cuerpos descorporizados en los videojuegos: teoría de la pureza en The Sims 4. In K. Zilles, J. Cuenca & J. Rom (Eds.), *Negotiating (In)Visibility: Managing Attention in the Digital Sphere* (pp. 267-274). Barcelona: Facultat de Comunicació Blanquerna.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Douglas, M. (1988). *Símbolos naturales. Exploraciones en cosmología* (C. Criado, trad.). Madrid: Alianza editorial.
- (1998). *Estilos de pensar. Ensayos críticos sobre el buen gusto*. Barcelona: Gedisa.
- (2005). Grid and group, new developments. *Workshop on complexity and Cultural Theory in honour of Michel Thompson*. Retrieved from <http://www.psych.lse.ac.uk/complexity/Workshops/MaryDouglas.PDF>
- Douglas, M. & Isherwood, B. (1996). *The World of goods: Towards an anthropology of consumption*. London: Routledge.
- Douglas, M. & Ney, S. (1998). *Missing persons: A critique of personhood in the social sciences*. Berkeley: University of California Press.
- Hunicke, R., Leblanc, M. & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Paper presented at the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI.
- Jansz, J., Avis, C. & Vosmeer, M. (2010). Playing The Sims 2: an exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. *New Media and Society*, 12 (2), 235-251.
- Mamadouh, V. (1999). Grid-group cultural theory: An introduction. *GeoJournal* (47), 395-409.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Martey, R. M. (2007). The digital dollhouse. Context and social norms in The Sims Online. *Games and Culture*, 2 (4), 314-334.
- Marzo, J. (2015). La genealogía "líquida" de la interfaz. *Artnodes* (16), 5-16.
- Thompson, M., Ellis, R. & Wildavsky, A. (1990). *Cultural Theory*. Boulder CO: Westview.
- Wirman, H. (2014). Playing by doing and players' localization of The Sims 2. *Television and New Media*, 15 (1), 58-67.
- Wolf, M. J. P. (2003). Introduction. *The video game theory reader*. New York: Routledge.

EL ARTE DIGITAL: VIDEOJUEGOS DE ARTE Y VIDEOJUEGOS ARTISTICOS

Del clasicismo al vanguardismo interactivo

José Enrique Ocaña Romero, Universidad de Málaga, España

Palabras clave: videojuegos; arte digital; vanguardias; videojuegos triple A; videojuegos indies

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO

A lo largo de la Historia, el arte siempre ha estado en simbiosis con todas las obras del ser humano ya sean estas de carácter religioso, político, económico o simplemente lúdico. Este concepto tan antiguo y profundo del significado del arte en nuestra cultura siempre ha sido objetivo de análisis y estudio por parte de la comunidad científica. En España contamos con innumerables estudios multidisciplinares que abarcan las diversas manifestaciones del arte en todos los formatos posibles pero se ha detectado que en el campo de los videojuegos aún hay mucha tela que cortar y esto es así debido a las numerosas posibilidades de estudio que ofrece esta área.

La mayoría de estudios realizados en territorio español versan sobre las capacidades educativas de los videojuegos o profundizan en estos desde el prisma de la psicología o la sociología pero a día de hoy no se dispone aún de un estudio escrito en español que teorice sobre el videojuego desde el punto de vista de la evolución del uso del arte en el propio medio. Por tanto, con este trabajo se viene a llenar un vacío que otros investigadores angloparlantes han llenado con algunas aportaciones, importantes pero distintas, desde las cuales el presente estudio parte.

El libro *Videogames and Art*, un compendio de ensayos, conferencias y entrevistas publicado por Clarke y Mitchell en 2007, propone interesantes y variados puntos de vista sobre el videojuego como modo de expresión artística. A pesar de ello, el contenido de las teorías recogidas en esta publicación siguen los pasos del arte que surge inspirado por el mundo del videojuego y no del arte y de las técnicas creativas que se llevan a cabo para la creación propia de un videojuego. Con esto se pretende poner distancias entre el concepto “arte y videojuegos” y “el arte de los videojuegos”.

Poco a poco las teorías sobre el arte del videojuego van ganando terreno ayudando así a dejar atrás el eterno debate sobre la pertenencia del videojuego a los medios de expresión artística equiparándolo a otros como el cine o la fotografía.

Primero, el autor realiza un breve repaso histórico para desvelar los inicios del uso del arte en los videojuegos así como su evolución tomando como referencia la saga *Final Fantasy*. En segundo lugar, se analizan los códigos compartidos del videojuego con otras artes como el cine y la pintura. Para terminar, se estudian las características de las creaciones llamadas

AAA y las producciones indies realizando a su vez un paralelismo con el arte clásico y las vanguardias históricas analizando algunos casos concretos.

LA INVESTIGACION

Objetivos e hipótesis

El uso del arte en los videojuegos se ha convertido actualmente en una práctica fundamental que va más allá de una simple herramienta para ayudar a la creación de una historia o de un método de trabajo bien organizado: el arte es la herramienta a través de la cual los creativos y diseñadores de videojuegos consiguen impactar en los jugadores.

El presente estudio traza un puente entre las manifestaciones artísticas existentes tomando como objeto central del análisis a uno de los medios de expresión artística más recientes en nuestras sociedades hodiernas: el videojuego.

El objetivo principal es revelar, identificar y categorizar el trabajo artístico que se esconde detrás de estas producciones interactivas y trazar, a su vez, un paralelismo a nivel técnico entre el arte clásico y los videojuegos AAA y las vanguardias y las producciones indies. Para ello, se parte de un breve estudio en el que, a través de varios casos, se expone la evolución del uso del arte en los videojuegos y se presenta a dicho medio como el nuevo lienzo donde los artistas actuales plasman sus inquietudes.

En esta investigación se realiza un breve estudio a través de la historia del arte y de los videojuegos tomando como referencia los dos modelos de producción actuales más representativos en el mundo del ocio interactivo:

- Los videojuegos AAA (superproducciones) que se basan en la búsqueda del hiperrealismo y de la representación figurativa. Y, por otro lado,
- Las producciones indies, creadas por equipos de trabajo muy pequeños y con poco presupuesto que no actúan bajo las limitaciones de las grandes compañías y, por tanto, desarrollan sus ideas artísticas con total libertad.

Tomando en cuenta el desarrollo de todo lo anterior, la hipótesis central a demostrar es que el videojuego, como nuevo medio de expresión artística, repite el paradigma evolutivo que se dio entre el arte clásico y las vanguardias históricas, todo ello ejemplificado a través de los videojuegos AAA y las producciones indies.

METODOLOGÍA

La metodología llevada a cabo en esta investigación es cualitativa, basada en un análisis directo de una selección de videojuegos AAA e indies que se mencionan en el desarrollo de la investigación a modo de ejemplos. Se ha tenido en cuenta la relevancia artística de dichos títulos y se ha llevado a cabo el testeo directo de los títulos mencionados en el desarrollo del estudio.

ARTE DIGITAL: PROCESO DE ACEPTACIÓN

Los videojuegos forman parte de la Industria del entretenimiento y, por tanto, de la cultura pop. Aún así, se observa una doble problemática inicial en los estudios sobre este campo: la juventud del medio y, por ende, la juventud de los estudios existentes sobre el medio, aunque no por ello poco maduros.

Debido a la dificultad de sentar unas bases en un campo de estudio tan vivo y mutable se ha optado por realizar un breve repaso histórico para analizar el uso del arte y los procesos creativos en la creación de videojuegos para comprender mejor así el estado actual de la cuestión.

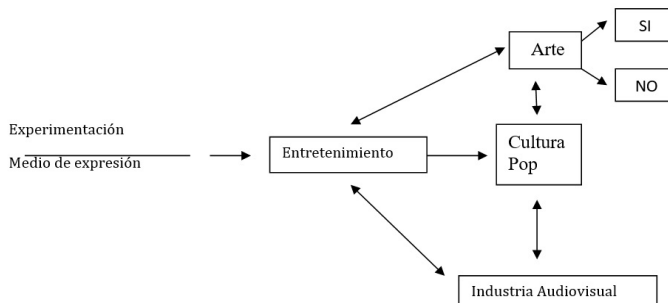
Martin (2007), teórico y coleccionista original de Colorado, alude al proceso de aceptación por el que un nuevo medio artístico tiene que discurrir antes de ser catalogado como tal (traducido del inglés): “cada vez que una nueva tecnología proporciona un medio fresco en el mundo del arte se encuentra con faltas de respeto, indiferencia o indignación y debe pasar por un proceso de aceptación por el mundo del arte [...] Los videojuegos, al igual que sus predecesores, la fotografía, el video arte y el cine, lucharán a través de este proceso” (p.201).

Este último medio de expresión, de hecho, es el más cercano a los videojuegos si se obvia el añadido de la interactividad. Según Martin (2007) “the majority of the public views movies and art form, but not all movies are regarded as art” (p.204).

En el proceso creativo de un videojuego asistimos a la conjunción de dibujos, pintura, arquitectura y escultura digital, musicalización, trabajos literarios de guionización... un trabajo artístico que sirve para dar forma y vida al mundo digital con el que el jugador interactúa, pero este proceso no siempre fue así.

De forma más inconsciente que consciente, el diseño artístico y creativo siempre ha estado ligado al proceso de desarrollo de cualquier videojuego independientemente de la temática o el fondo del mismo. Personajes como Mario, Sonic o el más reciente Solid Snake de la saga *Metal Gear* (1987-2015) han calado profundo en el imaginario colectivo de varias generaciones de jugadores y no jugadores gracias, en gran parte, al diseño que presentan: sus formas, colores, animaciones y pistas sonoras.

Figura 1. Proceso de aceptación de los medios de expresión



Fuente: elaboración propia del autor.

Desde los primeros videojuegos como *Tennis for Two* (1958), predecesor de *Pong*, pasando por el primer diseño del fontanero Mario en 1965 y su primera aparición en *Donkey Kong* (1985), los equipos de trabajo se reducían a muy pocas personas siendo, por norma general, el programador principal del juego quien se encargaba de las animaciones, el diseño de personajes e incluso la musicalización, en una suerte de Leonardo Da Vinci del arte digital.

Hoy en día, la creación de un videojuego se plantea siempre desde la base de un equipo de trabajo multidisciplinar, copiando en gran parte el sistema de producción cinematográfico. A través de estos grupos multidisciplinarios (más pequeños o numerosos dependiendo del nivel de la producción) se dota de vida al videojuego en todas sus perspectivas siendo una de las más importantes el desarrollo artístico del mismo. Por otra parte, esta faceta multidisciplinar de los videojuegos y la inclusión de varias artes dentro de los desarrollos siempre ha ido de la mano de los avances tecnológicos de las plataformas donde se reproducen los videojuegos más comúnmente llamadas “consolas”, las cuales beben directamente de los avances del campo de la informática.

Desde el punto de vista artístico se observa que, gracias a dichos avances, el videojuego ha ganado mayor profundidad como medio de expresión en comparación directa con el cine. El gran factor que marca la diferencia no es otro que la interactividad entre el jugador/usuario y el juego electrónico. Dicho factor fue suficiente en las primeras décadas de la historia de los videojuegos pero como Villalobos (2015) afirma “una vez superada la sorpresa de su novedoso elemento interactivo, se vieron inmediatamente en la necesidad de arroparse con argumentos” (p.89). Con el paso de los años, el videojuego ha ido ganando profundidad como herramienta vehicular del arte.

La saga Final Fantasy

Hironobu Sakaguchi, co-fundador de *SquareSoft* (1983), quiso jugarse todo a una carta después de llegar con sus socios hasta el límite de la quiebra. El juego en formato cartucho, el cual vio la luz para la consola NES de Nintendo, se llamó *Final Fantasy* (1987) debido a que Sakaguchi pensó que dicho videojuego iba a ser su “fantasía final”, y cuan equivocado estaba puesto que la última entrega numerada que ha salido al mercado es *Final Fantasy XV* (2016).

Esta franquicia de videojuegos es el ejemplo perfecto para analizar de forma pormenorizada la evolución del uso del arte en los videojuegos ya que abarca todos esos años de avances tecnológicos y sus juegos han visto la luz prácticamente en todas las plataformas. Aparte de este factor tecnológico tan importante que permite una suerte de análisis evolutivo dentro de la misma muestra, *Final Fantasy* se convierte desde su salida al mercado, y en sus futuras entregas, en un referente principal en lo que a videojuegos artísticos se refiere.

Los tres creadores que se encargaron de cimentar el sello de la saga son:

- Hironobu Sakaguchi (1962, Japón): co-fundador de *SquareSoft* y creador de la saga. Sakaguchi aporta a *Final Fantasy* su historia y argumento principal pero dotando de una profundidad literaria nunca

vistas en un videojuego a sus personajes y sus mundos. Se considera al principal creador y cerebro artístico de las primeras entregas hasta que sale de la empresa en 2001 para crear, con apoyo financiero de *Microsoft*, el estudio *Mistwalker*. A partir de ese año se desvincularía totalmente de su gran obra.

- Nobuo Uematsu (1959, Japón): compositor principal de la mayoría de piezas musicales que ambientan los mundos presentados en la saga. Su trabajo musical en los videojuegos ha sido reconocido como uno de los mejores por los jugadores de todo el mundo. En 2004 se desvincula de la saga.
- Yoshitaka Amano (1952, Japón): ilustrador que ganó su fama debido, en gran parte, a los diseños de personajes que realizó para las entregas de *Final Fantasy* uno a seis (1987-1994). A partir de aquí realiza más bien el rol de artista conceptual creando arte sobre los personajes. Sus diseños se caracterizan por tener líneas muy finas y personajes pálidos y de movimientos muy fluidos.

Tanto la música como los diseños e ilustraciones se vieron muy limitados por la tecnología que existía durante el nacimiento de la saga. Las primeras entregas presentaban su banda sonora en sonidos MIDI y aún así encerraban una gran complejidad hasta tal punto de representar e identificar al producto al que acompañaban.

Los diseños de Amano, así como todo el arte conceptual que se creó en los primeros años de desarrollo de videojuegos más complejos, servían como fuente de inspiración a los programadores, quienes hacían todo lo posible por trasladar ese arte a través de los píxeles con los que animaban y creaban al mundo y a los personajes del juego.

Desde *Final Fantasy I* hasta *Final Fantasy VI*, todo lo que se mostraba en pantalla estaba recreado con gráficos de píxeles. El realismo en los gráficos eran nulos, los personajes eran representados como monigotes cabezones y era imposible obtener una perspectiva realista o unos diseños con colores realistas y sombreados.

A partir de *Final Fantasy VII* (1997), el cual vio la luz en la primera consola de Sony, los escenarios se mostraban como pinturas y cuadros pre-renderizados sobre los que se movían los personajes, ahora sí, diseñados completamente con tecnología poligonal 3D. En las últimas entregas como *Final Fantasy XIII* (2009) o *Final Fantasy XV* (2016), tanto los diseños de personajes como el de los escenarios se acercan mucho a lo que el jugador ve en la pantalla como el resultado final. Entornos completamente en 3D, utilización de una iluminación realista y una libertad nunca antes vista para explorar un mapeado gigantesco son algunas de las características de la influencia de la evolución de los equipos en la utilización del arte digital implementado en los videojuegos.

Diseños de mundos y ciudades ricos en detalles, personajes profundos, una banda sonora que acompaña perfectamente y un uso realista de la iluminación son algunas de las herramientas artísticas que se implementan en el desarrollo de un videojuego y que permiten que el jugador tenga una experiencia más inmersiva.

LOS CÓDIGOS DEL VIDEOJUEGO: APROPIACIÓN DE OTROS LENGUAJES NARRATIVOS Y VISUALES

El videojuego ha derivado por tanto en un medio capaz de contar historias de una forma similar al cine. A pesar de ello, es un medio de expresión más joven y complejo pero no por ello menos maduro.

Se observa que en el mundo del arte se autoplagian los códigos y el lenguaje de unos medios a otros. Este fenómeno viene pasando entre medios similares como la fotografía y el cine pero también es una realidad que se puede observar entre herramientas tan distintas entre sí como pueden ser el comic o los videojuegos. A pesar de esto, son numerosos los casos en los que se añaden elementos novedosos y diferenciadores. En el caso del videojuego, ese gran elemento fue la interactividad como ya se mencionaba en el apartado tercero de esta investigación a través de las afirmaciones de Villalobos.

Es indiscutible que el videojuego ha heredado en gran medida las formas artísticas del cine, su lenguaje y su manufactura. Al igual que en el cine, en los videojuegos se crea un arte conceptual previo a la fase de desarrollo o producción que tiene como objetivo diseñar los escenarios, los personajes y sus ropas y armas y, en definitiva, crear ese universo donde arropar la historia que se nos quiere contar.

El fundador de IGDA (Internacional Game Developers Association) Adams (2007) realizó algunas declaraciones de peso en una de sus conferencias celebrada en San José, California, según las cuales afirmó que “para que los videojuegos sean reconocidos como obras de arte deben parecerse a otras obras de arte y que los desarrolladores comiencen a actuar y a tratar su trabajo como una forma de arte para que el público lo perciba como tal” (p.263). Este camino es parte del “proceso de aceptación” de Martin al que se alude en apartados anteriores.

Uno de los ejemplos más notables de apropiacionismo en el campo de los videojuegos lo encontramos en *Heavy Rain* (2010), un videojuego del estudio Quantic Dream que bebe profunda y directamente de la técnica cinematográfica y de su lenguaje audiovisual tanto en el plano técnico como narrativo. Si se juega a *Heavy Rain* se tiene la sensación de estar jugando a una película, es decir, es lo más parecido que existe a un film interactivo. Los planos ejecutan a la perfección los pasos del guión cinematográfico así como en su planteamiento narrativo. Como anécdota, se puede observar como al principio del juego aparece un plano general de una calle, la cámara baja hasta el suelo y al paso de las ruedas de un coche el agua salpica la pantalla del televisor simulando ser la lente de una cámara mojada por las gotas de lluvia.

Es inevitable que el videojuego se impregne de los estilos artísticos y sus estéticas, de las formas del arte clásico e incluso, como se demuestra más adelante, de las vanguardias.

EL ARTE DE LOS AAA Y LOS INDIES: DOS VISIONES

Martin (2007) afirmó que “el cine es arte pero que eso no implica que todas las películas sean obras de arte” (p.204). En el mundo de los videojuegos ocurre algo similar. A día de hoy la Industria del videojuego se divide principalmente en dos tipos de producciones bien diferenciadas: las producciones AAA comparables a las superproducciones de Hollywood y las producciones independientes, de bajo presupuesto, denominadas indies.

Tabla 1. Características de los videojuegos AAA y los indies

Producciones AAA	Producciones indies
Grandes estudios	Estudios pequeños
Equipos de trabajo grandes (+30 personas)	Equipos reducidos (2-10 personas)
Presupuesto millonario	Campañas de autofinanciación
Distribución física	Distribución digital
Tendencias de la industria	No sigue tendencias
Búsqueda del hiperrealismo (academicismo)	Gráficos en segundo plano (ruptura)
Poca libertad creativa	Plena libertad creativa

Fuente: elaboración propia del autor.

Los videojuegos AAA tienen como prioridad satisfacer al mayor público posible ayudado de tácticas comerciales y de publicidad. Dicho esto, no significa que los videojuegos AAA estén vacíos de arte o repitan sus patrones una entrega tras otra. Existe el arte en los videojuegos superventas así como la innovación.

Este es el caso de la franquicia *Assassin's Creed* (2007-2017), saga que ambienta cada una de sus entregas en una época histórica diferente desde el Renacimiento italiano hasta la Revolución francesa pasando por el antiguo Egipto. A pesar del deterioro que han sufrido sus entregas debido a la falta de innovación y a que la compañía Ubisoft saca a la venta una entrega de forma anual (excepto con *Assassin's Creed Origins*, que le dieron un respiro de dos años a la franquicia), es incontestable que, dicha saga, ha supuesto un punto de inflexión en lo que a ambientar videojuegos se refiere. Su segunda entrega, *Assassin's Creed II* (2009), es considerada como una de las mejores debido a su lograda ambientación renacentista y al uso que se hace del arte tanto dentro como fuera de la narrativa del juego.

La ya mencionada saga *Final Fantasy*, los videojuegos de temática zombi como los *Resident Evil* (1996-2017), la sofisticación gótica que supone *Bloodborne* (2015) o el más reciente *Zelda Breath of the Wild* (2017) suponen ejemplos brillantes de videojuegos en los que el arte tiene un rol fundamental a pesar de ser producciones AAA.

Como contrapunto a este tipo de producciones, existe la serie anual de videojuegos *Fifa* (1993-actualidad) o la saga *Call of Duty* (2003-actualidad)

que aprovechan el magnífico nivel de ventas que obtienen cada año y que aportan más bien poco a la faceta artística de la industria del videojuego.

Los videojuegos indies surgen en la década de los 90 pero no es hasta bien entrada la primera década del siglo XXI cuando adquieren fama debida, en gran parte, al éxito de uno de los primeros lanzamientos: *Braid* (2008) a través de la plataforma digital de Xbox Live Arcade. Por otro lado, el término *indie* proviene del campo de la música y se utiliza para denominar a las producciones independientes creadas por un grupo de trabajo pequeño que no siguen tendencias y que tienen un presupuesto muy limitado.

Actualmente se observa un renacer de los videojuegos clásicos y su jugabilidad a través de los estudios de producciones indies debido a que la mayoría de los creadores han crecido jugando a estos videojuegos clásicos y se inspiran tanto en su arte como en su jugabilidad, eso sí, sin dejar de lado las posibilidades que ofrecen los equipos actuales. Las producciones indies reivindican el papel del programador-artista debido a que esta pequeña parte de la industria no se encuentra presionada por los órdenes de las grandes distribuidoras de videojuegos.

Como regla general, los videojuegos indies se financian a través de campañas de kickstarter u otros métodos de autofinanciación y raras veces consiguen distribuir copias físicas del juego siendo el mercado digital su principal escaparate. Este campo es caldo de cultivo para los creativos que experimentan con el arte en los videojuegos con una mayor libertad y creando o reinventando mecánicas de juego.

VIDEOJUEGOS DE ARTE Y VIDEOJUEGOS ARTÍSTICOS

Se llega en este apartado al tema de estudio central y al objetivo del mismo: revelar, identificar y categorizar el trabajo artístico que se esconde detrás de estas producciones interactivas y trazar, a su vez, un paralelismo a nivel técnico entre el arte clásico y los videojuegos AAA y las vanguardias y las producciones Indies. Para llegar a este objetivo se realizan breves casos de estudio y se nombran una serie de videojuegos que se proponen como verdaderos referentes de las categorías que se exponen a continuación.

Bajo los conceptos “videojuegos de arte” y “videojuegos artísticos” se pretende crear una categorización simple dentro del mundo del arte en los videojuegos para sentar todos los conocimientos y características desarrollados en esta investigación y llegar así al objetivo principal de este estudio.

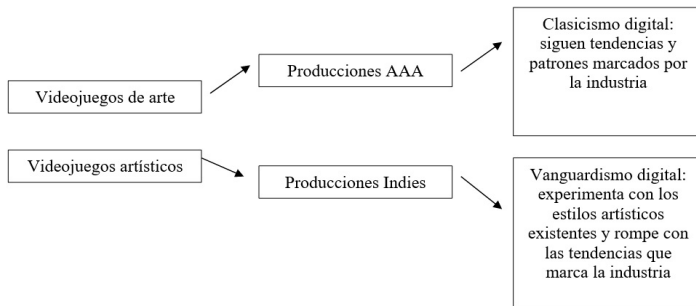
A través de los conceptos anteriores se pretende desarrollar y demostrar un fuerte paralelismo entre los videojuegos AAA y el arte clásico y entre los videojuegos indies y las vanguardias artísticas. Dicho paralelismo se asienta sobre la Historia del arte en sí misma pero sobretodo en la evolución de las técnicas y el desarrollo de los diferentes estilos artísticos como se expone a continuación.

Como se ha mencionado anteriormente, este estudio parte de que el arte tiene un uso irregular en el arte digital dependiendo del tipo de videojuego que se analice y/o dependiendo del punto de vista que se pretenda cubrir en la investigación, es decir, no es lo mismo realizar un estudio del

videojuego desde el prisma de la industria/economía que desde el punto de vista artístico aunque esto no quiere decir que un punto no afecte sobremanera al otro y viceversa.

Ante la falta de estudios originales sobre el uso del arte en los videojuegos en la comunidad científica y la perspectiva borrosa de estudios anteriores, este estudio pretende establecer, a través del breve recorrido histórico y retrospectivo, una teoría sobre la evolución del uso del arte en los videojuegos partiendo de la explicación del paralelismo expuesto al comienzo de este apartado.

Figura 2. Videojuegos de arte y videojuegos artísticos: el clasicismo y el vanguardismo digital



Videojuegos de arte: clasicismo digital

El concepto de “videojuegos de arte” viene a representar a aquellos videojuegos superventas o AAA (conllevando la aplicación de las características anteriormente expuestas sobre este tipo de producciones), que han alcanzado la categoría de elemento vehicular del arte como medio de expresión. A pesar del alto nivel de producción artística que contienen este tipo de juegos, la mayoría se encuentra bajo los parámetros y tendencias que va marcando la industria del videojuego y es por eso que sus creadores nunca tienen el control total sobre sus creaciones.

El desarrollo de estos videojuegos siempre va ligado al potencial de la plataforma para la que son lanzados por lo que el factor tecnológico es de suma importancia. Estas producciones AAA de presupuestos millonarios suelen tener un estilo visual figurativo y en la mayoría de los casos se da prioridad al fotorrealismo: las técnicas actuales permiten recrear la textura de la piel y los gestos del rostro de forma muy realista así como unos paisajes y entornos casi reales. Uno de los videojuegos que mejor representa este concepto es *Detroit Become Human* (2018) de Quantic Dream.

Aunque el mundo representado en el videojuego sea un universo ficcional, como el de *Final Fantasy XV* (2016) o el de *Horizon Zero Dawn* (2017), los referentes a la realidad son numerosos y se le permite reconocer al jugador un mundo real en cuanto a su estética y representación artística.

Se puede catalogar a este tipo de arte digital como *clasicismo digital* debido a que la curva evolutiva del uso del arte en este tipo de producciones tiene muchas similitudes con el arte clásico: buscan la perfección gráfica, las representaciones de los espacios interactivos así como los personajes modelados en 3D suelen respetar las armonías y proporciones clásicas buscando siempre plasmar en el videojuego un diseño que lo acerque a la realidad de los jugadores.

Como se ha dicho con anterioridad, esta tendencia de los videojuegos hacia el realismo está estrechamente ligada a las posibilidades que han ido surgiendo con los avances tecnológicos de las plataformas y es, en gran parte, fruto de la demanda de los jugadores que cada vez exigen gráficos más realistas. Estas tendencias también forman parte de las estrategias de la industria del videojuego ya que la excusa perfecta para seguir vendiendo consolas y nuevos videojuegos es la continua revisión de los equipos informáticos que permite en cada generación de consolas sacar videojuegos que exijan más potencia a dichos equipo.

A pesar de que los títulos AAA suelen estar ligados al control exhaustivo de las distribuidoras de videojuegos y, por tanto, los creativos que trabajan en dichas obras no tienen libertad absoluta a la hora de diseñar y desarrollar el videojuego, en los últimos años han surgido muchos videojuegos AAA que se podrían catalogar como de obra de arte debido a varios factores que tienen lugar en su creación: la estética que presenta el videojuego, el diseño tan cuidado de sus personajes y escenarios, su banda sonora y su jugabilidad.

Aludiendo a la frase de Martin de que el cine es arte pero no todas las películas son obras de arte u obras maestras, se puede aplicar esto mismo a los videojuegos ya que, en la mayoría de los casos, la industria trata al videojuego como un producto destinado exclusivamente a vender todo lo que sea posible independientemente del arte que contengan sus videojuegos¹. Sin embargo existen muchos videojuegos AAA que presentan un apartado artístico muy cuidado: *Bloodborne* (2015, From Software), *Horizon Zero Dawn* (2017, Guerrilla), *God of War* (2018, Santa Mónica), *The witcher 3* (CD Projekt Red), *Ni Nokuni 2* (2018, Bandai Namco) y *Assassin's Creed Origins* (2017, Ubisoft) entre otros.

El lanzamiento del primer *Assassin's Creed* (2007) supone un punto de inflexión dentro de la industria ya que se da inicio al género de la ficción histórica dentro de los videojuegos. Si bien ya existían juegos como *Age of Empire* (1997) o el primer *Civilization* (1991) cuyo sistema jugabilidad permitía a los jugadores recrear las guerras y conflictos más conocidos de la Historia con un componente estratégico en tiempo real y con las culturas más influyentes como telón de fondo, la franquicia de los asesinos de Ubisoft vino a ofrecer experiencias únicas a los jugadores a través de argumentos que mezclaban la ciencia-ficción con hechos históricos reales y que llevaron el concepto de inmersión a otro nivel gracias a su cuidada ambientación.

¹ Véase que a nivel mundial las sagas que ocupan los primeros puestos en ventas son *Fifa* y *Call of duty*. Franquicias que vienen sacando al mercado entregas anuales y que no sobresalen por su apartado artístico debido a la temática de dichos videojuegos y, en gran parte, a la presión a la que se someten sus creadores para cumplir con los plazos de entrega del producto.

Cada entrega de la franquicia narra una historia ambientada en una época y ciudad diferentes centrándose en acontecimientos históricos de relevancia como el antiguo Egipto, la Revolución industrial o la Revolución francesa. Pero es *Assassin's Creed II* (2009) uno de los títulos más cuidados a nivel artístico a pesar de su lejanía en el tiempo. La historia nos narra las aventuras de Ezio Auditore da Firenze, un chico que vive en pleno Renacimiento italiano y que debe vengar a su familia de una traición.

Si ya en el primer *Assassin's* la ambientación alcanzó unos límites insospechados, fue en esta segunda entrega cuando realmente se descubrió el potencial de la misma. En este videojuego trabajaron ilustradores, pintores, diseñadores 3D, historiadores especializados en el Renacimiento, músicos y arquitectos. Un grupo de trabajo multidisciplinar que llevó al extremo la fase de documentación para plasmar con el máximo detalle la vida en el Renacimiento. Para trasladar la esencia de la ciudad al videojuego, el director artístico Patrice Désilets y el grupo creativo se inspiraron en todo tipo de grabados, pinturas y materiales existentes sobre la ciudad de Florencia en esta época histórica.

El director de arte de este videojuego, Lacoste, explica en una entrevista con Michael Venables cómo es el proceso creativo inicial a la hora de abordar una producción dentro de esta franquicia: “intensos períodos de investigación empleando documentación histórica, mapas de época, ilustraciones, cuadros, diarios de viaje, etc. También tenemos la suerte de poder viajar a las localizaciones para tener un sentido real de las vistas, los sonidos y los olores de esas ciudades fascinantes” (Venables, 2011).

Este tipo de juegos son muy exigentes a nivel artístico pero, como se revelaba al comienzo de este apartado, siguen unos patrones claramente marcados por la industria y los artistas tienen que ceñirse a trabajar de forma limitada, lo que no ocurre en las producciones indies.

Videjuegos artísticos: vanguardismo digital

Los creativos que trabajan en proyectos indies sumergen al jugador en unas experiencias más personales y profundas. Continuando con el paralelismo establecido en la parte anterior de la investigación, este tipo de videojuegos más artísticos suponen una ruptura con el academicismo y el clasicismo de los AAA, así como la pintura renacentista y el clasicismo en la Historia del arte fueron sobrepasados por la innovación y la libertad de expresión de los movimientos artísticos de principios del siglo xx.

Debido a las características y a los factores que se dan en las producciones indies, los creativos tienen la capacidad y la libertad de experimentar con el arte en los videojuegos. En ese proceso de experimentación se puede observar como surgen videojuegos que ofrecen experiencias estéticas muy cercanas al expresionismo, al surrealismo e incluso al cubismo. Tales son los casos de:

- *Limbo* (2010, Nordic Games), cuyos creadores independientes se inspiraron en el cine expresionista alemán y en el *film noir* para crear su aspecto visual granulado y de bordes oscurecidos.²

² Según Villalobos (p.107) “Limbo hace revivir en sus imágenes la maravillosa textura del viejo celuloide. El parpadeo de la luz, el grano, la pantalla oscurecida en los bordes” (2015) todo es muy similar al cine mudo de comienzos del s.xx..

- *Inside* (2016, Playdead), de los creadores del anterior y siguiendo la misma estela pero con un diseño minimalista y en color.
- *Aer-memories of old* (2017, Forgotten Key): un juego colorido de acción en el que los escenarios y modelados de los personajes se representan con formas angulosas similares al arte cubista.
- *Rime* (2017, Tequila Works): juego de factura española que basa su paleta de colores y algunos diseños en los cuadros de Sorolla.
- *El mundo de Nubla* (2017, Sony-museo Thyssen): un juego procedente de un estudio pequeño ganador de un concurso de talentos que ofrece una experiencia museística a la vez que jugable. Con una estética que imita algunos movimientos artísticos de vanguardia, el protagonista se adentra en los cuadros de un museo para ir descubriendo la historia.
- *Okami* (2006, Capcom): poema visual que utiliza la estética de la pintura tradicional japonesa.
- *Abzu* (2016, Giant Squid): uno de los pocos videojuegos en los que el jugador puede bucear por las profundidades marinas entre diseños muy coloridos y expresivos.

Otros indies como *Ori and the blind forest* (2015, Moon Studios), *Unravel* (2016, ColdWood Interactive) o *Child of light* (2014, Ubisoft Montreal) son proyectos indies impulsados económicamente por una distribuidora potente como Microsoft, Electronic Arts o Ubisoft respectivamente. Estas estrategias son seguidas por las grandes compañías a menudo debido a que este tipo de videojuegos tiene su público nicho.

Tal es el caso de *Journey* (2012, That game company), un proyecto que nace de un juego experimental llamado *Flow* creado por Jenova Chen para un trabajo universitario y que obtiene el respaldo económico de Sony para su producción y distribución física más adelante.³

En palabras de González, diseñador de videojuegos y autor del libro *Arte de Videojuegos*,

Un buen videojuego artístico comunica y transmite sensaciones que aumentarán la intensidad de nuestro guión, ayudando a que el jugador se meta dentro de la historia y que se relacione con todos los personajes con total naturalidad [...] impactar a los jugadores a través del arte. Dar con una estética correcta es más que lograr que nuestro videojuego sea bonito, es ofrecer la experiencia de juego que los jugadores están buscando (González, 2014: 50).

Otra de las características que comparten la mayoría de videojuegos artísticos de este tipo es que su dificultad no es muy elevada y su duración es mucho menor a la de los AAA aunque existen algunas excepciones como *The Talos principle* (2014, Croteam), un juego de larga duración repleto de puzzles complejos, o el reciente *CupHead* (2017, Studio MDHR), un plataformas *old-school* de elevada dificultad y que imita la estética de la animación de los años 30 característica de los estudios Disney.

³ Después de ser lanzado en formato digital para la plataforma de Sony, *Journey* ve la luz en ps3 y ps4 en formato bluray).

CONCLUSIONES

Los videojuegos han demostrado ser un medio de expresión artística vivo y en constante mutación. Mientras que para algunos investigadores son solamente una forma de entretenimiento popular, para la otra parte de la comunidad científica se trata del nuevo lienzo donde los artistas y creativos procedentes de diferentes ámbitos artísticos plasman sus inquietudes.

Videojuegos como los anteriormente mencionados han conseguido estrechar aún más los lazos entre el mundo del arte y el del ocio electrónico/ arte digital. Los movimientos artísticos, las vanguardias e incluso el arte clásico se palpan y se introducen en el desarrollo de los videojuegos más actuales con total naturalidad y de forma imparable a la vez que impredecible.

Con esta investigación se intenta dejar atrás el eterno y manido debate de si un videojuego es arte o no lo es para dejar paso al estudio del mismo como un medio de expresión artística a la altura del cine, la fotografía o incluso el video arte.

A través del breve estudio de casos y de la distinción entre producciones AAA y los proyectos indies, se consigue poner de manifiesto el arte y los procesos creativos que tienen implícitos los desarrollos de videojuegos ya sean de mayor o menor coste de producción.

En último lugar, a través del paralelismo realizado entre el arte clásico y el arte de Vanguardias y los AAA y los indies, se abre una nueva veda para la investigación en este campo poniendo de manifiesto la importancia del arte y su proceso evolutivo dentro de un medio tan unido a la tecnología como es el videojuego.

REFERENCIAS

- Adams, Ernest (2007). Will be computer games ever be a legitimate art form? En Clarke, Andy y Mitchell, Grethe. *Videogames and Art* (pp. 255-264). Bristol: Intellect books.
- González, Daniel. (2014). *Arte de Videojuegos, da forma a tus sueños*. Ed. Rama. Madrid.
- Lacoste, R. (2015). *The Art behind Assassin's Creed*, (Archivo de video) (<https://www.youtube.com/watch?v=WGx958Bhu8g>).
- Martin, Brett. (2007). Should videogames be viewed as art? En Clarke, Andy y Mitchell, Grethe. *Videogames and Art* (pp. 201-209). Bristol: Intellect books.
- Meyers, Katy. "Lessons from Assassin's Creed for Constructing Educational Games". *Play the past* en: (<http://www.playthepast.org/?p=2077>). (Entrada de blog 25/09/2011).
- Nicholson, Zy y James Price. *Assassin's Creed 2. La guía oficial*. UK: Piggyback interactive limited, 2009.
- Pérez, José Patricio. (2015). *El modelo europeo de desarrollo de videojuegos*. Madrid: Síntesis
- Saltzman, Marc. (2001). *Cómo diseñar videojuegos: los secretos de los expertos*. Barcelona: Norma editorial

Venables, Michael. *Exclusive Interview: Ubisoft's Creative Teams on Assassin's Creed Revelation*. Wired, 11/03/2011. (<http://www.wired.com/gEEKdad/2011/11/exclusive-interview.ubisofts-creative-teams-on-assassins-creed-revelations/>).

Villalobos, José María. *Cine y Videojuegos. Un diálogo transversal*. Benacazón, Sevilla: Héroes de papel, 2015.

ARQUITECTURAS BLANDAS

Resignificación de espacios con intervenciones efímeras

Norman Esteban Gil, Corporación Unificada Nacional CUN, Colombia

Palabras clave: Museo; grabado expandido; ligar; espacio

EL CASO DEL MUSEO BLANDO

En el texto reflexiona sobre la creación de espacios efímeros y la afectación de lugares como actos poéticos, a través de la construcción de arquitecturas blandas: Estructuras habitables de transformación constante. Esto gracias a la exploración de la forma desde teorías del arte, diseño, el audiovisual y la arquitectura.

Este proyecto es ganador de la convocatoria Proyecto de estudiantes con apoyo de egresados. Tiene como punto de partida la reflexión sobre las técnicas tradicionales de grabado, que en sus distintas épocas han aportado considerablemente a la humanidad. Los resultados de tales reflexiones se han convertido en la concreción de un grabado expandido.

La idea de Grabado expandido obedece a la materialización de los distintos elementos de grabado como la huella, la memoria, la permanencia, la matriz, la repetición, los pigmentos, y el trabajo de taller; en un entorno distinto al del taller tradicional de grabado. Evidentemente, este proyecto no busca innovar en el mundo del arte sino hacer una mirada crítica y sensible al Grabado tradicional desde la plástica.

La intervención que se hace en este lugar hace parte de una suerte de hallazgos afortunados en el momento en el que el Colectivo Prueba de Estado buscaba espacios para trabajar con la idea de grabado experimental y grabado expandido. Uno de esos hallazgos es una placa de cemento de 19x5 metros cubierta por una capa de pasto que tenía huellas de haber poseído algún tipo de muros. Al indagar sobre el origen de dicha placa (a través de aerofotografías de los años 1969 y 1972), se descubrió que pertenece a la época de la construcción del museo de Artes de la Universidad Nacional. Una de las teorías que reposa sobre la existencia de dicha placa, apela a la necesidad de construcción de un sitio de almacenamiento para los materiales de construcción del museo, planeación etc.

Dicha placa de cemento se reclama como forma y a la vez como museo blando, como escultura sensible al paso del tiempo, que en su constante transformación contrasta con la neutralidad del escenario museístico.

LEER Y ESCUCHAR EL ESPACIO: LUGAR EN FUNCIÓN DEL ESPACIO EN LA EXPERIENCIA SENSIBLE

Pensar el lugar implica en este contexto pensar sus dinámicas, no solo como un espacio físico sino como un conjunto de elementos que lo resignifican.

Tales elementos son en un principio geográficos, es decir hacen parte de un territorio sujeto a un clima y a un paisaje, en el caso particular del lugar seleccionado para este proyecto, es un híbrido entre en el paisaje urbano, el paisaje colonial y las formaciones montañosas aledañas, en un país cercana a la línea del Ecuador que lo condiciona a no tener estaciones pero que se encuentra en una meseta a 2600 mts sobre el nivel del mar, lo cual le genera un clima templado - frío, con una iluminación similar durante los 365 días del año. Entonces, pertenecer a la sabana de Bogotá, universidad Nacional, pone de manifiesto algunas imágenes en términos de clima, terreno y la luz que son permanentes en las comunidades que lo habitan.

Figura 1. Registros de la investigación preparatoria



Fuente: propia, 2017.

Aparte del terreno y la geografía, hallamos las diferentes arquitecturas que dan cuenta de una historia, haciendo evidentes las formas de adaptación de la ciudad a sus espacios, la actualización de los mismos o la transformación en tanto que necesidades de uso. Por ejemplo, pensar en un edificio patrimonial, que tiene más de 300 años de construido como un café internet manifiesta, de hecho, una forma cultural propia de esta zona de la ciudad y permite una lectura interesante de los sistemas de activación de los espacios. La comunidad académica de la UNAL efectivamente habita este tipo de edificios y además está rodeado de otros tantos donde aparecen dinámicas propias del sector académico, patrimonial, político y cultural.

Otro factor importante a tener en cuenta es la aparición de los distintos recorridos que hace la comunidad versus las imágenes con las que se enfrentan en dichos recorridos. Algunos de estos recorridos están estrechamente

Es así como se hace manifiesta la necesidad de una forma de entender el espacio de una manera sensible.

Para entender el espacio es necesario acercarse al mismo con una actitud sensible, comprendiendo de antemano sus múltiples posibilidades; Un

espacio, no es solo la superficie o lugar con unos límites determinados y unas características o fines comunes, sino que puede hacer referencia a la parte física que ocupa un objeto, una condición de transcurso temporal o el entrelíneas de un texto, como también la geografía asignada a la ocupación del universo, denominado “espacio exterior”.

Figura 2. Registros de la construcción del museo



Fuente: propia, 2017.

Georges Perec en su libro *Especies de Espacios*, habla no solo de las condición físico-geográfica de los espacios sino de los modos de habitar los mismos, y las arquitecturas simbólicas que convierten un espacio en un lugar; es decir, la diferencia entre espacio y lugar radicaría en que el espacio puede carecer de estructuras simbólicas mientras que el lugar tiene dichas dinámicas arraigadas a su mismidad. En pocas palabras, según el autor, un lugar es un espacio que se ha reconfigurado gracias a los símbolos que le rodean.

La primera conclusión con respecto a la forma de leer el espacio sería entonces la actitud sensible que tendrían cada uno de los que impulsaron la construcción física de la basílica, o su transformación y resignificación, porque harían de un espacio específico, un lugar de poder, ritos y formas concretas de habitar.

Sin embargo el nivel de sensibilidad de lectura del espacio podría denominarse entonces, como una suerte de actitud de escucha frente a lo que sugiere su extensión física, en tanto que tiene consigo una cantidad de objetos cargados simbólicamente gracias a sus materiales, formas, disposiciones y prácticas de recorrido.

La actitud sensible de lectura y escucha del espacio radicaría entonces en un estado de entendimiento del lugar, permitiendo así, que él mismo manifieste sus símbolos e introduce al visitante o habitante en una dinámica de

viajero. La actitud de escucha permite que el espacio haga un acto de revelación. Acto poético, poderoso donde se manifiestan casi por arte de magia los símbolos, historia ante sus visitantes.

EL VIAJERO

El viajero, aquel sujeto que tiene la capacidad sensible de abrirse a un lugar, en actitud de asombro, y de espera, permitiendo que cada elemento presente del lugar le hable. Una vez suceda este acto poético, el viajero, entablará una relación de diálogo con el espacio, sus materiales y lógicas y no se obs- tinó con imponer sus premeditaciones, ya que en el caso opuesto, estaría subestimando el lugar perdiendo así lo más valioso del mismo.

En el momento en el que el viajero aparece frente al lugar, y el lugar se manifiesta, entra entonces en un diálogo continuo de tensiones de la forma, serialidad, repetición; materialidad manifiesta y potencial. Pero más importante aún será la temporalidad del espacio mismo; la temporalidad en términos del tiempo auténtico, no el tiempo físico matemático. Entonces la transformación de la forma y el espacio tendrán que ver con esas temporalidades; es decir, el tiempo de la mañana, de la noche, del cantar del gallo, etc.

En el momento en el que el viajero se enfrenta al diálogo con el espacio y sus temporalidades se puede decir que hay un acontecimiento, y por ende es un encuentro que suscita la relación íntima con el existir en tanto que se da en su estar-siendo.

Un ejemplo de este tipo de encuentros y diálogos se puede encontrar en la obra de artistas como Andy Goldsworthy, un escultor inglés que ha dedicado más de veinte años de su vida a realizar obras de arte efímero. Él, se acerca a la naturaleza y la interviene con materiales propios del lugar, no le impone una forma sino que de repente la forma se hace manifiesta en el sentido propio de la temporalidad que exige la obra. Luego para poder realizarla él debe entrar en un contacto íntimo con el lugar, y darse la posibilidad de respetar los tiempos que la obra necesita y sugiere, es decir no establece un cronograma de realización sino que entra respetuosamente al espacio y allí dialoga con el espacio mismo y sus tiempos de acción. Hay momentos en los que la forma colapsa y aparentemente se ha perdido todo el trabajo realizado pero también hay momentos gratos donde la imagen se hace presente.

Lo interesante de esta obra y de su condición efímera es que contempla la temporalidad del espacio desde su acercamiento, hasta la desaparición misma de la imagen. La pregunta es: ¿acaso es necesario que la imagen desaparezca?, evidentemente la respuesta es un quizás rotundo porque la lógica del espacio natural es su condición de constante cambio.

Sin embargo, el hecho de que la imagen sea efímera rebautiza a nuestro viajero convirtiéndolo en un explorador y cartógrafo. Explorador en la medida que se adentra con la expectativa abierta al lugar, con ciertos conocimientos de base, y cartógrafo en la medida en que elabora rutas para entrar a la imagen. Eso significa que aquel explorador-cartógrafo, resuelve las rutas de sus imágenes en la medida en que abre nuevas perspectivas estéticas, formales, simbólicas y poéticas.

A este tipo de acercamientos y diálogos entre sujeto y espacio les podemos llamar arquitecturas blandas; Arquitecturas porque establecen unas estructuras definidas y funcionales, y blandas porque responden a lógicas de fácil transformación, ya sea formal, estética, simbólica, política cultural, etc. Cabe anotar que una arquitectura blanda no solo pertenece al orden del espacio geográfico sino que puede ser un juego de espacio temporalidades dentro de un audiovisual, un texto, una canción etc.

Un artista que juega con la lógica de las arquitecturas blandas aplicadas al Audiovisual es el director de cine alemán Werner Herzog. Un ejemplo contundente de implementación de este concepto se hace evidente en los procesos de preproducción, producción y posproducción de sus películas. Él entra sensiblemente a las locaciones, a los textos, a los personajes y permite un despliegue natural de la obra que a veces rompe con los cánones preestablecidos. Películas como *Fitzcarraldo* o *Aguirre, la cólera de Dios*, son obras en las que Herzog explorará la idea de lo local en relación con el guión que en un principio sospecha. Y digo sospecha porque en muchos casos los actores y los lugares terminan completando ese guión que solo era un pequeño pretexto. En el texto *Herzog by Herzog*, el autor señala que el director alemán había hecho grandes exploraciones con todo su equipo de trabajo, llevándolos a largas caminatas y acampadas para que su equipo “se cargara del espíritu del lugar”, y así lograran todos invocar esa imagen deseada, que llegaría a constituirse como película. En el mismo texto, Herzog dice “si yo fuera profesor en una academia de cine, les daría a todos y cada uno de los estudiantes una cámara, y les diría que fueran a caminar por todo su país, y pasados unos cuantos años de largas travesías, los estudiantes se encontrarán con lo que han estado buscando, su universo completo de imágenes, acto seguido, regresarán a la universidad y allí simplemente y sin pensarlo les daría su título”.

ANOTACIONES DANIEL SUAREZ

Pradera, tranquila y corriente. ¿Qué puede poseer además de una historia enterrada bajo el césped? La historia por venir, el relato que aún no se ha contado, la materialidad invisible que se me muestra amenazante, el aire que se antoja pesado. Las hojas. Lo primero que noté del lugar, lo primero que me remitió a tantos recuerdos de una infancia casi olvidada: el recuerdo del verde de la escuela que, en “otoño”, se hacía dorada. Un acontecimiento reciente: las palabras que se lleva el viento, la frase en la garganta del árbol que al fin pudo ser soplada y despedida.

Me fijo en la hojarasca que, como mi memoria escatológica, se amontona por doquier, esperando a ser recogida y desechada. “Desearía evitar su pérdida –pensé–, evitar su pérdida...” Y me concentré en recogerlas, un acto arqueológico que no resultaba imponerse en el espacio: las hojas siguen cayendo; ni al viento ni al suelo ni a los arboles les interesa mi recolección. Las llevé a casa y jugué con ellas. Clasificar y agrupar. Enteras, destrozadas, viejas, todavía verdes, todavía planas, ya secas, un

poco mordidas, frágiles, retorcidas. Craqueaban, se rompían al contacto, se desperdigaban por doquier. Crujían, como cuando caen del árbol, como cuando danzan con la corriente. Y me interesó su sonido y trabajé para poder fabricarlo, controlarlo de alguna manera. Intento fallido No.1: intenté coserlas, una tras otra, clavando la aguja por el centro, una por una. Colgadas crujían, a veces, como si quisieran caer, pero sin hacerlo. Caída interminable, perverso ritual. El fracaso de la imagen, el éxito de la audición. Surgían problemas: se amontonaban, en grupos, como si conversaran unas con otras, y luego de un rato, a la merced del viento, dejaban de oírse. Patética visión, nunca me agradó ese hilo, nunca. Intento fallido No.2: al ocultar el desesperante hilo toma la forma de un collar. Abalorio. Pero el sonido se extingue, el collar baila silencioso en el aire. Y ya las hojas no caen eternamente. Intentos por realizar: Me gustaría volver a mi recolección, recoger todas las que pueda, las quiero todas, en mi mano, en mi bolsillo, y conservarlas por siempre. Apropiarme de ellas, que el paisaje reconozca que me pertenecen, que son más más que suyas.

El planteamiento inicial del proyecto, en el que pretendía realizar una serie de imágenes que instalaría luego en una sala destinada para tal fin, se vio alterado y en gran medida enriquecido por la carencia de espacio que tuvimos que afrontar durante el desarrollo del mismo. Es así, que recurrimos a localizar un espacio a campo abierto dentro de la Universidad que nos impondría nuevos retos en el modo de concebir y asumir la creación artística en relación con lo que nos ofrecía el entorno.

El azar jugó un papel fundamental en este proceso de búsqueda de territorio; de manera que sin haberlo propuesto, tuvimos la fortuna de descubrir un espacio que conserva una serie de significados que aportarían enriqueciendo considerablemente el planteo inicial del proyecto. La posibilidad de haber encontrado los vestigios de una antigua placa de concreto que podría corresponder al sitio de planeación y almacenamiento de materiales del Museo de Artes durante su construcción, genera unas cuestiones en torno a la generación de espacios de exposición con respecto a los procesos de creación en artes.

En este sentido, se propuso el levantamiento de un “museo blando” mediante intervenciones que mantengan como directriz el principio de la Huella, propio del grabado. Este concepto, presente también en las marcas del paso del tiempo que conserva la placa de concreto, impulsó la reflexión en torno a la esencia misma del grabado para aplicarlo en las propuestas personales de cada artista.

Particularmente, el concebir las cualidades del entorno como herramientas de trabajo, me permitió contemplar distintas posibilidades frente al modo de asumir la idea de la Huella. Bajo este precepto, los conceptos tradicionales de la gráfica como matriz y estampa, se resinificarían mediante la exploración del entorno. El prado, las cortezas, las hojas, la textura misma del concreto, así como las condiciones ambientales, la incidencia del sol sobre las superficies, el movimiento de las sombras con el transcurso del día,

etc, se convertirían en la materia sustentante y generadora de reflexiones sobre el territorio y las técnicas tradicionales del grabado.

LA EXPERIENCIA CREATIVA

Adentrarse a la experiencia creativa es todo un reto, es en un sentido, abandonarse a los brazos del azar y esperar la llegada de las afortunadas coincidencias. De repente se dan los hallazgos, y empiezan a orquestrar todos los elementos; imágenes deseadas, sentidos, archivos, etc.

Figura 2. Registros finales del museo



Fuente: propia, 2017.

En este caso no fue la excepción, podría decir, que es el ejemplo insignia de la paradoja instalada. Con esto me refiero a que la dificultad más grande que consistía en resolver un asunto de espacio expositivo, se aglutina con el deseo sincero de crear, de experimentar. Y emerge como de la nada el más especial de los lugares, un lugar histórico, blando, maleable, noble y dispuesto para hablar en el mismo lenguaje nuestro. Un espacio, sin discursos pretenciosos ni agrandados, a la vez pleno y a la vez virgen. Entonces aparece la respuesta a nuestro impulso creador, y sospechamos que este impulso sincero, sano, podría resolver asuntos políticos y estéticos propios del arte de esta época del mundo.

Dado que todos los elementos que circundan el acto creativo entran en estado de taller: desde la arquitectura del mismo, pasando por la historia,

las ideas, los materiales, la técnica y el cuerpo mismo del artista; además de hacer al espectador activo, habitante de la obra y miembro fundamental de la historia que escribe. Respecto del grabado, aparecieron nuevos horizontes, construir imágenes a partir de huellas en otras materias hace más visible aquella condición de transformación constante, que en su imposibilidad de mantenerse intacta reflexiona sobre la vida misma, se niega a ser contenida y exige una constante intervención. No obstante existen los registros que son la última huella del paso del tiempo y la mano de los creadores pero afirman lo obvio; el círculo de vestigios e indicios que ocultan algo insoportable.

REFERENCIAS

- Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle* (J. Claramonte, trans.) Paris, Francia: Les presses du réel.
- Brea, J. L. (2000). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Comunidad de Murcia.
- Duchamp, M. (1957). *El proceso creativo*. Texto inglés original en la revista *Arts News*, 56(4). Traducción al francés de M. D., y del francés al castellano, Mauricio Cruz.
- Liotard, J.-F. (1991). *La condición postmoderna*. Buenos Aires: Cátedra.
- Marín Viadel, R. (ed.) (2005). *Investigación en educación artística*. Universidad de Granada - Universidad de Sevilla.
- Perec, G. (2001). *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos.
- Ranciere, J. (2003). *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Barcelona: Editorial Laertes.
- Sharr, A. (2008). *La cabaña de Heidegger. Un espacio para pensar*. Barcelona: Gustavo Gili.

LA DIMENSIÓN SIMBÓLICA DE LA CULTURA EN LA CONFORMACIÓN DEL NACIONALISMO MEXICANO A PARTIR DEL CINE DE LA ÉPOCA DE ORO

Saray Reyes Avilés, Universidad Michoacana de san Nicolás de Hidalgo, México

Palabras clave: estudios de recepción; cultura de masas; cine mexicano; influencia en la educación emocional

ANÁLISIS DE LA PERCEPCIÓN DEL CONTENIDO CINEMATOGRAFICO

El cine siempre ha sido un gran escaparate para la exhibición de los fundamentos ideológicos que caracterizan al pensamiento sistémico procurando, con enorme poder de seducción, difundir contenidos con los que el espectador pudiera identificarse a fin de que pueda asimilar fácilmente los procesos sociales y culturales hegemónicos por los que transita y reproducir comportamientos inducidos por modelos aprendidos y heredados del contexto de producción al que queda circunscrita la obra fílmica.

Los contenidos cinematográficos permiten entretejer y exponer todo tipo de circunstancias, para algunas teorías de la comunicación, como la postulada por el politólogo alemán Harold Lasswell en 1927 situaba a los medios de comunicación como artífices conductistas que manipulaban a la masa, el cine fue considerado como un medio que inyectaba el contenido como una jeringa donde el espectador aceptaba sin ninguna resistencia lo que el medio le ofrecía. Para la historiadora de cine italiana Valeria Camporesi el cine ha sido un medio-esponja que ha reutilizado, adaptado, transfigurado todo tipo de textos, imágenes, obras y espectáculos anteriores, el cine ha acompañado a la historia de la sociedad de los últimos años sin dejar de transformarse, incesantemente (Camporesi, 2014:13).

En México después de que concluyera el movimiento armado de 1910, algunos intelectuales y artistas comenzaron a forjar un proyecto nacionalista que incluyera ideales fácilmente aceptables por la cultura popular, creándose así los estereotipos mexicanos y fraguando la identidad de una nación. El cine nacionalista unificó a México en cierta medida; esto implicó la consolidación de la cultura popular mediante el cine nacional.

Partiendo de lo cultural y simbólico que la antropología del arte propone, analizamos la producción cinematográfica de Emilio Fernández, Ismael Rodríguez y Luis Buñuel, apoyaremos este análisis en la teoría de los sentimientos de Agnes Heller,¹ para ligarla a la dimensión simbólica de construcción de la identidad nacional desde los sentimientos culturalmente asimilados.

1 Heller, A. *Teoría de los sentimientos*. Título original: *A theory of feelings*. Trad. F. Cusó. Primera edición 1980: Editorial Fontamara Barcelona. España. Primera Edición: 1999, Ediciones Coyoacán.

Para una mejor aproximación al contenido discursivo de la producción cinematográfica, partiremos de la aceptación de que todo análisis de una obra artística requiere de un proceso de lectura personal del objeto de estudio, no carente de interpretaciones parciales pues, parafraseando a la ensayista Susan Sontag, la interpretación es opinión, y toda opinión es subjetiva, interpretar debe ser un acto consciente puesto que interpretar es traducir la obra a partir de nuestra experiencia.²

Nos acercamos al contexto de producción de la obra cinematográfica desde nuestro momento presente, para interpretarla, y para volver a someter el fenómeno a juicio con la intención de encontrar unas equivalencias que ayuden a entender el estado actual de las cosas, es decir, la obra vive porque nosotros la interpretamos todavía hoy. La imagen cinematográfica se convierte en testigo de que existe el imaginario, de lo que es posible hablar, representar, dando paso a la conformación del nacionalismo, tan fuertemente arraigado en los sentimientos del mexicano.

El impacto cultural del cine quedó demostrado desde sus inicios por la eficacia para traer a primer término las potencialidades narrativas de la imagen, no menos espectacular que su parecido con la realidad (Camporesi, 2014)³ pero también para construir los sentimientos que acabaron conformando, en buena medida, la base cultural de pueblos y naciones, fácilmente asimilados por el conjunto de la población receptora, a causa de la credibilidad que parecía devenir del realismo del discurso cinematográfico. El poder de manipulación del medio se multiplicaba, en comparación con el de otras manifestaciones artísticas, por su carácter audiovisual, al penetrar en el espectador por más de un sentido, pero también al contar historias ciertamente comprensibles que podían resultar cercanas o identificables con su propia vida y costumbre.

Los cineastas mexicanos Ismael Rodríguez y Emilio Fernández propusieron un discurso nacionalista donde la bandera, el himno, los héroes, la historia de México y las fiestas, como símbolos patrios, arrojan amablemente al sistema, contribuyendo así decisivamente a su fijación de los sentimientos en los espectadores con el apoyo de la música vernácula y la figura del macho, tan presentes en la cotidianidad como en el cine.

El cine mexicano nacionalista se caracterizó por pronunciarse a favor de la identidad del país y contribuir decididamente a su proceso de formación; “pero también implicó la legitimación de determinados grupos de poder para que aumentaran su fuerza, a través de la cultura cinematográfica del país. Para Carlos Monsiváis, en su libro *La cultura mexicana en el siglo xx*, este tipo de cine llegó a su clímax cuando se estrenó *María Candelaria* (1943), dirigida por Emilio Fernández.”⁴

Emilio Fernández durante la década de los 40 consolidó el nuevo imaginario nacional a partir de sus películas, vivió y peleó en la revolución mexicana; como él llegó a decir, recibió una indicación de Adolfo de la Huerta:

2 Sontag, Susan, *Contra la interpretación y otros ensayos*: www.megustaleer.com/contralainterpretacion-y-otros-ensayos/fragmento

3 Camporesi, Valeria, *Pensar la historia del cine*, Madrid, España, 2014, Editorial Cátedra.

4 <http://www.poblanerías.com/2013/09/nacionalismo-mexicano-el-ideal-del-indio-fernandez/>

Emilio, haga cine nuestro y así podrá usted expresar sus ideas de tal modo que lleguen a miles de personas. No tendrá ningún arma superior a esta y ningún mensaje tendrá más difusión.⁵

Gracias a su participación como actor en la película *Janitzio*, Emilio descubre la ‘estética mexicana’: la conquista de la naturaleza por la fotografía, la doma del ser humano por la tragedia.⁶

El gusto del arte está en el ojo del espectador, pero Fernández hábilmente recurre a las emociones para cohesionar el imaginario colectivo, ofreciendo constantemente un discurso que alababa en todo momento los ideales de la revolución mexicana. Para la fenomenología de los sentimientos de Agnes Heller esto se da manera inherente ya que “sentir” es estar implicado en “algo” y ese algo puede ser otra persona, un concepto, un proceso, un problema, una situación, otra implicación (Heller, 1980:15).

Esto nos lleva a el discurso visual planteado en los trabajos de los cineastas Emilio Fernández e Ismael Rodríguez para descifrar su construcción al momento de ser creado, nos lleva a tropezarnos con un aprendizaje emocional que tiene que ver con los deseos de Fernández y Rodríguez de concentrarse en influir en los sentimientos patrióticos de los mexicanos.

El sociólogo estadounidense Daniel Bell, en su análisis del fenómeno artístico, reconoce que la sociedad está en constante movimiento, nunca está inerte, en cambio la obra permanece como testigo del momento en que fue creada (Bell, 1976).⁷ Tomando como base tales aseveraciones, las producciones de Emilio Fernández e Ismael Rodríguez retratan un México que quiere recuperarse económica y socialmente tras la revolución.⁸

En México, produjo un gran impacto en el público verse reflejados en pantalla mediante personajes plagados de estereotipos, las películas de la denominada *época de oro*, en específico de los prolíferos cineastas Emilio Fernández e Ismael Rodríguez, cautivaban de inmediato al público que las convertía en un inminente éxito en taquilla, y no es difícil advertir por qué fueron (y siguen siendo) reverenciadas; puesto que su intención era plasmar el ambiente de los sectores populares de México.

Particularmente los melodramas fueron destinados de manera específica a las masas y tuvieron excelente aceptación porque a pesar de tratar como base el tema de la pobreza, persistía en ellos el ideal de esperanza y apoyo incondicional entre los personajes, a pesar de sobrevivir —en no pocas ocasiones— en situaciones paupérrimas. En contraste tenemos los melodramas realizados por el cineasta español Luis Buñuel, quién retrata un México muy diferente al planteado por Fernández y Rodríguez; desmitifica a los personajes, ya que las

5 www.cinemexicano.mty.itesm/directores/indio_fernandez.html recuperada el 1 de noviembre de 2017
6 García Riera, E. (1987). Emilio Fernández <1904-1986>. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara, p. 19.

7 Bell, Daniel. *Contradicciones culturales del capitalismo*, fragmento de una nota publicada en www.elpais.com.diario/2011/02/06/necrologicas/1296946_850215.amp.html información recuperada el 12 de noviembre de 2017.

8 Al comienzo de la película *Río escondido* de Emilio Fernández, una voz en *off* nos advierte de que los hechos que en ella se cuentan no pertenecen al presente histórico de realización del film, 1947, sino a un tiempo anterior. Y además se muestran en las escenas iniciales los primeros murales del Palacio Nacional pintados por Diego Rivera, entre 1929 y 1935.

problemáticas de carácter social como la pobreza y la violencia encuentran el perfecto escaparate para ser abordados con un mayor realismo.

El gran impacto social del cine quedó solidificado desde su inicio dada la virtud de mostrar imagen en movimiento, de caminar de la mano junto a la imaginación de los espectadores por el realismo proyectado, sin embargo, para el investigador de la UNAM Reyes Bercini:

El cine fue inventado como un aparato mecánico para servir más a la ciencia que al entretenimiento, ya que buscaba registrar la realidad, en principio, recapturando el movimiento de la misma pero con posibilidades de detener el tiempo y abarcar un espacio bidimensional, durante décadas se ha dedicado a buscar escapes de esa realidad poco atractiva para la mayoría de los humanos. Su esencia, lo llevó a sacar el mayor beneficio posible de los avances tecnológicos que aportaba el campo científico. (Bercini, 2008:11)⁹

La cinematografía como parte del arte es un producto creado por la razón y las emociones humanas y permite ser analizado desde una amplia gama multidisciplinar que retrata la realidad desde un punto de vista social al momento de su creación. La investigadora Maricruz Castro Ricalde publicó en la revista *redalyc.org*¹⁰ una cita de Paulo Antonio Paranaguá, donde afirma:

La historia de las cinematografías de esta región avivan “mitologías capaces de trascender las fronteras, mucho antes del auge de las telenovelas y la world music”. Durante la edad dorada del cine mexicano, la industria filmica azteca se convirtió en una de las más prolíficas en el mundo y ejerció una influencia decisiva en la construcción de una cultura y una identidad nacional para los mexicanos.

Mediante su cine, México se promovía como imagen: sus costumbres y cultura, sus paisajes y atracciones turísticas, su estatus como líder en tecnología y como el país más moderno de Latinoamérica. Estas conjeturas pueden vincularse a los planteamientos semióticos de Roland Barthes donde se aseveramos que pasar de la palabra a la imagen sin perder la sensación da paso a los esquemas identitarios.

Por su parte el investigador de la UNAM Humberto Domínguez Chávez¹¹ afirma que durante la época posrevolucionaria, a partir de los años de la década de 1930, se impulsó el proyecto que buscaba lograr el desarrollo industrial y urbano del país, e integrar la nación a la modernidad, de acuerdo con el modelo socioeconómico deseado por el sistema político mexicano. Con el

⁹ Bercini, Reyes (2008). El cine y la estética cambiante. Colección: Miradas en la Oscuridad. UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) Coordinación de difusión cultural, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos: Ciudad de México, 2008.

¹⁰ La Colmena, núm. 82, abril-junio, 2014, pp. 9-16. Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México. Página de la revista en *redalyc.org*, Sistema de Información Científica Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto “El cine mexicano de la edad de oro y su impacto internacional” Maricruz Castro-Ricalde www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344310002 consultado el 1 de mayo de 2018.

¹¹ <https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/historico-social/historia-de-mexico-2/HM2-3CultPortal/Cine1940.pdf> información recuperada el 30 de abril de 2018.

cine, que suplió a la radio en el entretenimiento y la formación sentimental, al decir de Monsiváis, (referenciado por Domínguez) el público aprendió los caminos del nuevo lenguaje de la modernización; así, de manera superficial los espectadores entendieron los cambios que les afectaban con la erosión de su anterior vida rural, cultura que hasta entonces todos habían creído eterna; y sobre todo, los acostumbró a la vida de opresión que acarrearía la industrialización. Tema de relaciones de poder que Michael Foucault expresaría como una relación desigual compuesta por autoridad y obediencia, como una estrategia que el mismo poder produce; y no es de extrañarse que el propio gobierno mexicano invirtiera decididamente en su cine, durante la época de oro.

De acuerdo con el investigador Francisco Peredo Castro¹² en los años cuarenta el mundo estaba prácticamente dividido en tres bloques de poder mundial: el mundo socialista, las naciones nazi-fascistas-totalitarias y lo que se consideraba la órbita democrática occidental capitalista; cada una de las potencias harían lo que fuera necesario en el afán de imponer su hegemonía sobre otras en todos los ámbitos del desarrollo económico, político, social y cultural [...] algunos cineastas se involucraron en intereses políticos, por lo cual fundaron el proyecto propagandístico panamericano (Peredo: 2011, 13).¹³

Los productos del discurso de la cultura popular y comercial mexicana, en el cine han plasmado una idealización que en un momento determinado, reforzaron la identificación. Según Peredo Castro, el crecimiento del cine mexicano registrado durante el periodo de guerra fue gracias a patrocinios y a la buena disposición y apoyo que el propio gobierno de México estaba prestando a los productores, lo que trajo al país grandes beneficios en términos de imagen y prestigio internacional, México adquirió durante la guerra una imagen cosmopolita (Peredo, 2011: 177). Los discursos nacionalistas eran prioritarios para el gobierno.

Para Pierre Bourdieu¹⁴, existe una sociología de la percepción estética y un consumo cultural porque el arte y las cosas que a él se relacionan no son diferentes de los objetos sociales y sociológicos; sino que son resultado de relaciones sociales específicas, mismas que se constituyen en el universo donde se producen, se distribuyen, se consumen y donde se genera la creencia de su valor.

NACIONALISMO MEXICANO: EL IDEAL DEL “INDIO” FERNÁNDEZ

Entre 1946 y 1950, el cine nacional ocupó un lugar privilegiado: Emilio “Indio” Fernández alcanzó la fama mundial al ganar sus películas un buen número de premios internacionales; empezó la carrera mexicana del direc-

12 Peredo Castro, Francisco. “Cine y Propaganda para Latinoamérica” México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta, 2da edición. Centro de investigaciones sobre América Latina y el Caribe. Universidad Nacional Autónoma de México, México 2011.

13 El concepto panamericano conlleva distintas connotaciones. Entre ellas destacan dos: la que apunta a un movimiento diplomático, político, económico y social que busca crear, fomentar y ordenar la relación, la asociación y cooperación entre los países que conforman el continente americano; y la que lo relaciona con la orientación de los Estados Unidos. Santana: 2011: 13 citado en Peredo Castro, Francisco. “Cine y Propaganda para Latinoamérica” México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta, 2da edición. Centro de investigaciones sobre América Latina y el Caribe. Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2011.

14 Bourdieu, Pierre El sentido social del gusto, Elementos para una sociología de la cultura. Traducción: Alicia B. Gutiérrez, México DF, Siglo xxi Editores, 2015.

tor español Luis Buñuel y bajo la conducción de Ismael Rodríguez, infante se convirtió en un actor de popularidad excepcional entre un gran público nacional y el melodrama arrabalero fue el género definidor de la época”.¹⁵

Emilio Fernández se envolvió en el discurso nacionalista y así lo representó en cada uno de sus contenidos, donde la bandera de México, el himno, los héroes, la historia y las fiestas patrias son pieza clave de su éxito. Por su parte Ismael Rodríguez no puede prescindir de los elementos religiosos en sus producciones, resaltando la autoridad que revestía la Iglesia católica en la época; para ambos directores mexicanos, el orgullo mexicano, la música vernácula y la figura del charro están presentes de manera contundente. En la narrativa de Luis Buñuel las problemáticas de carácter social como la pobreza y la violencia encuentran el perfecto escaparate para ser abordados con un mayor realismo sin el mítico halo de dignidad que envolvía a los melodramas de Rodríguez y Fernández.

Queda de manifiesto entonces que, Emilio Fernández fue un popular director de cine que ayudó a la consolidación de la identidad nacional a partir del contenido sus producciones; hizo del proyecto nacionalista uno propio, marcado por sus vivencias donde combinaba la imagen y el contenido. De acuerdo con la narración del historiador y ensayista Paco Taibo I:

Según pasan los años por el “Indio”, su convencimiento de que el cine es más que un arte se va acrecentando en él. El mensaje lleva dentro de sí la tesis y esta la salvación de quienes se sitúen ante la pantalla. Un afán de predicador apasionado e ingenuo, entregado a sus ideas, obsesionado con ellas. Con la edad, Emilio se va pareciendo a un singular apóstol del cine que lleva en una mano la pistola y en la otra su biblia personal... su gran cine de tesis es *Río escondido*, película que tuvo que soportar curiosos peligros, justamente porque la tesis que exhibía no era la tesis que le convenía al gobierno en turno. (Taibo, 1986: 115)

Los olvidados de Luis Buñuel, cineasta español vecindado en México es un filme más personal y arriesgado que levantó ámpulas entre periodistas e intelectuales mexicanos al mismo tiempo que consagró al cineasta en el panorama internacional. Aunque los olvidados sea también un melodrama dado su contenido, Buñuel evitó las herramientas sobreexplotadas por Ismael Rodríguez en el género, como por ejemplo provocar en la audiencia compasión a partir de la pobreza, él prefiere utilizar la austeridad como recurso, tanto así, que al inicio del filme da la impresión de ser documental.

Para Buñuel (a diferencia de Rodríguez) la pobreza no es una virtud, ni encamina a sentimientos de solidaridad entre los personajes; para Buñuel la pobreza es parte de la realidad del México de 1950. Los olvidados no son afectivos, no buscan empatía con el espectador, viven en una realidad que los mantiene presos dentro de la miseria que sufren.

Como hemos planteado anteriormente, de manera sistematizada la producción cinematográfica ha sido un poderoso vehículo que se ha utilizado para representar numerosos estereotipos estrechamente vinculados con las idiosincrasias concordantes al proceso histórico en que fue gestada la

15 <http://www.proceso.com.mx/235475/ismael-rodriguez-y-pedro-infante-mancuerna-benefica-información-recuperada-el-25-de-abril-de-2017>

producción y la cultura que la circunda, por ello el influjo ejercido por el popular y venerado cine de la época de oro sienta un sólido precedente no solo en la interpretación del retrato histórico de la época sino también en otras áreas como lo es la educación emocional de México.

La denominada época de oro para el cine mexicano fue un periodo inigualable para la industria en cuanto a cantidad de producciones, el prestigio que esto le significó, el impacto social que causó y la presencia de México ante el mundo.

El cine al paso del tiempo ha perfeccionado sus técnicas, el gusto de las audiencias también ha cambiado, el contexto social ha influido notablemente en el consumo de la industria exigiendo así a los creadores una máxima potencialidad creativa:

La variedad, el dinamismo y el poder de fascinación que el cine encierra y que de él emana, se combinará por lo tanto la atención hacia películas concretas, con el escenario amplio con el que dialogan su proceso de creatividad, su problemática industrial y su recepción. La forma en la que asume el relato." (Camporesi, 2014:14)

Los melodramas de Fernández y Rodríguez, no solo instituirían las bases de los géneros y del discurso visual, no solo influiría a las masas, sino que también establecería un estilo particular de interpretación para las generaciones de actores de cine, que después se filtraría a la naciente televisión, a las radionovelas (entonces muy de moda) y al teatro, donde se vieron altamente influidos por un estilo con alto contenido melodramático que intentaba retratar la realidad de una sociedad mexicana donde el exacerbado dramatismo era el eje rector.

Los discursos nacionalistas eran prioridad para el gobierno de México, el cine mexicano, fue incitado para producir películas que cohesionaran en los sentimientos de los espectadores los temas relacionados con la revolución.

Significó el reconocimiento internacional de un equipo integrado por Emilio Fernández, Gabriel Figueroa, Dolores del Río y Pedro Armendáriz, como el artífice de lo que muchos han querido ver como "la escuela mexicana de cine". Las imágenes de los paisajes, los magueyes, los cielos crepusculares extraordinariamente fotografiados con connotaciones dramáticas, los primeros planos de rostros hieráticos de indios estoicos [...] se convirtieron en lujoso artículo de exportación de lo que se concebía representativo de la cultura mexicana (Peredo, 2011: 209).

A partir de su llegada, el cine no fue solo entretenimiento, sino que al paso de los años se convirtió en un fehaciente testigo de los acontecimientos, costumbres y personajes de la historia, representó imágenes que han permanecido en la mente del colectivo social, desde el ámbito social, cultural y político, debido a que los gobiernos que han dirigido al país han sido determinantes en esta representación y herencia antropológica.

El presidente Lázaro Cárdenas del Río (1934-1940) decretó que al menos una película nacional, debía estrenarse en cines de categoría y se convirtió en un activo promotor del cine mexicano como industria, pero no es

sino hasta el periodo del presidente Manuel Ávila Camacho, (durante la segunda guerra mundial) que Estados Unidos disminuye su producción filmica, permitiendo el avance del cine mexicano, es también durante la gestión de Ávila Camacho donde se anexa al cine como fuente laboral en el artículo 123 de la constitución política de 1917, y se funda la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica. Se establece la academia mexicana de cinematografía con el premio Ariel. Se inauguran los estudios Churubusco de 180 mil metros cuadrados y se instituye el banco de cinematografía, emergiendo así la época de oro.¹⁶

Además, en consecuencia del exilio español arriba a México Luis Buñuel, al rompimiento diplomático con el dictador Francisco Franco. El descuido al campo y el centralismo en la capital, propicia la migración, dejando de interesar los temas pueblerinos por el cine urbano que aborda esta problemática, bajo la perspectiva de Ismael Rodríguez con Pedro Infante y Alejandro Galindo con David Silva.

LA DIMENSIÓN SIMBÓLICA DE LA CULTURA EN LA ÉPOCA DE ORO DEL CINE MEXICANO

Para el académico Gilberto Giménez (2007) la dimensión simbólica de la cultura inicia con la base propuesta por la escuela antropológica cultural norteamericana con dos autores y sus planteamientos:

- El evolucionismo de Tylor, base concreta que expone que la cultura está sujeta a evolución mediante etapas bien definidas e idénticas por las que toda civilización forzosamente pasa.
- El relativismo de Franz Boas, base abstracta que expone diversidad basada en las características de cada civilización.

Según Giménez la cultura remite a un análisis de la vida social y al conjunto de hechos simbólicos manifiestos en la sociedad. La cultura es pues, dice Giménez, la acción y el efecto de “cultivar” simbólicamente la naturaleza interior y exterior humana haciéndola fructificar en complejos sistemas de signos que organizan, modelan y confieren sentido a la totalidad de las prácticas sociales. La cultura se define como una estructura de significados.

Respecto a las identidades sociales presentes en el seno de toda cultura, giménez afirma que se aprenden a través de dos cuestiones fundamentales:

1. Cómo se forman y se desarrollan; y
2. Cómo cambian y hasta qué punto está en nuestras manos configurarlas y plasmarlas.

Existen identidades individuales e identidades colectivas que responden a mecanismos diferentes en su proceso de construcción y de conformación.

Las identidades se adquieren y se forman mediante el aprendizaje a través de la socialización primaria (familia) y socialización secundaria (educación escolar, influencia de amigos, etc.), Así como también la distinción entre agencias formales de socialización (padres, maestros, autoridades) y agencias difusas (medios de comunicación; usos y costumbres) que, en

16 <https://www.filmoteca.unam.mx/pdf/cursos/historia-del-cine-mexicano.pdf> Consultado el 28 de abril de 2018

conjunto, ejercen una influencia retórica sobre los sujetos inculcándoles o proponiéndoles “modelos de identidad”.

La cultura como la dimensión simbólica de la sociedad está presente en todas las prácticas y procesos sociales, y más explícitamente en los procesos de significación, de producción de sentido y de comunicación, donde los códigos aparecen implícita o explícitamente. La producción de sentido se hace presente en ideas, representaciones, interpretaciones y visiones del mundo, y por lo tanto se reconfigura constantemente.

CONCLUSIONES: LOS SENTIMIENTOS COMO HERRAMIENTA PARA LA CONFORMACIÓN DEL NACIONALISMO MEXICANO

Los espectadores absorben ideologías a través del cine, se entiende mucho más fácil que otro arte, sus prácticas discursivas conectan fácilmente con el receptor, lo perciben como más auténtico, conecta más fácilmente con la emoción y desarrolla sentimientos, ya que el receptor no necesita ser conocedor de la técnica como lo es el caso de la danza, la pintura o la música; el cine lleva una gran carga emocional en su estructura sistemática.

La educación emocional y la respuesta emocional son capacidades aprendidas; las emociones y las conductas que se generan a partir de ellas son adquiridas a través del conocimiento, nos fueron heredadas socialmente por nuestros padres y el ambiente en el que nos desarrollamos.¹⁷

Aportaciones científicas destacan la vinculación entre las emociones y el pensamiento como base de toda actividad humana. “El informe Delors (Unesco, 1998) afirma que la educación emocional es un complemento indispensable en el desarrollo cognitivo y una herramienta fundamental de prevención, ya que muchos problemas tienen su origen en el ámbito emocional... muchos problemas sociales son consecuencia del escaso conocimiento emocional que poseemos de nosotros mismos y de los que nos rodean, fenómeno al que denomina subdesarrollo afectivo”.¹⁸

Y si encuadramos la temática de las emociones y los sentimientos, debemos ubicar que el *sentimiento* es el término que designa las experiencias que integran múltiples informaciones y evaluaciones positivas y negativas, implican al sujeto, le proporcionan un balance de su situación y provocan una predisposición a actuar. Hay sentimientos duraderos y estables. Las *emociones* serían un sentimiento breve, de aparición normalmente abrupta, que se acompaña de alteraciones físicas perceptibles.

Hablar de cultura, es hablar de un complejo concepto que ha sido vastamente estudiado como parte del constructo de la identidad de la civilización; como parte de la percepción e interpretación de la realidad de quienes la integran dentro de un ambiente social que está en constante movimiento; por lo tanto la cultura siempre incide en los individuos que la integran, los influye en todo los ámbitos.

17 Cervantes Santiago, Cuauhtémoc. Psicoterapeuta, entrevista realizada en Morelia Michoacán el 24 de abril de 2016

18 Collell, J., Escudé, C. (2003). *L'educació emocional*. Traç, Revista dels mestres de la Garrotxa, any xix, num. 37, pp. 8-10. (Original en lengua catalana).

Mientras que la educación emocional es una capacidad netamente aprendida; las emociones y las conductas que se generan a partir de ella son logradas a través del conocimiento, nos fueron heredadas socialmente por el núcleo familiar y el ambiente en el que nos desarrollamos, sin lugar a dudas los medios de comunicación siempre están presentes; en el caso específico de los discursos de Emilio Fernández, Ismael Rodríguez y Luis Buñuel, intervinieron al incidir en la formación de estereotipos y en la dispersión de estos.

Por su parte la educación emocional de México durante ese periodo estuvo impregnada de un ambiente donde se resaltaba el folclore y persistía la idealización que representaban los melodramas; porque a pesar de que muchos de ellos trataban como base temas como la pobreza, permanecía el ideal de fe y esperanza basado en el apoyo incondicional entre los personajes, tal es el caso de *Nosotros los pobres* (Ismael Rodríguez, 1947), *Ustedes los ricos* (Ismael Rodríguez, 1948) y *Pepe El Toro* (Ismael Rodríguez, 1952) quienes a pesar de sobrevivir en situaciones de humildad extrema, prevalecían gracias a su honradez, defensa ineludible y constante en los melodramas de la época.

Recodemos pues que la cultura es un constructo analizado desde diversas aristas, que permite interpretar la realidad de acuerdo al bagaje propio de cada civilización, la cultura es abstracta, se mueve, influye en los individuos de manera contundente, no es posible concebir progreso sin el aval de la cultura, la cultura es parte de la identidad colectiva e individual, mismas que aprendemos desde el núcleo familiar y que replicamos en el ambiente social.

El cine cumple con una serie de funciones sociales y culturales que propagan mensajes a través de sus contenidos, influyendo en la audiencia que los consume; la época de oro del cine mexicano fue el periodo inigualable para la industria por la gran cantidad de producciones realizadas, lo que le significó autoridad mundial en el tema, generando impacto social en México y el mundo; a través del discurso de los prolíficos cineastas Emilio Fernández, Ismael Rodríguez y Luis Buñuel se estableció una fórmula de éxito que se replicaría constantemente y que radicaba en exaltar el patriotismo a través del folclore, la música vernácula y la charrería; y que de manera inherente daban como resultado la satisfacción de un público que iniciaba su travesía hacia el gusto por el cine mexicano.

REFERENCIAS

- Aguado, J. M. (2004). "Introducción a las teorías de la comunicación y de la información". Universidad de Murcia: [www.um.es información recuperada el 24 de agosto de 2016](http://www.um.es/información).
- Alonso, M. (1999). *Teoría de la recepción en la comunicación de masas*. La Habana: Pablo de la torrente.
- Arroyo Quiroz, C.; Ramey J. y Schuessler M. (2011). *México imaginado. Nuevos enfoques sobre cine (trans)nacional*. México: Universidad autónoma metropolitana.

- Ávila Dueñas, I. H. (1994). *El cine mexicano de Luis Buñuel: estudio analítico de los argumentos y personajes*. México: imcine/conaculta.
- Ayala Blanco, J. (1993). *La aventura del cine mexicano: en la época de oro y después*. México: Editorial Grijalbo.
- Benito, Á. (1991). *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación, ediciones paulinas*. España.
- Bercini, R. (2008). *El cine y la estética cambiante*. Colección: miradas en la oscuridad. UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) coordinación de difusión cultural, centro universitario de estudios cinematográficos: Ciudad de México.
- Berthier, A. (2005). *Comunicación y teoría general de sistemas en sociología: la aportación de Niklas Luhmann*. En pragma [en línea]. Disponible en: <http://antonioberthier.jimdo.com/asignaturas/teoría-sociológica/comunicación-y-teoría-general-de-sistemas>. Información recuperada el 23 de agosto de 2016.
- Bourdieu, P. (2015). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura* (trad. Alicia B. Gutiérrez). México: Siglo XXI.
- Buñuel, L. (1982). *Mi último suspiro*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Camarena, A. y Sandoval, C. (2001). *Ismael Rodríguez: artífice del cine nacional*. México: Televisa.
- Camporesi, V. (2014). *Pensar la historia del cine*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Cantos Ceballos, A. (2013). Cine y alfabetización audiovisual: el análisis del filme como agente activo de comunicación para la educación ciudadana. *Razón y Palabra*, 82 marzo - mayo.
- Castro Ricalde, M. (2013). www.cultura.gob.mx/noticias/libros-revistas-y-literatura/27035-el-cine-mexicano-tuvo-una-influencia-cultural-global-cuando-ese-concepto-ni-siquiera-existia-maricruz-castro.Html recuperada el 10 de abril de 2016.
- Castro Ricalde, M.; Mckeen Irwin, R. (2011). *El cine mexicano "se impone" mercados internacionales y penetración cultural en la época dorada" de los críticos maricruz castro ricalde y robert mckeen irwin*. Textos de difusión cultural UNAM, México.
- Cervantes Santiago, C. Psicoterapeuta, entrevista realizada en Morelia Michoacán el 24 de abril de 2016.
- Ciuk, P. (2000). *Diccionario de directores del cine mexicano*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (conaculta) y Cineteca Nacional.
- Colina, J. de la, Pérez Turrent, T. (1986). *Luis Buñuel: prohibido asomarse al interior*. México: Joaquín Mortiz Planeta.
- Collell, J.; Escudé, C. (2003). L'educació emocional. *Traç, revista dels mestres de la garrotxa*, xix(37), pp. 8-10.
- Cuadernos de la Cineteca Nacional (1976). *Testimonios para la historia del cine mexicano*, 6. México: Secretaría de Gobernación.
- Cuesta, J. y Olmo H. R. (2003). *Emilio "Indio" Fernández*. Colección "grandes mexicanos ilustres". Madrid: Destin.
- D'Egremy, F. (1975). *Psicoanálisis del charro*. México: Editores asociados.
- Fernández, A. (1986). *El Indio Fernández, vida y mito*. México: Panorama Editorial.

- Fernández, S. (1997). *Habermas y la teoría crítica de la sociedad cinta moebio*, 1, pp. 27-41. www.moebio.uchile.cl/01/frprin03.htm Recuperado el 20 de septiembre de 2017.
- García Riera, E. (1992). *Historia documental del cine mexicano*, tomo 1 (1929-1937). México: Conaculta, IMCINE, UDEG, Secretaría de Cultura del Gobierno de Jalisco.
- García Riera, E. (1987). *Emilio Fernández <1904-1986>*. México: Universidad de Guadalajara (ciec).
- Garduño Oropeza, G.; Zúñiga Roca, M. F. (2005). La semiótica de Lotman en la caracterización conceptual y metodológica de la organización como cultura. *Convergencia. Revista de ciencias sociales*, 12(39), pp. 217- 236.
- Gil Olivo, R. (2003). Ensayo “percepción e imagen cinematográfica”. En *El laberinto de la cultura, estudios de semiótica*. México: Universidad de Guadalajara.
- González Vidal, J. C. & Pardo Fernández, R. (2015). *Historia y ficción en imágenes*. México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Introducción a las teorías de la comunicación y la información. Bloque III “teorías y modelos de comunicación colectiva” sociedad de masas, cultura de masas y comunicación de masas. www.um.es/tic/txguia/tctema10 información recuperada el 23 de agosto de 2016.
- Llopis Roig, R. (2004). *El grupo de discusión: manual de aplicación a la investigación social, comercial y comunicativa*. Valencia: ESIC.
- Martín Barbero, J. (2001). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pasolini, P. P. (1972). *Cinema: el cine como semiología de la realidad* (trad. M. Bustos García). México: Universidad Autónoma de México.
- Película *Los olvidados*, Luis Buñuel, México, 1950.
- Película *Río escondido*, Emilio Fernández, México, 1948.
- Película *Vuelven los García*, Ismael Rodríguez, México, 1946.
- Peredo Castro, F. (2011). Cine y propaganda para latinoamérica. México y Estados Unidos en la encrucijada de los años cuarenta. Centro de investigaciones sobre América Latina y el Caribe. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Pérez Medina, E. (2001). *El cine de la revolución. En cine confidencial*. México: Mina editores.
- Pérez Turrent, T. (1995). Luis Buñuel in Mexico. En Paranaguá, P. A. (ed.), *Mexican cinema*. London: British film institute (bfi) publishing in association with imcine and conaculta.
- Revista la Colmena, 82, Abril-junio, 2014, pp. 9-16. Universidad autónoma del estado de México toluca, México 2013. Página de la revista en redalyc.org sistema de información científica red de revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto “el cine mexicano de la edad de oro y su impacto internacional” maricruz castro-ricalde www.Redalyc.org/articulo.Oa?Id=446344310002 consultado el 1 de mayo de 2018.

- Rodríguez Mauro, R. P. (2004). *La psicología del mexicano en el trabajo*. México: Editorial McGraw-Hill.
- Sartori, G. (1997). *Homo videns "la sociedad teledirigida"*. Madrid: Santillana.
- Taibo, P. I. (1986). *"Indio Fernández" el cine por mis pistolas*. México: Planeta.
- VV.AA. (1999). *El indio fernández, genio y figura del cine mexicano*. México: Televisa.
- www.Cinemexicano.Mty.Itesm/directores/indio_fernandez.Html recuperada el 20 de abril de 2016.
- www.Cinemexicano.Mty.Itesm/directores/ismael_rodriguez.Html recuperada el 20 de abril de 2016.
- www.Cinemexicano.Mty.Itesm/directores/luis-bunuel.Html recuperada el 20 de abril de 2016.
- www.Ecured.Cu/constructivismo_información recuperada el 24 de agosto de 2016.
- www.Filmoteca.Unam.Mx/pdf/cursos/historia-del-cine-mexicano.Pdf consultado el 28 de abril de 2018.
- www.Portalacademico.Cch.Unam.Mx/repositorio-de-sitios/historico-social/historia-de-mexico-2/hm2-3cultportal/cine1940.Pdf información recuperada el 30 de abril de 2018.
- www.Portalcomunicacion.Com/lecciones_det.Asp?Id=4 información recuperada el 28 de abril de 2016.
- www.Uam.Es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/investigacionee/presentaciones/curso_10/grupdiscusion_trabajo.Pdf información recuperada el 25 de agosto de 2016.

UN CASO DE NARRATIVA MEDIÁTICA

Sismo del 19 de septiembre de 2017 - Ciudad de México

Georgina Paulín, Universidad Nacional Autónoma de México, México

Gabriel Siade, Universidad Nacional Autónoma de México, México

Palabras clave: imagen; configuración visual; traducción visual; comunicación mediática; globalización; Facebook; narrativa mediática.

INTRODUCCIÓN

Este artículo es resultado de una indagación sobre la forma como se representa y difunde un acontecimiento en el relato construido e imaginado por las noticias que se originan y transmiten en y por los medios masivos de comunicación.

La manera de abordar un acontecimiento enlazada con la forma de presentarlo constituye la base textual del texto narrativo, cuyas secuencias se organizan para relatar acontecimientos reales y/o ficticios; tal sucede en el caso de noticias, relatos de vida, etcétera transmitidos en los medios masivos de comunicación. Los datos orales, grabados o transcritos, así como los escritos, son fuente necesaria para el análisis de imágenes visuales (verbales y no verbales), que permite (re)construir los valores, significados y vivencias seleccionadas y expuestas en los medios aludidos para informar, persuadir, entretener a los usuarios de esos medios y consumidores de tales mensajes.

En el caso particular, la fuente de información fueron noticias¹ transmitidas por Facebook², fenómeno e instrumento de la comunicación mediática, cuyo problema a resaltar es el principio industrial que sustenta la estructura de los llamados medios de comunicación de masas; que simultáneamente orientan sus estrategias discursivas hacia la comercialización de todo objeto de cultura, anulando así su estatuto humano.

Pero, más allá del asunto de las estrategias comunicativas, el problema de la racionalidad mercantil no sólo se circunscribe a la construcción

1 Recopiladas por discentes de la asignatura Lenguaje, Cultura y Poder del período 2018-1, grupo 0004, carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM: Altube, M., Bernal, A., Campa, L., Cervantes, F., Cruz, L., Chavando, D., Chávez, B., Frías, D., García, L., Gonzaga, J., González D., González, M., Guzmán, V., Hernández J., Hernández, D., Hernández, B., Herrejón, R., Hinojosa, P., Ibáñez, D., Leyva, D., Maldonado, P., Martínez J., Martínez, A., Martínez, D., Mata, E., Mendoza, G., Morales, A., Ocaña, O., Olvera, C., Olvera, E., Padilla, R., Parra, S., Peralta, O., Pérez, N., Ruiz, F., Serna, U., Silva, E., Terreros, B., Torres, Y., Torres, A., Zarate, J.

2 Facebook es una red social que se fue gestando por Mark Zuckerberg, hasta que en 2007 salió traducida en varios idiomas y a nivel global. Actualmente es la red social por excelencia en este mundo globalizado ofreciendo casi todos los servicios que una red social podría ofrecer. Desde el punto de vista empresarial, Facebook ofrece muchas posibilidades de promocionar marcas, servicios o productos de manera rápida, sencilla y barata (cf. <https://www.dream.es/para-que-sirve-facebook/>).

simbólica de los medios controlados por publicistas y mercaderes, se extiende a los ámbitos de la vida cultural, social, individual; se incrusta en las instituciones de la familia, de la educación, del Estado; se manifiesta en los discursos oficiales, académicos. En fin, aunque no todo producto y proceso social están mediatizados, ni terminan en el discurso mediático, la cuestión radica en sus pretensiones globalizadoras que impactan seriamente en los sentidos y significaciones de la vida humana; en la definición de las formas de imaginar la realidad, de construir un relato sobre las sociedades, de contribuir a la educación emocional y política de los públicos.

Los objetos —de innegable sustento cultural— empleados como factores de mercado, o como objetos de consumo, adquieren una re-presentación diferente: “[...] son extraídos de su contexto inicial, el cual los hace presentes dotándolos de sentido para ser re-presentados en un contexto mercantil que, de principio, resulta opuesto al contenido cultural inicial del objeto” (Paulín, 2006b: 74).

La comunicación mediática y sus intermediarios no asisten a las necesidades experienciales que supone una comunicación cara a cara; sino, más bien, a las propias de una cultura que ha sustituido la situación por la dispersión espacial, en tanto mantiene como esencial el factor de inmediatez en el proceso comunicativo. Es decir, las necesidades de una cultura cuyas fuentes de experiencia son buscadas, y valoradas en alto grado, en la explosión informativa que otorgan los medios masivos: la cultura mediática, pues, donde las experiencias son «mediadas», y no vividas —y difícilmente convividas—.

La globalización es una consecuencia inevitable de la sociedad industrial. Y en este sentido, los componentes que permanecen inmersos en este «globo» capitalista no escapan, esencialmente, al mismo proceso que les dio existencia, generando dentro del sistema una contradicción: la «desmasificación» en los componentes, y entonces el rompimiento de la «unidad» global.

Con la creciente diversificación de medios se gestó, por tanto, una dispersión de la información: generando con ello una multiplicidad de imágenes del mundo; realidades que integran, en el último de los casos, una continuidad real, pero sólo existente de forma tangible en la diversidad de sistemas y medios de información (masivos y electrónicos).

Esta continuidad cambia sustancialmente las formas de expresión y relación humanas: el desarrollo tecnológico de las redes y de los sistemas comunicacionales ha cerrado el ciclo de información, dotando a los medios de una renovada capacidad para dar y recibir respuestas. Se materializa, entonces, la propuesta teórica de la retroalimentación, formando con ello una imagen de trascendencia social, la cumbre de las ideas globalizadoras: la simulación de interacción.

Esta voracidad mediática rediseña y transforma las “[...] imágenes públicas de sentimiento que sólo pueden suministrar el rito, el mito y el arte [...]” (Geertz, 1997: 81), en nuevas imágenes con las que ahora se modela el mundo de lo efímero. No sólo el opuesto sino lo contradictorio al mundo arquetípico que hace posible la continuidad del pensar “[...] que sistematiza

nuestras reacciones emocionales en actitudes con distintos tonos emotivos y [...] que confiere cierto sentido a las pasiones del individuo. En otras palabras: por obra de nuestro pensamiento y emoción tenemos no sólo sentimientos sino una vida de sentimientos [...]” (Geertz, 1997: 80), que en el contexto mediático se transmuta en una vida novelada, donde los sentimientos, pensamientos, obras, acciones, etcétera se fabrican por serie y se venden mercantilmente. De hecho, en ese espacio todo se escenifica; ahí, el papel público de mujeres y hombres, e igualmente las imágenes correspondientes se convierten en mercancía altamente redituable.

En el caso de los medios globalizadores como fenómeno e instrumento de la mentalidad mercantil varias son las preguntas que surgen frente a la mediatización de la información que difunden, aquí sólo resaltaremos la que concierne al cómo las imágenes visuales y visualizables funcionan y pueden evidenciar marcas de ideas mercantiles en los sucesos ocurridos.

Los objetivos de este trabajo se centran en: 1) la distinción entre imagen como *configuración visual* y la imagen como *traducción visual*; y 2) identificar la forma como los temas seleccionados se organizan como esquema de la narrativa mediática del sismo mexicano ocurrido en septiembre del 2017.

En esta exploración se utilizó el análisis estadístico para cuantificar las noticias-tema (seleccionados previamente), cuyos diagramas y gráficas resultantes, como *configuraciones visuales*, ayudaron a explicar, exponer y/o formar ideas sobre el suceso; mientras que las *traducciones visuales* de dichas ideas acotaron las interpretaciones del evento en cuestión. Para examinar el estrato basal de la lengua (nivel prosódico) y exhibir contenidos que remiten a lo sensible aplicamos el análisis rítmico adaptado al texto en prosa por Sánchez, L. (cf. Paulín, 2006a).

El material de este trabajo se ordena de la siguiente manera: 1) definición y tipología de la imagen visual; 2) estructura de la narrativa mediática; y 3) procedimientos analíticos (resultados e interpretación).

DEFINICIÓN Y TIPOLOGÍA DE LA IMAGEN VISUAL

La imagen visual, lo mismo que las palabras, es un objeto físico que afecta el sentido de la vista; no obstante, una y otra se distinguen funcionalmente, pues con las palabras se puede describir, narrar, en cambio con las imágenes se hace visible lo dicho por las palabras.

La palabra escrita como un modo de registrar el lenguaje articulado de los mensajes mediáticos es una *traducción* gráfico-visual del habla. En tal sentido, la palabra es una imagen visual; una imagen física que como objeto está constituida por las representaciones que se forma el sujeto, y que son interpretables verbalmente dentro de un entorno cultural determinado.

Ahora bien, de los tipos de imágenes que Zamora (2010) describe, interesa la imagen como *configuración visual* y la imagen como *traducción visual* pues han permitido, en el trabajo analítico de esta exploración, presentar noticias transmitidas por Facebook y visualizar ideas contenidas en dichas noticias.

La imagen como *configuración visual* (por ejemplo: diagramas, gráficas y cuadros sinópticos) es la materialización de pensamientos, emociones,

sensaciones que se configuran visualmente; dicho tipo de imagen a su vez ayuda a explicar, exponer y/o formar pensamientos (tal es el caso de los esquemas y gráficas que conforman visualmente el macro-texto constituido por noticias-tema de los sucesos consecuentes al sismo de septiembre del 2017).

La imagen como *traducción visual* es la visuabilidad de imágenes no visibles; las ideas, los pensamientos, las emociones no son visuales pero si son visualizables. La diferencia entre la imagen como *configuración visual* y la imagen como *traducción visual* radica en que la primera se ubica en la esfera de la presencia, de la visión de imágenes sensibles visuales. La imagen como *traducción* cae en la esfera de la representación; de la mirada que “[...] implica [...] la capacidad de hacer interpretaciones, de aplicar nuestros intereses y de proyectar nuestras intenciones sobre aquello que miramos [...]” (Zamora, 2010: 236).

La representación como sustitución sígnica o espacial hace posible que el pensamiento trascienda la mera existencia y acceda a las imágenes o ideas. Este tipo de representación está regida por el lenguaje articulado, ya que de acuerdo a Cassirer

[...] la fuerza fundadora de la reflexión [...] se manifiesta por un lado, en la subdivisión del sonido, en la articulación y establecimiento de ritmos en el movimiento lingüístico, y por otro lado en la diferenciación y contraste cada vez más marcados del mundo representado”. [Así mismo señala que] [...] el lenguaje no es ni ‘causa’ ni ‘efecto’ de la reflexión: es la reflexión misma, en virtud de su capacidad intrínseca de dar una organización analítica y un ritmo al movimiento del habla, así como de diferenciar las distintas representaciones (interna, mental, imaginaria o inmaterial) del mundo [...] (Zamora, 2010: 273).

[...] Wittgenstein separa dos formas de representación [...] la que consiste en una imagen visual o cromática, o táctil [...] y la que consiste en una imagen no visual. Es decir, distingue una representación basada en la semejanza y una representación homológica o conceptual. Lo espacial se representa mediante imágenes espaciales [...] lo lógico se puede representar solamente mediante imágenes lógicas [...] imágenes que no son visualizables, sino pensables, y, como la estructura última de la realidad es una estructura lógica, sólo este tipo de imágenes pueden representarla [...] una imagen es un modelo de la realidad [...] un enunciado es un modelo de la realidad tal como nosotros la pensamos (Zamora, 2010: 309)

ESTRUCTURA DE LA NARRATIVA MEDIÁTICA, SISMO MEXICANO, SEPTIEMBRE DEL 2017

En la siguiente figura (1) se visualizan los constituyentes de la narrativa mediática que surgieron de la fuente de datos analizados.

Figura 1. Estructura de la narrativa mediática, sismo mexicano 2017



Fuente: van Dijk, 1978: 70, en Calsamiglia, H. 2004: 227. Adaptación de los autores

La noticia como relato mediático (Facebook) contiene episodios y comentarios (véase figura 1): dentro de los primeros se identifican sucesos previos al sismo de 2017, de los cuales el más crítico por la devastación material y humana fue el terremoto de 1985; el sismo de septiembre del 2017 como antecedente directo; los sucesos que aparecen en el contexto de la recopilación de noticias; y, los sucesos y acciones consecuentes, así como las reacciones orales y escritas. En relación a los comentarios se cuentan las expectativas y la evaluación.

Es importante señalar que los temas acopio, donación, testimonios, atención médica, atención psicológica, evaluación, divulgación, responsabilidad identificados en las noticias, y que se refieren a hechos consecuentes del sismo están relacionados en el mundo mediático (imaginado). Estos temas forman el texto como unidad global de las noticias mediáticas sobre el sismo citado. De manera, que el contenido de esos temas es consistente con el texto, dando cobertura al conjunto de significaciones de los sucesos consecuentes al sismo, y activando inferencias de los productores, escuchas y lectores para interpretar el sismo a partir de conocimientos previos sobre el suceso.

La narración en Facebook aparece en las noticias donde se evidencian acontecimientos que transcurren de los sucesos previos (terremoto de 1985) a los antecedentes directos (sismo del 2017), para concluir en los sucesos consecuentes actuales.

En la unidad temática (el sismo, 2017), los predicados de los mensajes de noticias-tema cambian de estado; por ejemplo, en el tema de donación se busca transitar de privación, carencia de satisfactores a donativo, limosna, regalo, dádiva de satisfactores; en el de atención psicológica, de carencia del servicio especializado a ofrecimiento del servicio, por citar algunos ejemplos que ilustran este cambio en las noticias-tema.

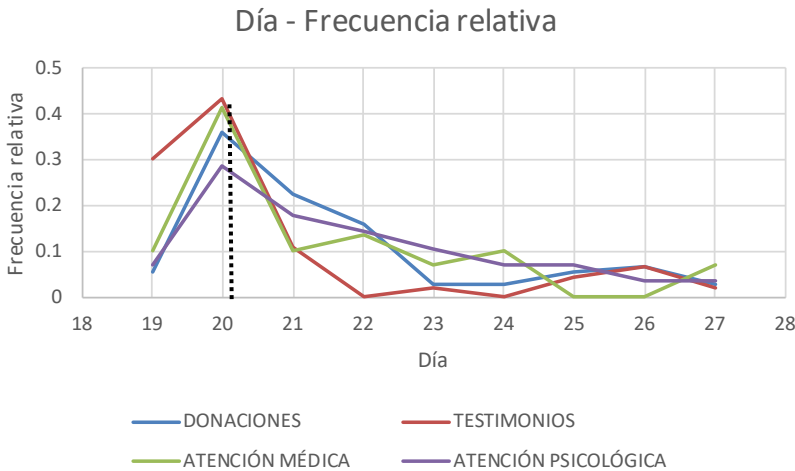
PROCEDIMIENTOS ANALÍTICOS (RESULTADOS E INTERPRETACIÓN)

En el presente trabajo, a priori consideramos los temas de investigación expuestos arriba; a cada uno de ellos fue asignado un equipo de trabajo, que recopiló noticias relacionadas con el rubro dado.

La fuente consultada, como mencionamos anteriormente, fue la base de datos grandes de Facebook. Las noticias tomadas en cuenta por cada equipo ingresaron a la red social del 19 al 27 de septiembre del 2017; aunque los grupos de trabajo recopilaron la información del día 29 de septiembre al 2 de octubre (usando palabras clave en el buscador de Facebook). En total reunieron 336 mensajes.

Las muestras cuya *moda* fue igual al día 20 resultaron aquellas donde las noticias recabadas versaban respectivamente sobre donaciones, testimonios, atención médica y atención psicológica, como puede apreciarse en esta gráfica de día vs frecuencia relativa.

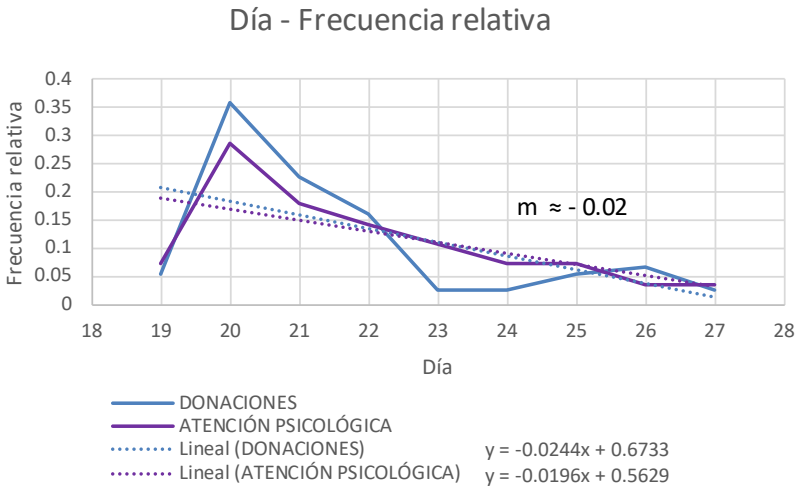
Figura 2. Muestras con una misma moda



Fuente: autores. En todas las muestras cada marca de clase es el respectivo número de día

Además de presentar la misma *moda*, las distribuciones de frecuencia relativa, tanto en el caso de noticias sobre donaciones como sobre atención psicológica, exhiben una línea de tendencia con pendiente decreciente que se aproxima a -0.02.

Figura 3. Línea de tendencia de la distribución de frecuencia relativa



Fuente: autores.

Lo anterior sugirió comparar las medidas centrales de la muestra donde las noticias trataban sobre donaciones con las medidas de los datos en los que las noticias versaban sobre atención psicológica, para esclarecer con ello semejanzas o diferencias entre las respectivas distribuciones de frecuencias. En la siguiente tabla podemos apreciar que en ambos casos se tiene la frecuencia más alta; es decir, la *moda*, el día 20. La *mediana*, el día 21; esto es, el número de noticias antes y después de dicho día fue el mismo. Respecto a la *media*, que es el promedio aritmético, se presentó en las dos muestras entre el día 21 y 22. La desviación estándar fue, en ambos casos, próxima a ± 2.1 días (específicamente, tomando en cuenta la corrección de Bessel, ± 2.08 días y ± 2.14 días respectivamente).

Tabla 1. Medidas centrales y desviación estándar (s)

DÍA	NÚM. NOTICIAS	NÚM. NOTICIAS	
x	DONACIONES	AT. PSICOLÓGICA	
19	4	2	
20	27	8	MODA
21	17	5	MEDIANA
22	12	4	MEDIA $\in [21,22]$
23	2	3	$s \approx \pm 2.1$
24	2	2	
25	4	2	$\langle x \rangle = 21.53$
26	5	1	$s = \pm 2.08$
27	2	1	$\langle x \rangle = 21.82$
TOTAL:	75	28	$s = \pm 2.14$

Fuente: autores. Las medidas centrales y desviación estándar se obtuvieron considerando las marcas de clase (números de día).

En estadística descriptiva “El propósito de una **medida de tendencia central** es resumir un conjunto de datos de forma que podamos tener un panorama general; una medida tal sirve como representante del resto de la información” (Weimer, 2002: 72). De ello, y los resultados obtenidos, tanto la muestra donde las noticias versaban sobre donaciones como la muestra en la que las noticias trataban sobre atención psicológica presentaron el mismo resumen aproximado de datos (respecto a las medidas centrales comparadas); muestras que además se aproximaron a la misma desviación estándar. Estas marcas estadísticas compartidas exponen una equiparable distribución de información, a pesar de que las noticias de una muestra respecto a la otra se sitúan en temas disímiles; disimilitudes en tanto que *donaciones* remite a la actividad filantrópica con la que se encubre una mentalidad mercantil (cuando el comportamiento esperado obedece al ideal de ser humano cf. Paulín, 2012: 144); y *atención psicológica*, refiere a un servicio estatal.

Exhibiremos a continuación el caso de una noticia que hace referencia a un servicio de atención psicológica; y cuya interpretación, de las marcas que resultan de analizarla a través del método de redes rítmicas, concuerda con el tema de donaciones.

Algunos fundamentos del método de redes rítmicas

- Supongamos que nacemos con un compás espontáneo. Detrás de él habría un tiempo espontáneo que puede desarrollarse en cada ser humano de distinta manera (su variabilidad dependerá de lo genético y/o de circunstancias socioculturales). El estado de ánimo, del autor de un texto que se va analizar, asumiremos en este método que se desprende del compás espontáneo y su tiempo de duración.
- En la expresión hablada coexiste el periodo pre-lingüístico y el periodo lingüístico. El método de redes rítmicas parte del periodo pre-lingüístico; de la oralidad, y permite analizar el estrato superficial de la lengua.
- El estudio del ritmo en prosa, parte del sintagma; dentro del análisis del ritmo se consideran cada uno de los **sintagmas** (fundamentales o secundarios) como líneas que corresponden al propósito de la prosa: lo accesible, lo más correcto posible y la claridad.
- La **pausa** permite segmentar el continuum discursivo en unidades discretas y así dar curso tanto al proceso codificador como decodificador (sin pausa no habría codificación/decodificación y por ello no habría un acto de comunicación); las pausas y sinalefas llenas (es decir, entre dos palabras acentuadas) fijan, en dicho método, la pre-comunicación. El **acento** marca los contenidos discursivos y es considerado en el análisis rítmico para determinar la pre-significación; mientras que la **rima**, la cual es tomada en cuenta en la pre-emotividad, evidencia los estados de ánimo del autor.

Los pasos del método de redes rítmicas consisten en: 1º) segmentar la noticia, 2º) indicar los acentos tónicos, 3º) marcar las sinalefas y las pausas, 4º) contar las sílabas en cada línea enumerando las acentuadas y 5º) señalar

las rimas de las palabras acentuadas. Las pausas y sinalefas llenas, como mencionamos, establecen la pre-comunicación; los números no repetidos de sílabas acentuadas; así como las rimas únicas, marcan respectivamente las palabras que determinan la pre-significación y la pre-emoividad (cf. Paulín, 2006: 132-134).

Análisis rítmico de una noticia sobre atención psicológica

En el caso que presentamos a continuación, el método de redes rítmicas fue aplicado a distintos escenarios de segmentación de la noticia analizada; segmentaciones que iban desde dos líneas hasta seis. En ninguna de ellas el número de sílabas fue menor a ocho evitando con ello una lectura oral telegráfica, ni mayor a veintinueve permitiendo así una sola inspiración en la lectura de cada línea.

En todos los escenarios analizados permanecieron constantes las marcas de pre-comunicación, de pre-significación y de pre-emoividad, que resultan exactamente de la segmentación que mostramos en la siguiente tabla (2); marcas que a su vez se conservan para cualquier enunciador en alguno de dichos escenarios.

Tabla 1. Método de redes rítmicas

LÍNEA	SÍLABAS	SEGMENTO RÍTMICO	CONTEO
1	10 / 11	El Hos-pi-tál ⁴ Psi-quiá-tri-co ⁶ In-fan-tíl ¹⁰ aa ai o ii	10 + 1
2	8	“Doc-tór ² Juán ⁴ é-Ne ⁷ Na-vá-rro ” ee ee ee	8
3	10 / 11	de la Se-cre-ta-ri-a ⁶ de Sa-lúd ¹⁰ ia uu	10 + 1
4	10 / 9	o-fré-ce ² A-ten-ción ⁵ Psi-co-ló-gi-ca ⁸ ee o ee oi	10 - 1
5	10 / 9	en Crí-sis ² y Ur-gén-cias ⁵ Psi-quiá-tri-cas ⁸ ii ea ai	10 - 1
6	9	sin ² cós-to / las vein-ti-cuá-tro ⁷ hó-ras ⁸ ee ae o oa	9

Fuente: autores; la noticia fue difundida inicialmente entre la media noche del 19 y el día 20 en <https://www.facebook.com/SecretariadeSaludMX/>

Los núcleos de pre-comunicación fueron: Psiquiátrico-Infantil, ofrece-atención, veinticuatro-horas. A partir de dichas marcas y considerando que uno de los significados del término *ofrecer* remite a: dar voluntariamente algo; es decir, donar, corroboramos que hay una concordancia, relativa al mencionado significado, entre las marcas interpretadas, de la noticia

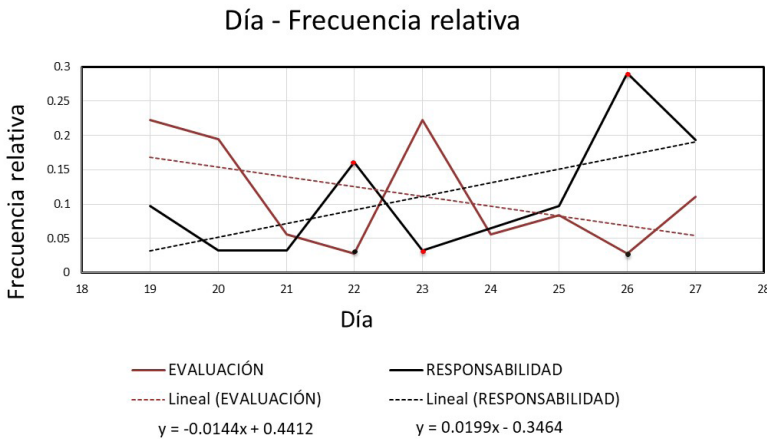
analizada rítmicamente, y el tema de donaciones, como habíamos señalado anteriormente.

Respecto al significado del término *ofrecer* que consiste en comprometerse a dar, hacer o decir algo, es un compromiso que 1) da señales de la carencia de un servicio para la población antes de tal ofrecimiento y 2) si se extrapola a nivel nacional, lo rebasan las cifras. Pues “En México, tres por ciento de las personas expuestas por fenómenos naturales como terremotos, inundaciones o huracanes, o situaciones de peligro desarrollan estrés postraumático, además de padecimientos físicos como infarto agudo al miocardio o descompensaciones metabólicas...” (Correa, 2018: 3). Tres por ciento que son aproximadamente 3 705 548 habitantes (en dicho cálculo consideramos la *Proyección de la Población en México, 2010-2030* presentada en www.conapo.gob.mx).

Noticias sobre evaluación, noticias sobre responsabilidad y slogans

En esta última gráfica de resultados presenciamos que tanto la muestra cuyas noticias versaron sobre evaluación como la muestra donde las noticias trataron sobre responsabilidad, a diferencia de las muestras expuestas inicialmente, alcanzan sus *modas* los días 23 y 26 respectivamente. Además, cada línea de tendencia presenta una pendiente opuesta a la otra; aproximadamente -0.01 y 0.02.

Figura 4. Línea de tendencia de la distribución de frecuencia relativa



Fuente: autores. En ambas muestras cada marca de clase es el respectivo número de día

Cabe señalar que en ciertas regiones notamos un antagonismo entre los extremos (máximos o mínimos) de los polígonos de frecuencias relativas. Esto es, el día 22 tenemos un mínimo en la frecuencia relativa para la muestra donde las noticias exponen evaluaciones (E), un máximo en la muestra

cuyas noticias abordan responsabilidades (**R**); el 23 un máximo en **E**, un mínimo en **R** y el 26 un mínimo en **E**, un máximo en **R**.

Habría que examinar si este antagonismo entre los extremos expuestos se vincula con la tensión mediática que 1) evita legítimas expresiones críticas: “[...] se sabe que existe un grave problema por falta de cumplimiento de las normas especificadas en el reglamento vigente de construcción, documentado en proyectos de investigación realizados en la UNAM. En consecuencia, los daños observados se explican mejor con la falta de observancia de las normas...” (Cruz, 2017: SN) y 2) dirige legítimas expresiones críticas hacia la construcción del mito de la unidad: *Ayudar es colaborar. No descalificamos a nadie. La fuerza se suma no se divide.*

Por otro lado, a través de las relaciones causales entre los acontecimientos representados mediáticamente en las noticias-tema se crean expectativas de resolución, de evaluación y de responsabilidad que en muchos casos han quedado en expectativas o reclamos inconclusos, pero han servido de sustento a slogans o frases³ a manera de moraleja como es el caso de:

- ¡Vengan paisanos! Si todos estamos unidos, todos nos levantaremos.
- ¡México está unido! Es momento de no soltarnos.
- A veces caemos pero la solidaridad, hermandad y ayuda mutua, nos levantarán.
- México no está llorando, está de pie ayudando.
- Ayudar es colaborar. No descalificamos a nadie. La fuerza se suma no se divide.
- Fuerza México (lema de una nación devastada por la naturaleza).
- Solidaridad México.
- Unidos venceremos.
- Todos unidos.
- Solidaridad México, mexicanos unidos

De hecho, las frases citadas son el escenario y telón de fondo donde: se representa la lucha de contrarios; se exhibe el resentimiento y sentimiento de culpa de los débiles y se activa la obsesión por reunificar y pacificar los elementos antagónicos. En ellas es posible observar la continuidad del “mito de la unidad” (Dumoulié, 1996).

La insistencia por reencontrar la «armonía» es común en estas frases (*¡Vengan paisanos! Si todos estamos unidos, todos nos levantaremos. ¡México está unido! Es momento de no soltarnos. Unidos venceremos. Todos unidos. Solidaridad México, mexicanos unidos*), pero, en la «unidad» coexiste la «pluralidad», y esta contradicción hace desobedecer la «Ley del Uno», imponiendo la propia diferencia y, al hacerlo, más se afirma la existencia

3 Por ejemplo, consúltese: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/frases-esperanza-terremoto-en-mexico-2017.html>
<https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=frases+y+slogans++del+25+de+septiembre+del+2017&ie=UTF-8&oe=UTF-8>

del «otro». Por eso, el llamado a tal unidad siempre será causa de anarquía y violencia.

No obstante, en lugar de resolver la diferencia, los productores y difusores mediáticos, que en sus momentos respectivos se asumen como portadores del «pensamiento único», ejercen chantaje sobre toda reflexión crítica (*Ayudar es colaborar. No descalificamos a nadie. La fuerza se suma no se divide*), pues en nombre de la solidaridad, del realismo, de la responsabilidad arrojan a las tinieblas de lo irracional, de lo prohibido todo aquello de quienes rehúsan aceptar que el «estado natural» de la sociedad es la solidaridad con los portadores del pensamiento único en el mercado de las ideas y valores.

REFERENCIAS

- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (2004). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. España: Editorial Ariel.
- Correa, R. (2018). Trastorno que detona el temor. Estrés postraumático en personas expuestas a fenómenos naturales. *Gaceta UNAM*, 4958, 3-3.
- Cruz, V. M., Krishna, S. y Ordaz, M. (2017). ¿Qué ocurrió el 19 de septiembre de 2017 en México? *Revista digital universitaria*, 18(7). Recuperado el 24 de junio de 2018 de www.revista.unam.mx/vol18/num7/art61/index.html
- Dumoulié, C. (1996). *Nietzsche y Artaud. Por una ética de la crueldad*. México: Siglo XXI Editores.
- Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Kudriávstev, V. y Demidóvich, B. (1989). *Breve curso de matemáticas superiores*. URSS: Editorial Mir.
- Paulín, G. (2006a). *Rudimentos del lenguaje articulado*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México
- (2006b). La oralidad en el horizonte de la comunicación globalizada. *Al-tertexto. Revista del Departamento de Letras*, 4(7), 59-80.
- Paulín, G. Horta, J. y Siade, G. (2012) *Humanidades y Universidad. La UNAM desde una intertextualidad humanística*. México: Fontamara
- Weimer, R. (2002). *Estadística*. México: Compañía Editorial Continental, S.A. de C.V.
- Zamora, F. (2010). *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

II. Género y sexualidades

IMAGEN DEL PADRE EN LA INSTITUCIÓN PATRIARCAL

Luis Fernando Gasca Bazurto, Corp. Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia

Palabras clave: familia; ideología; imagen; patriarcado; representaciones

IMAGEN Y ESTEREOTIPOS

En el presente capítulo se espera contribuir a la discusión en torno del concepto de ideología explicando la manera en que se representa al padre en la familia patriarcal. Para ello parto de la hipótesis de que en las sociedades de tradición patriarcal la imagen del padre se reproduce de forma cognitiva y material configurándose como faz visible del poder hegemónico. En esta conformación el patriarcado adquiere las características de una ideología, pero no en el sentido de corriente política, sino más bien en la dirección de forma de pensamiento afianzada culturalmente. Ya que, en el sentido amplio, la ideología son las estructuras de pensamiento, saberes y experiencias a través de las cuales se tejen las relaciones sociales. Esto designa desde las actitudes individuales hasta los conjuntos de creencias de una comunidad, las cuales se transmiten a los sujetos a través de la familia, de la escuela y de las distintas relaciones sociales. De allí se desprenden opiniones y creencias acerca de la realidad que construyen el *doxa*¹ del sujeto. El *doxa*, según Bourdieu y Eagleton, son las “cosas que la gente acepta sin saberlo” (2003: 299). Es decir, es el aprendizaje adquirido de manera consciente o inconsciente en la experiencia de la vida diaria. Sin embargo, a través de esa experiencia el sujeto adquiere una ética, costumbres, valores y demás cualidades que se exteriorizan en el habla, en la manera de vestir y en distintos signos que lo ubican dentro de un grupo social. En efecto, las maneras de pensar se exteriorizan en signos que conforman un texto visible para la sociedad, ya que todo acto es un texto en donde se perciben, intercambian y comparten creencias culturales.

En el intercambio comunicativo de la vida diaria se crean las condiciones para el soporte que sostienen los signos que exteriorizan la ideología. Como anota Žižek “La cuestión es, precisamente, que los hechos *nunca* ‘hablan por sí mismos’, sino por una red de dispositivos discursivos los *hacen hablar*” (2003: 19), pues el signo en sí sería la cosa aislada sin el sentido que le brinda el soporte del discurso. Tomemos la acción de un católico que entra en una iglesia y observa a Cristo crucificado. En la solemnidad del lugar y la imagen sagrada se articulan signos que expresan un discurso de sufrimiento y sacrificio. De hecho, el acto religioso es uno de los ejemplos clásicos de la manifestación ideológica. Esto queda claramente expresado por Pascal, quien, según Louis Althusser, dijo algo como: “Arrodillaos, moved los labios

1 *Doxa* es un término griego que traduce *opinión*: una creencia razonable o conocimiento aparente de la realidad. Parménides lo consideró la vía de la verdad o “vía de la opinión”. Por otro lado, Platón distinguió *doxa* de *episteme* para diferenciar el conocimiento aparente (realidad sensible) del verdadero (la realidad de las Ideas) (Diccionario Akañ de filosofía y ciencias).

en oración, y creeréis” (2003: 143). La idea es que la acción de arrodillarse y orar afianza la creencia.

Desde mi punto de vista, el *performance* hace partícipe al sujeto del discurso que tiene ante sí. Sin embargo, el *performance* no persuade por sí mismo, a menos que exista un acontecimiento² dentro de ese discurso que lo valide. Un acontecimiento, histórico o mítico, que exponga un relato en donde habiten personajes que participaron de una historia, generalmente gloriosa, que convoca a un grupo que se identifica con ellos. Retomando el ejemplo de Althusser, sabemos que el católico se arrodilla ante la cruz porque esta enuncia un relato que rememora el acontecimiento de la crucifixión de Jesús, cuyo sacrificio tiene como fin la salvación de los hombres. Ese acontecimiento le dice al creyente que Cristo murió por él. De esta manera, el sujeto se ubica dentro de los creyentes y se diferencia de los que no lo son o de quienes tienen otra Fe. En este sentido, la ideología es un relato, tal como lo sugiere Terry Eagleton:

Es posible, pues, concebir el discurso ideológico como una compleja red de elementos normativos y empíricos en el que la naturaleza y la organización de los primeros esté determinada finalmente por las exigencias de los últimos. En este sentido, una formación ideológica es parecida a una novela. (1997: 45)

Una novela, al igual que la realidad, tiene una estructura que la hace comprensible, pues en este contexto cada cosa ha sido nombrada y clasificada según su valor, significado y función hasta organizar un sistema semántico en el que todo debe tener sentido. De manera semejante Louis Althusser considera que el todo social a construido una estructura para afianzar la ideología, un sistema que denomina Aparatos Ideológicos del Estado (AIE) que según este autor están compuestos por:

Los religiosos (las distintas Iglesias), el escolar (las distintas “Escuelas”, públicas y privadas), la familia, el jurídico, el político (el sistema político que forman los distintos partidos), el sindical, el de información (prensa, radio, TV, etc.) y el cultural (la literatura, las artes, los deportes, etc.) (Althusser, 2003: 126).

Como se observa, los AIE son instituciones tradicionales y respetadas, como la familia. Sin embargo, los poderes hegemónicos transitan o se sustituyen, pero los AIE se mantienen y a través de ellos el individuo se adhiere al todo social. En este punto estoy de acuerdo con Althusser porque es indudable que una persona cree en lo que ha escuchado y observado de sus padres, de sus maestros y de los adultos, pues han contribuido a formar su conciencia. Lo que dice Horkheimer acerca de la familia como primera escuela y donde el niño obtuvo su primera experiencia vital sirve para ilustrar este punto:

² Según Žižek y Vicedo, un acontecimiento es algo perturbador y extraordinario “que parece ocurrir de repente e interrumpe el curso normal de las cosas” (2014: 16). Es algo milagroso en lo cotidiano y lo sublime, como la resurrección de Jesús. El acontecimiento excede al evento en que se dio y se sigue replicando hacia el futuro.

La familia se ocupa en especial, como uno de los más importantes agentes educativos, de la reproducción de los caracteres humanos tal como los reclama la vida social y les da, en gran parte, la indispensable capacidad para la conducta específicamente autoritaria, de la que en gran medida depende la existencia del orden burgués (Horkheimer, 2003: 123-124).

Cada uno de los miembros de la familia aprendió que existe una manera de comportarse y una relación jerárquica en donde cada uno tiene una función asignada y hay normas que determinan las relaciones entre sus miembros. En esa organización el autoritarismo mantiene esa organización y la reproduce. El autoritarismo es inevitable porque es condicionante del bienestar que le proporciona el padre a su familia: “El hecho de que, en la familia burguesa normal, sea el hombre quien posee el dinero, ese poder que reviste forma sustancial, y disponga acerca de su empleo, hace que también en la Edad Moderna la mujer, los hijos y las hijas sean ‘suyos’” (Horkheimer, 2003: 130). Es cierto, el padre le suministra a su familia resguardo, pero también le ordena con quién relacionarse, a quién evitar o a quién amar. Acceder a esas prerrogativas significa acatar la norma y someterse a lo que él y la comunidad —que le ha dado el poder— disponga. Ese deber causa tensiones internas, pero la necesidad de sobrevivir obliga a aceptar lo dispuesto o se corre el riesgo de ser excluido. Así que el estatuto se acepta por idealismo o condicionamiento psíquico, pero también por necesidad.

Ahora bien, el gobierno autoritario del padre se impuso por tradición y se afianzó por el rol que debió asumir dentro de la comunidad. Esa complejidad se formó a través de distintos acontecimientos significativos que se afianzaron en la memoria colectiva por la necesidad de supervivencia del clan. Por ejemplo: el padre que cazaba para alimentar a su familia en los primitivos tiempos fue un hecho cotidiano que grabó entre los suyos una imagen mental de guía y protector. Esta idea se mantuvo en el grueso del pensamiento social y se fue afianzando a lo largo del tiempo hasta institucionalizarse incluso por decreto. Tomemos, por ejemplo, la figura del *paterfamilias* institucionalizada en la antigua Roma por el Senado, para el cual “la familia termina siendo el grupo de personas que viven juntos en torno a un hogar común, los que estarán, además, sometidos a un único jefe, el paterfamilias que ejerce su potestad sobre ellos” (Amunátegui, 2006: párr. 79). En esta norma se expone un escenario de tradición que ha puesto al varón y padre en el mismo lugar que al dirigente de la comunidad. Por ello, no es de extrañar que la imagen de padre y líder terminó por afianzarse y constituir lo que hoy conocemos como patriarcado. En palabras de Glenda Lerner:

Es con la creación de estas dos construcciones metafóricas, que se encuentran en las raíces de los sistemas simbólicos de la civilización occidental, con lo que la subordinación de las mujeres se ve como «natural» y, por tanto, se torna invisible. Esto es lo que finalmente consolida con fuerza al patriarcado como una realidad y como una ideología (1990: 6).

La autora señala que el patriarcado es una ideología porque expone un pensamiento social que la comunidad ve «natural» y, “por tanto, se torna invisible” (1990: 6). Entonces, hombres y mujeres formados en la familia aceptan esa estructura y la siguen reproduciendo a sus hijos. En ese sentido, lo que ocurrió en Roma fue la legalización de un acuerdo tácito que garantizaba lo que la comunidad ya había convenido. Esa brecha separa al hombre de la mujer en funciones específicas, pero los une en una relación de codependencia. Como expresa Engels: “El hombre empuñó también las riendas en la casa; la mujer se vio degradada, convertida en la servidora, en la esclava de la lujuria del hombre, en un simple instrumento de reproducción” (2002: 22). Engels manifiesta un estado constante de cosificación de la mujer porque su lugar de esposa e hija se reduce a lo funcional, incluso hasta el mismo acto sexual. De hecho, la idea de funcional nos acerca a una brecha social semejante a la que determina la división del trabajo que en alguna ocasión señaló Marx.

La cuestión es que se ha procurado mantener un orden sostenido en la división de funciones que garantice la conservación de la comunidad familiar. Cada individuo debe encajar en ese engranaje para garantizar la producción de bienes materiales e inmateriales, incluyendo a los hijos, porque estos garantizan no solo la supervivencia y el bienestar del padre, sino su opulencia y poder. En palabras de Canetti: “La situación de la supervivencia es la situación central del poder” (1981: 19). Por esta razón, muchos sistemas de gobierno, religiosos y sociales se mantienen. Es más, crean un culto casi religioso hacia sus líderes para que la comunidad no los olvide y mantengan lo que él representa, como lo expresa Horkheimer:

Aquí puede buscarse una de las raíces del culto de los antepasados. La superioridad del anciano sobre los jóvenes, como principio para concebir la relación de las generaciones, significó entonces, sin más, que los antepasados del actual jefe de la familia debieron haber superado a este en poder y sabiduría (2003: 89).

Esto no es meramente un culto al individuo, sino a su capacidad intelectual, que se observa como un bien a superar. Porque esa capacidad hizo posible una herencia que expresa el poder que alcanzó y sus herederos deben mantener y superar. Esto vale tanto para el padre de familia como para el líder. Recordemos los grandes murales o monumentos y grandes avenidas que llevan el nombre de hombres ilustres u otros símbolos que expresan un culto hacia los antepasados de una comunidad. Esos símbolos también señalan la necesidad de mantener el sistema que su líder encarnó, pues fue el protagonista de un relato donde la comunidad se siente incluida y sus representaciones se hacen para que el pueblo evoque su nombre o la mimesis de su rostro, pero también su legado. El poder puede no tener rostro, pero necesita de una faz visible que lo identifique ante la comunidad aún después de su muerte para que ella observe allí el ideal a mantener y alcanzar. Por lo tanto, esas imágenes tienen una doble función, por un lado la comunidad necesita advertir allí a su semejante y por otro exaltar al líder como un símbolo entre los suyos.

La imagen del líder expresa el símbolo, pero también al individuo de antaño de carne y hueso. Porque su imagen enuncia lo que representa para todos y lo que significó para unos cuantos. Esto implica una faz pública expuesta, por ejemplo, en retratos y fotografías que apuntan a un relato, a una ficción, así como también una faz privada e invisible que se halla en imágenes mentales conformadas por experiencias y sentimientos hacia ese sujeto representado. Sin embargo, de esas dos caras la pública es la que sujeta a la comunidad. Para ilustrar este punto tomemos lo que expresó Susan Sontag acerca de la fotografía: “No se puede poseer la realidad, se puede poseer (y ser poseído) por imágenes; al igual que, como afirma Proust, el más ambicioso de los reclusos voluntarios, no se puede poseer el presente pero se puede poseer el pasado” (2006: 229). Las imágenes poseen por el significado que tienen. Sea el retrato del patriarca exhibido en el lugar principal de la casa o la de aquel ser querido que se guarda en el álbum de fotografías, esas imágenes conforman una historia que narran los mayores a los más jóvenes y de esta manera se incluyen en ella. En efecto, el suceso banal de observar un álbum de fotografías inviste las imágenes de mística y dejan de ser simples cuadros para transformarse en una ventana desde la cual se observa y se es mirado por los antepasados.

Las imágenes encarnan una deuda doble impuesta por la historia familiar y la genética heredada. Por esta razón en muchas ocasiones el descendiente se siente la repetición de un antepasado. Como dice Henry Cartier-Bresson: “la continuidad del hombre se da a través de las cosas externas que lo constituyen aun cuando ello se diese en el nivel donde se confunde al ‘tío’ con el ‘sobrinito’ en el álbum familiar” (2002: 20). Recordemos que la genética heredada es excusa para que en las reuniones los viejos recuerden los rasgos que heredaron los más jóvenes y de manera inocente los incluyen en la historia de la familia. El heredero señalado de cierta manera se siente deudor y observado por su familia y por aquel sujeto en el retrato. Para comprender esto, Jacques Lacan proporciona una serie de conceptos que explican cómo actúan las imágenes en la psiquis de los sujetos. Recordemos que, entre otras, las imágenes tienen una doble constitución imaginaria³ y simbólica, debido a que incitan procesos mentales por percepción visual y por articulación de significados y conceptos. En el caso concreto de la imagen del otro el individuo solo la puede reconocer cuando ha logrado identificar la propia y esto se produce en un primer momento inaugural que Lacan denomina “estadio del espejo” (Evans, 2010: 38). Este momento se produce cuando el niño, después de los seis meses de edad, se observa completo ante el espejo y en este momento comienza a formar su personalidad (yo).

Sin embargo, este instante fue inducido por otro⁴ (la madre, el padre u otro). Como precisa Capetillo: “no es exacto que sea el niño quien dice “yo soy

3 Rabinovich (1995) expone que Lacan rescata la idea Imago de Jung, quien parte de los estudios que Panofsky hizo sobre el Renacimiento. Panofsky descubrió que ciertas imágenes se repiten en distintas circunstancias como parte de un orden simbólico, lo que señala que toda cultura es simbólica y que desde allí se producen las imágenes.

4 “En 1955 Lacan introduce una distinción entre ‘el gran Otro’ y ‘el pequeño otro’ (u ‘otro imaginario’), reservando esta última expresión para el semejante y la imagen especular” (Evans, 2010: 172).

este”, es más bien un otro: la madre quien le dice: ‘tú eres ese, el del espejo’” (1991: 356). Ese otro provoca el descubrimiento, pero esa situación no ocurre una sola vez, más bien se sigue repitiendo en cada ocasión que alguien (la tía, la hermana, el abuelo, etc.) le dice al niño lo parecido que es a su padre, a su madre, aun tío lejano, e incluso, a un actor de cine, es decir, todos ellos le están induciendo de manera constante nuevas imágenes. Por esta razón, Capetillo considera que “Cuando Lacan apunta ‘yo soy el otro’” (1991: 354), es porque el individuo se colma en los otros que encuentra en su vida. Ahora bien, esas imágenes que primero se dieron por percepción imaginaria llevan en sí significados que el niño asimila en tanto ingresa al mundo simbólico a través del estadio del espejo. El mundo simbólico se constituye por el lenguaje que hace posible la experiencia social. En palabras de Capetillo:

En lo simbólico, el Otro con mayúscula encontramos todos los antecedentes históricos, culturales, antropológicos, de deseo, etc. que conforman la estructura del lenguaje humano, es condición de lo imaginario⁵ y aparece para el sujeto en un 1er. momento a través del soporte que le presta la madre (1991: 357).

El enunciado materno —“tú eres ese, el del espejo” (Capetillo, 1991: 356)— es también la primera experiencia que tiene el niño con el lenguaje, a través del cual también se representa la cultura que Lacan asocia como el Otro. La cultura antecede al sujeto, por lo que este se ve obligado aprender una lengua y un sistema de valores predeterminados. Sin embargo, la entrada a lo simbólico es una condición necesaria para interactuar. Como lo expone Žižek: “no estamos meramente interactuando con otros; nuestra actividad discursiva está fundada en nuestra aceptación y subordinación a una compleja red de reglas y presuposiciones” (2008: 19). En el caso hipotético de que un individuo no logre o se niegue a introducirse en esa red, quedaría incomunicado de la sociedad y sería semejante a un autista. La cuestión es que ese ingreso también conlleva la asunción de un sistema de jerarquías y relaciones de poder. Esa primera relación se da entre el niño y su madre y Lacan también la explica desde el estadio del espejo, pues “Inmediatamente después de haber asumido jubilosamente su imagen como propia, el niño vuelve la cabeza hacia este adulto, quien representa al gran Otro, como si le pidiera que ratificara esa imagen” (Evans, 2010: 62). Esto es así porque el niño espera el consentimiento de su madre, como posteriormente también lo esperará de todo aquel que representa la autoridad.

La imagen de poder en la que el niño primero observa a su madre es la que también impone las normas y le exige. Es por esto que “Lacan equipara esta alteridad radical con el lenguaje y la ley, de modo que el gran Otro está inscrito en el orden de lo simbólico” (Evans, 2010: 143). En otras palabras, el gran Otro es la norma que reclama obediencia. La norma es la que rige a la sociedad y garantiza la convivencia social, aunque visto desde otro lado se sostiene sobre lo prohibido, sobre aquello que la comunidad no acepta

5 Para Lacan el inconsciente se encuentra en un punto de anudamiento en el que se intersectan los órdenes real, simbólico e imaginario. Cada uno de estos se superpone a los demás según el caso para cada individuo. El orden imaginario se refiere al tipo de pensamiento que Freud asociaba a la representación o pensar en imágenes.

de los suyos. Sin embargo, ese gran Otro no siempre se encuentra escrito en códigos civiles, porque en el sentido amplio es un consenso social que expresa lo que se distingue como bueno y también a quién se debe obedecer, lo cual se puede advertir en enunciados, símbolos, imágenes, esculturas e himnos producidos por las instituciones con la intención de convocar. Esta instancia parece desdoblarse para exigirle al sujeto dondequiera que se encuentre. Por ello, según Evans, “Lacan “utiliza la palabra ‘Dios’ como metáfora del gran Otro” (2010: 167). Desde mi punto de vista, el gran Otro, al igual que Dios, parece estar en todas partes y obliga de manera psíquica al sujeto cuando este se enfrenta a todo aquello que lo representa.

Para ilustrar lo dicho pensemos en lo que siente un sujeto que sabe lo observa una cámara de vigilancia o un prisionero que se encuentra dentro del panóptico de Bentham⁶. El sujeto sabe que hay alguien detrás quien vigila, pero no es una persona sino una idea, un poder simbólicamente conferido por alguien más, o, mejor dicho, por el poder. Esto significa que la mirada está del lado del poder. De la misma manera, la imagen del líder, como la fotografía del antepasado, reclama al sujeto porque lo cuestiona si está correspondiendo con lo que su comunidad espera. Entonces el sujeto interpelado mira a su alrededor para preguntarse qué opinan los demás de él. Esta incertidumbre hace las veces de panóptico y lo induce a asumir un rol públicamente aceptado. En todo caso, debe aceptar el *statu quo*, ya sea por convicción o por supervivencia.

REFERENCIAS

- Althusser, L. (2003.). Aparatos ideológicos del estado. En: *Ideología: un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Amunátegui, C. F. (2006). El origen de los poderes del ‘Paterfamilias’ I: El ‘Paterfamilias’ y la ‘Patria potestas’. *Revista de estudios histórico-jurídicos*, 28, pp. 37-143. <http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0716544552006000100002&script=sci_arttext&tlng=en>
- Barou, J.-P. y Foucault, M. (1979). *Jeremias Betham. El Panóptico* [título original: *L'oeil du pouvoir*] Madrid: La Piqueta.
- Boudieu, P. y Eagleton, T. (2003). Doxa y vida cotidiana: Una entrevista. En *Ideología: un mapa de la cuestión* (pp. 295-309). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Canetti, E. (1981). *La conciencia de las palabras*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Capetillo, J. (1991). El otro, lugar de deseo y de goce. *Semiosis*, 26-29, pp. 353-363. <<http://cdigital.uv.mx/handle/123456789/6451>>
- Cartier-Bresson, H. (2002). El instante decisivo. *El malpensante*, 43, pp. 20-27.
- Eagleton, T. (1997). *Ideología: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Engels, F. (2002). *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado*. Buenos Aires: Ambrosía.

⁶ De acuerdo con Barou (1979), el panóptico fue un diseño de prisión que propuso Jeremias Betham en el siglo XVIII en la obra *El Panóptico*. La noción de panóptico la emplea Michel Foucault para explicar la manera en que un objeto adquiere el poder de mirar.

- Evans, D. (2010). *Diccionario Introductorio de Psicoanálisis Lacaniano*. Buenos Aires: Paidós.
- Horkheimer, M. (2003). Autoridad y familia. *Teoría crítica*. Buenos Aires: Amorrortú.
- Lecourt, D. (dir.) (2010). *Diccionario Akal de historia y de filosofía de las ciencias*. Madrid: Akal.
- Lerner, G. (1990). *La Creación del Patriarcado*. Barcelona: Crítica.
- Rabinovich, D. (1995). *Lo imaginario, lo simbólico y lo real. Clase de la Dra. Diana S. Rabinovich del 22/06/1995*. 1995. Web. 3 de enero de 2018. http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/electivas/francesa1/material/Lo%20simbolico%20lo%20imaginario%20lo%20real.pdf
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Santillana.
- Žižek, S. (2003). El espectro de la ideología. En *Ideología: un mapa de la cuestión* (pp. 7-42). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- . (2008). *Cómo leer a Lacan*. Buenos Aires: Paidós.
- Žižek, S y Vicedo, R. (2014). *Acontecimiento*. Madrid: Sexto Piso.

DISTOPÍAS CLIMÁTICAS EN EL CINE CONTEMPORÁNEO

Ecofeminismo para salvar el mundo en *Mad Max: Furia en la carretera*

Marta Marín Gavilá, Universitat de València, España

Palabras clave: mundos distópicos; clima ficción; ecofeminismo; Mad Max

INTRODUCCIÓN

A comienzos del año 2018 el Doomsday Clock, conocido popularmente como “reloj del apocalipsis”, creado en 1947 por el Boletín de Científicos Atómicos de la Universidad de Chicago, fue adelantado a las 23:58, es decir, a tan sólo dos minutos del fin del mundo. Este reloj puramente simbólico, mide en cuestión de minutos y horas el grado de amenaza medioambiental, nuclear o tecnológica que puede poner fin a la humanidad, y llegar a la medianoche, es decir a las 00:00, supondría la destrucción total. Debido a la creciente problemática medioambiental, pero sobre todo, a las tensiones nucleares entre Corea del Norte y Estados Unidos, nos encontramos en la actualidad, en el momento más peligroso que ha vivido la humanidad desde la Guerra Fría, en concreto desde 1953, momento en el que Estados Unidos desarrolló la bomba de hidrógeno. El propio Stephen Hawking, reputado físico teórico, afirmó: “Este es el momento más peligroso para nuestro planeta” (Hawking, 2016), y otros académicos y expertos que estudian los riesgos existenciales, advierten que el cambio climático y la guerra nuclear serán las mayores amenazas que afrontar a mediados de este siglo (Salas, 2017).

En un mundo cada día más contaminado y con fenómenos atmosféricos extremos cada vez más frecuentes, todas estas evidencias deberían estremercarnos, sin embargo, no somos realmente conscientes del peligro que supone todo ello. Partiendo de este contexto tan desalentador y alarmante, estableceremos una mirada crítica a nuestro presente, a través de toda una serie de ficciones audiovisuales contemporáneas que han tratado estos temas mediante la recreación de escenarios distópicos y poco esperanzadores. Con esta investigación, resaltaremos por tanto, la importancia de este tipo de producciones a la hora de visibilizar toda esta problemática mundial, situando el foco de atención en cómo el cine actual imagina el destino de la humanidad, en cómo todas esas catástrofes medioambientales calan en nuestro imaginario, y en cómo se hace uso de toda esta crisis ecológica y nuclear para crear sin duda, un paralelismo entre realidad y ficción.

Tras estudiar y establecer una mirada crítica sobre algunos de los filmes actuales más característicos, nos centraremos en el análisis de la última e innovadora cinta del director australiano George Miller, *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, 2015) y en las soluciones que nos plantea dicha película, para tratar de ofrecer un ejemplo renovado en cuanto a cine

comercial y de clima ficción, pues esta cinta se nos presenta aquí como un filme ecofeminista, y por lo tanto como una singularidad dentro de la industria hollywoodense actual. Para constatar todo ello, el presente artículo seguirá una serie de enfoques metodológicos, como el análisis fílmico de *Mad Max: Furia en la carretera* y su lectura iconológica y semiótica, es decir, la lectura de su significado, su puesta en valor, la importancia y la profundidad del mensaje y de su trasfondo, en este caso, su interpretación ecofeminista, que se va a justificar a través del estudio de las fuentes escritas sobre esta corriente del feminismo y de la ecología. Todo ello nos llevará a tratar temas relacionados con la ecología, el feminismo, la política, el medio ambiente, la religión y el fin del mundo.

CLIMA FICCIÓN

A lo largo de la historia, el cine ha servido como catalizador de los miedos, las preocupaciones y las inquietudes sociales, especialmente cuando nos referimos al fin del mundo o al apocalipsis. En este sentido, el llamado género *cli-fi* o clima ficción, el cual podríamos considerar como un subgénero de la ciencia ficción, ha tratado ampliamente estas problemáticas tanto en el cine como en la literatura, y suele recrear, ya sea en un presente o en un futuro ficticio, contextos distópicos vinculados con los efectos del cambio climático, el calentamiento global, la contaminación, la explotación de los recursos naturales, o desastres nucleares que afecten al medioambiente y al ecosistema.

Una de las obras clave de la literatura de clima ficción es *Un mundo sumergido* (1962) de J.G. Ballard, en la que se recrea un futuro planeta Tierra totalmente sepultado bajo el agua debido al deshielo de los casquetes polares. A esta obra le seguirían otras del mismo autor como: *El huracán cósmico* (1963), *La Sequía* (1964) y *El mundo de cristal* (1966), toda una saga apocalíptica en la que el clima es el principal enemigo y que sin duda tendrían una gran influencia en el mundo literario y audiovisual.

Pero ya en los años treinta encontramos películas como la francesa *La fin du monde* (Abel Gance, 1931), en la que se recrea el posible comportamiento humano ante la inminente colisión de un cometa contra la Tierra, o la estadounidense *Deluge* (Felix E. Feist, 1933) donde un eclipse solar provoca una ola gigante que arrasa ciudades. Aunque estas cintas, más que imaginar posibles apocalipsis reales, fueron, ante todo, respuestas metafóricas a la crisis económica y política de la época. Las inundaciones y las plagas no eran sino, el reflejo de la agitación de la sociedad contemporánea, una forma de abordar las ansiedades generadas por la Gran Depresión de aquellos años.

Si fijamos la vista en el cine más reciente, desde finales del siglo xx hasta nuestros días, podemos nombrar una larga lista de películas que han tratado el tema apocalíptico y post-apocalíptico o una futura destrucción o decadencia del mundo debido a la explotación de recursos o al cambio climático, y que por tanto, recrean una distopía climática o ecológica. Películas tales como las pertenecientes a la saga post-apocalíptica de *Mad Max* (George

Miller, 1979, 1981, 1985 y 2015), *Waterworld* (Kevin Reynolds, 1995), *El día de mañana* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004), *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006), *El incidente* (*The Happening*, M. Night Shyamalan, 2008), *2012* (Roland Emmerich, 2009), *La carretera* (*The Road*, John Hillcoat, 2009), *Hell* (Tim Fehlbaum, 2011), *Take Shelter* (Jeff Nichols, 2011), *Rompenieves* (*Snowpiercer*, Bong Joon-ho, 2013) e *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) son ejemplos recientes de ello. Incluso películas de animación como *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no Tani no Naushika*, Hayao Miyazaki, 1984) y *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) siguen esta línea de ficción climática y ecológica.

En el caso de quizás las dos superproducciones de catástrofes medioambientales más populares, *El día de mañana* y *2012*, dirigidas ambas por Roland Emmerich, estas se ubican en un hipotético presente y basan sus acontecimientos esencialmente en el problema del calentamiento global y el consecuente deshielo de los polos y aumento del nivel del mar. Por otro lado, también recreando un posible escenario actual, en *El incidente*, la mayor amenaza para el ecosistema es el propio ser humano, y las plantas comienzan a expulsar una toxina que se transmite por el aire y que hace que las personas se suiciden; a modo de autodefensa, las plantas lanzan una advertencia muy explícita del daño que está causando la humanidad al medioambiente. Tenemos otras distopías que miran en este caso hacia el futuro, el caso de *Snowpiercer* traducida al castellano como *Rompenieves*, cuenta la historia de los pasajeros de un tren que recorre incesante un planeta Tierra congelado a causa de un accidente provocado por la humanidad con la intención de frenar el calentamiento global, la Tierra vive pues una especie de era glacial en la que los únicos supervivientes viajan en un tren dividido por clases, donde las desigualdades sociales y los excesos del sistema capitalista se muestran y se critican de forma contundente. Estrenada en 2014, *Interstellar*, una cinta de ciencia ficción que bebe de películas como *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) para hacernos reflexionar acerca del destino de la humanidad, nos sitúa en un planeta moribundo, incapaz de generar cultivos y cosechas, donde la comida escasea y abundan las tormentas de arena. Como solución al problema medioambiental se nos propone buscar otro planeta habitable y abandonar el nuestro: “Nacemos en la Tierra, pero nuestro destino no es morir en ella” reza uno de los carteles promocionales del filme, muy en la línea de las declaraciones del físico teórico Stephen Hawking cuando afirmó en una de sus conferencias: “Es el momento de explorar otros sistemas solares. Expandirnos puede ser lo único que nos salve de nosotros mismos. Estoy convencido de que los humanos necesitan irse de la Tierra” (Hawking, 2017).

El cine más independiente, también ha dado cuenta de todos estos temores o ha imaginado posibles escenarios de lo que nos espera. *Take Shelter*, relata la historia de un padre de familia que comienza a tener premoniciones de un apocalipsis inminente, la película se debate entre si son realmente premoniciones o alucinaciones causadas por una enfermedad mental. Podría aludir a la despreocupación generalizada que existe en la sociedad actual acerca de estos problemas, llegando a tildar de locos a aquellos que avocan el fin del

mundo, cuando en realidad, como se descubre al final de la película, tienen razón. Otros filmes, como *La carretera* o la alemana *Hell*, se centran en la evolución de una pareja de personajes en un contexto post-apocalíptico, donde sobrevivir en un páramo hostil repleto de peligros será el principal objetivo.

Cabe destacar además, películas de animación post-apocalípticas y con evidentes mensajes ecologistas, como *Nausicaä del Valle del Viento*, anime de 1984 donde se nos plantea la necesidad de preservar y cuidar la naturaleza para el bienestar de la humanidad, criticando la guerra de manera rotunda, no sólo como amenaza para nuestra supervivencia, sino también para la conservación del planeta. Por otro lado, en la conocida producción de Disney y Pixar, *Wall-E*, la Tierra ha sido abandonada por el ser humano y se encuentra cubierta por toda una capa de basura; la misión de los robots protagonistas, será la de rescatar el último vestigio de naturaleza que queda en ella.

De lo que no cabe duda es que, el hecho de que un medio como el cine reflexione o haga reflexionar al público acerca de estos temas, supone sin duda una herramienta fundamental a la hora de alertar y concienciar a la población. Por ejemplo, un *blockbuster* hollywoodense, fabricado y pensado para ser consumido por un público de masas, es capaz de llegar a muchas más personas de lo que se podría esperar de cualquier texto científico o incluso de un documental acerca del cambio climático. Pero ¿quiénes son los protagonistas de estas historias? ¿Qué soluciones nos muestra el cine ante un posible apocalipsis? ¿Sirven estos ejemplos para concienciar a los espectadores sobre el calentamiento global?

Según Julia Leyda del Instituto de Estudios Avanzados de Sostenibilidad de Postdam (Alemania), en un artículo publicado en un recopilatorio de un *workshop* denominado *The Dystopian Impulse of Contemporary Cli-Fi*, apunta que la gran mayoría de películas *mainstream* que tocan estos temas tienden a apelar al denominador común en sus audiencias, y por lo tanto no se puede esperar que ofrezcan representaciones políticamente innovadoras. Según Leyda, estos filmes son la forma más común del término “liberal” en algunas áreas, mientras que al mismo tiempo optan por convenciones más conservadoras o convencionales en otras. Por ejemplo, un gran número de películas *cli-fi* centran su desarrollo alrededor de figuras heroicas paternas que intentan rescatar no sólo a sus familias, sino al mundo del desastre, reforzando los valores patriarcales tradicionales (Leyda, 2016: 14). Además de ello, destaca que el machismo exhibido en la valentía de sus actos físicos, es rebajado por sus lealtades con esas causas “liberales” tales como la ecología o el ambientalismo, su devoción por su familia o su humanidad. Motivos paternos similares son los que animan, por ejemplo, al protagonista de *Take Shelter*, un hombre alto y robusto, cuya extrema protección de su esposa y su frágil hija se alimenta de lo que parece ser una forma de enfermedad mental en la que prevé una catastrófica tormenta que amenaza a toda la ciudad. Sin embargo Leyda identifica la película alemana *Hell* como una rara excepción (Leyda, 2016: 14), en la que dos hermanas luchan por sobrevivir en un mundo post-apocalíptico creando alianzas con personajes masculinos, sin duda, y como constataremos más adelante, muy en la línea de *Mad Max: Furia en la carretera*.

De hecho, y reafirmandonos en los estudios de Leyda, si nos fijamos en las películas nombradas anteriormente, exceptuando un par de ellas, todas están protagonizadas por hombres sobre los cuales recae la misión de salvar tanto a su familia como a la humanidad o lo que queda de ella. Por lo tanto, la pregunta que deberíamos plantearnos es ¿dónde quedan los personajes femeninos en este tipo de películas? ¿Cuál es el papel de la mujer en el fin del mundo? La mayoría de ficciones audiovisuales distópicas que llegan a nuestras pantallas, nos muestran a las mujeres en papeles que casi siempre responden al de víctimas que necesitan que las rescaten o de acompañantes del héroe masculino en cuestión, por no hablar de la cosificación y sexualización a la que se ven sometidas muchas de ellas o la diferencia de edades entre actores y actrices. Es por ello que cuando un filme rompe todos estos esquemas, podemos comenzar a hablar de concienciación social en todos los sentidos, y *Mad Max: Furia en la carretera* va a ser ejemplo de ello.

APROXIMACIÓN A MAD MAX: FURIA EN LA CARRETERA

Estrenada en el año 2015, *Furia en la carretera* retoma al personaje de la saga post-apocalíptica que George Miller creó a finales de los años setenta, Max Rockatansky, un ex policía atormentado por su turbulento pasado y que lo ha perdido todo excepto su instinto de supervivencia, y lo sitúa en una historia sin conexión alguna con las películas de la trilogía original, excepto por su protagonista masculino y por su contexto de mundo post-apocalíptico, coches y ultraviolencia. Aún así, el personaje de Max, interpretado en las tres primeras cintas de la saga por Mel Gibson, cambia de imagen y el papel recae esta vez en el actor inglés Tom Hardy.

La historia de *Furia en la carretera* se ubica, al igual que el resto de películas de la franquicia, en un mundo post-apocalíptico devastado por un conflicto termonuclear, donde recursos como el agua y la gasolina generan guerras y desesperación entre la población, y donde la tierra ácida y el clima árido y desértico imposibilitan el cultivo de cualquier tipo de vegetación. Una arriesgada misión de huida y una persecución continua es lo que guiará toda la trama de la película. Charlize Theron en el papel de Imperator Furiosa, arranca la persecución principal dirigiendo su enorme “máquina de guerra nitro-propulsada de dos mil caballos” y desviándola del recorrido habitual durante una visita rutinaria de abastecimiento a la Ciudad de la Gasolina. Aparte de transportar depósitos de agua y leche materna para su-puestamente intercambiarlos por gasolina, Imperator Furiosa esconde una carga secreta dentro de su camión de guerra: las cinco Esposas reproductoras de Immortan Joe que quieren huir del malvado tirano para encontrar el Paraje Verde, donde Furiosa nació, y donde según ella serán libres y podrán vivir de los recursos de la tierra. Immortan Joe, caudillo de La Ciudadela y dueño absoluto del suministro de agua a la que llama “Aqua-Cola”, pronto se da cuenta de que sus preciadas “reproductoras” han escapado con Furiosa en el camión de guerra, y llama a todo su ejército de hombres “Media Vida” para recuperar sus pertenencias, es entonces cuando se inicia la persecución a través del páramo que ocupa toda la trama del filme. En un principio,

ajeno a todo ello se encuentra Max, al cual vemos cómo en la escena inicial de la película es capturado y amordazado por un grupo de soldados Media Vida de La Ciudadela y utilizado como una bolsa de sangre de forma literal para revitalizar a uno de los soldados, Nux. Cuando Immortan Joe llama a sus guerreros a la batalla, el soldado Nux se ve obligado a amarrar su “bolsa de sangre” a la parte delantera de su coche para ir suministrándose la sangre mientras conduce tras las huellas de Furiosa. Tras una tormenta de arena monumental, Max y Nux se distancian del convoy de Immortan Joe, y es cuando se ven involucrados en la misión de huida de las mujeres, a las cuales finalmente se unirán y ayudarán para poder sobrevivir en ese desierto.

Esta es la historia que nos plantea Miller treinta años después, en una película que más que una secuela o precuela de la saga *Mad Max*, se acerca más a una revisión de la franquicia que pretende inducir al espectador moderno a reflexionar acerca de temas trascendentales y problemáticos vinculados con la realidad, a la vez que disfruta de un espectáculo visual repleto de acción. De hecho, al contrario de lo que se podría presagiar en un principio, lo realmente interesante de esta cinta distópica es que ecología y feminismo se unen para mostrarnos cómo una civilización post-capitalista y post-patriarcal, basada en la explotación de las mujeres y de los recursos naturales, domina un panorama post-apocalíptico en el que las únicas capaces de salvar lo que queda de humanidad y de naturaleza serán las heroínas sublevadas, encabezadas por la indiscutible protagonista de la película, Imperator Furiosa. Estaríamos por tanto ante una distopía no sólo ecologista, sino además ecofeminista por el hecho de relacionar y vincular de forma directa la dominación de la mujer con la explotación de la naturaleza.

Es importante destacar, que el filme fue estrenado el 14 de mayo de 2015 fuera de concurso en la Sección Oficial de largometrajes del Festival de Cannes de aquel año, y tal fue su impacto, que de hecho, *Furia en la carretera* optó a diez estatuillas en los Oscar del año 2015, incluyendo mejor película y mejor director, siendo la máxima ganadora de aquel año con seis Oscar (mejor diseño de vestuario, mejor maquillaje y peinado, mejor montaje, mejor diseño de producción, mejor mezcla de sonido y mejor edición de sonido). Además de su sorprendente éxito en la ceremonia de premios más importante de la cinematografía, destacan sus nueve galardones por parte de los Premios de la Crítica Cinematográfica o *Critics Choice Awards*, entre los que le fueron concedidos el de mejor película de acción y mejor director. A Miller le otorgaron también el Gran Premio de la Federación Internacional de Críticos de Cine (FIPRESCI) a la mejor película del año (Fipresci, 2015). Aparte de estos importantes reconocimientos también estuvo nominada a mejor película de drama y a mejor director en los Globos de Oro, y todo ello después de haber sido incluida entre las diez mejores películas del año 2015 por el *American Film Institute* (AFI) y por la revista francesa *Cahiers du Cinema*, entre otras muchas más nominaciones y premios.

ECOFEMINISMO PARA SALVAR EL MUNDO

El ecofeminismo presente en el trasfondo del filme, y que veníamos advirtiendo anteriormente, ha sido reafirmado en varios ensayos o artículos que así lo defienden, como “*Un nouveau printemps pour l’écoféminisme?*” escrito

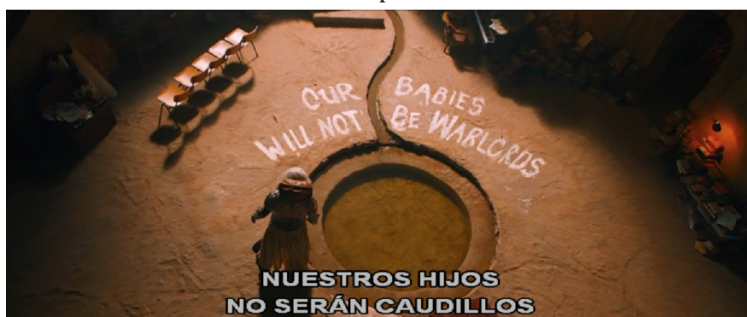
por Jeanne Burgart Goutal para la revista francesa *Multitudes*, donde afirma que en películas como *Mad Max: Furia en la carretera* se exalta la asociación de la mujer y la naturaleza como un remedio para una civilización contemporánea enferma de los excesos del capitalismo y de un sistema tecnocientífico (Burgart Goutal, 2017: 20). Y es que, lo que defiende el ecofeminismo en términos generales, es la existencia de un vínculo entre la dominación de la mujer y de la naturaleza por parte de una sociedad patriarcal y capitalista. Esta sociedad, vendría a estar encarnada en el filme por el antagonista principal, Immortan Joe, el cual, ejerce un dominio y explotación de los recursos naturales, a la vez que controla los cuerpos de las mujeres para su propio beneficio, en su caso, las Esposas reproductoras y las denominadas Madres de la Leche, las cuales existen en esta sociedad ficticia para producir leche materna, es decir, son ordeñadas de forma literal.

Esta posición política, es visualizada en la película sobre todo a través de las frases: “Nuestros hijos no serán caudillos” (Fig. 1), “No somos cosas” y “¿Quién se ha cargado el mundo?” (Fig. 2), las cuales aparecen escritas a modo de protesta en los muros y en el suelo de la celda donde el villano tiene recluidas a sus Esposas. Frases que aluden sin duda a la liberación de las mujeres y al fin del mundo. “¿Quién se ha cargado el mundo?” es una pregunta que se repite a lo largo del filme y que tiene una respuesta sencilla: el patriarcado y su masculinidad tóxica basada en la explotación, control y despojo de las mujeres y de los recursos del planeta Tierra.

De hecho, basándonos en las teorías ecofeministas, encontramos una gran cantidad de semejanzas entre esta rama del feminismo y de la ecología y la última cinta de Miller. Como bien afirma Alicia H. Puleo, se dice que hay tantos ecofeminismos como teóricas ecofeministas (Puleo, 2011: 29), veamos pues las distintas propuestas de este movimiento y su plasmación en el filme centrando la atención en los primeros planteamientos de Françoise d'Eaubonne, en el ecofeminismo clásico o radical y el ecofeminismo de la Teología de la Liberación que propone Rosemary Radford Ruether.

El ecofeminismo como tal, como teoría, aparece a mediados de los años setenta en Francia, debido a la influencia de la preocupación ecologista entorno al problema de la sobrepoblación. Françoise d'Eaubonne (París, 1920-2005), feminista libertaria, acuñó el término “ecofeminismo”, creando ese punto de encuentro entre feminismo y ecologismo. Afirmaba que si las mujeres hubieran tenido el poder, históricamente hablando, habrían espaciado los embarazos y no se hubiera llegado a esa situación de superpoblación. Defiende por tanto la liberación de las mujeres como liberación de su sexualidad, y sostiene que la conquista del control de sus propios cuerpos sería el comienzo de un camino no consumista, ecologista y feminista. Esto último concuerda con el propósito de las protagonistas de *Furia en la carretera*, las cuales reclaman la libertad de sus cuerpos como punto de partida para conseguir un mundo mejor, y es que en efecto, el control sobre las mujeres, su reproducción y su lactancia, se vuelven fundamentales en esa distopía que recrea el filme. El cuerpo de la mujer y su capacidad reproductiva, no sólo son motivo de representación, sino que además están en el centro mismo de la narrativa.

Figura 1. Interior de la celda de las Esposas



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

Figura 2. Interior de la celda de las Esposas. Destaca la pintada en la pared



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

La teórica francesa plantea además una hipótesis sobre el pasado de la humanidad, la hipótesis de un matriarcado originario. En los albores de nuestra especie no estaba clara la conexión entre la unión sexual y la gestación, y el descubrimiento de la función paterna en la procreación habría destronado a la mujer en el imaginario prehistórico, convirtiéndola en simple terreno que se puede poseer y fecundar, se trataría pues de un simple objeto de apropiación. Fertilidad y fecundidad se habrían convertido así en capacidades manejadas por los hombres (Puleo, 2011: 35-36). En el caso de *Furia en la carretera*, todo ello se refleja en la figura del villano, Immortan Joe, el cual, como decíamos anteriormente, controla la fertilidad de sus "reproductoras" con el propósito de mantener vivo su linaje masculino. Françoise d'Eaubonne defiende también la existencia de sociedades occidentales organizadas en clanes de carácter agrícola y pacífico anteriores al desarrollo de un patriarcado guerrero (Puleo, 2011: 36), el paralelismo con el filme lo encontramos en las Muchas Madres del Paraje Verde, ahora constituidas únicamente por las Vuvalini, una tribu nómada de mujeres motoristas y guerreras que ayudarán a Furiosa y a las Esposas en su misión y las cuales protegen los últimos vestigios de la naturaleza destruida por

ese patriarcado guerrero, las semillas. En su opinión, estos clanes ponían a la mujer en el centro de su organización social equitativa entre los sexos. El posterior desequilibrio de poder entre hombres y mujeres habría conducido a la crisis ecológica actual, en el caso del filme, la devastación del mundo debido a un conflicto termonuclear. Al convertirse en amo absoluto de la fertilidad de los cuerpos y de la tierra de cultivo, el hombre habría iniciado una carrera expansiva desmedida que terminaría en la superpoblación, la contaminación y el agotamiento de los recursos, según afirma la ecofeminista (Puleo, 2011: 36). Estas últimas líneas definen perfectamente a Immortan Joe y las consecuencias de su gobierno, pues tanto el caudillo como sus seguidores están visiblemente enfermos o malformados debido a la contaminación de la tierra, del aire y de la sangre. Además el agua escasea entre la población, ya que Immortan Joe es su dueño absoluto y la denomina “Aqua-Cola”¹, una clara referencia al consumo capitalista impuesto por las grandes multinacionales que incluso genera adicción. “No os volváis, amigos, adictos al agua. Podrá con vosotros y sufriréis su ausencia.” dictamina el tirano. Este consejo sobre el excesivo amor por el agua podría traducirse fácilmente, según Keith Clavin en su artículo *Living, Again: Population and Paradox in Recent Cinema*, en declaraciones sobre combustibles fósiles, automóviles u otras adicciones al consumo en Occidente (Clavin, 2016: 59). Se podría decir por consiguiente, que Immortan Joe es la viva imagen del capitalismo global actual, pues acapara toda la vegetación que siembra (Fig. 3), domina a las masas mediante el control del agua (Fig. 4), promueve el comercio con otras ciudades para poder ejercer la violencia (importa balas y gasolina a cambio de agua y leche materna), respalda el cuidado y la salud de las mujeres y los niños siempre y cuando estos sirvan a sus intereses reproductivos, y atiende el aspecto educativo y religioso de los ciudadanos para así poder dominarlos.

Figura 3. Parte de la vegetación que acapara Immortan Joe



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

¹ Alude a la marca de refrescos Coca-Cola.

Figura 4. Immortan Joe controlando a las masas mediante el suministro de agua potable



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

Hacia finales de los años setenta, y ya en los ochenta, algunas corrientes del feminismo radical recuperaron la antigua identificación patriarcal de mujer y naturaleza para darle un nuevo significado. Invirtieron la valoración de este par conceptual que en los pensadores tradicionales servía para justificar la inferioridad de la mujer; así por ejemplo, en Hegel la mujer es presentada como más próxima a formas de vida consideradas inferiores al hombre (animales y vegetales). Estas feministas radicales afirmaban que la cultura masculina, obsesionada por el poder, nos ha conducido a guerras suicidas y al envenenamiento de la tierra, el agua y el aire, que es todo lo que se nos presenta en ese mundo post-apocalíptico de *Mad Max*. La mujer, más próxima a la naturaleza, es la esperanza de conservación de la vida. La ética femenina del cuidado y de la protección de los seres vivos se opone así, a la esencia agresiva de la masculinidad generada por la cultura patriarcal. Vemos pues en el clan de las Vuvalini, esa identificación de la mujer con la naturaleza y de conservación de la vida, en su caso las semillas, las cuales conservan como su bien máspreciado, en contraste con la violencia y agresividad de la sociedad patriarcal representada en el filme.

Este ecofeminismo, llamado hoy en día clásico, radical o biologicista, es claramente un feminismo de la diferencia que afirma que hombres y mujeres constituyen esencias opuestas, es decir, las mujeres se caracterizarían por un erotismo no agresivo e igualitarista y por aptitudes maternas que las predispondrían al pacifismo y a la preservación de la naturaleza. En cambio, los varones se verían naturalmente abocados a empresas competitivas y destructivas. Este dualismo ginocéntrico suscitó fuertes críticas dentro del feminismo, pues lo acusaban de demonizar al varón. Pero es justamente en esta rama del ecofeminismo, donde más se ven reflejados los personajes de la cinta de Miller.

Una de las teóricas referentes de esta corriente es Mary Daly (EE.UU., 1928-2010). En su obra *Gyn/Ecology*, afirma que la única religión existente es el culto al patriarcado y que la naturaleza masculina tendría, según la autora, una tendencia innata a la agresividad que daría como resultado una civilización basada en la guerra (Puleo, 2011: 49), una civilización retratada de forma extrema en *Furia en*

la carretera. Argumenta también que la pasión viril por la técnica sería necrofilia y ansia de dominación que se expresa en el “fenómeno Frankenstein”, que es la obsesión por ir más allá de los límites de la naturaleza y crear *cyborgs*. La industria armamentística es analizada por tanto como un fenómeno de compensación por la incapacidad del varón de dar a luz (Puleo, 2011: 49). Si analizamos esto último y lo relacionamos con la necropolítica recreada en la película y de la que habla Taylor Boulwaire en su artículo *‘Who killed the world?’: Building a Feminist Utopia from the Ashes of Toxic Masculinity in Mad Max: Fury Road* (2016: 1-17), basándose en las teorías del teórico político y filósofo Achille Mbembe, todo cobra sentido. Esencialmente, la necropolítica es una forma extrema de poder en la que el despliegue de la fuerza, la subyugación y el control social está motivado no por la necesidad de organizar temas para la vida, sino para la muerte. Más bien, una soberanía necropolítica es aquella en la que según Mbembe:

se despliegan armas en aras de la destrucción máxima de las personas y la creación de mundos mortales, formas nuevas y únicas de existencia social en las que vastas poblaciones están sometidas a condiciones de vida que les confieren el estatus de muertos vivientes (Boulwaire, 2016: 7).

En su discusión sobre esos “muertos vivientes”, Mbembe hace referencia a la esclavitud de los Estados Unidos, al Holocausto, al *apartheid* sudafricano y a la ocupación actual de Palestina, pues esta forma de soberanía no organiza a la sociedad para el mantenimiento de la vida a fin de mantener el capitalismo, sino que maximiza la muerte de cuerpos y pueblos por un modo aún más brutal y explotador de dominación capitalista (Boulwaire, 2016: 7-8). Si centramos la atención en el filme, los llamados soldados Media Vida, plagados de enfermedades resultantes de la contaminación ambiental y la mala nutrición, son la representación más obvia de los efectos del poder necropolítico y vendrían a encarnar a esos “muertos vivientes” que nombra Mbembe o esos “*cyborgs*” a los que alude Mary Daly, pues existen sólo para morir en el combate, son por tanto cuerpos corrompidos y explotados para mantener ese imperialismo extremo, de hecho su estética fantasmal acentúa esta idea de “muertos vivientes” (Fig. 5).

Figura 5. Uno de los soldados Media Vida. Destaca su aspecto fantasmal



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

Algo fundamental para el control del ejército de hombres Media Vida es la devoción religiosa impuesta por Immortan Joe, el cual es considerado por sus soldados como un dios que los guiará “eternos por los senderos del Valhalla” si dan la vida por él en la batalla. Esto último conecta con otra rama del ecofeminismo denominada Teología de la Liberación, la cual acusa al patriarcado de haber ejercido un dominio también espiritual (Castañer, 2015: 27). Una de sus teóricas referentes, Rosemary Radford Ruether (EE.UU., 1936), en su libro *Gaia and God: An Ecofeminist Theology of Earth Healing*, revisa los contenidos de las tradiciones griega y hebrea que recibe el cristianismo, no para proponer el culto a una Diosa, pero sí para criticar el deseo de inmortalidad y trascendencia de las grandes religiones monoteístas. Según la teóloga, el Padre Celestial promete la salvación si se desprecia el cuerpo y se aspira a una existencia liberada de toda relación con la naturaleza. Quien se somete a las religiones patriarcales, es recompensado con la fantasía de la superioridad sobre aquello que queda excluido o devaluado. Sostiene pues que el sexismo y el desprecio al mundo natural, son elementos constitutivos de estas grandes tradiciones religiosas (Puleo, 2011: 47-48), es justo esta base religiosa sobre la que se levanta todo el dominio que ejerce el villano en el filme, y contra lo que se rebelarán las mujeres logrando finalmente subvertir el sistema.

La filóloga Andrée Collard (Bélgica, 1926-1986), influenciada por las clases de ética feminista de Mary Daly, sostiene en su libro *Rape of the Wild. Man's Violence against Animals and the Earth*, que la conquista de la naturaleza que comenzó con la caza y la caída de la Diosa Madre sustituida por Dios Padre, tendría hoy su continuidad en la destrucción programada de los animales silvestres y de su hábitat, el envenenamiento masivo con productos químicos y la tortura sistemática en siniestros laboratorios de investigación científica. La violencia y la dominación que hoy se llama “progreso” son propias de una cultura de violadores y según ella “encontramos ejemplos de violación de lo salvaje cuando la naturaleza es nuevamente objetivada, investigada, usada y controlada” (Collard, 1988: 39). Afirma además que las mujeres conservan una capacidad de resistencia, un resto de lo salvaje, pues no han cortado sus lazos empáticos con los demás como lo exige la identidad viril. De hecho para Collard, la esperanza de evitar el colapso en la Tierra reside en las mujeres. En su opinión, “Las mujeres deben darse cuenta de que no podrán encontrar soluciones a la crisis ecológica mientras que la sociedad continúe fundando sus modelos de relación en sistemas de dominación” (Puleo, 2011: 50-51). En la película de Miller, se nos ofrece un desenlace que concuerda con esta idea, pues las mujeres se dan cuenta que han de subvertir el orden establecido en La Ciudadela, y se muestra el matriarcado como única vía de supervivencia a través de un plano contrapicado en el que Furiosa junto con el resto de mujeres, se elevan sobre una plataforma hacia lo alto demostrando así el poder que ahora recae sobre ellas (Fig. 6).

Omar Feliciano, en un artículo para la revista online *Animal Político*, reflexiona acerca de la explotación hacia las mujeres que se recrea en el filme y lo compara con una realidad incómoda, la de que hoy en día miles de mujeres y niñas son esclavas de señores de la guerra, víctimas de la expansión

de los fundamentalismos militantes en un contexto de crisis social generada por los efectos del cambio climático (Feliciano, 2015). Habla de Nigeria como el mejor ejemplo, pues muchos analistas han relacionado el papel del calentamiento global con la inestabilidad del país africano, ya que la crisis de agricultura de 2004 y 2005 favoreció flujos migratorios internos y la aparición de radicalismos como el de Boko Haram. Vale la pena mencionar que en relación a este hecho, la ONU pidió a Nigeria que permitiera el aborto a las niñas y mujeres rescatadas de Boko Haram, pero la demanda fue en vano (Comercio, 2015). De hecho en el filme, también se hace alusión en varias ocasiones al deseo de aborto de las Esposas de Immortan Joe: en una escena, Angarad, la Esposa favorita del villano, ejerce como escudo humano interponiéndose con su vientre embarazado entre Furiosa y el malvado caudillo para proteger a la Imperator. Se deduce por tanto, que estima más la vida de su compañera que la del hijo de su violador. En otro momento del filme, Dag, otra de las Esposas, habla con una de las Vuvalini refiriéndose al bebé que lleva en su interior; el desprecio que sienten las mujeres embarazadas de la película hacia sus futuros hijos, frutos de violaciones, se aprecia también en este fragmento:

DAG: No salgas, pequeño Joe. Estás mejor dentro que fuera.
 VUVALINI: ¿Estás embarazada?
 DAG: Caudillo hijo. Va a ser tan feo...
 VUVALINI: Podría ser niña.

Figura 6. Furiosa y las Esposas elevándose triunfantes en La Ciudadela.



Fuente: *Mad Max: Furia en la carretera* (*Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015). Captura de pantalla.

En resumen, la película denuncia el capitalismo y el patriarcado como culpables de la caída del mítico matriarcado originario y la miseria consecuente. Nos muestra pues, la conexión existente entre la masculinidad tóxica y patriarcal y la explotación capitalista, revelando cómo estas ideologías se complementan y funcionan para objetivar, mercantilizar, regular y explotar recursos y cuerpos, tales como los soldados Media Vida, las Esposas, las Madres de la Leche y las “bolsas de sangre” como Max.

Definitivamente *Furia en la carretera* no es una pieza maestra del feminismo o de la ecología, más bien es un ícono del cine de acción que ha conseguido subvertir los parámetros más evidentes de este tipo de cine, pero

aún así, la intención es clara y el mensaje de George Miller contundente, y es realmente significativo que una película de estas características toque temas como los que acabamos de comentar.

Otro de los aspectos a tener en cuenta, es que, aunque *Mad Max: Furia en la carretera* recree un mundo y una sociedad ficticia, para algunos inimaginable, no dista mucho de la realidad o de las posibles consecuencias de nuestros actos, pues las equivalencias con nuestra existencia son fácilmente rastreables dentro del filme: guerras por combustibles, escasez de agua, explotación de la naturaleza, violación de los derechos de las mujeres, líderes que representan masculinidades tóxicas, refugiados en busca de lugares mejores, religiones como sistemas de control, etc.

De hecho, al vincularla con el problema medioambiental seguimos encontrando paralelismos con la realidad. La Vuvalini que guarda y protege con su vida una pequeña bolsa repleta de semillas como último vestigio de la humanidad, recuerda al Banco Mundial de Semillas de Svalbard (Noruega), un búnker situado a 1300 kilómetros del Polo Norte construido para albergar semillas de todas partes del mundo, listas para ser cultivadas en caso de que tuviéramos que enfrentarnos a algún desastre. Esta especie de caja fuerte está pensada para soportar la actividad volcánica, terremotos e incluso la radiación de un posible cataclismo nuclear, según los medios. Su depósito contaba en 2015 con más de 830804 variedades de semillas que representarían en torno a la mitad de los cultivos que se conocen en el mundo (Ayuso, 2015). Es interesante advertir que si se ha llegado a construir dicho sistema, es porque en parte, no se alberga demasiada esperanza en los futuros actos del ser humano, y menos hoy en día con políticas tan conservadoras como las del actual presidente de Estados Unidos Donald Trump hacia el cambio climático. De hecho, existen una gran cantidad de estudios que advierten que nos estamos precipitando al abismo. Autoras como Noël Sturgeon, en su libro *Environmentalism in Popular Culture: Gender, Race, Sexuality, and the Politics of the Natural*, ofrece una visión muy crítica de la situación actual en el mundo y otros como Slavoj Žižek señalan que:

el sistema capitalista global está aproximándose a un apocalíptico punto cero. Sus “cuatro jinetes” están formados por la crisis ecológica, las consecuencias de la revolución biogenética, los desequilibrios dentro del propio sistema (los problemas de la propiedad intelectual; las luchas que se avecinan sobre las materias primas, los alimentos y el agua) y el explosivo crecimiento de las divisiones y exclusiones sociales (Žižek, 2012: 8).

Mad Max: Furia en la carretera es simplemente una interpretación de lo que podría acontecer en un futuro si las cosas no van por el buen camino, y el mensaje final que nos manda, es que, en las mujeres reside ese poder para cambiarlo todo. Hemos constatado por tanto, como en este filme se relaciona la problemática medioambiental con el abuso de poder por parte del sistema capitalista y patriarcal representado por una masculinidad tóxica y violenta en contraposición con la esencia pacífica, natural y espiritual de las mujeres.

A MODO DE CONCLUSIÓN

De lo que no cabe duda, es que el éxito financiero de *Furia en la carretera* y su gran popularidad entre las grandes audiencias así como dentro de la industria cinematográfica, parece indicar que realmente existe un espacio para películas feministas y ecológicas en Hollywood, donde la mujer sea tratada de la misma forma que el hombre, y donde se den una serie de paralelismos con una realidad social a la que no se hace frente fuera del plano fílmico como: el cambio climático, la explotación de los recursos naturales, el problema de los refugiados de guerra, el extremismo religioso y los derechos de la mujer.

Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que también en las superproducciones hollywoodenses, se produce una crítica al sistema establecido y se propone un ejercicio de imaginación alternativa, en este caso protagonizado por mujeres empoderadas que luchan por legitimar los presupuestos ecologistas para salvar el mundo. Películas como esta son realmente necesarias, pues se nos plantea cómo la ideología patriarcal está destruyendo el planeta y cómo una posición política como el ecofeminismo podría salvarlo.

REFERENCIAS

- Ayuso, M. (2015). La caja fuerte del fin del mundo que puede salvarnos de la destrucción. *El Confidencial*. Recurso en línea: https://www.elconfidencial.com/alm-a-corazon-vida/2015-05-25/la-caja-fuerte-del-fin-del-mundo-que-puede-salvarnos-de-la-destruccion_852525/ (26-08-2017).
- Ballard, J.G. (1966). *El huracán cósmico*. Barcelona: Edhasa.
- (2013). *El mundo de cristal*. Barcelona: RBA.
- (2002). *El mundo sumergido*. Barcelona: Minotauro.
- (2000). *La sequía*. Barcelona: Minotauro.
- Boulware, T. (2016). 'Who killed the world?': Building a Feminist Utopia from the Ashes of Toxic Masculinity. *Mad Max: Fury Road. Mise-en-scène. The Journal of Film & Visual Narration*, 1, 1-17.
- Burgart Goutal, J. (2017). Un nouveau printemps pour l'écoféminisme? *Multitudes*, 67, 2, 17-28.
- Cahiers du Cinéma (2015). Top Ten 2015 des Cahiers du cinéma. *Cahiers du Cinéma*. Recurso en línea: <https://www.cahiersducinema.com/produit/top-10-2015-des-cahiers-du-cinema/> (27-08-2017).
- Castañer, X. (2015). *Género y videocreación en el arte contemporáneo*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Clavin, K. (2016). Living, Again: Population and Paradox in Recent Cinema. *The Oxford Literary Review*, 38, 47-65.
- Collard, A. (1988). *Rape of the Wild. Man's Violence against Animals and the Earth*. United States: Indiana University Press.
- Comercio (2015). Onu pide a Nigeria que deje abortar a víctimas de Boko Haram. *El Comercio*. Recurso en línea: <http://elcomercio.pe/mundo/africa/onu-pide-nigeria-deje-abortar-victimas-boko-haram-170632> (26-08-2017).

- Feliciano, O. (2015). Mad Max: Furia Feminista. *Animal Político*. Recurso en línea: <http://www.animalpolitico.com/blogueros-punto-gire/2015/08/24/mad-max-furia-feminista/> (26-08-2017).
- Fipresci (2015). *Mad Max: Fury Road* Wins FIPRESCI Grand Prix. *Fipresci*. Recurso en línea: <http://www.fipresci.org/news/grand-prix-2015> (27-08-2017).
- Hawking, S. (2017). *The future of the humanity*. IV Festival científico y artístico Starmus, Norwegian University of Science and Technology: Trondheim, Noruega.
- Hawking, S. (2016). This is the most dangerous time for our planet. *The Guardian*. Recurso en línea: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/dec/01/stephen-hawking-dangerous-time-planet-inequality> (11-04-2018).
- Leyda, J. (2016). The Cultural Affordances of Cli-Fi. *The Dystopian Impulse of Contemporary Cli-Fi: Lessons and Questions from a Joint Workshop of the IASS and the JFKI (FU Berlín)*, Postdam, IASS, 11-17.
- Puleo, A. H. (2011). *Ecofeminismo para otro mundo posible*. Madrid: Cátedra Instituto de la mujer.
- Salas, J. (2017). 2050: cómo evitar un futuro de Mad Max. *El País*. Recurso en línea: https://elpais.com/elpais/2017/11/06/ciencia/1509924058_409061.html (11-04-2018).
- Žižek, S. (2012). *Viviendo en el final de los tiempos*. Madrid: Akal.

LA MUJER IDEAL

Evolución de las representaciones femeninas en las revistas de moda de España¹

Ana María Velasco Molpeceres, Universidad de Valladolid, España

Palabras clave: *prensa femenina; revista de moda; moda; estudios de género; historia de las mujeres; mujer ideal; historia de España*

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es hacer un recorrido por las principales revistas de moda españolas y estudiar, a través de las imágenes de mujeres publicadas, el retrato que hacen de la mujer ideal que tratan de trasladar a sus consumidores. En España, la prensa femenina tiene su origen en el siglo XVIII, surgiendo con enorme contestación por el desafío al modelo absolutista borbónico y, sobre todo, por la identidad de sus destinatarias. Pero, pese a los problemas y las críticas, en el XIX surgieron centenares de cabeceras para mujeres, en las que los figurines eran una de las principales atenciones. La repercusión social de estas publicaciones fue grande y creciente a lo largo de los siglos, en sintonía con el progreso técnico y las mejoras de las condiciones de vida. En la actualidad, conviven con los medios digitales y con las redes sociales, las cuales (como Instagram) beben en buena medida de estas revistas y replican los modelos de mujer propuestos desde su inicio.

Hay que señalar que estas publicaciones surgieron y se desarrollaron a medio camino entre el conservadurismo, el progreso social y las ideas de igualdad entre sexos. Las revistas de moda oscilaron entre desafiar las nociones básicas de feminidad (exigían alfabetización, capacidad de consumo propio y autónomo femenino, deseos de expresión personal y de integrarse en la vida social y pública, así como desarrollaron una red de autoras que escribieron en todas ellas y en la prensa generalista) y difundir un modelo conservador de mujer. La política quedó fuera de sus páginas, e incluso hoy cuando se trata en ellas lo hace de una forma muy cuestionada y vinculada a la vida privada o a la estética, y se abogó por un modelo de “mujer ideal” o perfecta que, en su inalcanzabilidad, mantuvo los roles de género que intentaban convertir a las féminas en bellas, pero no frívolas, esposas que fueran compañeras ideales de los varones. Su principal arma para esto era la moda y la belleza pues, gracias a ellas, conseguirían casarse, tener una familia y brillar en la sociedad. Y aunque este último concepto ha cambiado desde

¹ Este artículo ha sido posible gracias al Proyecto “Perfiles del centro político (1976-1986): proyectos y realizaciones”, referencia HAR 2016-75600-C2-2-P (AEI/FEDER, UE), a una ayuda FPU del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, a la realización en 2018 de una estancia predoctoral en la Sapienza Università di Roma financiada por la Ayuda para Estancias Breves FPU convocada en 2017 y al apoyo para jóvenes investigadores del IV Congreso de Cultura Visual (Roma, 28-29 de mayo de 2018).

los estrechos límites decimonónicos al marco activamente laboral, político y público de las mujeres del siglo XXI, la construcción de la identidad femenina como un ente al que mirar y admirar, fundamentalmente por su estilo y gracia, continúa vigente.

Es por ello que se plantea la cuestión de si estas revistas femeninas son un motor o una rémora para la igualdad y se incide en si su feminismo es real o no. Este trabajo, por tanto, va a estudiar las diferentes imágenes de mujeres publicadas en las principales revistas de moda españolas para indagar en el retrato que hacen de la mujer ideal y cómo este cambia o se matiza desde el siglo XIX hasta la actualidad.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Como hemos mencionado, el fin de este trabajo es analizar la evolución de las representaciones gráficas femeninas en las revistas de moda de España desde el siglo XIX hasta la actualidad y descubrir el modelo de mujer que proponen como ideal.

Un objetivo secundario, por tanto, es hacer un recorrido por las principales publicaciones femeninas del país y estudiar sus similitudes y diferencias, profundizando en las excepciones y peculiaridades de las cabeceras que no siguen el modelo imperante en su período de edición.

Y, por último, el tercer objetivo es indagar en la evolución de la sociedad respecto a la idea de “mujer ideal”, estudiando el cambio social reflejado a lo largo de los dos siglos de vida de estas publicaciones en España, particularmente en lo referido a la demanda de derechos y de igualdad por parte de las féminas.

La hipótesis en que se basa este trabajo es que la prensa femenina desde su inicio hasta la actualidad ha sido prescriptora de un modelo de mujer ideal que intentaba replicar en sus consumidoras y que este ha ido cambiando a lo largo del tiempo, aunque manteniendo algunos de sus principales rasgos idénticos (en concreto, el deseo de perfección estética y belleza). Y, precisamente por esto, nos preguntamos qué papel juega el feminismo y las demandas de igualdad entre sexos en estas publicaciones.

Para ello, vamos a analizar las revistas femeninas: *El Periódico de las Damas* (1822), *Correo de las Damas* (1833-1835), *La Moda Elegante* (1842-1927), *La Última Moda* (1888-1927), *Lecturas* (1917/1922-hoy), *Elegancias* (1923-1926), *Hola* (1944-hoy), *Telva* (1963-hoy), *Vogue* (1988-hoy) y *Cuore* (2006-hoy). Consideramos que esta muestra de análisis, formada por diez revistas es lo suficientemente amplia para cubrir las diferentes etapas de la historia de la prensa femenina en España, desde el XIX hasta la actualidad.

La metodología empleada para su estudio es de tipo cualitativo y combina la investigación histórica y el Análisis Textual. En lo que respecta al método histórico, para identificar y estudiar las distintas revistas hemos empleado la ficha hemerográfica propuesta por el profesor Celso Almuiña en su Tesis Doctoral (1977) pero reinterpretándola según nuestras necesidades, como el autor hace. Esta herramienta permite analizar las características básicas de cada cabecera, incidiendo en la dimensión histórica de

la publicación, su contexto de edición y la importancia del medio por lo que resulta un completo y actual modo de estudio para la prensa, especialmente para los títulos históricos. Es, además de un método consolidado de investigación, un popular modo de análisis utilizado en recientes trabajos como los de Yanes Mesa (2002), Delgado Idarreta (2010) o García Cabrera (2018).

Por otro lado, y como complemento de este análisis hemerográfico, hemos utilizado para profundizar en el mensaje transmitido por las imágenes de mujeres publicadas en estas revistas el método del Análisis Textual o de la Teoría del Texto. Desarrollado por el catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid, Jesús González Requena, desde 1996 y utilizado profusamente en medios científicos para el análisis de imágenes, destacando la labor de la revista científica *Trama y Fondo* en su difusión, es uno de los métodos de investigación con imágenes más reputados. La Teoría del Texto parte del giro lingüístico, como lo definió Richard Rorty (1990), y se basa en Schopenhauer, Freud y Nietzsche, que establece que el lenguaje prima sobre la noción de realidad pues no hay pensamiento fuera de lo lingüístico. Así, el objeto de estudio es el símbolo: el texto —que es tanto la palabra escrita como la imagen—.

Por tanto, permite profundizar en el discurso transmitido, investigando la información que llega al receptor, lo que consideramos que es especialmente importante en los medios de comunicación pues su función principal es convencer, además de entretener y formar, de una propuesta ideológica o de una línea editorial. En el caso de las revistas femeninas, la persuasión tiene que ver con la prescripción de qué comportamientos, formación y sobre todo apariencia debe tener la mujer ideal, punto fundamental que queremos investigar en este trabajo que ahonda en la naturaleza de la imagen y las funciones de esas imágenes creadas por la prensa femenina. En conclusión, esta es una investigación interdisciplinar y transdisciplinar que aúna los estudios culturales, visuales e históricos con los vinculados a los medios de comunicación.

ESTADO DE LA CUESTIÓN: LA PRENSA FEMENINA Y LA SOCIEDAD

El estudio de la historia de los medios de comunicación son muy numerosos pero no hay tantos trabajos en el campo de la prensa femenina, sobre todo en lo relativo a su dimensión histórica. Es por ello que este trabajo se inscribe en una nutrida línea de estudio pero, a la vez, pretende llenar un hueco historiográfico pues hasta fechas recientes las revistas para mujeres no han gozado del interés de la Academia.

Tradicionalmente se considera que el primer periódico de moda y sociedad es el *Mercurio Galante* (1672-1724), publicado en la Francia de Luis XIV, que se hizo eco de las noticias de la corte para mantener a los nobles de Versalles en el complejo sistema de etiqueta imperante, pero durante el siglo XVIII fueron desarrollándose por todos los países europeos cabeceras para la mujer que, además de contenido literario, incluían importante información sobre moda (e imágenes grabadas que las ilustraban). Sin embargo, con las revoluciones atlánticas los hombres van a adoptar la sobriedad en el vestir, vinculada a su ciudadanía y capacidad política, dejando a las mujeres

el monopolio de las modas, que se van a convertir en un medio de expresión que a la vez desafía y mantiene el ideal de domesticidad que se extiende en la sociedad liberal.

Es por ello por lo que la prensa que refleja las tendencias va a tildarse de femenina y, en general, va a dirigirse a la mujer, habiendo pocas excepciones. La historia de estas publicaciones en los diferentes países ha sido investigada con diferentes enfoques. Internacionalmente cabe destacar los trabajos de Pippa Norris (1997) acerca de las mujeres, los medios y la política, los de Mary Ellen Zuckermann (1998) sobre la prensa femenina en Estados Unidos, los de Nancy Walker (1998) indagando en los roles femeninos transmitidos por esta prensa a mediados del siglo xx o los de Anna Gough-Yates (2003) sobre la historia de la prensa para mujeres.

En España quizá los trabajos más interesantes sean los de Inmaculada Jiménez Morell para el siglo xix (1992), los de María del Carmen Simón Palmer (1975, 1991, 1993 y 2014) y la ingente obra de Jean François Botrel (1993 y 2003). Además, cabe destacar la labor de Juana Gallego (1990 y 2013) que no solo ha estudiado la historia de la prensa femenina sino el papel de motor o rémora del feminismo de la misma. También es reseñable la obra de María Garrido (2012) que habla del vacío en la investigación pues señala que las revistas femeninas han vivido un desdén y la tesis de Carmen Muñoz (2002) sobre la prensa para mujeres en la España del siglo xx. Los trabajos de Adolfo Perinat y María Isabel Marrades (1980), así como los de María Sánchez Hernández (2009) y Mercedes Roig (1977 y 1989), son claves para conocer los vínculos entre prensa y sociedad y también la evolución de las revistas femeninas. Y por supuesto la obra que apadrina el resto de estudios sobre prensa es posible que sea la de Eugenio Hartzenbusch (1894) sobre los periódicos madrileños de la Biblioteca Nacional de España. Más recientemente, este tipo de prensa ha encontrado un cierto impulso en su investigación con trabajos como los de Riera y Figueras (2012), Menéndez y Figueras (2013) o Bolufer Peruga (2017).

No obstante, los trabajos sobre historia de la prensa en España tienen importantes carencias en lo relativo a las publicaciones femeninas. Es por ello que esta investigación consideramos que es novedosa e interesante pues se centra en un campo de relevancia en la actualidad pero estudiando un fenómeno de las revistas que a menudo se desatiende: la influencia de las imágenes publicadas en las mismas y la evolución que han tenido las mujeres ideales transmitidas a lo largo del tiempo en la España contemporánea. La misma se inscribe en un trabajo mayor, sobre los papeles periódicos para mujeres en el país, que se viene desarrollando desde el año 2014 y que ha dado sus frutos en el libro *Moda y prensa femenina en España (siglo xix)* (2016) o en el monográfico sobre *Moda y Comunicación* editado en junio de 2018 en la *Revista Internacional de Historia de la Comunicación* (Universidad de Sevilla). Queremos señalar también que este estudio sobre la evolución de los retratos femeninos y del papel de las mujeres en los medios de comunicación se inscribe en las investigaciones del proyecto “Perfiles del centro político (1976-1986): proyectos y realizaciones”, referencia HAR 2016-75600-C2-2-P (AEI/FEDER, UE), financiado con fondos europeos.

EL SURGIMIENTO DE LA PRENSA FEMENINA EN ESPAÑA

Aunque en otros países del entorno europeo, como Francia, Inglaterra, Italia y Alemania, la prensa femenina puede rastrearse incluso en el siglo XVII pero sobre todo en el XVIII, España va a tener que esperar a la siguiente centuria para que aparezca prensa para mujeres; pese a que había interés porque surgiese. En 1762 Mariano Nipho había editado una adaptación del semanario francés ideado por Mirabeau *L'ami des femmes* y, aunque no era para mujeres, el periódico *La pensadora gaditana* (1763-1764) de Beatriz Cienfuegos, nacido contra la misoginia de los artículos que el periodista Clavijo y Fajardo escribía en *El Pensador*, supuso un hito al defender los derechos de las mujeres y, sobre todo, porque su anónima autora era una fémina, lo que en la época se vio como impensable (Canterla 1996: 63-64).

Sin embargo, la Revolución Francesa provoca que en 1791 se prohíban todos los periódicos, salvo tres oficiales. Poco a poco van a ir pidiéndose licencias para lanzar nuevos medios, entre ellos para mujeres, pero va a haber grandes obstáculos incluso pese a que distintos censores y fiscales consideran que podrían ser útiles para hacerlas “buenas ciudadanas, fieles esposas y tiernas madres de familia” (Velasco Molpeceres, 2016: 110-114). La aparición del *Correo de las Damas* (1804-1807) va a suponer por tanto el pistoletazo de salida para la prensa femenina en España y en buena medida va a fijar un modelo. Es una publicación afrancesada, que anima a la lectura femenina y que pretende instruir entreteniéndolo, sin entrar en temas políticos. No obstante, habrá que esperar a 1813 para que aparezca en el país la prensa de modas, introducida gracias al *Amigo de las Damas* que incluye por primera vez un artículo sobre tendencias, aunque no es el contenido principal.

La llegada de Fernando VII al poder y el regreso del Absolutismo acaban con la efervescencia de los periódicos nacidos en torno a la Constitución de 1812, pero en el Trienio Liberal (1820-1823) aparece el *Periódico de las Damas* (1822) que va a introducir por primera vez los figurines en España, al modo francés, iniciando un camino que ya estaba popularizado en toda Europa y que aquí no iba a tener vuelta a atrás: la preminencia de la imagen en las publicaciones femeninas.

***Periódico de las Damas* (1822)**

Editado en Madrid en 1822, editó veinticinco números terminando el 24 de junio de ese año. Hasta el número nueve, este semanal estuvo dirigido por C. Martínez y se imprimía en la Calle Greda pero desde el siguiente ejemplar su editor fue el afrancesado León de Amarita, destacado impresor del momento. Con él desaparecen los artículos que informaban de política y la moda, las charadas y las secciones de teatro y con contenido literario pasaron a ser las fundamentales. Cuando apareció se preguntaba cómo desde 1813 no había ninguna publicación femenina en España y anunció que pretendía cubrir ese hueco como parte de una responsabilidad civil ya que la mujer debe ser educada. En general la revista contó con 48 páginas impresas, entre las que se incluía una sección de moda que describía al figurín en

color de origen francés que se distribuía junto con la cabecera, aunque no siempre se han salvado y además tuvieron problemas de distribución. En el último número se dice que la empresa no es rentable pero su influencia va a ser muy grande pues fijó el modelo de revista para las siguientes.

Figura 1. Figurín de hombre y mujer del *Periódico de las damas*



Fuente: Figurines del *Periódico de las Damas*, números 1 y 10.

En lo que se refiere a los figurines, de los conservados en la Biblioteca Nacional de España, aparecen dos de hombre. Son dos jóvenes que recuerdan al dandi británico. La imagen de las mujeres representa a damas jóvenes de clase indudablemente alta, preferentemente vestidas de noche o de gala, aunque también se incluyen abrigos y trajes de diario. En algunas ocasiones se usa la argucia de incluir a dos señoritas, una de frente y otra de espalda, para resolver la espinosa cuestión de cuál es el diseño que no se ve y que tanto preocupó en la cabecera. El ideal femenino es claramente afrancesado, basta mencionar no solo la procedencia de los figurines sino las profusas descripciones de modas de París, y el reflejo que se hace de la mujer es el de una joven casadera, de clase alta, a la moda, delgada y bella. Llama la atención, a diferencia de lo que va a pasar en el resto de revistas, que los figurines se presentan sin un fondo, aislados del mundo, lo que dificulta ubicarles en un entorno ideal. No obstante, eso refuerza que el foco de interés es la indumentaria. Además, el periódico es el introductor de los figurines iluminados en el país, iniciando un camino sin vuelta a atrás.

Es reseñable mencionar que hubo una mujer en la redacción, Josefa Castillo; aunque el modelo femenino era conservador. Así en el primer número se señalaba que:

“La muger no es otra cosa, que una segunda alma de un mismo cuerpo: carne de la carne de hombre [...] en el estado social la mujer se debe perfeccionar para el hombre, y ambos para el bien de la sociedad entera”. (*Periódico de las Damas*, 1)

Y la visión doméstica de la mujer se reforzó al cambiar la dirección a Amárita pues el contenido político desapareció. La senda que abrió esta publicación no se extinguió pero el fin del Trienio Liberal hizo que el absolutismo

volviera y prohibiera la mayoría de papeles periódicos. La siguiente cabecera de moda se hizo esperar una década, aunque al morir Fernando VII, comenzaría una sucesión de títulos que ya nunca desaparecerían de la oferta española.

EL DESARROLLO DE LA PRENSA FEMENINA DESDE EL REINADO DE ISABEL II (1833-1868) AL DESASTRE DE 1898

Como hemos mencionado, la llegada de Isabel II al trono en 1833, tras fallecer Fernando VII, supuso el desarrollo de la prensa en general y también de la dedicada a la mujer; así como la modernización del país. Igualmente cabe explicitar que es en su reinado en el que toma cuerpo la España liberal, que durará hasta 1923 con la dictadura de Primo de Rivera, y que supone una curiosa paradoja.

La ideología liberal proclama la igualdad del individuo como categoría universal pero en realidad era excluyente pues consideraba que había una diferencia natural entre hombres y mujeres y, por tanto, relegaba a las féminas al hogar. En concreto, este rol quedó tipificado en el ideal femenino del “ángel del hogar” y el vestuario de la mujer influyó o expresó también ese pensamiento, siendo quizá el ejemplo más claro el corsé pero también las crinolinas.

No obstante, hay que señalar que las acciones feministas y la preocupación por la educación de las mujeres y la demanda por la mejora de su situación social van a ir cogiendo cuerpo durante el siglo. Baste mencionar que si en 1763 se consideraba imposible que una mujer como Beatriz Cienfuegos escribiera en un periódico, a mediados del XIX hay una nómina de autoras famosas y de revistas para mujeres que son aceptadas y alabadas. Aunque las publicaciones femeninas en su conjunto van a incidir en la mujer como esposa y madre.

Cabe mencionar revistas como:

Correo de las Damas (1832-1835)

Se editó entre julio de 1832, unos pocos meses antes de la muerte de Fernando VII cuando María Cristina ya era la regente, y diciembre de 1835. La literatura y la moda eran sus dos pilares fundamentales y en sus páginas tuvo lugar un debate sobre qué traje debían llevar las damas españolas. Mariano José de Larra fue su redactor hasta diciembre de 1834, defendiendo abiertamente las modas de París como ejemplo del progresismo. Sin embargo, luego fue sustituido por el casticista Antonio María Segovia, El Estudiante, favorable a la indumentaria tradicional.

Los artículos sobre la educación femenina aparecen en diversos números, pero se pide a las señoras que no sean demasiado letradas pues han nacido para amar y ser amadas.

Aunque no se han conservado todos los figurines, como es habitual, la mayoría de ellos hacen referencia a la moda femenina, aunque también hay ejemplos de indumentaria masculina. Se utiliza para ambos sexos la argucia de incluir dos figuras, una de frente y otra de espaldas, para retratar el delantero

y el trasero de las prendas y también se incluyen, aunque incipientes, fondos. Llama la atención que en el caso de los varones siempre es el espacio público, la calle, mientras que las mujeres aparecen en ambientes domésticos. También son frecuentes los retratos de niños, que evidencian el interés de las señoras en vestir bien a su progenie. El retrato femenino que se hace es, de nuevo, el de una mujer joven, pero que es madre y esposa o, en todo caso, que aspira a ello y que cuida de forma intensa su aspecto. Encantar es su principal objetivo en la vida, a través del cual desarrolla su influencia social, pues cuidar de su hogar de forma inteligente es el ideal para las féminas.

Figura 2. Figurines del *Correo de las Damas*



Fuente: figurines de los números de 10/07/1833, 16/10/1833, 25/10/1833, 30/03/1834, 15/05/34.

La Moda Elegante (1842-1927)

Esta cabecera es la más exitosa del siglo XIX, como evidencia su larga vida. Comenzó a editarse en Cádiz, gracias al catedrático de medicina Francisco Flores Arenas que también era escritor. En 1849 el editor Abelardo de Carlos la compró y convirtió a la revista, de ocho páginas y un figurín, en una empresa de gran tamaño, en la que invirtió en mejoras técnicas continuas para incluir cada vez más imágenes, logrando que fuera una de las cabeceras más lucrativas de España. Por ella pasaron diferentes autores como Hartzenbusch, pero también Julio Nombela o Pilar Sinués de Marco. Como su vida fue muy larga, cambió numerosas veces. En torno a la Gloriosa, la revista pasó a publicarse en Madrid.

A lo largo de sus ediciones se puede apreciar la evolución de la moda y de los gustos sociales. Llama la atención que prácticamente no hay hombres en esta revista, ni siquiera como acompañantes en las ilustraciones que reflejaban la vida social en que las mujeres debían lucir sus vestidos a la última. Solamente los niños aparecen en escenas mixtas y normalmente las mujeres son jóvenes, sin que haya diferencia de edad entre solteras y casadas. Es curioso que desde el siglo XX se incluyen fotografías, que se insertan con fotomontajes y retoques, pero el tipo femenino es el mismo. El ideal de mujer es joven, casadera o casada, hogareña y a la moda. No suelen aparecer ancianas o señoras mayores, más que raramente (como en la última portada de la figura 3). También es evidente que el público al que se dirige es de una clase social elevada (incluyendo información de vestimenta de criadas y consejos para manejar al servicio). Desde la I Guerra Mundial, se ve una

mayor liberalidad en las costumbres y aparecen hombres en las escenas con mujeres o hay representaciones de actividades mixtas, como el baile, pero el ideal de matrimonio y maternidad continua vivo.

Figura 3: Portadas de *La Moda Elegante*.



Fuente: *La Moda Elegante* (portadas de los ejemplares: 11/02/1866, 22/02/1876, 14/03/1901 y 06/02/1908).

Figura 4: Imágenes de *La Moda Elegante*.



Fuente: *La Moda Elegante* (imágenes del interior de los ejemplares: 29/02/12, 14/08/14 y 22/01/1921).

La Última Moda (1888-1927)

Su título completo era *La Última Moda: Revista Ilustrada Hispano-americana* y se publicó entre enero de 1888 y 1927, en Madrid. Su fundador fue Julio Nombela, de ideología carlista y conservadora. En 1894 alcanzó los 24000 ejemplares, siendo la empresa de mayor éxito de su fundador. A su muerte, se la legó a su hija Rosa. Su subtítulo era “todo por la mujer y para la mujer” pero la realidad es que fundamentalmente la información era sobre tendencias, aunque utilizando estas para instruir a la mujer sobre “su misión de agradar, de embellecer, de encantar” (*La Última Moda*, 30/03/1890).

A diferencia del *Periódico de las Damas y Correo de las Damas*, y en similitud con *La Moda*, en esta cabecera el universo femenino es casi un gineceo en el que los hombres no aparecen nunca, salvo si son niños. Como se ve en la portada del diez de enero de 1892 que representa una boda, ni siquiera en el enlace puede divisarse un varón y parece tratarse de una festividad exclusivamente para mujeres. El ideal femenino es, por tanto, muy tradicional y vinculado al hogar, a la maternidad y a la familia. Las retratadas, en general en ilustración, aunque a principios de siglo XX también se incorpora la

fotografía, son mujeres jóvenes, bellas, delgadas y a la moda francesa. Como se trata de una publicación desarrollada a finales del XIX, la profusión de imágenes es destacada, aunque la similitud entre ellas es mucha. Su larga vida permite ver los cambios en la moda y también rastrear una cierta evolución en el ideal femenino, aunque siempre con un matiz muy conservador.

Figura 5: Imágenes de *La Última Moda*



Fuente: *La Última Moda* (imágenes de los ejemplares de 27/07/1890, 10/01/1892, 01/10/1893 y 18/6/1899).

Figura 6: Imágenes de *La Última Moda*.



Fuente: *La Última Moda* (imágenes de los ejemplares de 15/07/1906, 29/03/1908, 01/06/1913, 17/12/1916 y 05/11/1920).

LAS REVISTAS FEMENINAS DEL SIGLO XX: DE LA NUEVA CENTURIA A LA TRANSICIÓN

En el siglo xx se produce, como señala Gilles Lipovetsky, un fenómeno por el que la prensa femenina adquiere un inmenso poder y contribuye “a hacer del aspecto físico una dimensión esencial de la identidad femenina” (1999: 152).

Y España no es una excepción. En general, las más importantes revistas para mujeres van a ser las tradicionales, que difunden las modas francesas y tienen una redacción fundamentalmente femenina, promoviendo además un rol de corte doméstico para las señoras, aunque adaptando ese papel a los tiempos. También va a surgir la prensa del corazón, muy vinculada al desarrollo de la cinematografía y de un potente *star system*, así como a la alta sociedad nacional e internacional. Las revistas para mujeres de corte político desaparecen tras la Guerra Civil, al establecerse una fuerte censura.

No obstante, también aparecerán numerosas revistas para mujeres que difunden la visión que la dictadura tiene de la mujer, es decir, la de esposa

y madre. Aunque, desde los sesenta, sus páginas muestran el cambio y tratan temas como la separación o la anticoncepción y difunden modas tan contrarias a la ideología del Régimen y la moral de la Iglesia como el bikini, la minifalda y el pantalón, contribuyendo a situar a España en el plano internacional.

Entre las publicaciones del xx cabe destacar:

Lecturas (1917/1921-hoy)

Se trata de una revista que apareció en 1917, editada por la Sociedad General de Publicaciones, como una publicación literaria pero desapareció a los pocos números, volviendo a aparecer en verano de 1921 a través del grupo editorial Hymasa que la recuperó como un suplemento literario del *Hogar y la Moda*. Editaba cuentos, novelas cortas y obras teatrales, pasando por sus páginas autores como Jacinto Benavente, Azorín u Oscar Wilde; sin embargo, su sello de identidad fueron las ilustraciones de artistas de vanguardia que en su portada dibujaron a la mujer sofisticada del momento. La Guerra Civil paralizó su publicación entre 1937 y 1941 pero en la posguerra volvió a aparecer y fue perdiendo paulatinamente su contenido literario, convirtiéndose en una revista ilustrada de sociedad.

Figura 7: Portadas de *Lecturas*



Fuente: *Lecturas* de mayo de 1922, abril de 1934, diciembre de 1942 y julio de 1948.

Figura 8: Portadas de *Lecturas*



Fuente: *Lecturas* de diciembre de 1959, septiembre de 1965, septiembre de 1970 y enero de 1980.

Por ello es actualmente la revista decana del corazón de España, aunque es más bien desde los cincuenta y, en particular, desde 1962 cuando sale como semanario y se centra en las vidas de la realeza, los actores de cine y los personajes de la televisión y la farándula. A través de sus portadas se puede recorrer el cambio social. De las sofisticadas damas de los años

veinte y treinta, que bebían de los roles de la *flapper* y la vampiresa, se pasa al predominio de las actrices de Hollywood, aunque en sintonía con esquemas tradicionales como los monárquicos y la familia tradicional. Desde la Transición, y especialmente desde los noventa, la telerrealidad y un nuevo concepto de la intimidad mucho menos protegido es visible en sus portadas que casi siempre están protagonizadas por mujeres. En ellas, en general, aparecen retratadas con cuidado y vestidas a la moda y promueven un modelo femenino de perfección. Como se ve en los ejemplares (figura 9): Cary Lapique, Isabel Pantoja y Belén Esteban pasan según sus declaraciones por una época difícil pero nadie lo diría: aparecen felices y elegantes.

Figura 9: Portadas de *Lecturas*



Fuente: *Lecturas* de febrero 1987, julio de 1990, marzo de 2001 y mayo de 2009.

Elegancias (1923-1926)

Esta revista fue una publicación de lujo y formato grande destinada a difundir en España las modas del momento, con particular interés por las francesas y por los nuevos gustos de los felices años veinte. Su director fue Francisco Verdugo Landi (1874-1959), ayudado desde París por Leo Merelo. Editó cuarenta y nueve números, incluyendo mucho material gráfico de dibujantes como Rafael de Penagos y también copiosas fotografías de estrellas de cine, damas de la alta sociedad y cupletistas o actrices del país. El objetivo de la revista era influir en las españolas con el fin de trasladarlas a la modernidad y convertir las en mujeres cosmopolitas y a la última. Como además incluía muchos contenidos publicitarios, es un valioso testimonio de unos años de gran modernidad para España, sumida en una Edad de Plata de la cultura que acabaría con la Guerra Civil. Entre las firmas de la revista cabe destacar las de Carmen de Burgos (Colombine), Enrique Gómez Carriello, Federico García Sanchís, Eduardo Zamacois o Fanny Crosiset.

Además, es reseñable que estéticamente la cabecera promovía una mujer muy moderna, aunque aún se mantenía una apuesta por valores tradicionales como la monarquía (en los primeros números aparecen imágenes de Victoria Eugenia, las infantas, etc.) o por la familia. Sin embargo, al tiempo, la publicación abría nuevos escenarios a la feminidad como el mundo del ocio (se dan clases de baile), del deporte (y no solo la hípica o el tenis, sino también los coches) y de la sensualidad y la comodidad (ropa interior provocativa y prendas alternativa, como los pantalones). Y, a diferencia de en las revistas del siglo XIX, aparece un

mundo mixto, en el que los hombres son compañeros y amigos de las mujeres y no solo padres, hermanos o (futuros) maridos y por ello aparecen retratados junto a ellas en total normalidad y en contextos de diversión y felicidad.

Figura 10: Imágenes del primer número de *Elegancias*



Fuente: imágenes de *Elegancias* (01/1923).

Figura 11: figurines de *Elegancias*



Fuente: imágenes de *Elegancias* (números de 02/1923, 06/1923, 05/1924, 05/1924 y 05/1925).

6.4. *Hola* (1944-hoy)

Es una revista del corazón española de publicación semanal, fundada por Antonio Sánchez y Mercedes Junco en 1944. Es una cabecera famosa internacionalmente y cuenta con distintas ediciones, como *Hello!* en Reino Unido (desde 1989). Su contenido principal es la vida de sociedad pero la revista es famosa por su tratamiento de la moda (al que dedica especiales de *prêt-à-porter* y Alta Costura) y sobre todo por sus cuidadas exclusivas, el buen trato a las *celebrities* y el prestigio que supone aparecer entre sus páginas. Los temas fundamentales desde su fundación ahora son la realeza y aristocracia europea, los artistas de Hollywood y de España y también las tendencias. La ideología de la publicación es conservadora, promoviendo una mujer que es sobre todo esposa y madre, aunque desde los años ochenta no se rechaza al trabajo. Una característica clave de la misma es que la mujer es la protagonista, siendo el hombre su acompañante en bodas, nacimientos, etc. que son las principales noticias de la publicación. Los varones no suelen aparecer, más que como secundarios de la vida de las féminas, que siempre salen perfectas, bellas y felices en su vida privada, que pocas veces se refiere a su desempeño profesional o a su propia existencia. Baste ver la imagen (figura 13) de la princesa de Asturias que es retratada como una glamurosa y sensual estrella de cine, con la melena al viento, cuando es una niña.

Figura 12: Portadas de *Hola*



Fuente: portadas de *Hola* de septiembre de 1944, de 1946, abril de 1950, febrero de 1955 y mayo de 1962.

Figura 13: Portadas de *Hola*



Fuente: *Hola*, portadas de julio de 1992, 12/08/1999, 03/06/2004, 11/03/2018 y 30/05/2018.

Telva (1963-hoy)

Surgida en 1963 y relacionada con el Opus Dei, la revista apareció para definir a la nueva mujer del segundo franquismo o de los tecnócratas y el desarrollismo. Aunque de ideal conservador, su devenir evidencia la modernización de las españolas y los temas que aparecen en sus páginas (la píldora, el aborto, el divorcio, el matrimonio, la vida familiar, la religión, etc.) conviven con las tradicionales páginas de moda, que son el contenido fundamental. En los años setenta Francisco Umbral en una columna en la revista se hizo eco de la “chica Telva” como definición de la lectora perfecta de la misma que, en definitiva, era una mujer moderna. La publicación permite ver a lo largo de su historia el cambio social vivido en España aunque el ideal femenino era tradicional. La propia Salcedo en el primer editorial que apareció en la publicación se posicionaba a favor de la igualdad y de los derechos femeninos, señalando que la revista contribuiría a conseguirlos:

“Soplan por el mundo corrientes de renovación, de desarrollo económico; se abren a la mujer nuevos horizontes y es preciso vivir a la altura de las circunstancias. Eso de “los derechos de la mujer” suena bien pero hay que estar a las duras y a las maduras. Le es preciso estar bien informada para que, al aprender los derechos, entienda en ellos el deber de trabajar- a escala europea- con una mayor seriedad y eficacia”. (*Telva*, 5)

La vocación de modernidad de la revista era evidente, no obstante, aún hoy, conviene preguntarse qué compromiso tiene la revista con esa

participación de la mujer en la vida pública. El ideal femenino sigue siendo el de la mujer joven, bella, a la moda, que también es madre y esposa, pero que además es una excelente profesional, comprometida con el mundo (con Europa, es decir, con el progreso). No obstante, cabe preguntarse qué mujer ideal proponen, si no se fijan ante todo en la estética. En el número de marzo de 2018 la revista entrevistó a Inés Arrimadas, número uno de Ciudadanos, en el Parlament de Cataluña. Las declaraciones que dio fueron muy controvertidas, sin embargo, lo que destacaban (ver figura 14) era que posaba con “vestido largo, algo impensable para la mayoría de las políticas españolas”.

Figura 14: Portadas de *Telva* y reportaje de Inés Arrimadas para la revista de marzo de 2018



Fuente: *Telva* (portadas de noviembre de 2013 y diciembre de 2015 y reportaje de 2018²).

LA PRENSA PARA MUJERES EN LA ESPAÑA DEMOCRÁTICA: DE LA TRANSICIÓN A LA ACTUALIDAD

El fin de la dictadura y, por tanto, la llegada de la democracia a España y de la libertad de expresión hacen que la Transición y la década de los años ochenta sean terreno abonado para la llegada de nuevos medios para mujeres al país. En particular, de revistas extranjeras que se editaban por todo el mundo y que se vinculaban a la modernidad y la igualdad. No obstante, sobre esta cuestión sigue habiendo, como señala Juana Gallego (2013), mucho que decir. Algunas publicaciones destacadas son:

Vogue España (1988-)

La revista surgió en Estados Unidos en 1892 como un medio para la alta sociedad de Nueva York sobre las tendencias del momento, los eventos y las modas de París. Su fundador fue Arthur Baldwin Turnure pero fue en 1909 al ser adquirida por Condé Nast, quien apostó por convertirla en la Biblia de la moda, incidiendo en la calidad del diseño y en acercar la moda al arte. Y, desde los setenta, con la dirección primero de Grace Mirabella y luego de Anna Wintour la publicación se ha convertido en un medio de masas, incidiendo en la cultura pop y de las celebridades.

² Disponible en: <http://www.telva.com/estilo-vida/2018/03/19/5aaf9e82e2704e1b028b4595.html>

Por otra parte, el peso de la cabecera a nivel internacional es grande dado que se edita desde antiguo en gran cantidad de países, como por ejemplo en Reino Unido (desde 1916) o en Francia (desde 1924). En España se intentó lanzar en 1980 pero apareció en 1988, buscando a una española más independiente y profesional. Quizá el número más trascendente sea el de septiembre de 2004 cuando publicaron el reportaje de las ministras del gobierno de Zapatero (figura 17) posando ante la Moncloa, por ser el primer gabinete paritario del país.

Sin embargo, el reportaje levantó ampollas³ (cuando por *Vogue* habían pasado ya otras políticas como Margaret Thatcher o Hillary Clinton e incluso los Reagan) y la propia revista al número siguiente se interrogó sobre la respuesta tan violenta al editorial⁴. El reportaje es un buen ejemplo de la imagen de mujer que la cabecera promueve: moderna, trabajadora, independiente pero bien vestida, a la moda y rodeada de lujo. Es por ello que a las ministras se les reprochó la frivolidad de posar para una publicación femenina, rodeadas de pieles y con trajes de miles de euros. Aunque también hay que ser consciente de que en la portada correspondiente aparece esto llevado al máximo y apenas hay mención al reportaje tan controvertido, pues se prefiere destacar a la joven, bella y extravagante modelo de portada.

Figura 15. Portada de *Vogue* de septiembre de 2004 y fotografía del reportaje de las ministras de Zapatero



Fuente: *Vogue* (septiembre de 2004).

Cuore (2006-)

El primer número se editó en mayo de 2006, representando una nueva opción dentro de las revistas de corazón pero también entre las de moda. En su web aparece definida como “la única revista que te sube la autoestima” y lo cierto es que muestra el lado menos glamuroso de las celebrities, sus #fails y los “argh” que los *paparazzi* captan: estrías, aumento de peso, mala depilación, estilismos fallidos, arrugas, apariciones sin maquillaje. También proponen cómo imitar a los famosos a precios asequibles y se despachan con un lenguaje popular, que pretende ser gracioso y sensacionalista. Aunque por un lado la publicación refleja que el *showbusiness* es publicidad y

3 Para saber más se puede consultar la noticia: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-20-08-2004/abc/Gente/las-ministras-fashion-desatan-la-polemica_9623175628088.html
4 <http://www.vogue.es/moda/news/articulos/vogue-y-el-poder/955>

montaje, también critican a las mujeres de forma despiadada. Podría parecer que humanizan a las celebridades pero lo cierto es que les reprochan sus descuidos, exigiendo aún una mayor perfección para las mujeres pues se abre la veda para criticar a cualquiera que se aleje de la perfección que supuestamente deberían tener. Así, reprochan y avergüenzan por no cumplir los estándares de belleza, transmitiendo un mensaje sobre la mujer que podría resumirse en el deber de perfección, bajo pena de humillación.

Figura 16. Portadas de *Cuore*



Fuente: Portadas de *Cuore* (mayo de 2006, 27/06/2012, 23/01/2013 y 17/01/2018).

CONCLUSIONES

El objetivo de este trabajo era recorrer las principales revistas de moda españolas y estudiar, a través de las imágenes de mujeres publicadas, el retrato que hacen de la mujer ideal que tratan de trasladar a sus consumidores. Desde el siglo XIX hasta hoy hemos podido ver cómo la prensa femenina tiene importantes contradicciones en su seno: promueve los derechos de la mujer pero también transmite un mensaje de perfección para las mujeres inequívoco. La *fémica perfecta* es muy similar a lo largo del tiempo: joven, delgada, a la moda, comprometida, de clase alta, educada y cosmopolita pero sin descuidarse. El exterior, en buena medida, refleja el equilibrio interior y no hay nada que turbe a estas mujeres impresas. En general son madres pero, cuando no lo son, tienen el matrimonio en perspectiva. En el XIX los hombres no se relacionan con las damas, salvo si son niños, y el mundo ilustrado parece un gineceo en el que pasa de todo pero sin varones; un punto muy controvertido pues en una sociedad en la que las mujeres cifran su felicidad en tener una familia el deseo de ser atractiva para el sexo opuesto no es solo una aspiración sino una necesidad. Así, los hombres son esa ausencia que, en realidad, siempre está presente y que solo cuando se relaje la moral victoriana en torno al siglo XX van a aparecer en esas mismas revistas de larga trayectoria.

Es el caso por ejemplo de la gran cabecera femenina decimonónica, *La Moda Elegante* (1842-1927), que en torno a la Gran Guerra va a incluir a hombres en los ambientes femeninos. Sin embargo, hasta hoy, encontrar al sexo opuesto en estas revistas es complicado y no dejan de ser un relleno del mundo femenino de belleza y estilo que ofrecen a las lectoras. Las mujeres son las protagonistas y ellas mismas y el resto de *fémicas* son el objeto de interés de las lectoras. Un caso particular que difiere de este modelo es

el de la revista *Elegancias* (1923-1926) que fue una efímera publicación de gran lujo que se inscribe en la modernización de la sociedad española de los años veinte y que muestra una mujer que, sin dejar de ser esposa y madre, es mucho más activa, independiente y atrevida. Estas damas llevan pantalones, juegan al tenis, conducen y quieren ser juveniles y estar a la moda, motivo por el que se tiñen, hacen dieta y participan de la vida social más a la última: bailan el tango, el *fox trot*, van a hoteles caros, practican deportes mixtos y viven en un mundo mucho más paritario, pese a que la revista no tiene ningún interés en la igualdad ni en el feminismo.

Pero tras la Guerra Civil las revistas que surgen van a ser conservadoras y el ángel del hogar que fue propuesto en el XIX sigue vigente, aunque por la modernización y el progreso técnico se dirijan cada vez a un público más popular y amplio, transformado en ama de casa, esposa y madre. La revista más importante en España de la centuria probablemente sea *Hola* que surge en la posguerra y pretende acercar a las señoras a la vida de la alta sociedad de los príncipes y princesas y los actores de cine. Trasladar los cuentos de hadas, las bodas y los nacimientos, así como la elegancia y belleza de las diferentes mujeres que ocupan sus páginas es el objetivo de la cabecera, que destaca por el afecto con que trata a los personajes de los que hablan. Incluso en los peores momentos y tribulaciones de las estrellas de la realeza o del cine, los reportajes son bellísimos y *Hola* rebosa de optimismo y paternalismo con la mujer, a la que considera siempre una princesa. El ideal que transmiten es conservador, incluso en la actualidad, aunque evidentemente la publicación se ha ido modernizando y también ampliando la nómina de personajes que pueblan sus páginas a personajes de la televisión (como Belén Esteban y nótese el matiz que tiene el apodo con que se la conoce: “la princesa del pueblo”).

Con la Transición y la extensión de los movimientos feministas, las revistas que llegan a España son internacionales (*Elle*, *Vogue*, *Cosmopolitan*, *Greca*, etc.) e inscriben a la mujer en un ambiente de poder que conecta con su desembarco efectivo en el mundo profesional. No obstante, el ideal sigue siendo de perfección estética, solo que combinada con una vida pública que en ningún caso sustituye al rol de esposa y madre, aunque aparece una mayor preocupación por la sexualidad y el erotismo. Las supermodelos de los ochenta y los noventa son las mujeres perfectas: jóvenes, esculturales, de medidas perfectas, poderosas y sexuales. El deseo hace su acto de aparición y se asemeja al masculino: la fotografía es cada vez más explícita, con más cuerpos desnudos y las mujeres son diosas del sexo. El ideal de perfección se refuerza por revistas como *Cuore*, ya del siglo XXI, que critican despiadadamente a las celebridades que no lo cumplen.

Por tanto podemos concluir que la evolución de las representaciones gráficas femeninas en la prensa española desde el XIX hasta la actualidad insiste en la perfección de la mujer en cualquier situación y contexto, aunque la domesticidad se ha ido reduciendo y la independencia y actividad femenina han aparecido en sus páginas. En general, todas las publicaciones para mujeres transmiten ese rol ideal como el que se debe desear, incidiendo en el romance y en la boda como culminación de la felicidad (de la mujer

profesional del xx o de la dama del xix), sin que haya fisuras entre los dos siglos, aunque se ha incluido la sexualidad en la ecuación desde los años sesenta y sobre todo desde la Transición, reflejando el cambio social. Todas las revistas analizadas tienen muchas similitudes entre ellas en la propuesta femenina que hacen, aunque con los matices del cambio de mentalidad y de sociedad, pero tienen una fuerte impronta conservadora. Cuando tratan de salirse de ese modelo, como *Vogue* España con el reportaje de las ministras de Zapatero del año 2004, son criticadas por ser frívolas y por querer incorporar una esfera femenina (la domesticidad, la moda, la belleza, etc.) en el mundo de los hombres, es decir, la vida pública.

No obstante, también las cabeceras son un motor para la igualdad, abogando por la educación de la mujer y por el consumo, lo que obliga a buscar un trabajo y a hacer vida pública y a día de hoy, y tratando temas de interés para la mujer como una prensa especializada, no sexista. Las críticas que se les hacen a estos medios consideramos que a menudo son machistas, como a este reportaje de las ministras, aunque los estándares de perfección que imponen estos medios, creemos, deben ser cuestionados. Por ello, creemos necesario incidir en que la prensa para mujeres ha contribuido a la igualdad de las mujeres, creando un espacio en el que desde el hogar han ido acercándose progresivamente al ámbito público y político, aunque arrastrando ciertas rémoras vinculadas al ideal de la domesticidad de la sociedad liberal decimonónica.

REFERENCIAS

- Almuiña Fernández, C. (1977). *La Prensa Vallisoletana durante el siglo xix (1808-1894)*. Valladolid: Diputación provincial de Valladolid.
- Bolufer Peruga, M. (2017). Espectadores y lectoras: representaciones e influencia del público femenino en la prensa del siglo xvii. *Cuadernos de estudios del siglo xviii*, (5), 23-57.
- Botrel, J.F. (1993). *Libros, prensa y lectura en la España del siglo xix*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- (2003). *Historia de la edición y de la lectura en España, 1472-1914*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Canterla, C. (1996). *La Pensadora gaditana por Doña Beatriz Cienfuegos. Edición antológica de Cinta Canterla*. Cádiz: Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz.
- (1999). El problema de la autoría de La Pensadora Gaditana. *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*, 7, 29-54. <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/8561/14719496.pdf?sequence=1>
- Delgado Idarreta, J. M. (2010). “La Rioja”, un diario de provincias: 120 años de Historia. *Berceo*, (159), 123-144.
- Flügel, J.C. (2015). *Psicología del vestido*. Tenerife: Melusina.
- Gallego, J. (1990). *Mujeres de papel: de Hola! a Vogue: la prensa femenina en la actualidad*. Barcelona: Icaria.
- (2013). *De reinas a ciudadanas: Medios de comunicación, ¿motor o rémora para la igualdad?* España: Aresta Mujeres.

- García Cabrera, M. (2018). De la neutralidad oficial a la no beligerancia española en la II Guerra Mundial: análisis a través de la prensa canaria. *Anuario de Estudios Atlánticos*, 64, 1-18. <http://anuariosatlanticos.casadecolon.com/index.php/aea/article/view/10162/9644>
- Garrido, M. (2012). *Revistas femeninas de alta gama: Crónica de un desdén*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- González Requena, J. (1996). El texto: tres registros y una dimensión. *Trama y fondo: revista de cultura*, 1, 3-32.
- Gough-Yates, A. (2003). *Understanding Women's Magazines*. Routledge.
- Hartzenbusch, E. (1894). *Apuntes para un catálogo de periódicos madrileños desde el año 1661 al 1870*. Madrid: Estab. tip. Sucesores de Rivadeneyra.
- Jiménez Morell, I. (1992). *Prensa femenina en España (desde sus orígenes a 1868)*. Ediciones de la Torre.
- Kirpatrick, S. (1991). *Las románticas: escritoras y subjetividad en España, 1835-1850*. Madrid: Cátedra.
- (2003). *Mujer, modernismo y vanguardia en España (1898-1931)*. Madrid: Cátedra.
- Laver, J. (2006). *Breve historia del traje y la moda*. Madrid: Cátedra.
- Lipovetsky, G. (1999). *La tercera mujer*. Barcelona: Anagrama.
- Menéndez, M. I. & Figueras Maz, M. (2013). La Evolución de la prensa femenina en España: de La Pensadora Gaditana a los blogs. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 25-48.
- Muñoz, C. (2002). *Mujer mítica, mujeres reales: las revistas femeninas en España, 1955-1970*. Tesis Inédita. Universidad Complutense de Madrid.
- Norris, P. (1997). *Women, Media, and Politics*. OUP USA.
- Perinat, A.; Marrades, M. I. (1980). *Mujer, prensa y sociedad en España, 1800-1939*. CIS.
- Riera, S., & Figueras Maz, M. (2012). El modelo de belleza de la mujer en los blogs de moda. ¿Una alternativa a la prensa femenina tradicional? *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (7), 157-176. <http://revpubli.unileon.es/ojs/index.php/cuestionesdegenero/article/view/908>
- Roig, M. (1977). *La mujer y la prensa desde el siglo XVII a nuestros días*. Madrid: La Torre.
- (1989). *A través de la prensa: la mujer en la historia: Francia, Italia, España, s. XVIII-XX*. Ministerio de Asuntos Sociales, Instituto de la Mujer.
- Rorty, R. (1990). *El giro lingüístico: dificultades metafisológicas de la filosofía lingüística*. Barcelona: Planeta.
- Sánchez Hernández, M. (2009). Evolución de las publicaciones femeninas en España: Localización y análisis. *Documentación de las ciencias de la información*, 32, 217-244.
- Sánchez Llama, I. (2000). *Galería de escritoras isabelinas: la prensa periódica entre 1833 y 1895*. Valencia: Universitat de València.
- (2001). *Antología de la prensa periódica isabelina escrita por mujeres, 1843-1894*. Cádiz: Universidad de Cádiz, Servicio de Publicaciones.
- Simón Palmer, M.C. (1975). *Revistas españolas femeninas del siglo XIX*. En *VVAA, Homenaje a Don Agustín Millares Carlo (pp. 401-446)*. Las Palmas de Gran Canaria: Confederación Española de Cajas de Ahorros.

- (1991). *Escritoras españolas del siglo XIX: manual bio-bibliográfico*. Editorial Castalia.
 - (1993). *Revistas femeninas madrileñas*. Madrid: Artes Gráficas Municipales.
 - (2014). La mirada social en la prensa: Concepción Arenal. *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, 767 (mayo-junio 2014). <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1944>
- Velasco Molpeceres, A.M (2016). *Moda y prensa femenina en España (siglo XIX)*. Madrid: Ediciones 19.
- Walker, N. (1998). *Wome's Magazines, 1940-1960: Gender Roles and the Popular Press*. Palgrave Macmillan US.
- Yanes Mesa, J. A. (2002). *Prensa lagunera, 1758-2000. Raíz y referencia de los medios de comunicación social en Canarias*. La Laguna: Ayuntamiento de San Cristóbal de La Laguna.
- Zuckermann, M.E. (1998). *A History of Popular Women's Magazines in the United States, 1792-1995*. Praeger.

III. Historia, artes e Historia del Arte

DEL CINEMATÓGRAFO A LA BERLINALE Y EL ZINEMALDIA

La gastronomía como eje de un subgénero ecléctico

Andrea Santamarina Martínez, Universidad Complutense de Madrid, España

Palabras clave: gastronomía; festival; documental; subgénero

Desde su nacimiento como espectáculo de masas, el cine ha mantenido siempre una relación muy estrecha, casi simbiótica, con el mundo de la gastronomía. Hoy, a pesar de las enormes mutaciones sufridas por ambos, esa relación es más estrecha que nunca hasta el punto de que las ficciones y documentales sobre restauración se han colado por derecho propio en muchos festivales, algunos de ellos orquestados única y exclusivamente en torno suyo. Esta circunstancia ha propiciado el nacimiento de un nuevo subgénero de producciones cuyos orígenes hay que buscar en las primeras imágenes animadas.

ANTECEDENTES

De manera casual si se quiere, pero cargada de simbolismo, los hermanos Lumière presentarían, el día 28 de diciembre de 1895, su nuevo invento, el Cinematógrafo, en un espacio dedicado a la gastronomía, en concreto en el Salón de Té (el Salón Indien) del Grand Café de París, ubicado en el nº 14 del Boulevard des Capucines.

De este modo el cine, al igual que en el siglo anterior los restaurantes de lujo, comenzaría a consumirse de forma colectiva y a popularizarse desde esa fecha, cuando comenzó a exhibirse en las principales ciudades del mundo en todo tipo de locales, mucho de ellos dedicados al vodevil. El gran salto no se produjo, sin embargo, hasta una década después, hacia 1905, tras el éxito que obtuvieron las salas Nickelodeon surgidas en el Medioeste americano y que permitieron tanto a las clases medias como a las mujeres acudir a esos locales para disfrutar del nuevo invento.

Recordemos, no obstante, que Thomas A. Edison había inventado ya, a finales del siglo XIX, un aparato muy similar de grabación de imágenes (el kinetoscopio) para consumir el cine de una manera individual, cuyas similitudes con la forma de disfrutar del cine en la actualidad ha acabado por imponerse, tal y como reconoce el famoso montador Walter Murch: “Eso nos remonta a los primeros orígenes del cine, con Edison, al que no le gustaba la idea de proyección. Edison opinaba que el cine debía verse de forma individual, cada espectador en su propio kinetoscopio. Pensaba que de esa forma ganaría más dinero” (Mrch & Ondaatje, 2007: 73). Y no olvidemos tampoco que, como recuerda el historiador español Ángel Quintana, lo que Edison buscaba con esas filmaciones no era tanto representar la vida (pretensión más cercana a los Lumière) como espectacularizar lo visible, es decir, filmar

“aquello que estaba construido para ser mostrado, la representación escénica” (Quintana, 2011: 29).

De manera mucho menos casual, dentro de esa sesión, compuesta de diez cortos de menos de un minuto de duración, los hermanos Lumière incluirían, en séptimo lugar, la cinta *Le repas de bébé* (titulada simplemente *Le repas* en el programa de mano), relacionada de forma indirecta con la gastronomía, ya que en ella se mostraba una escena familiar donde se veía cómo Auguste Lumière y su esposa daban de comer a su hijo (un bebé) sentados a la mesa del jardín de su casa mientras aquella degustaba un café. Según algunas versiones (Zunzunegui, 2013: 171-173), a esa primera proyección, con una audiencia de 33 espectadores, asistiría George Méliès, el padre del “ilusionismo” y de la supuesta segunda vía del cine, la ficcional. Este, al salir de la proyección, confesaría que la película que más le había impresionado había sido *Le repas*, pero no por lo que se veía en primer término de la toma, sino por lo que aparecía al fondo: la presencia del viento balanceando las ramas de los árboles.

De esta forma el azar y lo intangible (la presencia del viento) se convertirían en los protagonistas de una filmación que, además de dar el pistoletazo de salida a los “films de famille”, abrirían la puerta al cine documental y con ello inaugurarían esa distinción arbitraria que contrapondría durante décadas el cine de ficción (representado por Méliès) con el cine documental (encarnado por los hermanos Lumière) sin reparar en que estos no solo incluían ya en su primera sesión una pieza humorística como *L'arroseur arrosé*, sino que hacían uso de una suerte de puesta en escena muy típica del cine de ficción.

Sea como fuere, lo cierto es que los Lumière acabarían siendo los vencedores en esta batalla intangible contra el azar y la inestabilidad de los fenómenos filmados, que constituirían el sello distintivo de las famosas fantasmagorías de Méliès. El punto de partida de su éxito cabe situarlo a mediados de los años diez del siglo pasado, cuando, de la mano de los trabajos de David W. Griffith, el cine de Hollywood alcanza una repercusión internacional que sienta las bases del llamado relato clásico o de lo que Noël Burch denominaría más tarde el “Modo de Representación Institucional”. Las principales marcas distintivas de este serán la subordinación del tiempo al movimiento y la ocultación de las marcas de la enunciación: presencia invisible de la cámara, causalidad del montaje, *raccord* de miradas, justificación narrativa del encuadre y del tamaño de los planos, incluido el plano secuencia, etc. Este método de trabajo y de rodaje acabaría apoderándose de las pantallas desde el advenimiento del sonoro, en los años treinta del siglo pasado, hasta la eclosión de la modernidad, a finales de los cincuenta, con el nacimiento del *free cinema*, de la *nouvelle vague* y de los llamados “nuevos cines”.

Durante estos cerca de treinta años, lo más frecuente será que el cine de ficción no hable tanto de los alimentos ni de las comidas en sí (lo que justifica la escasa presencia de documentales gastronómicos en esas tres décadas) como de todo cuanto las rodeaba (familia, amigos, pareja, sociedad) como elemento clave para definir los caracteres de los personajes y de su entorno. Ya en una fecha tan temprana como 1925, Charles Chaplin

degustaría con deleite uno de sus zapatos en *The Gold Rush* (La quimera del oro) como metáfora del hambre que padecía el intrépido vagabundo durante una de sus aventuras mientras un año antes Erich von Stroheim se regodeaba en la operación contraria, mostrando la forma grosera de comer de los ilustres invitados al banquete nupcial de *Greed* (Avaricia).

Con todo, lo más habitual durante esta etapa inaugural del cine sonoro sería que, tal y como demuestran con varios ejemplos Jordi Balló y Alain Bergala, el acto de comer sirva para unir y fragmentar “familias a lo largo de toda la historia del cine, de Ozu a Fellini, de Bergman a Fassbinder” (Balló & Bergala, 2016:77-79). Nada ejemplifica mejor el placer y el interés de Yasujiro Ozu por las comidas, y la bebida, como la lectura de sus *Diarios* y la visión de sus películas, donde las conversaciones alrededor de la mesa organizan en buena medida la estructura del argumento y de la puesta en escena, con la cámara situada a la altura del ojo de un perro. Y pocas escenas ilustran mejor la ruptura sentimental de una pareja, de un matrimonio desgastado, como los desayunos autistas de Charles Foster Kane con su mujer en *Citizen Kane* (*Ciudadano Kane*, 1941).

A su vez los hábitos culinarios determinarán, en muchos casos, los principales rasgos distintivos de una sociedad cualquiera, ya sea la puritana comunidad danesa de *Babettes gaestebud* (El festín de Babette, 1987), de Gabriel Axel, ya sea la insensible aristocracia de *La Marseillaise* (La Marsellesa, 1937), de Jean Renoir, más preocupada por disfrutar del sabor de los tomates que por su destino, ya sea la privilegiada y opulenta clase noble neoyorquina de *The Age of Innocence* (La edad de la inocencia, 1993), donde Martin Scorsese llega a reproducir recetas históricas de Grimot de la Reynière y de Jean Anthelme Brillat-Savarin. En este aspecto el director neoyorquino sigue los pasos de Jacques Feyder en *La kermesse héroïque* (La kermesse heroica, 1936), quien medio siglo antes había filmado ya distintos tipos de alimentos a partir, en este caso, de referentes pictóricos como Pedro Pablo Rubens o David Teniers el Joven.

MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD

Con la llegada de la modernidad cinematográfica (a lomos de la llamada “política de los autores” formulada por la *Nouvelle Vague* a comienzos de los años cincuenta del siglo pasado), el cine deja de lado la ocultación del sujeto enunciator propia del cine clásico, abandona la “transparencia” y aboga por la presencia de un sujeto fuerte en todos los ámbitos de la puesta en escena: el texto, los encuadres, los ángulos de cámara, los juegos con el eje de esta o la estructura abierta. Son cambios que corren parejos a unos años de gran agitación social y cultural, sobre todo entre los más jóvenes, que, libres de los rigores de una dura posguerra, comenzaban a disfrutar de los beneficios de una nueva sociedad de consumo basada en el crecimiento económico en los países occidentales. Todo ello cristalizaría, casi dos décadas después, en una profunda crisis de valores que sancionarían los acontecimientos de mayo del 68 en Francia y de otra serie de insurrecciones estudiantiles en diversas partes del mundo: México, Japón...

A pesar de esas transformaciones, la modernidad no vino a cambiar nada sustancial en cuanto a la relación que venían manteniendo el cine y el arte gastronómico, salvo la consideración de este último como un objeto cultural, tal y como apuntaría Roland Barthes: “alimentarse es una acción que se despliega más allá de su propio fin, que sustituye o remite a otras conductas y por eso mismo es un signo” (Barthes 1989: 34). Esta concepción del arte gastronómico como un objeto cultural será la que propicie, acaso de manera indirecta, el nacimiento, en la década de los setenta, de la *Nouvelle Cuisine*, alentada por los aires de modernidad surgidos en Francia y en el resto del mundo alrededor de la fecha emblemática de 1968. De este modo, mientras en el ámbito cinematográfico no se producen grandes cambios en relación con el papel que la gastronomía juega en las ficciones fílmicas (recordemos que la modernidad es un movimiento narcisista en donde sus creadores se interrogan, ante todo, por los problemas psicológicos de la infancia y de la juventud en busca de la estabilidad emocional de la pareja, así como de la identidad perdida), no sucederá igual en el terreno de la gastronomía. En ella se produce una verdadera revolución cultural, que rompe con la rigidez y las severas reglas de la cocina francesa para reivindicar la creatividad y los sabores naturales: “La *Nouvelle Cuisine*, pues, surge como una reacción contra las salsas grasas y el exceso de aportes energéticos de la cocina clásica. Se potencia el empleo de productos frescos, las técnicas de cocción más adaptadas al gusto propio de los alimentos, la búsqueda de nuevas asociaciones de sabores y la promoción de la higiene” (Neichel, 23-7-2015).

De este modo, a imagen y semejanza de los cineastas alabados por los “cahieristas” de la *Nouvelle Vague*, los restauradores de la *Nouvelle Cuisine* —con los periodistas Henri Gault y Christian Millau (autores del famoso decálogo fundacional a la cabeza) y con el restaurador Paul Bocuse como ariete de difusión de sus preceptos culinarios— se convertirán en “autores”, en sujetos “fuertes” de la cocina en un momento en el que la modernidad histórica (ya tambaleante después del Holocausto y de las bombas nucleares de Hiroshima y Nagasaki) sufre una crisis definitiva de valores tras los horrores de la guerra de Vietnam y el fracaso de las neovanguardias y de los movimientos estudiantiles de contestación. De este modo los ideales de la Ilustración, cimentados en la fe ciega en la fuerza de la razón y del progreso, caen en barrena y permiten la entrada en escena de un nuevo concepto filosófico, la llamada posmodernidad, también conocida como sociedad tecnocrática, programática o posindustrial.

A su vez, el aldabonazo que supone el nacimiento de la *Nouvelle Cuisine* se extiende como una mancha de aceite por todo el mundo y, en especial, por España, donde, coincidiendo con el ocaso de la dictadura franquista, un grupo de restauradores vascos, con José María Arzak y Pedro Subijana a la cabeza, funda la denominada *Nueva Cocina Vasca*, germen y avanzadilla de un movimiento aún más radical, cuyo principal abanderado será unos años después el restaurador Ferrán Adrià, que revolucionará con sus enseñanzas y creaciones el mundo de la gastronomía y del arte. Esta segunda revolución gastronómica será conocida, según el término acuñado por Pau Arenós, como “Cocina Tecnoemocional”, que él mismo define en los siguientes tér-

minos: “Movimiento culinario mundial de principios del siglo XXI nacido en El Bulli. Está formado por cocineros de distinta edad y tradición. El objetivo de los platos es crear emoción en el comensal y para ello se valen de nuevos conceptos, técnicas y tecnologías, siendo los descubridores o simplemente los intérpretes, recurriendo a ideas y sistemas desarrollados por otros” (Arenós, 2011: 64)

De este modo, en apenas treinta años (entre comienzos de los setenta y finales de los noventa), la gastronomía da un salto de gigante y pasa a ocupar un lugar privilegiado en la cultura de cualquier país, convirtiéndose en un nuevo objeto cultural que, como tal, recibe su sanción definitiva en 2007, cuando la Documenta de Kassel invita a participar como artista, en la edición de ese año, a Ferrán Adrià para sorpresa de críticos y expertos como recoge el documental *Documenting Documenta: el Bulli en Kassel* (David Pujol, 2011).

EL NACIMIENTO DE UN SUBGÉNERO ECLÉCTICO

Entre medias de todo este proceso de mutaciones gastronómicas, sociales y culturales, se produce también un inevitable cambio en el ámbito del cine que, por primera vez, mira en pie de la igualdad a la gastronomía, atendiendo a sus valores intrínsecos y no solo como un apéndice para caracterizar a sus personajes o las sociedades en las que viven. A partir de entonces la gastronomía se convierte en el eje de muchas tramas argumentales de las películas de ficción y, a su compás, los fogones dejan de cumplir un mero papel episódico, secundario, para situarse en el centro del debate cultural y cinematográfico. Este será el caso de títulos como la famosa *Fast Food Nation* (Richard Linklater, 2004), la japonesa *The Takiniku Movie: Bulgogi* (Gu Su-yeon, 2007), sobre la influencia de la cocina coreana en la nipona, la italo-brasileña *Estomago* (*Estomago*; Marcos Jorge, 2007), con la cocina italiana como referente, las coreanas *Antique* (Min Kyu-dong, 2008) o *The Naked Kitchen* (Hong Ji-Youn, 2009), que giran, respectivamente, alrededor de la repostería y de los anhelos de la protagonista por convertirse en una gran chef, la mexicana *Canela* (Jordi Mariscal, 2012), que conjuga el amor por la familia con la cocina mexicana, o la española *Amor en su punto* (Teresa Pelegrí y Dominic Harari, 2014), que, acaso como signo de los nuevos tiempos, relata una historia de amor entre un periodista gastronómico y una comisaria de arte.

En paralelo comienzan a proliferar los documentales gastronómicos que se centran, en unos casos, en figuras de la restauración como Ferrán Adrià —*Decoding Ferrán Adrià* (Christopher B. Collins, 2004), *El Bulli: Cooking in Progress* (Gereon Wetzel, 2010) o el corto *El Bulli-Historia d'un somni* (David Pujol, 2009), sin olvidar *Constructing Albert* (Laura Collado y Jim Loomis, 2017), dedicado al hermano de Ferrán—, René Redzepi, el jefe de cocina y copropietario del restaurante Noma —*Noma at Boiling Point* (Christian Vorting, 2010), *Noma my perfect storm* (Pierre Deschamps, 2015) o *Ants on a shrimp* (Maurice Dekkers, 2016)—, Massimo Bottura —*Chef's Table “Massimo Bottura”* (David Gelp, 2015), *Theater of Life* (Peter Svatek, 2016) y el

corto *Il ritorno* (Roberto Rabitti, 2011)—, los hermanos Roca —*Cooking up a Tribute* (Andrea Gómez y Luis González, 2015) o *The Turkish Way* (Luis González, 2016)—, Andoni Luis Aduriz -*Mugaritz B. S. O.* (Felipe Ugarte y Juantxo Cerdán, 2011)—, Gastón Acurio —*Perú sabe: la cocina, arma social* (Jesús M. Santos, 2012), en colaboración con Ferrán Adrià, y *Buscando a Gastón* (Patricia Pérez, 2014)— o Michel Bras: *Entre les Bras* (Paul Lacoste, 2012). Otros documentales, los más numerosos, centran, sin embargo, su atención o bien en determinados alimentos, o bien en los procesos de producción, comercialización y distribución de estos, o bien en los nuevos métodos de trabajo dentro de la restauración, donde la ciencia ocupará un lugar destacado dentro de proyectos de I+D+I.

A su vez, como consecuencia de la elevación de la cocina a la categoría de bien cultural, surgen otra serie de propuestas fílmicas, a la manera del cine-ensayo, en las cuales la gastronomía establece una relación simbiótica con otras artes como la ópera, la música, la pintura o el teatro. Este es el caso de películas como *El somni del Cellar de Can Roca* (Franc Aleu, 2013), que lleva a la pantalla, con la participación de más de cuarenta artistas multidisciplinares, una cena estructurada como una ópera en doce platos, o *TABA 'El juego en la mesa'* (Pep Gatell y Eloi Colom, 2014), *Mugaritz B. S. O.* y *Campo a través. Mugaritz, intuyendo un camino* (Pep Gatell, 2015), donde el restaurador Andoni Luis Aduriz y su equipo colaboran con el grupo teatral La Fura dels Baus para realizar, en el caso de *Mugaritz B. S. O.*, un documental, según sus palabras, de corte “filosófico y etológico”¹.

A estas dos vías fundamentales de desarrollo del cine “gastronómico” (cada vez más imbricadas entre sí) se unen, en los últimos tiempos, otras producciones de formato más indefinido donde se mezcla la ficción con el documental, los cortos con los medio y largometrajes y todos ellos, a su vez, con un cine de animación muy variado, que utiliza diversas técnicas de movimiento. El resultado es un constante crecimiento de las producciones gastronómicas apoyadas en varios pilares: la defensa de la alternativa ecologista, la lucha feminista contra el capitalismo patriarcal, la exposición de la diversidad alimentaria, el prestigio cultural, etc. La conjunción de estos y otros factores conducirá a que, en los últimos años, florezcan toda una serie de festivales (o se creen secciones dentro de ellos) que funcionan como receptáculos o, mejor dicho, como contenedores y difusores de este tipo de propuestas tan diversas y, a veces, enfrentadas entre ellas, pero que, no obstante, llegan a formar una especie de subgénero dentro del universo audiovisual.

Ese humus es el nutriente sobre el que germinan y empiezan a brotar certámenes dedicados específicamente a la difusión de películas gastronómicas como los de Baja California Culinary Fest (Tijuana), Culinary Ontario Festival, L'amour food: Culinary Film Festival (Bruselas), Athens Film Culinary (Atenas), Cine, gastro y vino (Cariñena, España), Festival Internacional de Cine Gastronómico Ciudad de La Laguna (España) o Devour! The Film Fest Wolfville (Canadá). O bien festivales que agrupan esta clase de películas

¹ La revolución gastronómica española aparece recogida en el documental *Snack, bocados de una revolución* (Verónica Escuer y Cristina Jolonch, 2015), donde intervienen las principales figuras del movimiento de renovación culinario a través de sus propios testimonios.

dentro de secciones específicas dedicadas a la gastronomía como los de San Diego Film Festival, Napa Valley Film Festival o, entre otros, Denver Film Festival (Estados Unidos); Transilvania International Film Festival (Rumanía); Den Norske Filmfestivalen Haugesund (Noruega); Beirut International Film Festival (El Líbano); Antalya Film Festival (Turquía); Transatlantyk Festival (Polonia); Hawaii International Film Festival o los Festivales de Cine de Huesca y Valladolid en España. Con todo, el fenómeno más sobresaliente de esta revolución cinematográfica será que la gastronomía logra superar todas las barreras existentes hasta la fecha para pasar a ocupar un lugar destacado en dos certámenes de la máxima categoría, en dos festivales tan prestigiosos como los de Berlín (Berlinale) y de San Sebastián (Zinemaldi), que, en 2007 y 2011 respectivamente, inauguraron sendas secciones dedicadas al Culinary Cinema/ Zinema.

LA BERLINALE Y EL ZINEMALDI

El eclecticismo será la nota dominante de ambos certámenes a lo largo de estos años, acaso como signo de las fronteras difusas que delimitan el nuevo subgénero. De este modo, como en una especie de “totum revolutum”, las secciones de los dos festivales recogen en su parrilla de programación cintas documentales (la inmensa mayoría), películas de ficción y filmes de diferente metraje y extensión hasta componer un cóctel de cintas actuales y antiguas aderezado, en ocasiones, con películas de animación. Buen ejemplo de lo antedicho será la primera edición del Culinary Cinema de la Berlinale, en la que se exhibieron un total de veinticinco producciones. De ellas nueve largometrajes, un mediometraje y quince cortos, distribuidos a su vez en diecinueve documentales (si entendemos este concepto en un sentido amplio) y seis películas de ficción entre las que se incluía un corto de semianimación que remitía a la famosa *The Gold Rush* como una de sus fuentes icónicas: *Jidlo* (1992), de Jan Svankmajer. La mayoría de esas películas figuraba rodada en los años 2006 y 2007, pero también se incluían dentro de la parrilla de programación títulos de fechas muy anteriores y de directores tan afamados como el citado Jan Svankmajer (*Jidlo*), Tim Burton —*Charlie and the Chocolate Factory* (Charlie y la fábrica de chocolate, 2005)—, Alexander Payne —*Sideways* (Entre copas, 2004)— o el gran Vittorio de Seta: *Parabola d'oro* (1955), del que en la edición de 2010 se recuperaría también *Contadini dei mare* (1956). En años posteriores se mantiene, de forma muy esporádica, esta tendencia a la revisión del pasado. Así, en 2014 se programa el conmovedor cortometraje *I Maccheroni* (Raffaele Andreassi, 1959), después de su restauración por la Cineteca di Bologna, al año siguiente el mediometraje *La ricotta* (Pier Paolo Pasolini, 1963), una aproximación profana a La Pasión de Cristo con Orson Welles al frente del reparto, y en 2016 el corto de la primera vanguardia *Vormittags-Spur* (Hans Richter, 1928).

Por su parte la sección Culinary Zinema del Zinemaldi comienza su andadura, cuatro años después, de manera más modesta, con solo ocho títulos, de los cuales nada menos que cinco son documentales dedicados a otros tantos grandes chefs: Ferrán Adrià, René Redzepi, Andoni Luis Aduriz,

Massimo Bottura y Jiro Ono². Al año siguiente se repetirá el mismo número de películas en esta sección, de las cuales dos estarán consagradas a sendos grandes chefs (Michel Bras y Gastón Acurio) mientras, al igual que sucede con el certamen alemán, va buscando una conexión con la tradición al programar fuera de concurso, en 2012, *Babettes gaestebud* (El festín de Babette, 1987) y al año siguiente *Como agua para chocolate* (Alfonso Arau, 1992) para conmemorar el 25 y el 20 aniversario de su estreno respectivamente.

Ambos certámenes comparten, pues, al menos en el terreno de la ficción —la vertiente gastronómica menos osada cinematográficamente conforme demuestran, entre otras, películas de corte tradicional como *Les Émotifs anonymes* (Jean-Pierre Améris, 2010), *Comme un chef* (Daniel Cohen, 2012), *Final Recipe* (Gina Kim, 2013), sobre los concursos master chef televisivos, o el mucho más interesante, por lo que tiene de transgresor, *The Cakemaker* (Ofir Raul Graizer, 2017³)—, la búsqueda de un hilo narrativo común que los engarce con la tradición. Mientras, desde el lado documental, gran parte de estos trabajos aprovechan su oportunidad para unas veces defender con firmeza el ecologismo⁴, otras como elementos de denuncia de la industria agroalimentaria⁵, y algunas, finalmente, como meras presentaciones de los grandes chefs de la cocina actual.

De estos últimos, la mayoría se centra en los pormenores de su vida personal y profesional hasta componer unos singulares *biopic* conforme ilustran *Jiro Dreams of Sushi* —y *Soul* (Ángel Parra y José Antonio Blanco, 2016), donde el restaurador japonés dialoga creativamente con el cocinero vasco Eneko Atxa—, *Entre les Bras*, *Sergio Herman-Fucking Perfect* (Willemiek Kluijfhout, 2015), *Noma at Boiling Point* y, en cierto modo, *Noma, my Perfect Storm*. Otros, en cambio, se centran, como decíamos con anterioridad, más en sus métodos de trabajo como *El Bulli: Cooking in Progress* o en el papel

2 Se trata respectivamente de *El Bulli: Cooking in Progress*, *Noma at Boiling Point*, *Mugaritz B.S.O.*, *Il ritorno* y *Jiro Dreams of sushi*.

3 A ellos se pueden añadir títulos de directores más o menos famosos como *Pranzo di ferragosto* (Gianni de Gregorio, 2008), *Dieta mediterránea* (Joaquín Oristrell, 2009), *Recipe* (Eric Khoo, 2014), *The Hundred-foot Journey* (Lasse Hallstrom, 2014) o *The Trip to Spain* (Michael Winterbottom, 2017).

4 Como *The Grocery Stars* (Organic Trade Association, 2006), una divertida parodia animada de *La guerra de las galaxias* donde los alimentos orgánicos libran una dura batalla contra la industria agroalimentaria, *The Sacred Food* (Jack Pettibone Riccobono, 2007), sobre el cultivo del arroz salvaje por una tribu india de USA, la antropológica *Le quattro volte* (Michelangelo Frammartino, 2010), que sigue los pasos de los documentales de Vittorio de Seta, *Steak @evolution* (Franck Ribière, 2014) y *The Perfect Protein* (Catherine Barjau Dachs Dachs y Rafael Jorge Martínez Pardo, 2015) con su defensa de los océanos y de la pesca.

5 Es el caso de los cortos de animación *The Meatrix* (2003), *The Meatrix II Revolting* y *The Meatrix 2 y medio*, de Louis Fox, una regocijante denuncia de la explotación de las granjas de animales por parte de la industria cárnica con base en la serie *Matrix*, *The Luckie Nust in the World* (Emily James, 2007) y *Bananas* (Fredrik Gerten, 2009) sobre el comercio desigual en la distribución y comercialización de frutos secos y el uso de pesticidas en el cultivo de plátanos en Nicaragua respectivamente, la demoledora *Nos enfants nous accuseront* (Jean-Paul Jud, 2008), las vitriólicas *Plastic Bag* (Ramin Bahrani, 2010) y *Taste the Waste* (Valentin Thurn, 2011), sobre la contaminación del medio ambiente a través del uso del plástico y de otras sustancias peligrosas, las militantes *The Pipe* (2010) y *Atlantic* (2016), de Ristead O'Domhnaill, acerca de la lucha de uno y de varios pueblos, respectivamente, contra las prospecciones petrolíferas en el océano Atlántico, y *Silent Snow* (Jean van der Berg, 2011), acerca una vez más de la contaminación ambiental y sus consecuencias para la salud.

social de los grandes chefs como *Buscando a Gastón, Perú sabe: la cocina arma social* o *Theater of Life* con Massimo Bottura. Algunos, por fin, buscan su conexión con las artes tradicionales, ya sea la música —*Mugaritz B.S.O.*—, ya sean las artes en general como demuestran los cortometrajes *Cuisine* (François Vogel, 2007), una suerte de trabajo experimental de corte psicodélico, *Macaron de caza* (Pep Gatell, 2012), con *La Fura dels Baus, Txipirones en su tinta* (2014) y *Brasa* (2015), de Xabier Gutiérrez, donde este famoso cocinero mantiene un diálogo artístico con un pintor (Juan Vich), un músico (Gonzalo Busto) y un realizador (Pablo Gutiérrez), el falso documental *El camino del vino* (Nicolás Carreras, 2010), la singular *The Singhampton Project* (Jonathan Staav, 2014), donde el artista del paisaje Jean-Paul Ganem crea siete jardines artísticos para servir otros tantos platos a sus comensales o el largometraje *El somni* (Franc Aleu, 2014), en el que los hermanos Roca colaboran con más de cuarenta artistas multidisciplinares. En otras ocasiones —como ilustra el corto *Comer conocimiento* (Luis Germano, Jorge Martínez y Toni Segarra, 2015)—, estos trabajos o bien sirven como punto de apoyo para una exposición (en este caso de “Auditando el proceso creativo”, de Ferran Adrià), o bien aportan, como en *Todo sobre el asado* (Mariano Cohn y Gastón Duprat, 2016), una reflexión metalingüística sobre el propio proceso de filmación del documental, o bien siguen, como en *Boone* (Christopher LaMarca, 2016), la senda de los grandes documentalistas, como Frederic Wiseman, a la hora de enfrentarse con la realidad.

De este modo, frente a los documentales más tradicionales, estructurados en torno a una serie de voces en *off*, bustos parlantes y una planificación clásica cercana a la ilustración, surgen también todo otro tipo de filmes en los cuales la gastronomía ocupa un espacio cada más relevante, contribuyendo, en cierta forma, a la propia evolución del género documental al que, por primera vez, se atreve a mirar de igual a igual. Tanto es así que muchas veces la puesta en escena se construye a partir de la creación gastronómica de un plato y o bien su consiguiente inspiración musical (*Mugaritz B.S.O.*), o bien su plasmación plástica (*Macarón de caza*), o bien su concreción pictórica, aunque sea a través del paisaje (*The Singhampton Project*). Pese a todo, pocos de esos trabajos resultan ser tan originales como el corto *Cuisine*, quizás porque, como demuestran varias de estas películas, la gastronomía aún no ha roto el cordón umbilical que lo une con las artes plásticas tradicionales, de ahí el diálogo que deben entablar constantemente entre ellas, casi siempre con la música como principal interlocutora. En otras ocasiones, no obstante, la gastronomía corta ese cordón para integrarse dentro de las tendencias más actuales del género documental, bien sea en forma de falso documental, bien sea remedando sus operaciones metalingüísticas, bien sea siguiendo la huella de los mejores documentalistas.

Con todo, el panorama que ofrece la programación de estos trabajos por parte de ambos festivales resulta todavía muy complejo y difícil de definir; si bien cada vez con más frecuencia aparecen en sus secciones específicas una serie de películas muy eclécticas, caracterizadas porque en su metraje suelen incrustarse unos bloques pictóricos, más o menos largos, que se mueven a mitad de camino entre la figuración y la abstracción. Se trata de

unos bloques abstractos o semiabstractos, muy próximos a las videoinstalaciones, que si, por un lado, traen a la memoria las creaciones del pop-art, de la psicodelia y de grupos como Fluxus, por otra recuerdan los grandes óleos de Jackson Pollock o las películas experimentales de José Sistiaga y sus fotogramas pintados a manos, una técnica procedente del cine mudo que aquí parece recuperarse en cierta forma. Como eco igualmente de las primeras vanguardias, muchos de estos títulos se encuentran salpicados por imágenes de corte surrealista (pensemos, por ejemplo, en la secuencia de Andoni Luis Aduriz deslizándose por una ladera perseguido por unos platos blancos en *Campo a través. Mugaritz. Intuyendo un camino*) que aparecen aderezadas por grafismos de todo tipo en un intento de acercar las imágenes a los textos y que sugieren la búsqueda de nuevos caminos en la senda tanto de la primera como de la segunda vanguardia. Unos nuevos caminos donde los objetivos planteados nacen, tal y como sucede en el trabajo diario de los grandes chefs, de la creatividad, de la innovación y de la libertad. Estos son los tres principales pilares que sustentan las películas más osadas en este campo, aquellas que, todavía con mucho tiento, con la inseguridad del niño que comienza a andar, se adentran por vías muy poco transitadas del cine que podríamos denominar “gastronómico” y donde, como demuestra la selección de ambos grandes festivales, el eclecticismo sigue siendo hoy por hoy la nota dominante. Hará falta aún algún tiempo para que esta tendencia se consolide y cree sus propios estilemas, pero de momento parece que asistimos a los primeros balbuceos de esta incipiente conversión de la gastronomía en un arte.

REFERENCIAS

- Murch, W. & Ondaatje, M. (2007). *Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje. El arte del montaje*. Madrid: Plot.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Zunzunegui, S. (2013). *Lo viejo y lo nuevo. Caiman cuadernos de cine*. Madrid: Cátedra.
- Ballò, J. & Bergala, A. (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Barthes, R. (1989). Reading Brillat-Savarín. En M. Blonsky (ed), *On Sign*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Neichel, J. L. (2015). Ponencia del seminario “De la mano a la boca”, Santander.
- Arenós, P. (2011). *La cocina de los valientes*. Barcelona: Ediciones B.

CON LA COMIDA SÍ SE JUEGA

Arte, fotografía, comida y cultura

Toya Legido García, Universidad Complutense de Madrid, España

Palabras clave: fotografía, arte, gastronomía, comida, bodegón, cultura visual, historia, sociología

SUPER-ABUNADANTES MEMENTO MORI

La relación entre el arte y la gastronomía ha sido intensa durante siglos. Las representaciones de comida han creado documentos de nuestra cultura y de nuestra ignorancia, nos han enseñado quienes somos y como vivimos. La manera de sentir de una comunidad está íntimamente relacionada con lo que come, cómo y dónde lo hace, por esto analizando sus imágenes podemos entender parte de sus estructuras sociales.

En la época dorada de la pintura de género las naturalezas muertas apelaban al placer y al deseo, abriéndonos el apetito visual hasta la salvación a través del virtuosismo técnico de sus autoras y autores. Su habilidad para reproducir los minuciosos detalles de las viandas de manera hiperrealista era lo que provocaba la quimera de gustativa. Esto los convertía en una celebración de los placeres materiales, pero también en una advertencia del carácter efímero de la vida. Todos los historiadores comparten la idea de que el bodegón es un *memento mori*, un tipo de pintura que nos habla del paso del tiempo y de la precariedad de nuestra existencia.

Nada más apropiado para hablar de la muerte, del tiempo que pasa, que la juventud y la belleza, que los alimentos frescos que empiezan a pudrirse. La representación de la comida siempre fue para hablar de lujo y muerte, del paso del tiempo, del absurdo y de la vanidad humana. (Rosa Olivares, 2017: 9)

Estos bodegones nos hablan de la muerte pero también de la vida, de la eterna juventud representada en ese tiempo pictórico infinito, contrario al propio proceso de producción en el que las viandas se pudren en el tiempo creativo. Preservan lo efímero a través de la construcción de su imagen. Nos muestran la fugacidad de la vida, al tiempo que nos recuerdan que hay que disfrutarla. Un fruta a medio pelar tiene una vida corta y por tanto hay que consumirla.

Hay que destacar también que la Reforma protestante tuvo una gran influencia en el arte, las corrientes iconoclastas prohibieron el culto a las imágenes religiosas y esto hizo que el bodegón holandés se desarrollara con mucha fuerza y de una manera muy diferente al español. En el bodegón holandés hay clara intención pedagógica, con influencias de la ciencia y el coleccionismo, sus artistas tenían libertad para escoger todo tipo de cosas, y en él se muestran exquisitos objetos y abundantes viandas, mientras que el

español sigue siendo un bodegón contenido, sencillo y espiritual. Mientras que en los países protestantes son claros símbolos de de una clase social privilegiada, en los católicos son religiosas vanitas.

Pero además estas representaciones son símbolos del lujo y la superabundancia, a partir de los viajes y colonizaciones de los europeos hacia otros continentes, las imágenes de comida se convirtieron en el reflejo de una sociedad que se había enriquecido por los recursos naturales de los otros. Los bodegones en el siglo XVI comienzan a ser excesivos, nos muestran grandes mesas colmadas de alimentos casi sin procesar: frutas, verduras, aves, y pescados pueblan mayoritariamente la iconografía gastronómica de la época. Pero además se van convirtiendo poco a poco en extraordinarios, empiezan a formar parte de los gabinetes de curiosidades, que no solo muestran las especies naturales originarias de otros lugares sino también los objetos fabricados en ellos. En estas cámaras de las maravillas en las que conviven *naturalia* y *artificialia* se acumulan las culturas gastronómicas de otros lugares.

Desde el siglo XVII hasta bien entrada la revolución industrial la superabundancia, sobre todo orgánica, caracteriza la mayoría de las representaciones gastronómicas. La fotografía nace en en 1827 y aunque al principio la mayoría de ellas heredan los preceptos de la pintura, poco a poco por uso de este medio y por las transformaciones sociales se modificaría extensiblemente la manera en que la comida era enseñada. El primer bodegón fotográfico del que se tiene constancia es de 1829 de Joseph Nicéphore Niépce, en cuanto a contenido, esta individual mesa puesta, nos habla más del ritual fotográfico y gastronómico que de su sustancia. Resulta interesante también observar que es bastante moderno en cuanto a su composición extendida a lo largo de la mesa, sin nada amontonado y todo contorneado, como si de un pre imaginado dibujo en perspectiva se tratara. Nada sobra, todo está en su sitio, mientras espera pacientemente la llegada de la comida.

Figura 1. Bodegón



Fuente: Joseph Nicéphore Niépce, 1829.

Con el desarrollo de la técnica fotográfica los bodegones se fueron volviendo cada vez más nítidos, más hiperrealistas y con ello más parecidos a los de la pintura clásica, es como si con su *modus operandi* heredaran también la estética clásica. Prueba de ello son los posteriores bodegones de William Henry Fox Talbot, Roger Fenton o Hugo Henneberg, que reproducen de una manera más o menos similar las composiciones pictóricas tradicionales gastronómicas. La fotografía más que “pintar la naturaleza” lo que hizo fue reproducir los escenarios en los que se había desarrollado la pintura de género, revelando a través de la cotidiana historia de la fotografía teatros repletos de frutas y verduras.

Figura 2. Bodegón

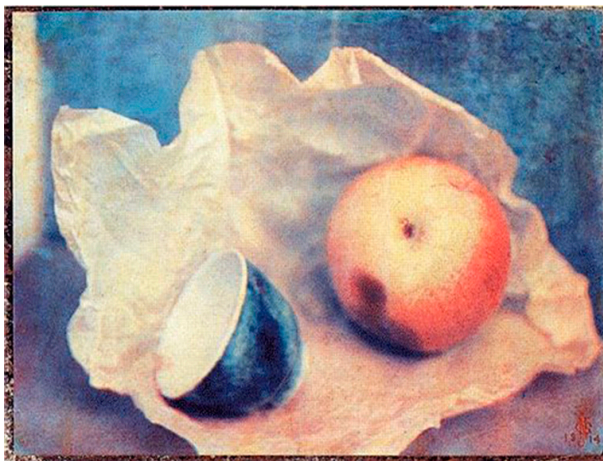


Fuente: Hugo Henneberg, 1894.

HUEVOS EXISTENCIALISTAS

Poco a poco a técnica fotográfica fue cambiando la forma y el contenido del arte, modificando no solo el criterio estético del detalle y la nitidez pictóricos, sino también su razón de ser. Como hemos visto las primeras representaciones fotográficas de alimentos eran radicalmente diferentes a los bodegones barrocos, al estar realizados a partir de cámara oscura, a base del ennegrecimiento de sales de plata y por medio de la acción de la luz; estaban más cerca de la pintura impresionista que a la estética barroca hiperrealista. No en vano a principio del siglo xx se formó una corriente de fotógrafos que se auto-denominaban pictorialistas, paradójicamente su objetivo era que la fotografía adquiriera el valor de la pintura del momento a través de la creación de técnicas y efectos que desenfocaban las imágenes, y les añadían textura y grano, tal y como ocurría en los primigenios procesos fotográficos. Desde ese momento la fotografía fue mirada como medio, como herramienta de creación capaz de ayudar a construir un fin.

Figura 3. Bodegón



Fuente: James Girdlian, 1914.

Además de la liberación del tema lo que realmente aporta la fotografía a las vanguardias es la nueva manera de mirar y hacer, por que su uso fuera del ámbito creativo generó una nueva iconografía de la que se abasteció el arte. El desarrollo de la ciencia y el desarrollo de su archivo, unidos al discurso de la modernidad, transformaron las maneras de representación documentales en el arte de la nueva visión. La fotografía consolida nuevas tipologías recicladas de otras disciplinas al tiempo que va construyendo la iconografía de la abstracción.

Es en este periodo cuando el arte rompe con los géneros y libera del tema. Gracias a la aparición de la fotografía se despoja de su voluntad narrativa para desarrollar su propio lenguaje, y curiosamente, esto coincide con lo que podríamos llamar la segunda edad de oro del bodegón. Al perderse la voluntad de narración moralizante el tema de los alimentos vuelve al panorama artístico, precisamente por ser pensado banal. Las representaciones de alimentos que habían desaparecido durante todo el periodo romántico por ser consideradas poco sublimes afloran como motivos. Como irónicamente señalan algunos autores: en las vanguardias había cuadros con más manzanas de las que se habrían podido comer a lo largo de los siglos. Si hablamos de historia de la fotografía modernista de lo que estaríamos hablando, además de peras y manzanas, es fundamentalmente de huevos. Alrededor de los años 20 comienza la edad de oro de los huevos, en una época esencialista en la que se busca la condición de la forma, el huevo viene a significar la materia prima originaria con potencialidad para generar vida. Pero parece ser también que a los estudiantes de la Bauhaus no solo les hacían trabajar con ovoides, sino que uno de los primeros ejercicios que realizaban era el de fotografiar un huevo.

Figura 4. Fotografías de vanguardia



Fuente: Josef Sudek, 1950.



Fuente: Man Ray, 1928.



Fuente: Hans Finsler, 1950.

Si algo caracteriza a los bodegones realizados entre 1920 y 1950 es su sencillez y escasez. Nos enseñan lo básico a través de materias primas esenciales como la fruta, el pan, la leche y los huevos. Las fotografías de autores como Josef Sudek, André Kertész o Emmanuel Sougez reflejan el existencialismo vital de manera íntima a través de elementos naturales y humildes. En sus imágenes hay una mirada hacia lo cotidiano y trivial presentándonoslo como excepcional, introduciendo el espacio privado y la narración de la intimidad como tema artístico.

En pleno periodo de entreguerras, alejada del vanguardismo experimental y bajo el paraguas del existencialismo ateo nace la Nueva Objetividad fotográfica, que viene a contarnos que las cosas son aquí y ahora, sin pasado ni futuro, solo en presente. Este movimiento nos presenta la comida de manera documental, sobria y sin excedentes, trataba de transformar la sociedad mediante la ciencia y la industria, y pensaba que con esto la humanidad sería mejor. La presentación de objetos simples, limpios, exentos del fondo y estáticos es característica de esta época que sería precursora de lo que hoy llamamos fotografía comercial y de producto. La búsqueda de la pureza técnica a través de la nitidez, la máxima profundidad de campo, una amplia gama tonal, una iluminación suave y un encuadre cerrado y centrado, se convierten en el punto de mira de estos fotógrafos objetivados: Karl Blossfeldt, Imogen Cunningham o Edward Weston son algunos de sus representantes.

Una de las imágenes más míticas de la historia de la fotografía es el pimiento nº 30 de Edward Weston, este artista convencido por Tina Modotti y Sonya Noskowiak para que realizara fotos de objetos simples, se embarcó en el proyecto de fotografiar pimientos. Fotografió más de treinta pimientos diferentes con un cámara de campo de gran formato que usaba con negativo de unos 24 x 18 cm, pero además del detalle que producía un negativo tan grande, Weston trabajó con una abertura de diafragma f 240, es decir minúsculo, para conseguir mayor profundidad de campo, y según cuenta su nieto Kim Weston la exposición de la imagen duró entre cuatro y seis horas. Una impresión de este negativo en la actualidad puede alcanzar el millón de dólares. Si pensamos en el valor actual de esta obra, el famoso concepto "pienso luego soy" de Sartre por el que fue creada, ha pasado a ser el "compro luego existo" de Barbara Kruger con el que es vendida.

Figura 5. Fotografía, Peper nº 30

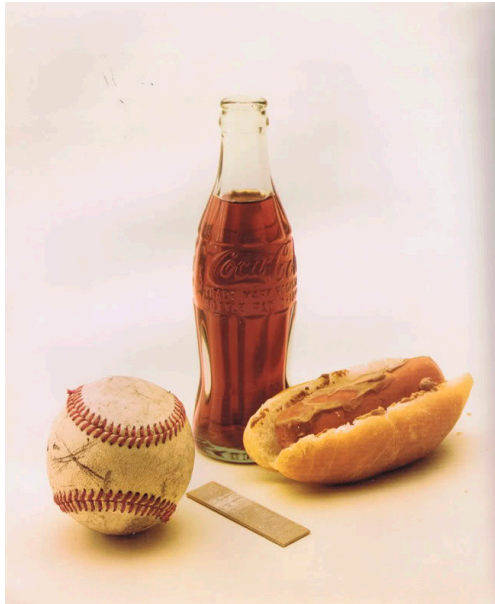


Fuente: Edward Weston, 1930.

EL CAPITALISMO DE LA HAMBURGUESA

La ideología capitalista después de la segunda guerra mundial desarrolló toda una serie de mecanismos de recuperación económica que cambiaron la estructura de la producción mundial de alimentos. La optimización en la fabricación y distribución de productos a través de las innovaciones tecnológicas estaba centrada en fortalecer las industrias para cubrir grandes áreas geográficas, cambiando la estructura de la producción mundial, la alimentación y hasta la propia noción de arte. Las modificaciones en los sistemas de producción y distribución de alimentos crearon nuevos hábitos alimentarios, que poco a poco se fueron consolidando y construyendo el estilo de vida americano. Cuando la comida se industrializa es cuando nacen dos conceptos: el de comida rápida y el de envasado, que han sido claves en el desarrollo de la sociedad en la que vivimos.

Figura 6. *American Summer, Still Life*



Fuente: Irving Penn, 1952.

El *fast food* comienza en los años 60 en Estados Unidos y se expande internacionalmente a partir de los 70, llenando el mercado de productos procesados y empaquetados, nuestra iconografía de carnes masticadas y plásticos, y nuestro estilo de vida de velocidad. El Pop Art se desarrollaría en paralelo a esta expansión económica y abordaría temas como el desarrollo de la producción en serie, la relación con los nuevos iconos norteamericanos o la representación de estos cambios en los hábitos alimenticios. La reproducción de los objetos más representativos de la cultura de masas, entre ellos la comida envasada, representaban el ingenuo sueño de la igualdad donde la industrialización significaría la creación de oportunidades para todas las personas de manera igualitaria.

En esta rabiosa defensa por la modernidad industrial por la que Andy Warhol llegaría a afirmar que “Lo más bonito de Tokio es el McDonald’s. Lo más bonito de Estocolmo es el McDonald’s. Lo más bonito de Florencia es el McDonald’s. Pekin y Moscow no tienen todavía nada bonito. (Warhol, 1988: 84)

Hoy con 37241 McDonald’s en el mundo, uno de cada cien habitantes del planeta tierra comiendo algo de McDonald’s al día y unos ingresos anuales rondando los 27000 millones de dólares, superiores a la producción interior bruta de muchos países, podemos decir que la cultura pop se ha difundido muy por encima de lo que Warhol hubiera soñado.

De la edad de oro del huevo pasamos a la edad dorada de la hamburguesa. El Pop Art idealizó la estética de la comida industrializada sin plantearse que era insalubre, con exceso de grasas y azúcares procesados, de conservantes, colorantes y saborizantes. Y la fotografía de la época representó el sistema cultural a través de sus imágenes. Las obras de autores como Nikolas Murray, Stephen Shore, o Jason Hindley, nos muestran una gran variedad de comidas rápidas donde en la escena desaparece lo natural sustituyéndose por lo artificial.

Figura 6. *Perrine, Florida, November 11*



Fuente: Stephen Shore, 1977.

Pero además cambia su *atrezzo*: las mesas de madera, los manteles de algodón, los platos de cerámica y los cubiertos de metal son sustituidos por servilletas de papel, cajas de poliestireno y pajitas de plástico. De la materia prima noble que nos servía para toda la vida pasamos a los materiales no biodegradables de un solo uso. También cambian las cantidades, donde antes aparecía un delicioso pan que llenaba el formato completo, ahora infinidad de envases acompañan ínfimas cantidades de comida.

A partir de los años 70, como en el periodo barroco, los bodegones vuelven a ser una evidencia de la sociedad de la abundancia pero no por la

cantidad ni calidad de los alimentos que aparecen en ellos, sino por que son la imagen de una sociedad que derrocha los últimos recursos naturales que nos quedan. Las obras de autoras y autores como Wolfgang Tillmans, Rebeca Ruetten, Laura Lestisky o Laury Frankel, nos muestran los bodegones del presente, en los que la naturaleza ha sido sustituida por el artificio y la comida por su envase, donde tenía que haber alimento solo quedan restos de basura.

Figura 7. Fotografía Still Life: Beerenstilleben,



Fuente: Wolfgang Tillmans, 2007.

Esta comida que modifica nuestra salud, destruye nuestro medio ambiente y demás, cambiaría la estructura de la producción mundial y con ello las condiciones laborales, donde la producción de la comida basura va de la mano de la generación de trabajos basura. Según cuenta Mer Bonilla (2017) en la publicación web *el cocinillas*: uno de cada ocho americanos ha trabajado en McDonald's. En el año 1986 el diccionario de Oxford de la lengua británica incorporó la palabra *mc-job* para definir trabajos poco cualificados con poca remuneración y escaso prestigio. Esta claro que si consumes basura, tendrás que trabajar para producirla y y no podrás reciclar tu vida.

El *Fast Food* además de trastornos alimentarios y destrucción medioambiental, nos ha llevado a vivir en una *Fast Life*. El tipo de cultura que promueve la comida basura, conlleva comer por la calle, andando, en el coche... y casi siempre en solitario. Esto rompe completamente con las estructuras mediterráneas de socialización centradas tanto en el ámbito privado como en el público que se desarrollan en torno a la mesa. Los ritos culturales europeos que potenciaban la comunicación familiar quedan ahora desterrados por la cocina nómada. La comida ya no se encuentra encima de las mesas como en los bodegones de antaño, ahora el escenario cambia, se abre para dejarnos ver los espacios en los que se desarrolla esta nueva cultura.

Figura 8. Sin título. Los Álamos



Fuente: William Eggleston, cir. 1970.

Autores como William Eggleston, Martin Parr o Ana Fox documentan estos hábitos, ahora públicos, que se desarrollan en torno al acto del comer. Estos autores nos cuentan historias de lo cotidiano, censurado en la historia del arte clásico por indigno, pero que en los años 90 se convierte en el motivo principal del arte. Retratos de desconocidos, espacios íntimos, y objetos banales se exhiben hoy en las galerías de todo el mundo exhibiendo la pluralidad de nuestra intimidad.

Las imágenes de finales del siglo xx nos muestran lo evidente del capitalismo, de la superproducción y del *fast food*, imágenes en otros tiempos de la “alta cultura” que han comenzado a convertirse en símbolos de la “baja cultura”. Las fotografías de Martin Parr realizadas en la apertura del primer McDonald’s de Rusia en 1990, o las de Rafael Trobat de la reapertura del de Nicaragua, a la que según él mismo cuenta acudió hasta el primer ministro

del país, demuestran que en muchos países hubo una época en la que asistir a un McDonald's era un símbolo de liberación y de estatus social. Afortunadamente, aunque siguen siendo los restaurantes más visitados todavía hoy, estos establecimientos ya no ni mitos culturales, ni portales hacia la libertad.

Entramos en el siglo XXI con una sensación de sobresaturación calórica y pasamos en pocos años del despilfarro a la contención. Inaugurando una época que se caracteriza por el control: sobre el propio cuerpo, sobre los procesos y los alimentos. Basándonos en la ciencia y en la tecnología ahora hacemos ostentación cultural a través de la medida y el refinamiento. El lujo ya no está asociado a la superabundancia ni al consumo de grasas y azúcares, sino a la escasez y la salud. Comer ha pasado de ser un medio: la manera de alimentarnos, a ser un objetivo: estar sano y delgado. Hemos pasado de la salivación al placer de saborear nuestro autocontrol.

El discurso científico del campo de la salud ha tomado posiciones en el ámbito de la alimentación sin precedentes... El consumidor está decidido a lograr la salud perfecta y duradera por lo que la preocupación por estar sano comienza en este siglo a ser tan relevante como lo fue a finales del pasado siglo la obsesión por la delgadez... Las propiedades naturales de los productos, sin embargo, empiezan a ser insuficientes para lograr los objetivos de salud óptima que se pretende. En los últimos años, en esta tendencia hacia una alimentación funcional y claramente medicalizada, ya no se pretende la vuelta a lo natural sino que se asegura haber conseguido mejorar la naturaleza. (Cecilia Díaz-Méndez y María González-Álvarez, 2013)

De la unión de la medida, la ciencia y la tecnología en la sociedad del espectáculo ha surgido la cocina de vanguardia. Como vaticinó Debord todo se ha convertido en una representación, en la que ser ya no significa tener como hemos visto en épocas anteriores, sino que tener es simplemente parecer. En esta condición la comida está siendo sustituida por su representación, ahora la gastronomía se ha vuelto un entretenimiento en el que jugamos a adivinar el origen natural de lo que ingerimos. La deconstrucción de los alimentos a través de las tecnologías ha modificado su textura, imagen y sabor convirtiendo la gula en lo *gourmet*. La cocina de vanguardia utiliza una serie de técnicas como los cocinados al vacío, el uso del nitrógeno líquido, las esterificaciones o las espumas que modifican la apariencia de la comida hasta hacerla sorprendentemente irreconocible. Primero fue la *nouvelle cuisine* de Paul Bocuse que redujo el tamaño de las presentaciones, desterró las enmascaradoras salsas, afinó las técnicas, potenció la calidad de los productos, y estetizó los emplatados bajo la máxima de Mies Van Der Rohe: menos es más. Este tipo de cocina unida a las investigaciones de Herve This y Nicholas Kurti que estudiaron la estructura físico-química de los alimentos: las proteínas, los carbohidratos, las grasas, los almidones, y describieron las reacciones físico-químicas que surgen a partir de su tratamiento dio lugar a la cocina de vanguardia. Cocineros como Ferrán Adriá, que ostenta el título de padre de la cocina molecular, han cambiado la manera en que la comida es pensada y degustada. Una cocina que juega con temperaturas, texturas y apariencias insólitas removiendo la imaginación del comensal y provocando emociones gustativas. Este cocinero tecno-emocional ha sembrado la

semilla del conocimiento en España que ha colocando en la vanguardia muchos de nuestros restaurantes que ahora encabezan las listas de los mejores restaurantes del mundo.

Figura 9. Fotografía gastronómica



Fuente: Chef Ferran Adriá, fotografía de Frances Guillamet.



Fuente: Chef de Carme Rusalleda, fotografía Becky Lawton 2017.

Una de las publicaciones más destacadas en cuanto a cocina y fotografía se refiere de los últimos años ha sido el libro de *Modernist Cuisine: The Art and Science of Cooking* realizado en el 2011 por Nathan Myhrvold, esta ilustra a la perfección lo que la gastronomía de vanguardia hoy significa. Ciencia, tecnología, fotografía y arte convergen en una espectacular publicación en la que conviven imágenes de alimentos hiper mejorados con los objetos tecnológicos que los producen.

Figura 10. Fotografías de *Modernist Cuisine: The Art and Science of Cooking*





Fuente: Eric Brillard, Nathan Myhrovold 2011-2017 cir.

El uso de la tecnología ha traído un alto nivel de síntesis y belleza en los alimentos, muchos de los chefs contemporáneos nos presentan hoy la comida como si de un diseño o una pintura se tratase. Dentro del panorama cocineros tecno-emocionales caben destacar por su capacidad creativa a los hermanos Roca, y al chef Andoni Arduriz por sintetizar la esencia de diferentes prácticas artísticas como la poesía, la escultura y cocina en sus platos. La cocina de autor ahora es una obra de arte efímero, una joya de un solo uso que solo las clases más adineradas pueden degustar, en la que los alimentos han mutado a materiales artísticos, cambiando su función primigenia para convertirse en estética. Si tuviéramos que sintetizarla, probablemente lo haríamos con la imagen de la esferificación, una suerte de ingeniería comestible. En los bodegones contemporáneos, no solo se ha modificado el contenido sino también el contenedor: mesas translúcidas, rejillas metálicas, probetas, cucharillas y jeringuillas se convierten en el menaje de una cocina quirúrgica que destaca sobre la nada. La estética científica presenta las investigaciones culinarias blancas, sin ruido y sin ostentación, porque ni las joyas ni la ciencia puede ser adornada.

Figura 11. Ideas amargas de terciopelo



Fuente: Chef Andoni Aduriz, fotografía José Luis López de Zubiría.

Como hemos visto la fotografía de mediados del siglo xx se pobló de huevos existencialistas, la de finales de siglo fue colonizada por el capitalismo de la hamburguesa, y la de principios del XXI se espectacularizó con las esferificaciones... Hoy, donde el individualismo narcisista y la experiencia personal es soporte de nuestra existencia, nos alimentamos de estética.

REFERENCIAS

- Díaz-Méndez C. y González-Álvarez M. (2013), La problematización de la alimentación: un recorrido sociológico por la publicidad alimentaria. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 25, enero-junio, pp. 121-146.
- Warhol, A. (1988). *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Madrid: Tusquets.
- Ritzer, G. (1996). *La macdonalización de la sociedad*. Madrid: Ariel.
- Schneider, N. (1992). *Naturaleza Muerta*. Madrid: Taschen.
- Olivares, R. (2017). Compra cocinar y comer. *Exit*, 66, p. 9.

APRECIACIÓN ARTÍSTICA Y DEVOCIÓN RELIGIOSA A CINCO IMÁGENES CRUCIFICADAS DEL NORTE DE MÉXICO

Enrique Reyes Chávez, Universidad Autónoma de Coahuila, México

Raquel Torres Gutiérrez, Universidad Autónoma de Coahuila, México

Alejandro Eloy Cerecero Alvarado, Universidad Autónoma de Coahuila, México

Palabras clave: arte; apreciación artística; intuición artística; devoción; religiosidad popular; inculturación; arte cristiano; culturas visuales

INTRODUCCIÓN

Las culturas visuales contemporáneas, también denominados *millennials*¹, son aquellos cautivados por la tecnología y su expresividad a través de imágenes. Es decir, el paso del *homo audiens* (Nisslmüller, 2008) a *homo videns* (Sartori, 1998), en una especie de categorización parcial, significa aquella propensión de esta generación de no dejarse persuadir por el discurso y sí experimentar fascinación por la inundación de imágenes. Así, *millennials* y culturas visuales contemporáneas están caracterizadas por una propensión común: la visualidad.

El proceso de inculturación en general, es decir el encuentro de dos mundos, es también nombrado con otros conceptos como: colonización, conquista, avasallamiento, imposición, sumisión, suplantación, entre otros. Sin embargo, y sin el ánimo de minimizar los excesos tanto por parte de los conquistadores como por los evangelizadores, pretender reducir este proceso complejo (aquello entretejido bella y finamente) a la sumisión total por parte de los naturales del nuevo mundo y a la imposición de los conquistadores, es negar también las características de los nuevos pueblos y culturas encontradas, quienes habían desarrollado también un complejo sistema de organización, relaciones políticas, religiosidad e incluso científico-tecnológico.

En tal proceso de inculturación y reconocimiento de la historia, entonces, encontramos que los aportes del arte cristiano a las culturas visuales contemporáneas es un proceso que se puede desentrañar, con la finalidad de concientizar e instituir a nuevas apreciaciones interdisciplinarias, asociadas a las formas de expresar la devoción hacia las imágenes religiosas de Cristo crucificado y vinculados con el arte.

El presente estudio, busca realizar una modesta reflexión y cuestionamiento para quienes se han limitado a fustigar a las culturas contemporáneas, acusándolos de “visuales insatisfechos” por el dispendio de tiempo

1 La generación Y, también conocida como generación del milenio o milénica —del inglés *millennial generation*—, son personas nacidas entre 1980 y 2000, y es la cohorte demográfica (Frey, 2018) que sigue a la generación X y a los Baby Boomers, aquellos que se criaron entre los conflictos bélicos e inestabilidad económica (National Chamber Foundation, 2012).

dedicado exclusivamente a la inmediatez de acceso a las imágenes. ¿Qué alternativas les hemos propuesto, por ejemplo, para la búsqueda de lo sublime a través de su vidente propensión? El arte, expresión humana, es también expresión terrenal, que, capitalizada, puede lanzarnos a posibilidades inimaginables para proyectar a las nuevas culturas hacia la apreciación de lo sublime. Cinco imágenes crucificadas del norte de México, en perspectiva correlacional y subjetiva entre devoción religiosa y apreciación artística, es una aportación y alternativa para leer la devoción a través del arte o la obra escultórica humana, es intentar satisfacer el anhelo de búsqueda de sentido a través del patrimonio artístico para el *homo videns*.

OBJETO DE ESTUDIO

La relación entre devoción religiosa y apreciación artística a cinco imágenes crucificadas del norte de México.

OBJETIVOS

Objetivo general

Conocer la interrelación entre la Devoción religiosa y Apreciación artística por parte de las personas hacia cinco imágenes de Cristo crucificado, con la finalidad de descubrir la articulación entre arte y devoción, a través de un estudio mixto: correlacional y etnográfico².

Objetivos específicos

- Conocer el origen y ubicación de las imágenes religiosas
- Ahondar en la apreciación artística y devocional por parte de los devotos.
- Analizar las expresiones orales y conductuales de los devotos hacia la apreciación artística.
- Articular el acercamiento devocional y la apreciación artística.
- Explicar la manera en que se articula apreciación artística y devoción en la cultura.

Alcances

Es un estudio de corte mixto, donde se ahondará en la correlación entre arte y religión, específicamente entre apreciación artística y devoción.

Limitaciones

No es un estudio histórico, tampoco eminentemente devocional o religioso.

² Anthony Giddens, sociólogo, la define como el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social o conocimiento mutuo. La etnografía es uno de los métodos más relevantes que se utilizan en investigación cualitativa (Murillo y Martínez-Garrido, 2010).

LA DEVOCIÓN Y LAS IMÁGENES DE CRISTO CRUCIFICADO

La mutua correspondencia y dinamicidad entre la devoción y las imágenes, específicamente aquellas de Cristo crucificado, nos lleva a considerar el anterior planteamiento respecto a si existe correlación entre esta expresión de la religiosidad popular con el contenido y apreciación artística en las mismas. A continuación, precisamos brevemente el significado de devoción, nociones generales sobre la elaboración artesanal de las imágenes y los antecedentes sobre la devoción a Cristo crucificado.

La devoción

El investigador Mircea Eliade, documenta que es común a todas las culturas la existencia de una divinidad celeste suprema, pero que, en un determinado momento del devenir histórico de la humanidad, esta cede su lugar a otras realidades religiosas, podríamos decir de grado inferior. Es una especie transición de lo sagrado en sí mismo a formas concretas de manifestación y representación en lo delimitado. Así, la vida del ser humano y el medio cósmico que inmediatamente le rodea se van impregnando cada vez más de sacralidad. Por lo tanto, la diversidad de creencias y las devociones, entre otros medios de manifestación religiosa, colocan al hombre en una posición distinta de la que tenía frente al ser supremo celeste (Eliade, 1974) en general. Pareciera un paso de lo intocable e inalcanzable de la divinidad celeste suprema a la particularidad accesible de las realidades religiosas, específicamente en cuanto a su manifestación.

Es, probablemente, la razón por la que tales representaciones posteriores son objeto de devoción y de respeto, porque personifican o imitan *algo*, puesto que proceden de *otro lugar*, son representación de la divinidad celeste suprema. Su valor sagrado se debe exclusivamente a ese *algo* o a ese *otro lugar*, o ese otro, nunca a su existencia misma (Eliade, 1974), sino solo como simbolización, surgiendo así un fenómeno religioso.

Respecto a la articulación arte y devoción religiosa, es verdad que existe una especie de resistencia para abordarlo bajo esta modalidad, pues el mismo Eliade postula que un fenómeno religioso no se nos revelará como tal más que a condición de ser aprehendido en su modalidad propia, es decir, ser estudiado solo a escala religiosa. Sin embargo, a ello objetamos que la finalidad no es realizar el desarrollo de un fenómeno religioso en sí mismo o teorizar sobre teología o región, asimismo porque no hay un fenómeno religioso puro, sino buscar alternativas de interdisciplinariedad sobre diversas manifestaciones artístico-religiosas. Además, por ser la religión algo humano, es al mismo tiempo algo social, algo lingüístico y algo económico (Eliade, 1974), igualmente cultural y con alto contenido artístico en sus manifestaciones y representaciones. Entonces, y puesto que los fenómenos religiosos no se dan estrictamente en su pureza, el ser humano ha buscado diferentes formas sónicas para ellos.

En todas las culturas, a lo largo de la historia de las religiones, se ha llegado a numerosas representaciones plásticas según la concepción del mundo espiritual y sensorial. El arte de influencia religiosa se compone de todas las obras plásticas y visuales creadas con la intención de ilustrar, suplementar y retratar las enseñanzas del cristianismo. Esto incluye esculturas, pinturas, mosaicos. El espíritu religioso, la fe y las creencias han inspirado a artistas en todos los tiempos. A partir del advenimiento de Jesucristo, especialmente, la religión fue plasmada de forma considerable en el arte. (Influencia, 2015: 3)

Con relación a la devoción y su acepción, hace referencia a **devoto o devota** (WordReference, 2017), pues así se dice de la persona que es dedicada con fervor a obras de piedad y religión (“son muy devotos y van a misa cada día”). Otro significado es aquello que mueve a devoción (“lugar devoto”). Se dice también de quien es aficionado a una persona o cosa (“devoto de una imagen específica”). Religiosamente, una devoción evoca a un devoto. El devoto es la persona que asume y vive una religión, también que tiene una manera de expresar su religiosidad. La devoción a las imágenes en general, y en particular a imágenes de Cristo crucificado es una característica de la religiosidad popular del pueblo mexicano.

Así, dentro de esta manifestación peculiar, existen un sinnúmero de tipologías y acciones, que juntas componen lo que generalmente denominamos devoción. Entre los indicadores de tal manifestación, podemos enumerar solo algunos: asistir a una ceremonia religiosa, rezar, leer libros o folletos acerca de una imagen, asistir al culto en su honor, predicar acerca de una devoción, adorar y pedir favores especiales a las imágenes que representan algo o a alguien, besar, hacer reverencia a una representación concreta de la divinidad, entonar alabanzas, agradecer (López y Suárez, 2016), entre otros hitos o expresiones propios de la religiosidad popular en México. Esto se concretiza, aparte de otras representaciones, en la adhesión a imágenes de Cristo crucificado, mismas que eran elaboradas básicamente de madera o pasta de caña de maíz, además de otros componentes o material artesanal.

Las imágenes y su elaboración artesanal

La historia general del arte mexicano, en la época Colonial, establecía que, para la producción de imágenes específicamente y, en general, para retablos, se debían apegar a Ordenanzas, mismas que fueron aprobadas el 30 de agosto de 1568. Tal normatividad aplicaba para carpinteros, entalladores, ensambladores y violeros (Rojas, 1975). Años más tarde, continúa Rojas, se dictaron nuevas Ordenanzas, 17 de abril de 1589, cuya aplicación regía únicamente a escultores y entalladores. En ellas se exigía que el escultor supiera trabajar la figura y el entallador el decorado de la estructura arquitectónica. De esta manera quedó establecida la diferencia entre esculpir, tallar, ensamblar, estofar y encarnar.

La demanda de figuras fue muy amplia y gracias a ella se produjeron piezas de muy diverso valor estético. Para ejecutar los trabajos se emplearon piedras de diversa extracción, se trabajó la madera (Maquívar, 1999) dura

para imágenes de lugar fijo y la ligera, de *tzompantli*³, para las procesionales. Y para estos mismos usos ceremoniales, durante el tolerante siglo XVI, no se vaciló en emplear para modelar grandes cristos, una pasta de corazón de caña de maíz, molida y mezclada con el engrudo llamado en tarasco *titzingueni*, la que habían empleado los indios en su “genialidad” para hacer sus ídolos (Rojas, 1975). A este respecto, dice el Popol Vuh (libro sagrado de los mayas): “entonces los dioses labraron la naturaleza de dichos seres. Con la masa amarilla y la masa blanca formaron y moldearon la carne del tronco, de los brazos y las piernas. Para darles reciedumbre les pusieron carrizos por dentro” (Abreu, 1983: 16), en referencia a cómo fue creado el hombre de maíz.

Respecto a la particularidad en la elaboración de las imágenes de Cristo crucificado, se establecía un eje vertical suficientemente consistente para que la estatua no perdiera su estabilidad gravitacional. Tal eje se empleaba recto, curvo y en ese. Cuando se quería dar la sensación de dinamismo se recurría a la técnica de adelantar un poco una de las piernas. Los brazos se separan del cuerpo solo lo indispensable para marcar alguna actitud característica del personaje y permitirle mostrar o portar los objetos que aluden a las particularidades de su santidad (Rojas, 1975), por ejemplo, respecto a Cristo crucificado esto lo constituía la indumentaria básica y necesaria como el cendal o manto que cubre sus caderas y parte de sus muslos, así como la corona, sea de espinas u otro material. Así, el desnudo está limitado a los cristos, a los ladrones sacrificados en el Calvario, a san Sebastián y a san Lorenzo en la hoguera.

En cuanto a las fisonomías, para la escultura rige la corriente que se observa en la pintura, de producir semblantes dotados de dignidad, pero con tendencia a la inexpresividad. Fuera de esto los rostros son bien encarnados y hasta con detalles de realismo, tales como la españolísima incorporación de pestañas de pelo, de ojos de cáscara de huevo y de dientes naturales, como es el caso del Señor de Mapimí, en Cuencamé, Dgo, que está dotado de dentadura humana. Así, la veneración de Cristo abarcó todo el periodo colonial y dio lugar a gestas importantes, como el hecho de que durante el siglo XVI se trajeron de España imágenes de tamaño heroico y a semejanza de ellas los indios modelaron muchas mediante el ya citado procedimiento de aglutinar corazón de caña de maíz (Rojas, 1975).

En este tenor, la Guía oficial del Museo Nacional del Virreinato (INAH-SEP, 1967), documenta que, en el mismo siglo de la conquista y parte del siguiente, se seguía usando una técnica especial en la fabricación de algunas esculturas, esta consistía en el uso de la caña, pero al mismo tiempo representa una supervivencia del arte prehispánico. Estas imágenes se distinguían por su poco peso, ya que se hicieron con una pasta en la que se utilizaba el corazón de la caña de maíz. Respecto a las características de la escultura, el rostro y cuerpo se alejan de la serenidad y empiezan a manifestar pasiones y sentimientos; se les da movimiento y las mismas reflejan

3 Altar que construían algunas culturas precolombinas del antiguo México, con la base decorada con cráneos tallados en piedra y estacas en la zona superior para ensartar la cabeza de los sacrificados.

la influencia de técnicas venidas de Europa a través de España. Así que, el gusto por el color y la exaltación de sentimientos encuentran acogida en nuestro pueblo. Por ejemplo, los cristos de caña de Michoacán se recubrían en ciertos casos con maque o laca que, aunque empleada en una manera sencilla desde la época prehispánica, con la influencia de don Vasco de Quiroga alcanzó gran perfección sobre todo en la región del lago de Pátzcuaro (Salvat y Rosas, 1986); esta es la denominada técnica tarasca.

Otra versión mucho más artesanal que se observa, respecto a la fabricación de los cristos en la época colonial, es la siguiente: primero formaban un núcleo de hojas secas de maíz, amarrados con cordeles de pita, los extremos de brazos y piernas en donde iban los dedos, los terminaban con plumas de guajolote a los que se podía dar forma correcta, esto constituía una especie de esqueleto humano. Enseguida preparaban una pasta formada por médula de caña de maíz y bulbos de orquídea llamada “tatzingui”, con la cual cubrían el esqueleto dándole la forma de cuerpo humano, en lo que constituían las articulaciones ponían tiras de tela para darles resistencia. Cubrían toda la figura con una capa de estuco, daban el color propio de la piel con pigmentos de grana, se le daba brillo con aceite de nuez, y con grana y negro de humo simulaban las heridas y la sangre; cabellera y barba las imitaban con pelo natural o las formaban con la misma pasta teñida de negro (Rodríguez, 1983).

Antecedentes: el Señor de las Esquipulas entre tres cristos

La existencia de una especie de itinerario iconográfico desde el estado de Veracruz hacia el norte de México, con un breve desvío hacia Guatemala, fundado en tradiciones orales y los datos históricos, dan cuenta de la presencia de tres imágenes del Cristo negro, mismas que llegaron en fechas diferentes a Veracruz, desde donde fueron desplazadas: una de ellas a Guatemala, el Señor de las Esquipulas; otra se quedó en Otatitlán, Veracruz, y la última a Chalma, Estado de México. Respecto a esta última, existe una versión acerca de que la original se quedó en la Catedral Metropolitana de la Ciudad de México, y una que había en ese lugar, fue llevada a Chalma.

Presencia del Cristo negro en México

En relación a la presencia histórica y la manufactura del Cristo negro en México y Centroamérica, Jesús Martínez se refiere la llegada de estas imágenes en tres momentos: la primera desembarcó en el puerto de Veracruz el 20 de abril de 1596, es la imagen del Cristo que aún se venera en Chalma (Rodríguez-Shadow y Shadow, 2000); la segunda, el día 23 marzo de ese mismo año desembarcó en Alvarado, llamada la imagen del Señor de Otatitlán que, por diferentes vicisitudes, finalmente se quedó en Otatitlán en 1598; el tercer Cristo fue llevado a Guatemala y desembarcado en Puerto Cabello el 9 de mayo de 1596, donde actualmente es conocido con el nombre de Señor de Esquipulas, patrón de la República de Guatemala (Pacheco, 2005, p. 24).

En la tradición popular se dice que Felipe II mandó regalar tres cristos, uno para el marqués del Valle que tenía su señorío en Santiago Tuxtla, otro para la Capitanía general de Guatemala y otro para el santuario de Chalma.

Ordenó que el escultor hiciera los cristos con las características de los indígenas, color de piel oscura, ojos rasgados y facciones orientales. Por alguna razón, continúa la tradición, se mandó a Chalma otro Cristo que había en la Catedral de México y el que obsequió Felipe II es el que se venera ahora como el Señor del Veneno en la capilla de San Isidro Labrador en la Catedral Metropolitana (Münch, 1994). Este Cristo y su particular característica, se ha extendido a lo largo del Camino Real de tierra adentro (Córdova, 2013) en México, pues hoy sabemos que la imagen del Señor crucificado de Esquipulas está presente por doquier en México, pero parece que en el norte su existencia es menos generalizada (Pacheco, 2005).

- **El Cristo negro de Salamanca.** La imagen del Cristo negro de Salamanca representa, más que El Señor del Veneno, un símbolo de identidad profunda de la población indígena de Tierra Adentro con la crucifixión de Jesús. Así lo indican los relatos históricos y la tradición oral que hablan de la conversión del color del crucifijo, de blanco a negro, en un acto de toma de partido en favor de los indios conquistados, explotados o perseguidos (Pacheco, 2005).
- **El Señor de Guerreros de Zacatecas.** Así es conocido el Cristo negro que actualmente se venera en el Santuario de Guadalupe, en la ciudad de Zacatecas. Se afirma que es una imagen que mandó construir en la segunda mitad del siglo XVI el rico minero y comerciante Alonso de la Villaseca. Un autor anónimo de la historia del Señor de Guerreros de Zacatecas afirma categóricamente que la escultura es mexicana, elaborada en Michoacán, donde había talleres, coincidiendo con la tradición conocida sobre la elaboración de cristos de pasta de caña de maíz. Cuando se decidió restaurar la imagen, el encargado este trabajo fue el hoy célebre pintor zacatecano Francisco Goitia, quien descubrió que la escultura era de caña, “de las que hacían antiguamente los indios. “Voy a conseguir cañajotes de maíz —les dijo a los padres— y de esa misma materia tengo que valerme para restaurarla” (Pacheco, 2005: 26-27).
- **Los cristos de caña de maíz: el Señor del Mezquital y el Señor de la Caridad, en Durango.** Aunque en la ciudad de capital de este estado existe la imagen de un Cristo negro, en el templo de san Juan de Dios, concurre también la tradición sobre otras dos imágenes, cristos de caña del siglo XVI, que, de acuerdo con Miguel Vallebuena, son casos de los cristos de caña de maíz que fueron llevados por los religiosos en los primeros tiempos de la Colonia, hasta ahora solamente se sabe de la existencia de dos de estas imágenes en el territorio del actual estado de Durango, dice: la del Señor del Mezquital y la del Señor de la Caridad. Esta última perteneció al hospital de Nombre de Dios, el cual se encuentra en el templo de Jesús Nazareno de ese lugar (Vallebuena, 2000).

CINCO IMÁGENES CRUCIFICADAS DEL NORTE DE MÉXICO: PRESENTACIÓN

El itinerario iconográfico y mítico del Cristo negro y los cristos de caña, abordado hasta ahora, guarda similitudes y raíces profundas en los cristos que a continuación se presentan. El norte de la República Mexicana, santua-

rio de múltiples representaciones culturales, es concretizado a partir de los cristos crucificados de este vasto territorio, recorrido a través del Camino Real de Tierra Adentro y sus múltiples interconexiones.

El Divino Pastor de la Saucedá, Canatlán, Dgo.

Se cree que dicha imagen es la misma que elaboró el padre Jerónimo Ramírez en 1596, y que usó en la primera festividad de la Semana Santa entre los indios tepehuanos del valle de Cacaria, según el historiador Ricardo Carrera. Es posible que por ello sea el primer viernes de marzo la festividad del Divino Pastor, fecha en que llegó Ramírez a la Saucedá. Asimismo, la naturaleza peregrina de la imagen parece imitar las acciones de los misioneros jesuitas. Se trata de una escultura de madera articulada, que los fieles pueden colocar en varias posiciones, pues también se puede crucificar. Los prodigios del Divino Pastor consisten en múltiples milagros y en propiciar la lluvia y las buenas cosechas, especialmente donde se cultiva el maíz y otros granos (Medina, 2017).

Imagen 1. El Divino Pastor



Fuente: tomada por los Autores (2018).

La exploración devocional y apreciación artística hacia esta imagen, es desglosada en conjunto con las otras cuatro, tanto en el apartado cuantitativo como en el cualitativo del presente estudio. Esto se realiza a través del análisis correlacional del *Instrumentum laboris* aplicado a una muestra de fieles devotos de la imagen el día de su fiesta (primer viernes de marzo de 2018); en cuanto al análisis cualitativo, se hace a través de la entrevista individual con el Párroco del lugar.

El Señor del Santo Entierro, de Santiago Papasquiario, Dgo.

Imagen 2. El Señor del Santo Entierro



Fuente: tomada por los Autores (2018)

Se venera en la parroquia de Santiago Papasquiario, Durango, donde fue la segunda misión jesuita que fundó Jerónimo Ramírez en 1597 con indios tepehuanos que vivían en las inmediaciones del río de ese nombre. Durante la ocupación ignaciana fue la misión tepehuana más próspera. Se venera el 22 de julio, tendido en su urna funeraria. La imagen reveló a sus fieles su prodigiosa voluntad de entregarse a ellos, a través de un acto en el que “sudó más de dos horas copiosas cristalinas gotas de agua que se convirtieron en sangre, el 22 de julio de 1766” (Pacheco, 2005: 29). Esta auscultación devocional y artística se realiza en el apartado cualitativo de este estudio, a través de entrevistas individuales con fieles cristianos, con el Párroco y el Cronista de la ciudad.

El Señor de los Guerreros o del Tizonazo, Indé, Dgo.

Así es conocida popularmente en Durango la imagen del crucifijo que se venera en la capilla del pueblo del Tizonazo, municipio de Indé, Dgo. El pueblo de San José del Tizonazo se fundó en 1604 como misión, por el padre jesuita Juan Fonte, sucesor de Jerónimo Ramírez en la naciente provincia tepehuana. La mayor parte de sus fieles devotos provienen de Chihuahua, Durango, Coahuila y Sinaloa, quienes lo nombran Señor de los Guerreros. La festividad del Señor del Tizonazo, al igual que la del Divino Pastor de la Saucedá, en Canatlán, Dgo, se realiza el primer viernes de marzo (Sánchez, 2006).

Imagen 3: El Señor de los Guerreros



Fuente: tomada por los Autores (2018)

La imagen es un crucifijo de tamaño natural, de aproximadamente un metro ochenta centímetros de talla. La escultura es de color moreno, tiene la frente, hombros, rodillas y pies ensangrentados como si hubiese acabado de morir; no se tiene certeza respecto al material de elaboración. Lleva un faldellín azul rey que cubre el calzón blanco y una corona común de espinas. La cruz es de madera, de labrado sencillo (Pacheco, 2005).

El Señor de Mapimí, Cuencamé, Dgo.

*“Despedida no la doy, porque no la traigo aquí,
Se la dejó al Santo Niño y al Señor de Mapimí”⁴*

Imagen 4: El Señor de Mapimí



Fuente: tomada por los Autores (2018)

Cuencamé es distinguido y conocido históricamente por la milagrosa imagen del Señor de Mapimí que está sobre el retablo barroco de mediados del siglo XVIII del templo de San Antonio de Padua, patrono del pueblo (Sánchez, 2006). La imagen del “Señor de Mapimí” evoca devoción, leyenda, narrativa y canciones, entre otras figuras literarias. Enclavado en la meseta semidesértica del estado de Durango, se encuentra la cabecera municipal del mismo nombre: Cuencamé. En esta ciudad se encuentra esta imagen que, con el devenir de los años, se ha transformado en una verdadera aportación del arte cristiano para generaciones a lo largo de centurias, actualmente para las nuevas culturas contemporáneas, porque a ella acuden personas de todas las edades, condición social, género y creencias diversas. En este tenor, desde 1715, decenas de peregrinos del Cañón de Jimulco viajan dos días en carretas tiradas por animales, por la antigua ruta hacia Cuencamé, Durango, para visitar la imagen del Señor de Mapimí, hecho que representa una de las peregrinaciones populares religiosas más añeja (Rodríguez, 2010).

El Cristo de la Capilla, Saltillo, Coah

La historia cuenta que un 6 de agosto del año 1608, llegó a Saltillo el Santo Cristo de la Capilla. El devenir de los años ha entretejido dos tradiciones: aquella de la historia con la leyenda o mito. Se documenta que fue Santos Rojo quien la trajo de Veracruz, con ocasión de uno de sus múltiples viajes de negocios, comercio e intercambio. Gabriela Román⁵ (2008: 29), por su parte, dice que “la imagen del Santo Cristo arribó a Saltillo junto con Santos Rojo en la primavera de 1608”. “Pero la leyenda es superior en emoción y espiritualidad: destinada a Guadalajara, la imagen, por voluntad divina, llegó a la Plaza de Armas de nuestra ciudad, fraccionada en arcones sobre el lomo de una mula”, dice Carlos Recio⁶ (2008: 36).

⁴ “La cárcel de Cananea”. Corrido mexicano.

⁵ Mtra. Gabriela Román Jáquez. Investigadora del Centro INAH-Coahuila.

⁶ Dr. Carlos Recio Dávila. Historiador.

Imagen 5: El Cristo de la Capilla



Fuente: tomada por los Autores (2018)

TEORIZACIÓN

Las claves interpretativas utilizadas para el análisis, tanto de la devoción religiosa como de la obra artística o apreciación artística, tiene la finalidad de objetivar el fenómeno manifiesto, pero también fundamentar la investigación. Así, el presente apartado desarrolla una especie de Marco teórico o aparato crítico entretejido sobre el objeto de estudio en general.

Expresión religiosa, sociología de la cultura y arte sacro

Pierre Bourdieu (2010), desde la sociología de la cultura, logra articular entre sí distintos campos sociales y que son de interés humano, como el económico, el político, el científico, el literario, el educativo, el intelectual, el del deporte, el de la religión, entre otros (Bourdieu, 2010, p. 11). La particularidad de este estudioso es que no solamente proporciona claves de lectura para el análisis del fenómeno religioso en general, y de las expresiones devocionales en concreto, sino que también podemos articular tales manifestaciones con el campo del arte. A este propósito, afirma que son las mismas categorías analíticas las que permiten explicar y comprender los distintos ámbitos de la compleja realidad social, así como habilitan para construir científica y metódicamente diversas problemáticas.

Respecto a la visión psicoanalítica de la religión, Freud considera que toda construcción religiosa corresponde a un proceso de sublimación de la libido. Sin embargo, ahonda al considerar que la oscura percepción interna por parte del sujeto de su propio aparato psíquico incita a ilusiones que se proyectan hacia el exterior, de forma particular sobre su propio futuro y en la consideración de un más allá. La inmortalidad, la recompensa, otra vida, entre otras consideraciones propias de la religión, no son otra cosa que concepciones de la propia psique interior (Freud, 1986). Consideración, por

demás característica del psicoanálisis respecto de la religión, misma que se entiende en su contexto y no desligada del proceso psicoanalítico ejercido en el diván donde se canaliza el deseo. A tal propósito, sin el ánimo de rebatir el contexto psicoanalítico, recurrimos a una breve consideración de Schopenhauer respecto a las convicciones sagradas, quien dándole voz a Demófeles, el amigo del pueblo inicia el diálogo con un reproche a su viejo amigo Filaletes: “que no alardee de su espíritu filosófico mofándose de la religión, porque la fe de cada cual es digna de respeto y, por ello, sagrada” (Ruiz Callejón, 2013: 67).

La consideración del psicoanálisis respecto del arte establece que el ejercicio de tal actividad se propone el apaciguamiento de deseos no transmitidos, y ello en primer término en el propio artista creador, y, en segundo, en su lector o espectador. Las fuerzas pulsionales del arte son los mismos conflictos que empujan a la neurosis a otros individuos y han movido a la sociedad a edificar sus instituciones (Freud, 1913). Y así continúa en su interpretación: lo que el artista busca en primer lugar es autoliberación, y la aporta a otros que padecen de los mismos deseos retenidos al comunicarles su obra.

Sin embargo, esta literalidad aparente que figura como cumplidas sus más personales fantasías de deseo, implica la consideración de que el psicoanálisis es también una interpretación de la cultura (Ricoeur, 1987); además, en el campo artístico desde el psicoanálisis, tiene que reunir ciertas condiciones para que tales creaciones se conviertan en obra de arte: 1º, mediante una refundición que mitigue lo chocante de esos deseos; 2º, que oculte su origen personal y, 3º, que observe unas reglas de belleza que soborne a los demás con unos incentivos de placer. Así, dice Freud (1913), no le resulta difícil al psicoanálisis pesquisar, junto a la parte manifiesta del goce artístico, una parte latente, pero mucho más eficaz, que proviene de las fuentes escondidas de la liberación de lo pulsional. El nexo entre las impresiones de la infancia y peripecias de vida del artista, por un lado, y por el otro sus obras como reacciones frente a esas incitaciones, constituye uno de los más atractivos objetos del abordaje analítico.

Ambas consideraciones, desde el punto de vista psicoanalítico, sobre la religión (devoción) y el arte (apreciación) coinciden no solo en la actividad del crear y gozar artísticos, sino que tanto la religión como el arte, corresponden a una expresión de sublimación de la libido. El arte constituye el reino intermedio entre la realidad que deniega los deseos y el mundo de fantasía que los hace realidad (Freud, 1913) a través de la obra; la religión como sublimación de tal pulsión.

Psicología de la conducta religiosa: criterios de lectura

Los criterios de lectura sobre los fenómenos religiosos se plantean desde la psicología de la conducta religiosa. El primero de ellos es la **intencionalidad**, la cual surge de la consideración de que toda acción individual tiene como contexto todas las demás acciones de la persona, es decir que toda conducta o comportamiento tiene como base una intención que la persona le atribuye; el segundo es la **integralidad**, es decir la necesidad de totalizar

e integrar toda la experiencia humana, todos los aspectos de la vida y todos los niveles de la personalidad en la experiencia religiosa; el tercero es la **dinamicidad**, mismo que se construye a la par con el proceso de desarrollo de la persona, pues está ligado a la historia del individuo y, juntamente con ello, a la historia más extensiva de la humanidad entera que se refleja, con las diversificaciones comprensibles, sobre el individuo en todo momento de su evolución, una especie de sociología de la cultura (Bourdieu, 2010); el cuarto es el **significado cultural**, que, en sintonía también con Bourdieu (2010), surge del hecho de que no se puede pretender hacer una psicología de la conducta religiosa prescindiendo del significado “cultural” que tal conducta asume en un determinado contexto histórico (Fizzotti, 1992).

Apreciación artística: el mundo como representación

El término apreciación artística o simplemente apreciación, de acuerdo con Morales (2001), recoge todas las actividades de aproximación responsiva al arte y las obras de arte, que configuran la interpretación, el análisis, el disfrute o toda manera de experiencia estética. También se puede entender como sinónimo de respuesta, interpretación, enjuiciamiento, análisis, valoración, etc. Respecto a los elementos particulares de apreciación artística, en primer lugar, refiere a esta como un proceso en el que están implicados una obra única y original con ciertos atributos y diferentes tipos de espectadores en busca de valoraciones, experiencias significativas y sentidos. En segundo lugar, una perspectiva más profunda del fenómeno de la apreciación del arte nos lleva a considerar que tanto la obra artística como los espectadores o público, están inmersos en una cultura (Bourdieu, 2010) que condiciona los modos de expresión y apreciación de las artes. Así, el conjunto de los elementos de apreciación artística, se integran en un espectador motivado a una apropiación simbólica de la obra; por supuesto la obra, que es una forma de expresión determinada en principio por ciertas reglas o convenciones al servicio de una intención comunicativa y/o expresiva que el espectador va a construir a partir de sus conocimientos y sensibilidad (UNAM, 2017). La interrelación de una expresión y aprecio cultural del pueblo mexicano a través de su religiosidad popular hacia las imágenes de Cristo crucificado.

El parangón: cristos de fibra y corazón de caña con el hombre hecho de maíz del Popol Vuh

El Popol Vuh, que narra *el de cómo los dioses formaron el mundo americano y cómo fue creado el hombre de maíz*, da cuenta de cómo estos, después de haber creado la generalidad de los seres y constatando que eran irracionales, se propusieron crear seres más dóciles a su intento. Así, empezaron a formar, con barro húmedo, las carnes del nuevo ser que imaginaban. Lo moldearon con cuidado. Poco a poco lo hicieron sin descuidar detalle, pero cuando estuvo completo entendieron que tampoco, por desgracia, servía porque no era sino un montón de barro negro. Sin embargo, el nuevo ser tuvo el don de la palabra, pero no tuvieron conciencia de lo que decían; y

así ignoraron el sentido de sus palabras. Al ver esto, los dioses decidieron dejarlos vivir mientras vinieran mejores seres.

Imagen 6: Hombre maya



Fuente: autor anónimo. Producto artesanal (2017)

Los dioses entonces en silencio meditaron y resolvieron crear nuevos seres, mismos que fueron hechos de madera (Maquívar, 1999) para que pudieran caminar con rectitud y firmeza sobre la faz de la tierra, pero en sus relaciones dieron muestras de no tener corazón, pues eran sordos sus sentimientos. Entonces los dioses se juntaron otra vez y trataron acerca de la creación de nuevas gentes, las cuales serían de carne, hueso e inteligencia. Algunos animales bajaron hasta los sitios propicios, de donde trajeron la noticia de que las mazorcas de maíz amarillo, morado y blanco estaban crecidas y maduras. Cuando todo lo que se dice fue revelado, fueron desgranadas las mazorcas, y con granos sueltos, desleídos en agua de lluvia serenada. Entonces los dioses labraron la naturaleza de dichos seres. Con la masa amarilla y la masa blanca formaron y moldearon la carne del tronco, de los brazos y las piernas. Para darles reciedumbre les pusieron carrizos por dentro. Luego que estuvieron hechos los cuerpos y quedaron completos y torneados sus miembros y dieron muestras de tener movimientos apropiados, se les requirió para que pensarán, hablarán, vieran, sintieran, caminarán y palparán lo que existía y se agita cerca de ellos. Dieron señales de que poseían sabiduría, la cual, con solo querer, la comunicaron al resto de los seres vivos (Abreu, 1983).

La mitología y el rito, del libro sagrado de los mayas, mezclados con la historia y la artesanía del devenir mexicano, dan cuenta de un solo hecho:

la creación del hombre y los cristos crucificados, ambos de una materia prima común: el maíz. Así, el ciclo se repite a partir de principios del siglo XVII hasta nuestra contemporaneidad, que es el periodo donde ubicamos a estas imágenes de alto contenido y valor artístico. El devenir de los años entonces ha entret Tejido dos tradiciones: aquella de la historia con la leyenda o mito, que en no pocas ocasiones este último adquiere mayor fuerza que la primera.

LA INVESTIGACIÓN

Insertado en el Cuerpo Académico: Expresión visual, y en la línea de investigación: Imagen, comunicación y cultura, de la Escuela de Artes Plásticas “Prof. Rubén Herrera”, de la Universidad Autónoma de Coahuila (UAdeC), México, se realizó el presente estudio con la finalidad de presentarlo ante el IV Congreso Internacional de Cultura Visual (Roma, Italia), cuya Mesa temática específica, fue: *Aportes del arte cristiano a las culturas visuales contemporáneas*.

La LGAC⁷ representa una exigencia para los docentes de tiempo completo e insertados en la Universidad pública mexicana, en este caso la UAdeC⁸, por parte del Sistema Educativo Nacional, específicamente para aquellos con perfil PRODEP⁹. Así, los Cuerpos Académicos son una concreción de esta exigencia. En el caso de la Escuela de Artes Plásticas, tales LGAC impulsan el estudio de la percepción, generación de imágenes y los mensajes que se transmiten a través de las mismas, así como las técnicas y herramientas utilizadas en su realización. Temas como la identidad, la transmisión de mensajes y la interpretación por parte de los grupos receptores y su adaptación al medio y a la vida, la estructuración de los mensajes, su correcta transmisión, (canal y medio) y la recepción del mismo.

La metodología

La metodología se fundamenta en el estudio de la percepción, generación de imágenes y los mensajes que se transmiten a través de las mismas, así como las técnicas y herramientas utilizadas en su realización. Por lo tanto, se aborda desde el proceso **mixto** (Hernández Sampieri et al., 2010) para la investigación, sustentado en la elaboración de un *Instrumentum laboris* para la investigación cuantitativa correlacional; así como de la entrevista individual y el grupo focal para su correspondiente conformación cualitativa de la investigación. Una especie de estudio de corte exploratorio (Hernández Sampieri et al., 2010: 79) etnográfico, pues el trato directo con personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social. La etnografía es uno de los métodos más relevantes que se utilizan en investigación cualitativa, considerada como una forma de mirar, explorar y describir los que las personas hacen habitualmente y explicar los significados que le atribuyen a ese comportamiento realizado en circunstancias comunes o específicas (Álva-

7 Línea de Generación y/o Aplicación del Conocimiento.

8 UAdeC: Universidad Autónoma de Coahuila.

9 PRODEP: Programa para el Desarrollo Profesional Docente.

rez-Gayou, 2012), así como el significado que estas les dan. Tal material fue transcrito y sometido al análisis del discurso desde las diversas claves interpretativas del aparato crítico. Para ello, nos servimos del programa Atlas ti (2017), a través de la creación de una Unidad hermenéutica para el presente proyecto de investigación, denominada: “Apreciación artística y devoción”.

Hipótesis

Existe una correlación directa entre la devoción religiosa y la apreciación artística intuitiva entre los fieles que veneran imágenes de Cristo crucificado.

Variables

- Variable independiente: **Devoción religiosa**
- Variable dependiente: **Intuición (apreciación) artística**
- Variables de control: edad, género, estado civil, escolaridad

Imagen 7: Relato de la creación del Popol Vuh



Fuente: Arredondo (2017)

Indicadores

Tabla 1. Indicadores de Devoción religiosa y Apreciación artística¹⁰

Devoción religiosa INDICADORES	Apreciación artística INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> - Asistir al templo de las imágenes para ceremonia de su culto. - Rezar u orar en su templo. - Leer libros o folletos acerca de la imagen. - Asistir a la fiesta religiosa o patronal. - Recibir la imagen crucificada en su casa. - Rezar en una ermita de la imagen en la calle. - Concurrir a una peregrinación o procesión con la imagen. - Realizar una ofrenda en honor a la imagen. - Asistir al novenario en honor de la imagen. - Misionar o predicar acerca de la imagen. - Venerar o adorar a la imagen en peregrinación. - Rezar directamente a la imagen. - Pedir un favor especial o suplica a la imagen. - Toca la imagen y santiguarse (perstignarse) - Besar la imagen o una parte de ella. - Reverenciar la imagen. - Danzas - Cuetes - alabanzas - música - cantos - agradecimiento (López y Suárez, 2016) 	<p>ASPECTOS FÍSICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proporción -Acabado (barniz) (superficie lisa o porosa) -Coloración (encarnado) (brillo u opaco) -Detalle (conservación de detalles, rasgos, aplicaciones como pestañas, ojos vítreos) -Limpieza (despostillamiento) (descarapelados) <p>ASPECTOS REPRESENTATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Serenidad -Naturalidad -Pasión -Tristeza -Sufrimiento -Rigor mortis <p>ELEMENTOS DE ACENTUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sangre -Llagas -Corona de espinas -Pelo natural -Túnica o manto -Nicho o cabina (características) <p>OTROS:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rostro realista o real -Imagen o cuerpo real -Ojos expresivos -Rostro grave -Sangre parece real -Imagen bella -Imagen atractiva (artísticamente) -Imagen bonita (UNAM, 2017).

Fuente: adaptada por los Autores (2018).

10 Indicadores de “Apreciación artística”, contruidos con base en la literatura del arte mexicano y las imágenes devocionales, por: Arq. Alejandro Eloy Cerecero Alvarado y Arq. Otilio Peña Gurrola.

Elaboración del Instrumento de investigación

La construcción del *Instrumentum laboris*, como herramienta de investigación cuantitativa, fue elaborado a partir del planteamiento del Objeto de estudio, el objetivo general, el marco teórico y la hipótesis con su respectivo desglose de las variables independiente y dependiente, así como de los indicadores de las mismas, extraídos específicamente del aparato crítico. Así, enlistamos un número de indicadores de la variable Devoción religiosa, y de aquella de Apreciación artística. Esta materia prima, los indicadores extraídos de la teorización, fue la base para la elaboración de los reactivos o ítems, mismo que se conformaron a través de la numeración ordinal y cuya opción de respuesta elegida fue la escala Likert:

1=nunca	2=raramente	3=a veces	4=frecuentemente	5=muy frecuentemente
---------	-------------	-----------	------------------	----------------------

Este *Instrumentum laboris*, una vez conformado, fue sometido a los criterios de validez y confiabilidad, así como a las exigencias de la correlación de Pearson, con la finalidad de afianzar su versión final, a través de la aplicación intencional a un número de casos y expertos para extraer la versión final.

Tabla 2. Portada del *Instrumentum laboris*



Fuente: adaptada por los Autores (2018)

Aplicación del Instrumento

Una vez conformada la versión final del *Instrumentum laboris*, se procedió a la recolección de datos a través de la aplicación del mismo, no sin antes adaptarlo a cada expresión devocional en los lugares que se aplicó.

Recolección de la información correlacional

Las circunstancias fueron las siguientes: se seleccionó una muestra al azar entre los feligreses de dos imágenes: El Señor de Mapimí (Cuencamé, Dgo.) y El Divino Pastor (La Sauceda, Dgo.) que constituyeron la población sobre el estudio de las cinco imágenes. También se seleccionó, como muestra de control, la aplicación del *Instrumentum laboris* sobre una muestra de feligreses devotos de tres imágenes de Cristo (dos crucificadas y una en urna) del poblado Real de Catorce, SLP, con la finalidad de realizar un análisis comparativo y corroborar la correlación de los indicadores con las cinco imágenes crucificadas del norte de México. Todo ello para la recopilación de la información cuantitativa, con la finalidad de realizar la correlación final entre Apreciación artística y Devoción. En total se aplicaron 179 cuestionarios con personas de diferentes regiones del norte del país: 97 devotos del

Divino Pastor y 42 muestras del Señor de Mapimí; respecto a las imágenes del poblado Real de Catorce, los fieles, durante uno de los domingos de Cuaresma, respondieron a 30 cuestionarios.

Recolección de datos cualitativos: *Focus group* y la entrevista

Para este fin, se procedió, través de la entrevista individual con el Párroco del lugar, de grupos focales (*focus group*) con fieles devotos, la entrevista (Álvarez-Gayou, 2012) individual con algunos de ellos y en algunos casos con el Cronista de la ciudad o pueblo, así como personas expertas en el campo del arte, para la recopilación de la información de corte cualitativo.

Los registros para la recolección de la información cuantitativa y cualitativa: registro para la elaboración del Instrumento, aplicación del mismo y respuestas; así como la grabación de entrevistas individuales, y grupales, el trabajo con los Cronistas de las ciudades mencionadas, además de las transcripciones de las mismas, están en los archivos personales del investigador responsable o líder del grupo, con la finalidad de respaldar la información que aquí se analiza, y probar que la investigación está sustentada en un proceso científico-metodológico.

RESULTADOS CORRELACIONALES

Análisis cuantitativo descriptivo y correlacional de la información sobre las tres muestras de población

La muestra (179) para el análisis estadístico correlacional, nos arroja la siguiente información: el promedio en edad de las personas encuestadas es de 40.49 años. Respecto al sexo, 79 de los encuestados son hombres, con un porcentaje del 44.1%; y 100 son mujeres, con el 55.9%. En cuanto a la escolaridad, la muestra estuvo conformada por las siguientes características: 38 personas con estudios de primaria (21.2%), 61 cuentan con nivel de secundaria (34.1%), 46 con estudios de preparatoria o educación media superior (25.7%), 26 del nivel licenciatura (14.5%), con grado de maestría 4 personas (2.2%).

Lo anterior evidencia, desde estos números, que la religiosidad popular en general tiende a arraigarse entre las personas con menor nivel de estudios o escolaridad. Específicamente esta forma de expresión de religiosidad lo constituye la devoción a cristos crucificados, con la siguiente información: el mayor porcentaje lo encontramos en el nivel de secundaria con 61 (34.1%) personas de la muestra encuestada; seguido por el nivel de preparatoria o educación media superior con 45 casos (25.7%); en tercer lugar, aquellos que tiene el nivel primario con 38 personas (21.2%). Respecto al estado civil, arroja que 67 (37.4%) casos están solteros; 103 (57.5%) casados; 6 (3.4%) viven en unión libre, y solo 2 (1.1%) están divorciados. Ello implica que, de la muestra encuestada, la fuerza de esta forma de devoción está en las personas casadas.

Respecto al Análisis comparativo correlacional entre “**Devoción religiosa**” y “**Apreciación artística**”, se toman en cuenta los niveles de correlación

más altos, es decir aquellos que se encuentran entre una correlación positiva moderada (0.50) y una correlación positiva fuerte (0.95) entre las dos variables de estudio. Además, se toman en cuenta, preferentemente, el nivel más alto de probabilidad al 0.01 (99%), y excepcionalmente aquellos niveles de probabilidad del 0.05 (95%). Según el nivel de significatividad de la probabilidad, en cuanto a la correlación de las dos variables: Devoción religiosa y Apreciación artística, en el análisis existen los dos niveles de correlación significativa: aquella del 0.05 (95%), y la de 0.01 (99%). Así, partiendo del principio de que mientras mayor sea el valor absoluto del coeficiente, más fuerte será la relación entre las variables.

Se toman en cuenta las correlaciones superiores a .500 que está en el rango de correlación moderada. Pero especialmente se destacan aquellas correlaciones en los rangos de .600, .700 e incluso algunas existentes de .800 o correlación fuerte, respecto a la correlación significativa a nivel de 0.01 (99%). Así, del análisis correlacional entre los indicadores de las variables **Apreciación artística** y **Devoción religiosa** resaltamos los siguientes indicadores:

Tabla 3. Análisis correlacional: Devoción religiosa y Apreciación artística

Análisis comparativo correlacional entre "Devoción religiosa" y "Apreciación artística"	
<ul style="list-style-type: none"> "Santidad" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 703 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" "Sueño" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 530 "La música es agradable como parte de la celebración en honor a la imagen." "Cuando asisto a venerar la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es real" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 493 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 418 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" "Cuando rezo a la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es bello" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 419 "Cuanto a la feera religiosa o personal" ◦ 411 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 380 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" ◦ 380 "Toco la imagen o una parte de ella" ◦ 305 "Hago reverencias a la imagen" ◦ 304 "Me agrada que la misma escute en su feera personal o reverencia" ◦ 316 "La música es agradable como parte de la celebración en honor a la imagen" ◦ 305 "Participo en las celebraciones como agradecimiento a la imagen por favores recibidos." 	<ul style="list-style-type: none"> "Cuando contemplo la Imagen, me parece que su cuerpo es real" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 564 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 516 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" ◦ 505 "Toco la imagen o una parte de ella" "Sus ojos son expresivos" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 581 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 562 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" ◦ 538 "Toco la imagen o una parte de ella" ◦ 512 "Participo en las alabanzas en honor a la imagen" ◦ 509 "La música es agradable como parte de la celebración en honor a la imagen" ◦ 505 "Participo en las celebraciones como agradecimiento a la imagen por favores recibidos." "La imagen es bella" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 513 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 515 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" "La imagen es atractiva (fartivamente)" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 505 "Pido favores especiales o súplicas a la imagen" ◦ 549 "Toco la imagen y me santigo (perignanser)" ◦ 563 "Toco la imagen o una parte de ella" ◦ 510 "Participo en las celebraciones como agradecimiento..."

Fuente: adaptada por los Autores (2018)

Por otra parte, respecto a la correlación cruzada entre indicadores pertenecientes a la variable **Apreciación artística en sí misma**, resaltan las siguientes, con un nivel de significatividad de correlación positiva entre moderada y fuerte, con tendencia a esta última:

Tabla 4. Análisis correlacional: Devoción religiosa y Apreciación artística

Correlaciones entre indicadores de la variable "Apreciación artística"	
<ul style="list-style-type: none"> "El acabado (barniz, superficie lisa o porosa) está bien cuidado en la imagen" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 705 "La colocación (encarnado, brillo u opaco) es la adecuada para la imagen" "La conservación de los detalles (rasgos, aplicaciones como pestanas, ojos vitreos...) es adecuada a la imagen" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 706 "El acabado (barniz, superficie lisa o porosa) está bien cuidado en la imagen" ◦ 730 "La colocación (encarnado, brillo u opaco) es la adecuada para la imagen" "Santidad" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 770 "Naturaleza" "Naturaleza" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 770 "Santidad" ◦ 862 "Pasión" "Cuando asisto a venerar la imagen del 'Señor de Maglani' me parece que su rostro es real" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 682 "Cuando rezo a la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es bello" ◦ 733 "Cuanto contemplo la Imagen, me parece que su cuerpo es real" ◦ 763 "Sus ojos son expresivos" 	<ul style="list-style-type: none"> "Cuando rezo a la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es bello" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 682 "Cuando asisto a venerar la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es real" ◦ 736 "Cuanto contemplo la Imagen, me parece que su cuerpo es real" ◦ 758 "Sus ojos son expresivos" ◦ 764 "La imagen es bella" ◦ 751 "La imagen es atractiva." "Cuando contemplo la Imagen, me parece que su cuerpo es real" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 733 "Cuando asisto a venerar la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es real" ◦ 763 "Cuando rezo a la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es bello" ◦ 702 "Sus ojos son expresivos" "La imagen es bella" <ul style="list-style-type: none"> ◦ 764 "Cuando rezo a la imagen de Cristo crucificado, me parece que su rostro es bello" ◦ 653 "Cuanto contemplo la Imagen, me parece que su cuerpo es real" ◦ 715 "Sus ojos son expresivos" ◦ 855 "La imagen es atractiva."

Fuente: adaptada por los Autores (2018)

Los datos anteriores no solo evidencian una correlación significativa de moderada a fuerte, sino que también la corroboración del correcto planteamiento del Objeto de estudio, la hipótesis y conformación de los indicadores, mismo que se desprenden de las variables y se sustentan en el Marco teórico.

En cuanto a la observación de las conductas de respuesta, resalta la tendencia de los jóvenes, respecto a la elección de las opciones de la Devoción religiosa, que están entre “raramente”, “nunca” y “a veces” del Instrumento. Así mismo, los indicadores respecto a la Apreciación artística, la tendencia de elección es al alza respecto a la elección entre los jóvenes de las opciones “a veces” y “frecuentemente”. Ello implica la sensibilidad hacia lo visual y la apreciación por el arte. Resalta el nivel de escolaridad, cuyo grosor de la población encuestada está con el nivel de estudios de secundaria. En cuanto menor es el nivel de escolaridad, mayor es la propensión a la devoción y medianamente a la apreciación artística.

RESULTADOS DEL ANÁLISIS CUALITATIVO: ENTREVISTA INDIVIDUAL Y GRUPO FOCAL

La vivencia subjetiva de los devotos y el arte

Tal subjetividad es activa por parte de los devotos respecto a la apreciación artística de las cinco imágenes crucificadas del norte de México, además resulta sorprendente el parangón entre la creación del ser humano hecho de maíz, narrada en el Popol Vuh y las técnicas de elaboración de los cristos crucificados, hechos de caña de maíz y de manufactura tarasca (Abreu, 1983).

La dinamicidad, frescura y actualidad de la hermenéutica de Paul Ricoeur (2003) o fenomenología hermenéutica, nos permite entender, comprender, analizar e interpretar los fenómenos humanos, específicamente aquellos que se refieren a la devoción popular. Esto debido a que, en el proceso de fabricación de los cristos en la época colonial, es notoria la técnica del uso de hojas secas de maíz, la pasta formada por médula de caña de maíz y bulbos de orquídea, de donde se desprende la posible explicación sobre el olor a flores que tales cristos desprenden, asignación milagrosa por parte del devoto. Tal referencia a la perspectiva del Popol Vuh y los resultados de la presente investigación sobre la historia y la fabricación artesanal de los cristos de caña de maíz, nos permiten provocar, resaltar y exaltar estos vestigios de patrimonio artístico cultural en interrelación articulada y entretendida de dos campos: arte y devoción, como fenómeno humano y en función de la sociología de la cultura (Bourdieu y Wacquan, 2005).

Las claves interpretativas, entonces, que nos proporciona el aparato crítico del presente trabajo nos permiten decodificar y entender los entramados de esta correlación entre apreciación artística y devoción, que, si bien en la mayoría de los casos pertenece a lo inconsciente del ser humano, nos consienten objetivar tal fenómeno. Así, recurrimos en primer lugar a la propuesta de Bourdieu (2010), recordando que son las mismas categorías analíticas las que permiten explicar y comprender los distintos ámbitos de la compleja realidad social, lo que nos habilita para construir científica y metódicamente

diversas problemáticas. Porque, por ejemplo, el maestro Jaime Torres, docente-investigador de la Escuela de Artes Plásticas “Prof. Rubén Herrera”, además escritor, músico, historiador y analista del arte, expresa que estos cristos son auténticas obras de arte, en todos los sentidos, mismos que se enmarcan en la historia del barroco, pero particularmente el barroco mexicano, apegados a los cánones de la época griega clásica. Esto es interesante, dice, porque los indígenas aprendieron muy bien y rápido a captar todos los esquemas europeos que los evangelizadores les trajeron y proporcionaron, en primer lugar. En segundo lugar, son perfectamente proporcionados de acuerdo con la figura humana, los cánones acerca de la perfección del cuerpo humano, la definición de su anatomía es perfecta, es bien proporcionada y armonizada en su elaboración plástica. Sin embargo, no solo es eso lo que importa, sino que quienes hicieron estas imágenes tuvieron, aparte de un arrobo de intuición o una especie de inferencia artística, también pudieron darle a ese proceso plástico extraordinario toda la devoción y efervescencia religiosa del momento. Es esta quizá la razón por la que prevalece la devoción, y aparentemente lo plástico escapa a los devotos. Porque en su origen quienes lo elaboraron con seguridad pretendieron darle ese efecto e intención de despertar la devoción.

Factores comunes generales

- Para eso fueron elaboradas, con ese fin fueron esculpidas: promover la devoción antes que el arte. El gran éxito de las imágenes se debe a que representan, en efecto, esa síntesis del mestizaje y devoción.
- Los cofrades eligieron el 6 de agosto como el día para realizar la celebración principal del Santo Cristo de la Capilla, por conmemorarse ese día la transfiguración del Señor, según el evangelio de Mateo. También, Nuestro Padre Jesús en Mazapil (Zac) y el Señor de Mapimí en Cuencamé (Dgo) celebran su fiesta en este mismo día.
- Las imágenes del Divino Pastor y el Señor de los Guerreros o Señor del Tizonazo, de San José del Tizonazo (Indé, Dgo), celebran sus respectivas imágenes de Cristo crucificado el primer viernes de marzo, en el tiempo de Cuaresma, respectivamente. Por su parte, el Señor del Santo Entierro, Santiago Papasquiario (Dgo), celebra esta imagen el 26 de julio.
- El olor a flores que se percibe al momento que se descubren las imágenes: recordemos que otro de los componentes materiales, aparte de la pasta de caña y según pocos documentos, era la pasta de bulbo de orquídea. Hipótesis sobre el olor a flores y su constante reacción que puede deberse a factores climáticos o ambientales.
- Otra hipótesis es el sudor y la emisión de sangre: que puede deberse también al clima y condiciones de resguardo, quizá de mantenimiento o restauración.

Conclusión y reflexión final

Frecuentemente acusamos a las nuevas generaciones visuales contemporáneas, también llamados *millennials*, de pasar demasiado tiempo frente a los dispositivos móviles: *iPads*, *tablets*, celulares, *laptops*, televisores, etc.,

además les echamos en cara su indiferencia religiosa, pero no les brindamos alternativas que les haga vincular su predisposición de “*homo videns*” (Sartori, 1998) para la resignificación de su tendencia natural y la posibilidad que ello brinda para la apreciación artística y quizá la devoción religiosa. En el proceso de recolección de la información cuantitativa y cualitativa sobre las imágenes de Cristo crucificado, en el contexto de una celebración religiosa, escuchaba la homilía en una misa dominical por parte de un sacerdote que manifestaba una crítica severa hacia el pasatiempo favorito de las generaciones visuales, sin embargo, no esbozaba siquiera una alternativa que los persuadiera hacia otras ocupaciones o prácticas religiosas.

Quizá la apreciación artística, que en sí misma contiene una serie de imágenes antiguas de Cristo crucificado, persuade a las nuevas generaciones visuales contemporáneas a trascender hacia una nueva forma de devoción religiosa, o probablemente para algunos ya inmersos en un mundo religioso los impele a apreciar el arte y la preservación del patrimonio cultural. Probablemente para otros resignifique el conocimiento de la historia y la apropiación de una nueva manera de conocer y contar el pasado, para entenderse a sí mismos. Las imágenes fueron elaboradas para resaltar la devoción, pero contienen componentes artísticos, pictóricos y literarios, pues está presente todo un entorno cultural y artístico, mismo que ha ayudado a despertar, consolidar y extender la práctica religiosa.

REFERENCIAS

- Abreu Gómez, E. (1983). *Popol Vuh*. México: Ediciones Dante, S.A.
- Alvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2012). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México: Paidós..
- Arredondo, E. (2017). Relato de la creación del Popol Vuh. México: Medium. Consultado el 20 de mayo de 2018, de: <https://medium.com/@earredondo/relato-de-la-creación-del-popol-vuh-c736288bdb40>
- Bourdieu, P. y Wacquan, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Córdova, R. G. (2013). *El Camino Real de Tierra Adentro*. Consultado el 10 de abril de 2018, de: <http://www.amigosmap.org.mx/2013/05/29/el-camino-real-de-tierra-adentro/>
- Eliade, M. (1974). *Tratado de historia de las religiones I*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Fizzotti, E. (1992). *Verso una psicologia della religione 1. Problemi e protagonisti*. Torino: Elle Di Ci.
- Freud, S. (1913). *El interés por el psicoanálisis. F. El interés para la ciencia del arte*. Vol. XIII. Argentina: Amorrortu Editores.
- (1986). *Cartas a Wilhelm Fliess (1887-1904)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Frey, W. H. (2018). *The Millennial Generation. A demographic bridge to America's diverse future*. Washington D.C.: Metropolitan Policy Program at Brookings.

- Hernández Sampieri, R. et al. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- INAH-SEP (1967). *Museo Nacional del Virreinato. Tepetzotlán*. Guía oficial. México: Talleres Edimex, s. de R. L.
- Influencia (2015). *Influencia de la religión en el arte*. El 3 de febrero de 2015, en: https://prezi.com/qybtvlfv_q1u/influencia-de-la-religion-en-el-arte/ Consultado el 9 de abril de 2018.
- López Fidanza, J. M. y Suárez, A. L. (2016). Diversidad de creencias, devociones y prácticas religiosas en los asentamientos precarios de la ciudad de Buenos Aires. *Revista Religião e Sociedade*, 36(1): 103-127.
- Maquívar, M. del C. (1999). *El imaginario novohispano y su obra. Las esculturas de Tepetzotlán*. México: INAH.
- Medina, J. (2017). Divino Pastor. Consultado el 10 de marzo de 2018, de: <https://www.youtube.com/watch?v=ix5pXvOaqQ0>
- Münch Galindo, G. (1994). *Etnología del Istmo Veracruzano*. México: Universidad Autónoma de México. Consultado el 24 de febrero de: <https://education-agent.info/23656971-etnologia-del-istmo-veracruzano-by-guido-munch-galindo.html>
- Murillo, F. J. y Martínez-Garrido, C. (2010). *Investigación etnográfica*. Madrid: UAM
- National Chamber Foundation (2012). *The Millennial Generation. Research Review*. Washington, DC: U.S. Chamber of Commerce.
- Nisslmüller, T. (2008). *Homo audiens*. Dortmund: V & R Unipress.
- Pacheco Rojas, J. de la C. (2005). *El Cristo negro en la tradición del Camino Real de Tierra Adentro*. Ponencia: VI Coloquio Internacional El Camino Real de Tierra Adentro "Agua Bendita, Tierra Sagrada", Nuevo México, del 8 al 12 de julio de 1998. Instituto de Investigaciones Históricas, Universidad Juárez del Estado de Durango. México: Antropología. Nueva Época, Núm. 79, julio/septiembre de 2005.
- Recio Dávila, C. (2008). *Santo Cristo, fe y materia*. En: Amigos del Patrimonio Cultural de Saltillo, A.C. (2008). *Santo Cristo de la Capilla. IV Centenario 1608-2008*. Coahuila Turismo, Ocoocult, Desarrollos Globales Alianza.
- Ricoeur, P. (1987). *Freud: una interpretación de la cultura*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Rodríguez L., P. (2010). *Tradición del Señor de Mapimí*. Consultado el 26 de marzo de 2018, de: https://www.youtube.com/watch?v=7_6XPX62yHs
- Rodríguez, L. (1983). *Santuarios, bálsamos de América*. México: Federación Editorial Mexicana.
- Rodríguez-Shadow, M. J. y Shadow, R. D. (2000). *El pueblo del Señor: las fiestas y peregrinaciones de Chalma*. México: DEAS-INAH y UDLAP.
- Rojas, P. (1975). *Historia general del arte mexicano. Época Colonial, Tomo II*. México: Editorial Hermes.
- Román Jáquez, G. (2008). *El culto al Santo Cristo de la Capilla a través de los siglos*. En: Amigos del Patrimonio Cultural de Saltillo, A.C. (2008). *Santo Cristo de la Capilla. IV Centenario 1608-2008*. Coahuila Turismo, Icoocult, Desarrollos Globales Alianza.

- Ruiz Callejón, E. (2013). Arte y religión en Schopenhauer: de la necesidad metafísica a la justificación estética de la existencia. *Franciscanum*, LV(159). Universidad de San Buenaventura, Bogotá, Facultades de Filosofía y Teología.
- Salvat, J. y Rosas, J. L. (1986). *El arte mexicano. Historia del arte mexicano, Tomo 8. Arte colonial IV*. México: Salvat Mexicana de Ediciones.
- Sánchez Garza, G. (2006). *Ritos y tradiciones del Señor de Mapimí y el Cristo del Tizonazo*. Patrimonio Cultural y Turismo 15 – Cuadernos. Durango, México: CONACULTA. Consultado el 20 de febrero de 2018, de: <http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf/cuaderno15.pdf#page=139> <http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf15/articulo12.pdf>
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.
- UNAM (2017). *Elementos de la apreciación artística*. Colegio de Educación Estética y Artística. Dirección General de la Escuela Nacional Preparatoria (DGENP) Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México. Consultado el 8 de marzo de 2018, de: http://plasticas.dgenp.unam.mx/inicio/introduccion/elementos_ap
- Vallebueno Garcinava, M. (2000). El Señor del Mezquital: Un Cristo de caña del siglo XVI en Durango. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 76. Universidad Juárez del Estado de Durango. México.
- WordReference.com (2017). *Devoto, devota*. Online Language Dictionaries. Consultado el 12 de diciembre, de: <http://www.wordreference.com/definicion/devoto>.

IV. Post-colonialismo, alteridades y subjetividades

DE LA “FASHION DOLL” AL MANIQUÍ DE MODAS

Imagen y estereotipo de un artilugio versátil

Pablo García Calvente, Universidad de Granada, España

Palabras clave: maniquí; moda; imagen; cuerpo; mujer

INTRODUCCIÓN

Aunque su uso en los escaparates de las tiendas de ropa es relativamente reciente, la existencia de los maniqués se remonta a hace miles de años, incluso al antiguo Egipto¹. La preocupación por la apariencia ha obsesionado siempre a la clase gobernante desde los antiguos faraones hasta la actualidad. Ahora bien, la existencia del maniquí y sus diversas funciones a lo largo de la historia está documentada de manera más o menos fehaciente prácticamente desde el Renacimiento, pero, sin embargo, apenas existe información de cierta consistencia acerca sus artífices y sobre las distintas modalidades de su fabricación. A esto se une la escasez de las piezas que aún se conservan; en realidad, un reducido número de maniqués del siglo XVIII que han llegado milagrosamente intactos hasta nuestros días, puesto que eran sometidos a un uso intensivo en los talleres de los artistas, fundamentalmente pintores y escultores. Sin embargo, sí está documentado que a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, el maniquí tiende a transformarse en un simulacro cada vez más sofisticado del ser humano (Munro, 2014: 31). Es entonces cuando su fabricación se convirtió en una profesión, con técnicas y métodos específicos.

No sabemos gran cosa del método de fabricación del primer maniquí de tamaño natural. En cambio, podemos pensar razonablemente que los maniqués a los que recurrían los artistas en el Renacimiento se asemejaban en cierta medida a figuras de madera creadas para ser vestidas y utilizadas con fines religiosos y ceremoniales. Las más ostentosas eran las efigies expuestas en las grandes procesiones funerarias organizadas con ocasión de la muerte de un rey, una reina o un príncipe consorte. Por ejemplo, en la Inglaterra del siglo XIV estas figuras se usaban para reemplazar el cuerpo embalsamado del difunto. La efigie funeraria se vestía ricamente y a menudo llevaba incluso el manto de la coronación y todas las insignias reales. Estas figuras se colocaban sobre el ataúd del difunto y allí permanecían hasta el final de los oficios funerarios, que solían durar al menos un mes. Un examen técnico de la más antigua figura funeraria conservada (en concreto la del rey Eduardo III, de madera, expuesta en su funeral en julio de 1377) demuestra que fue esculpida

¹ Cuando el arqueólogo Howard Carter abrió la tumba del rey Tutankamón en 1923, situada en el Valle de los Reyes, descubrió junto a un cofre de ropa el célebre maniquí sin brazos y sin piernas del joven faraón, un torso de madera policromada con el rostro del rey, hecho exactamente con sus medidas. Parece ser que como los sastres no podían tocar el sagrado cuerpo del faraón, decidieron confeccionar su réplica. Data de 1350 a. C. y podría considerarse como el primer maniquí del mundo.

en una sola pieza en madera de nogal y ahuecada en la espalda para aligerar su peso. Este examen ha revelado además la existencia de unos agujeros en las muñecas que permitían la fijación de las manos. Por otro lado, el rostro y el cuello estaban policromados de forma muy realista para simular de marena fidedigna los rasgos del rey, y, al parecer, la cabeza habría estado adornada con una peluca en la que se habría insertado la corona. Además, se han detectado residuos de cola alrededor de la barbilla, por lo que esta efiege, con toda probabilidad, habría lucido también barba e incluso las cejas parecen haber sido recreadas utilizando pelos de perro. El pintor y el escultor de esta efiege no la dotó de articulaciones a excepción de las manos y los pies, hoy lamentablemente perdidos, y su sistema de fijación era muy rudimentario.

Más adelante, a principios del siglo XVI, encontraremos efieges funerarias dotadas de articulaciones móviles, probablemente para facilitar la colocación de las vestiduras. Sin salir de Inglaterra, el ejemplo más conocido hasta hoy, desgraciadamente casi destruido por una inundación acaecida durante la Segunda Guerra mundial, es el de la madre de Enrique VIII de Inglaterra, Elisabeth de York, que murió en 1503. Las imágenes conservadas no reflejan el esplendor de esta figura excepcionalmente grande (1,80 m.), creada *post mortem* y vestida con traje de ceremonia. Llevaba una corona y tenía un cetro en su mano derecha cubierta de joyas. Por su composición, esta figura, que cuenta con un ensamblaje mucho más complejo que las precedentes, se puede considerar un ancestro del maniquí de artista, tal y como apareció en Francia a finales del siglo XVIII. La cabeza y el busto, así como los brazos y las manos de esta figura eran de madera, mientras que el resto del cuerpo estaba constituido de una estructura de alambre rellena de paja y revestida de piel. La presencia de clavos en la cabeza nos hace pensar que llevaba una peluca. Un documento contable muy detallado relativo a la fabricación de la efiege de la reina menciona la intervención de un equipo de artesanos y de artistas, de escultores y sus discípulos para ejecutar la cabeza y las manos, y de otro artista, conocido como el Maestro Henry, que se encargó de pintar el rostro (Litlen, 1994: 3-19).

En la España y la Italia de los siglos XV y XVI es conocido el uso de figuras policromadas que representan a Cristo, a la Virgen y a los santos, denominadas "tallas o imágenes de vestir", utilizadas normalmente en ceremonias de devoción religiosa. Estas figuras de culto, generalmente una talla en madera revestida de estuco o de papel maché, estaban dotadas de brazos desmontables. Tradicionalmente se colocaban en el altar de un oratorio, a veces cubiertas de joyas, cargadas de simbología y ostentosamente vestidas con trajes de ceremonia, especialmente durante las fiestas religiosas. En general, contaban con pocos detalles anatómicos y las articulaciones de las que estaban dotadas les permitían un movimiento muy limitado.

UN ARTILUGIO VERSÁTIL

En cambio, los primeros modelos de maniqués de artista presentan una elaboración más sofisticada. Las figuras articuladas de madera de los siglos XVI y XVII que han llegado hasta nosotros son, en su mayoría, de fabricación alemana o austriaca. Se trata muñecas articuladas (un grupo reducido dis-

perso en distintas colecciones europeas, si bien algunas de ellas desaparecieron en la Segunda Guerra mundial), mucho más refinadas que los figurines de cera o de arcilla toscamente modelados (utilizados, por lo general en Italia, en los estudios preparatorios de las composiciones pictóricas), tienen la consideración de auténticas esculturas, algunas en miniatura, de enorme finura en su ejecución y distintamente masculinas o femeninas, como da fe su anatomía e incluso su peinado. Las radiografías realizadas a una de estas esculturas articuladas del Bode Museum de Berlín han demostrado que sus miembros están ensamblados por un sistema interno de ganchos y cuerdas que aseguraban la flexibilidad y el movimiento de las articulaciones, incluso de las más minúsculas, como las de los dedos de manos y pies, y que recorría todo el cuerpo hasta la cabeza, cuya accesibilidad se encontraba en una pequeña abertura trapezoidal en la parte posterior de la cabeza, apenas visible, mimetizada en el contorno del cabello (Rath, 2015: 41-54).

El refinamiento y el destacado estado de conservación de numerosas de estas *GliederPuppen*, como así se denominan, han llevado a los investigadores a preguntarse si las muñecas de este tipo estaban destinadas solo a los estudios de los artistas o si, como parece muy verosímil, habrían sido también fabricadas para los *Kunstkammern*, una especie de “gabinete de curiosidades” que poseían las familias adineradas con objetos singulares y, en cierto sentido, maravillosos. Los pechos y los órganos genitales minuciosamente esculpidos (a veces púdicamente cubiertos por una hoja de parra, hoy perdida) podrían indicar también que para los coleccionistas tuvieran cierta carga erótica. En resumidas cuentas, el cuerpo de las *GliederPuppen* parecía demasiado perfecto para ser cubierto con ropa, por lo que, para parte de la crítica, su importancia residiría en su función de “juguete noble” o “galantes Spielzeug” (Bange, 1928: 49). Sin embargo, si atendemos a su expresión facial, aparte del ejemplar conservado en el Bode Museum, ninguna de estas muñecas manifiesta una complicidad erótica con el espectador. Se trata, más bien, de un conjunto de figuras que, por un lado, al haber sido ejecutadas siguiendo las proporciones humanas prescritas por Durero, representan un estudio ideal de la anatomía humana, y por otro, gracias a su delicado artificio interior, convierten a su propietario en un artista *sui generis* al poder este manejarlas a su antojo, configurándose de este modo en una suerte de “instrumentos artísticos para comprender el mundo” (Rath, 2016: 105).

Por el contrario, el maniquí de moda había sido concebido con un objeto mercantil, como respuesta a un imperativo comercial más acuciente. Generalmente, se considera que, a partir del final del siglo XIV, el maniquí y la *fashion doll* contribuyeron a difundir la moda contemporánea. Se tiene constancia de la existencia de muñecas que, desde el siglo XIV, eran enviadas desde los centros de moda de Francia, Italia y Holanda al resto de las cortes europeas con los peinados y los vestidos más novedosos. Los nombres de las muñecas de moda de finales del siglo XVIII (“Pandora”, “Vendedora ambulante” o “Correo de la moda”) no dejan lugar a dudas sobre su función. Las “Pandoras” se encontraban disponibles en dos tallas: los pequeños modelos, de la medida de una muñeca, llevaban una versión en miniatura de

los trajes de diario, mientras que los modelos de tamaño natural estaban vestidos normalmente con la indumentaria de la corte, opulentamente elaborada, destinada a momentos más especiales.

Pero además, estos comerciantes no solo transportaban las ya mencionadas muñecas de tipo genérico, sino que también llevaban consigo otras figuras totalmente personalizadas, es decir, miniaturas de proporciones exactas a las mujeres de la alta sociedad que previamente las habían enviado a distintos sastres para que estos, extrapolando las medidas a sus cuerpos reales, crearan para ellas un variado y novedoso armario a su medida. Estas figuras realistas (también conocidas como "womaniquí"), que se acercan ya conceptualmente a lo que serán los maniqués, comenzarán a ejercer un poder superior al de los más genéricos bustos de sastre, puesto que "poseían las marcas del Doble [...] se trataba de una cercanía de relación entre la mujer y su doble, una tranquilidad del ser con su retrato" (Schwartz, 1998: 100-101). En Francia, concretamente en la Pelham Galleries de París, se conserva una formidable figura de madera exquisitamente policromada, fabricada alrededor de 1765, con un vestido a la francesa, una peluca a la moda, unos preciosos pendientes de perlas en forma de pera y unos zapatos forrados en una tela de delicado estampado (Fraser, 1963: 41-42). La primera muñeca de este tipo de la que se tiene constancia podría datar de 1396, cuando Robert de Varennes, sastre real de Carlos VI de Francia, recibió 459 francos por el diseño de un armario para muñecas. Es muy probable que Isabel de Baviera, reina consorte de Carlos VI, hubiera mandado fabricar una muñeca según las medidas de la reina de Inglaterra para después regalársela. Más tarde, en el siglo XVIII, Rose Bertin, *marchand de mode* de María Antonieta, fabricó figurines que envió a París, San Petersburgo y otras ciudades para ilustrar las novedades de su empresa de moda (Landglade, 1913: 166). Además, era conocida la afición de María Antonieta de enviar estas "muñecas" a su madre y a sus hermanas a Austria para que estuvieran al día de lo que estaba de moda en Versalles. Otro ejemplar de estas muñecas de tamaño natural lo descubrieron los revolucionarios franceses en 1789 en el ático del castillo Choisy-le-Roy, se trataba de un maniquí que era la réplica exacta de la figura de Madame Pompadour (Parrot, 1981: 35).

A partir del siglo XVIII, también Inglaterra se convirtió en fabricante y exportador de *fashion dolls*. Se conserva un magnífico ejemplo de este tipo de muñecas en la colección del Museo Victoria and Albert, que luce enaguas y un vestido de seda. Al tiempo que se desarrollaron las comunicaciones y viajar por el mundo se hizo más plausible, las mujeres nobles o ricas de fuera de Europa (está documentado que las había incluso de la India y o de las Américas) se encomendaban a esas muñecas para informarse de la moda europea. A partir de las primeras décadas del siglo XVIII, las *fashion dolls* llegaban cada mes a Londres. En una carta dirigida a la escritora y amiga Mary Berry fechada un 10 de octubre de 1793, Horace Walpole, el famoso político, escritor y arquitecto británico, describía la reputada superioridad del comercio francés en este campo: "Envían muñecas que visten sus propias ropas a otros países, pensando que con esto transmiten además un saber universal. Y de hecho, había poca diferencia entre esa niña articulada y su

prototipo" (Walpole, 1970: 28-29). En 2004, el personal de Packwood House, cerca de Warwick, en Inglaterra, descubrió un maniquí de tamaño natural del siglo XIX con detalles anatómicos muy precisos y que probablemente era un simulacro de su antigua dueña. Su cuerpo, de lino y cáñamo, tenía articulaciones de rótulas esféricas. En la espalda llevaba clavadas grapas de metal para otorgarle una curvatura realista. La cabeza estaba hecha de papel maché y pelo natural rubio, orejas con agujeros para los pendientes y ojos de cristal azul (Marshall, 2015: 40).

El escritor Louis Sébastien Mercier recoge en su obra costumbrista *Tableau de Paris* (1781) el importante papel que, en el comercio de la moda, jugaban las célebres muñecas del Palais Rambouillet de la calle Saint-Honoré de París, además de afianzar el importante papel que representaba Francia en este sector comercial del lujo. Gracias a ellas, la moda francesa, de la que la capital era el epicentro, llegaba a ciudades tan lejanas como San Petersburgo o Constantinopla, donde eran enviadas con regularidad mensual. El valor comercial de estos maniqués queda patente cuando los mandatarios de las cortes de Francia y de Inglaterra acordaron concederles durante la guerra de sucesión de España un "salvoconducto inviolable" para que el comercio entre las dos naciones no afectara a su libre circulación. Las *fashion dolls* siguieron circulando por Europa y las Américas como embajadoras promocionales de los distintos modistos, convirtiéndose en una excelente carta de presentación de la moda europea hasta la aparición de los carteles de moda a finales del siglo XVIII. En realidad, el término 'muñeca de moda' se empleaba especialmente en el siglo XIX para designar a las preciosísimas y caras muñecas de moda francesas, cuya popularidad alcanzó su punto álgido entre 1860 y 1890, haciendo de su producción una industria puntera. Una de aquellas exclusivas muñecas era la denominada *poupée parisienne* (muñeca parisina), pero no está claro si el nombre hace referencia a este específico tipo de muñeca o más bien al tipo de vestimenta de lujo y a la moda de la que era portadora (Thesander, 1997: 71)².

Así pues, como ya se ha señalado más arriba, la figuras comentadas cumplían su función en las iglesias, en las boutiques o en los gabinetes de curiosidades, es decir, habían sido diseñadas para fomentar la piedad, el lujo o la maravilla. En cambio, el maniquí de artista difícilmente salía del atelier de su dueño y el éxito de su cometido equivalía, en cierto sentido, a su capacidad para pasar desapercibido como tal o al grado de invisibilidad alcanzado,

2 La importancia de estas muñecas en la industria textil francesa llega incluso hasta el siglo XX. Tras la Segunda Guerra Mundial, la Cámara Sindical de la Costura de París revivió a la *fashion doll* durante la exposición itinerante *Théâtre de la Mode*, concebida para promover el talento de los modistos franceses y estimular la industria, que estuvo a punto de derrumbarse durante el conflicto mundial. Se crearon 150 "embajadores de la moda" en miniatura, cada uno de cerca de 20 centímetros. Jean Saint Martin, un antiguo empleado de la empresa de maniqués Siégel & Stockman, fabricó las muñecas de alambre, que vestían ropa de reconocidos diseñadores, entre ellos Balenciaga, Schiaparelli, Vionnet, Patou y Lelong. Tras su apertura en París en 1945, la exposición se dirigió a Londres, Leeds, Barcelona, Copenhague, Estocolmo y Viena. En 1946 llegó a Nueva York y San Francisco con una nueva muestra de ropa. Las muñecas llevaron con éxito una tradición que se remontaba a siglos pasados. El *Théâtre de la Mode* atrajo a verdaderas multitudes y cumplió con su propósito, de modo que para 1950 la *couture* francesa ya había vuelto a florecer.

es decir, que, una vez terminada la obra para la que había servido de modelo, no se notara en el lienzo el componente artificial de su presencia. A pesar de todo, el deseo de crear un sustituto perfecto de la figura humana para cubrir las necesidades en el arte de la pintura y, en menor medida, de la escultura fue el origen del desarrollo y la evolución en la fabricación de maniqués a partir del siglo XVIII, una imitación más refinada y convincente de la anatomía humana y su compleja "maquinaria".

UNA TAREA ARDUA: EN BUSCA DEL MOVIMIENTO

El maniquí durante la mayor parte de su historia no fue fabricado en serie, era más bien un producto de carácter artesanal y sus ejecutores se encontraban diseminados en los diferentes países. Sus modelos se relacionaban con las distintas tradiciones artesanales, nacionales o regionales, de talla en madera o directamente de carpintería. A partir de la segunda mitad del siglo XVIII, Francia se convertirá en el centro más importante de fabricación de maniqués de Europa y los artistas y sus proveedores se dirigirán a París para procurarse los nuevos maniqués "perfeccionados".

Dos aguafuertes muy instructivos que ilustran el artículo de Claude Henri Watelet sobre el "Dibujo" en el cuarto volumen de la *Encyclopédie* de Diderot y D'Alembert (1763), dan una idea de los materiales y del modo de construcción de un tipo de maniquí más elaborado, fabricado en Francia a partir de la segunda mitad del siglo XVIII. Este maniquí estaba constituido de una "carcasa" (estructura) de cobre o de hierro recubierta de corcho o de crin de caballo u otro material similar de fibra vegetal gruesa, como la de coco, para proporcionarle un poco de forma anatómica, y este relleno se recubría posteriormente de pieles de gamuza y medias de seda cortadas y cosidas de la manera más apropiada. El aguafuerte número VI muestra la relativa simplicidad de la estructura interior (hombros, columna vertebral y caderas) en forma de doble T. Las articulaciones estaban aseguradas por rótulas metálicas que conferían a este modelo una mayor movilidad. Algunas décadas más tarde, el tipo de maniquí descrito en la *Encyclopédie* será objeto de duras críticas, porque se consideraba demasiado pesado y poco manejable. Un maniquí de tamaño natural de este tipo, a causa de su osamenta metálica y de los materiales usados para el relleno, debía ser casi tan pesado como un modelo de madera maciza. A finales del siglo XVIII los fabricantes de maniqués parisinos intentarán corregir este defecto mediante una serie de innovaciones (Munro, 2014: 43).

El documento más detallado que se conserva sobre la evolución de la fabricación del maniquí a lo largo de la segunda mitad del siglo XVIII es el pequeño tratado de E.J.J. Barillet, *Sur le mannequin* (1809). El objetivo de Barillet no era el de escribir la historia completa del maniquí, sino más bien el de reunir en una misma obra las noticias sobre el tema diseminadas en diversas publicaciones, susceptibles de interesar al gran público. De hecho, Barillet no ofrece ninguna perspectiva histórica nueva, sino que retoma en gran parte, en las páginas dedicadas al origen y a los usos prácticos del maniquí,

los textos anteriores, especialmente los de pintores como Du Fresnoy, Roger de Piles, Watelet y Mengs. Aunque el libro estaba destinado explícitamente a promocionar los méritos de un fabricante concreto de la época, François Pierre Guillois, Barillet pasa revista a las contribuciones de sus predecesores, sobre todo, para poner en evidencia sus carencias. Entre estos, figura, en la primera mitad del siglo XVIII, M. Perault, a quien Barillet reprocha el haber fabricado maniqués demasiado caros y bastante imperfectos. Reconoce, por el contrario, los méritos de los modelos construidos por el retratista Nicolas Ansiaume (entre los que destaca un maniquí femenino dotado de cabellera y vestido de seda), cuya valía principal era la de tener una “mecánica simple y sólida”. En cambio, critica al principal sucesor de Ansiaume en la materia, el pintor de flores Rabillon, quien, según Barillet, había tenido “buenas intenciones”, pero los resultados eran francamente mediocres.

Por otra parte, es sorprendente que Barillet mencione a Paul Huot, uno de los fabricantes de maniqués más importantes en toda Europa, solo para precisar que fue un seguidor de Ansiaume. Nada más se sabe de la vida de Huot, cuyo nombre pasó a la posteridad gracias a la fama de sus extraordinarios maniqués de tamaño natural que llegaron a venderse incluso en la lejana San Petesburgo. August von der Embde, un pintor alemán poco conocido, compró uno e hizo que se lo enviaran a su ciudad, Cassel, por la desorbitada cantidad de mil francos, transporte incluido. La figura (tenemos la suerte de que haya llegado en perfecto estado hasta nuestros días, porque la familia del pintor la donó al Museo de Cassel) consta de una estructura de madera y metal y está rellena con lo que parece ser una mezcla de fibra natural y crin de caballo, mientras que la cabeza, de papel maché, presenta varios agujeros para colocar la peluca o un sombrero, así como otros situados alrededor del cuello que servirían seguramente para mantener el vestido bien colocado. Durante todo el siglo XIX los maniqués de Huot (todos femeninos, según los documentos conservados) figuran con regularidad en los inventarios de los atelier de los artistas fallecidos (que se elaboraban a la muerte del artista con la finalidad de vender su instrumental) y eran objeto de encendidos elogios. La marca Huot perdurará al menos hasta el final de la década de 1840 (Munro, 2014: 48-50).

Para llamarse “perfeccionado”, un maniquí tenía obligatoriamente que tener, por una parte, un esqueleto, es decir, una estructura interna que le permitiera moverse con la flexibilidad de un ser humano y, por otra, un relleno y un revestimiento exterior que proporcionaran formas puras a imitación de los músculos, el cabello, la piel y los rasgos del rostro. A pesar de la fama creciente de los maniqués de Huot tanto en Francia como en el extranjero, Barillet consideraba que ningún fabricante había alcanzado la perfección de su defendido, François Pierre Guillois, quien, en 1793 había presentado en sociedad a su nueva creación. El esqueleto interno de este nuevo modelo era de una precisión anatómica aparentemente excepcional. Los pies, las manos y los antebrazos habían sido concebidos para hacer posible los movimientos de pronación y supinación, movimientos típicos recogidos por los artistas en la representación de la figura humana. Los antebrazos, por ejemplo, en vez de haber sido esculpidos en madera, en una sola pieza, se

habían construido con dos piezas imitando la forma del cúbito y del radio. Cada dedo de la mano se plegaba y se desplegaba individualmente, y los homóplatos estaban tan perfectamente recreados (lo mismo que las caderas, uno de los grandes desafíos de los fabricantes de maniqués) que los brazos podían ser proyectados hacia adelante, hacia atrás y hacia arriba. Las extensiones y las flexiones de "los músculos" del cuello y de la parte superior de la espalda, permitían una cierta movilidad de la cabeza, fabricada aparte. De esta manera, Gillois esperaba que su maniquí pudiera servir incluso de modelo en los cursos de anatomía. Desgraciadamente, el impresionante prototipo de Guillois nunca llegó a comercializarse: resultaba demasiado complicado y demasiado caro producirlo, es decir, era invendible. Sin embargo, orgulloso de su invento, Guillois lo puso bien a la vista en su taller parisino como testigo mudo de su virtuosismo. Más adelante, encontró una especie de sustituto en un modelo simplificado más asequible, conservando las principales características anatómicas de su modelo precedente con el objetivo de conseguir un resultado lo más "natural" posible.

Salvo algunas excepciones, la elaboración de maniqués no fue nunca exclusiva de una profesión determinada. Los fabricantes eran frecuentemente los propios artistas, pintores o escultores, o incluso artesanos como los ebanistas. Muy raramente, en cambio, los fabricantes de maniqués podían ser sastres, comerciantes de material de bellas artes o constructores de instrumentos musicales. Los que se presentaban exclusivamente como fabricantes de maniqués en sus anuncios publicitarios podían ejercer o haber ejercido al mismo tiempo otras actividades complementarias. Por ejemplo, Robert Addison, que fue el primer proveedor de la Royal Academy of Arts de Londres, habría sido también protésico. En un momento dado, Addison debió considerar que la fabricación de maniqués de madera no solo entraba en sus competencias, sino que constituía un complemento muy lucrativo. Otros fabricantes, por el contrario, cuando alcanzaron la celebridad, decidieron cambiar de "profesión".

Normalmente, dados los altos precios de los maniqués, los artistas optaban por soluciones menos onerosas, pidiendo prestado un maniquí a un amigo o comprando uno de ocasión e incluso confeccionando ellos mismos un modelo en su atelier. Como se ha comentado anteriormente, la muerte de un artista era también la ocasión para equiparse a bajo precio, cuando, como era usual, se ponían a la venta los bienes dejados por el difunto en su taller. Un estudio de los catálogos de los artículos en venta de los difuntos artistas confirma, de un lado, la omnipresencia de los maniqués en los estudios de los artistas y, de otro, la preferencia prestada a los modelos franceses, casi siempre precedidos del adjetivo "magnífico" (Munro-Woodcock, 2014: 60). En los mencionados catálogos, el maniquí formaba parte de los últimos lotes y figuraba bajo la denominación de "objetos diversos" con un montón de otras curiosidades que conformaban el desorden pintoresco del estudio de un artista. Entre los documentos más antiguos de compraventa de maniqués hay algunos que mencionan los nombres de pintores holandeses del siglo XVII, siendo Rembrandt el más conocido por la adquisición de un niño pequeño de madera en febrero de 1635 (Montias, 2002: 123).

En el siglo XIX los fabricantes franceses de maniqués rivalizarán en ingeniosidad, proponiendo modelos y modos de fabricación directamente relacionados con nuevos materiales y nuevas tecnologías. La precisión anatómica se convertirá en la prioridad. Los documentos que atestiguan esta actividad son fundamentalmente las solicitudes de patente realizadas en París a mediados de siglo. Sus autores pretenden aportar mejoras a los modelos precedentes, ya sea modificando la estructura del maniquí, ya sea utilizando nuevos materiales, con el objetivo de que la figura sea más manejable (generalmente más ligera) de modo que esta pudiera adoptar un mayor número de poses. De esta manera, en 1837 el escultor Louis Hallé creó, en colaboración con el marchante de cuadros Léopold Chéradame, una figura que ambos pensaron que sería la más perfecta imitación de la "human machine". En el preámbulo donde explican detalladamente su invento, ambos precisan que sus mejoras son acordes con el espíritu del siglo, donde los progresos artísticos y científicos caminaban en el sentido de la simplificación. Su objetivo era el de proveer al artista de un modelo más ligero y menos costoso: afirmaban que el precio de su maniquí no superaría los doscientos francos, no siendo menos sólido ni menos bonito que los que se encontraban en el mercado. Con toda probabilidad, Hallé y Chéradame se inspiraron en los modelos anatómicos, fabricados con un material compuesto principalmente de papel maché, que el doctor Louis Auzoux había producido en 1825 para poner a disposición de los estudiantes de medicina modelos menos caros de los realizados en cera o en madera (Munro, 2014: 53).

En 1868 la firma Lechertier Barbe presentará una solicitud de patente para un maniquí de "cartón", dotado de un mecanismo interno sofisticado con elásticos, cuerdas y poleas que aseguraban, en su opinión, la articulación perfecta de sus miembros. Todos los inventores intentaban perfeccionar el mecanismo interno del maniquí. En 1863 Charles Benoît Martin, que se calificaba a sí mismo como un "mecánico", se propone ampliar el movimiento de las caderas, la bestia negra de los fabricantes. Para ello defendía la utilización de un sistema de fijación metálica que permitía a la pierna efectuar una variedad de movimientos sin precedentes. Su modelo se dirigía especialmente a los fabricantes de muñecas, aunque como él mismo señalaba, se podía adaptar fácilmente a la fabricación de maniqués de artista.

Otros fabricantes, como Jean Auguste Gagnery, buscarán un medio para reforzar no tanto la capacidad de movimiento, sino la estabilidad del maniquí con la finalidad de deshacerse del soporte que, por lo general, se insertaba entre las piernas de la figura para mantenerla de pie. Gagnery tuvo la idea de introducir en la pierna del maniquí una estructura de madera o de metal que lo fijara a una base. Para subrayar la elegancia de su invento, Gagnery añadiría a su solicitud de patente un hermoso dibujo de una voluptuosa figura femenina mostrando el dispositivo.

Ahora bien, la propuesta más ambiciosa y entusiasta fue el maniquí de caucho inventado en 1849 por Jean Désiré Leblond. Esta figura, que el autor describe con lujo de detalles en una docena de páginas manuscritas en su solicitud de patente, prometía ser de una flexibilidad hasta ahora

desconocida. El secreto de fabricación de Leblond residía en el empleo de caucho vulcanizado, un material que no había sido utilizado todavía para esto fines. La invención de Leblond tendrá consecuencias inesperadas. Por ejemplo, en 1867, el doctor Camille François Raspail explotará las cualidades del caucho para confeccionar musculos artificiales para ser usados como prótesis en caso de parálisis, añadiendo además en la exposición de su patente que sería posible aplicar esta técnica en el maniquí de artista permitiendo así superar en flexibilidad incluso al modelo vivo. En las últimas décadas del siglo XIX, aunque todavía eran muchos los artistas que usaban maniqués, la industrialización conducirá inevitablemente a la producción en serie (Munro, 2014: 52-56).

A MODO DE CONCLUSIÓN

La fabricación y distribución del maniquí de artista conocerán a lo largo de las últimas décadas del siglo XIX cambios importantes que facilitarán su reproducción, pero no su innovación técnica. El deseo de crear el *no va más* en materia de simulacro humano, es decir, de perfeccionar el mecanismo y el aspecto de los maniqués de artista había prácticamente desaparecido. La industrialización permitía la producción de maniqués en serie de todas las tallas y con una gran variedad de acabados.

A partir de la segunda mitad del siglo XIX la fabricación del maniquí de moda (muy próximo al maniquí de artista) conocerá una evolución extraordinaria: del busto más bien rudimentario utilizado hasta el momento por las costureras se pasará a un sustituto humano claramente moderno que fomentaba, de manera más exitosa, el deseo de comprar. Los avances en los materiales contribuyeron a refinar la forma estándar de los maniqués de moda. Por regla general, el maniquí se adaptaba a las medidas esquematizadas del cuerpo humano, realizadas en mimbre, en cuero o en alambre y a veces, como ocurría con los maniqués de artista, se presentaban embutidos y recubiertos de tela. A mediados de siglo, los procedimientos de fabricación conocen un cambio revolucionario: los moldes sobre modelo vivo permiten, por una parte, crear bustos con las medidas exactas de una persona (lo que facilita el trabajo de la modista) y, por otra, producir en masa figuras tipo destinadas a ser expuestas para satisfacer la demanda de una industria del *prêt-à-porter* en pleno desarrollo.

REFERENCIAS

- Bange, E. F. (1928). *Die Kleinplastik der deutschen Renaissance in Holz und Stein*. Leipzig: Schmidt.
- Fraser, A. (1963). *Les Poupées*. Paris: Hachette.
- Langdale, E. (1913). *Rose Bertin: the Creator of Fashion at the Court of Marie-Antoniette*. Londres: John Leong.
- Litten, J. (1994). The Funeral Effigy. Its Functions and Purpose. En A. Harvey y R. Mortimer (Eds), *The Funeral Effigies of Westminster Abbey* (pp. 3-19). Woodbridge: Boydell Press.

- Marshall Orr, E. (2015). Body Doubles: A History of the Mannequin. En R. Pucci, *The art of the Mannequin* (pp. 35-54). Nueva York: Museum of Arts and Design.
- Montias, J. M. (2002). *Art at Auction in 17th Century Amsterdam*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Munro, J. (2014). *Silent Partners. Artist and Mannequin from function to fetish*. Cambridge: The Fitzwilliam Museum.
- Munro, J., Woodcock, S. (2014). Finding the bodies: Distribution. En J. Munro, *Silent Partners. Artist and Mannequin from function to fetish* (pp. 58-61). Cambridge: The Fitzwilliam Museum.
- Parrot, N. (1981). *Mannequins*. París: Editions Colona.
- Rath, M. (2015). Creatio ex ligno. The Characteristics Wooden Renaissance Dolls. En J. Waberg, C. Skovbjerg Paldam, *Art, Technology and Nature: Renaissance to Postmodernity* (pp. 41-54). Londres: Ashgate.
- Rath, M. (2016). Jointed Dolls as Works of Art. En K. Kopania (Ed.), *Dolls, Puppets, Sculptures and Living Images. From the Middle Ages to the End of the 18th Century*. Varsovia: The Institute of Art History, University of Warsaw.
- Schwartz, H. (1998). *La cultura de la copia. Parecidos sorprendentes, facsímiles insólitos*. Madrid: Cátedra.
- Thesander, M. (1997). *The Feminine Ideal*. Londres: Reaktion Books.
- Walpole, H. et al. (1970). *Horace Walpole's Correspondence with Mary and Agnes Berry*. New Haven: Yale University Press.

LA EXPLOSIÓN DE LA VIOLENCIA COMO SÍMBOLO DE LA CULTURA VISUAL EN LAS NARCOSERIES EN *STREAMING*

El caso del *Drug Lord* “El Chapo Guzmán”

Alma Delia Zamorano-Rojas, Universidad Panamericana, México
María del Carmen Camacho-Gómez, Universidad Panamericana, México
y Claudia Ivett Romero-Delgado, Universidad Panamericana, México

Palabras clave: cultura visual; violencia; narcoseries; storytelling

NARCOCULTURA: UNA EXPRESIÓN DE LA CULTURA VISUAL

Hemos arribado al siglo XXI en medio de profundas transformaciones, habitamos un mundo centrado en la informática, regido por los medios de comunicación y basado en la lógica del consumo. La aceleración de los tiempos y sus cambios vertiginosos acentúan la sensación de estar frente a una mutación social global cuyos alcances aún no nos resultan ni medianamente accesibles.

Aunado a ello, también se hacen patentes las permutas en la forma en que conceptualizamos y conformamos nuestra relación con el mundo, cuyo impacto es más evidente en las producciones simbólicas y la manera en que ellas fungen como mediadoras en las distintas formas de representación, dando como resultado una innovadora experiencia en la producción, transmisión y circulación de imágenes e instrumentos visuales.

... la cultura visual, además del interés de investigación por la producción artística del pasado, concentra atención especial en los fenómenos visuales que están ocurriendo hoy, en el uso oficial, afectivo y político-ideológico de las imágenes y en las prácticas culturales que emergen del uso de esas imágenes. Al adoptar esa perspectiva, la cultura visual asume que la percepción es una interpretación y, por lo tanto, una práctica de producción de significado que depende del punto de vista del observador/espectador en términos de clase, género, etnia, creencia, información y experiencia cultural (Martins, *et. al.*, 2015: 22).

Partiendo de esta concepción, la cultura visual se plantea como un modo de mirar, percibir y vislumbrar; a través de la cual muchos de los objetos visuales se resignifican en la forma en que son usados y entendidos. Las imágenes creadas por los medios de comunicación más conocidos, tales como la fotografía, la televisión y el cine, aunadas a otros medios tradicionales como la pintura o la escultura, además de productos visuales híbridos, resultado de intertextualidades de la imagen con la ciencia, la publicidad, los videojuegos, etcétera acentúan la importancia de las visualidades y de los medios visuales en los entornos culturales.

... [la] cultura visual no se refiere solamente a la expansión del espectro de formas visuales incluidas en el currículo, sino también, aborda temas del imaginario y artefactos que no se centran en la forma *per se*. Esos temas incluyen cuestiones referentes al poder de la representación, a formación de identidades culturales, funciones de producción creativas, significados de las narrativas visuales, reflexión de conexiones interdisciplinarias (Freedman y Stuhr, 2009: 10).

En este sentido, cuando se habla de cultura visual e identidad, es factible asimilar este proceso a cualquier fenómeno cultural, inclusive a la llamada cultura del narcotráfico o narcocultura, que se podría definir como la representación y manifestación social que gira en torno al mundo del tráfico de drogas, y que se ha visibilizado sobre todo en América Latina, conformándose como una civilización que tiene entre otros rasgos: la exhibición visual del poder que se regodea en un mensaje de impunidad por encontrarse por encima de la ley, así como en la violencia y su capacidad de imponer orden y justicia.

Al ostentar los símbolos del éxito, esta narcocultura despierta aspiraciones en los marginados que, para salir de su precaria situación, aceptan el 'pacto fáustico' del [d]ame un poder inimaginable, la posesión de millones de dólares, de autos y las residencias y las hembras superapetecibles y la felicidad de ver el temblor y el terror a mi alrededor y yo me resigno a morir joven, a pasar los últimos instantes sometido a las peores vejaciones, a languidecer en la cárcel los cuarenta años restantes de mi vida (Monsiváis, 2004: 26).

La narcocultura tiene su propio lenguaje, sus propios medios de comunicación y ha participado activamente en la producción de su propia cultura visual, que se ostenta con un poder desenfrenado —en todos los ámbitos— inspirando su *modus vivendi* en el imaginario colectivo. Aunado a ello se sincretizan la familia y la religión por encima de las instituciones y la democracia, alimentando un culto por la autoridad (El Capo) y el machismo tradicional, creando lazos identitarios basados en la lealtad.

Lo narco no es precisamente, el narco. Lo narco es lo que sobre el narco se imagina. Lo narco es la representación social reconstruida a partir de la emanación de sentido en torno de usos, costumbres, ritos y prácticas de los que comercian con drogas ilegales. [...] La narcotidianidad es el vecino que, harto de vivir apegado al decálogo de "la cultura del esfuerzo", "apretarse el cinturón" y "empujar parejo", decide prosperar económicamente de la noche a la mañana y erige una "tiendita" en su cochera. [...] La narcotidianidad es la iglesia que niega las narcolimosnas y absuelve a los capos del cártel más conocido de esta región. (Méndez Fierros, 2007: 65)

STORYTELLING: DEL CORRIDO REVOLUCIONARIO A LAS SERIES VÍA STREAMING

Para el ser humano siempre ha sido parte de su vida contar historias, pero en los últimos años se ha producido un auténtico cambio y proceso de expansión en la forma de recordarlas, alcanzando una nueva dimensión significativa en su narrativa (Freire, 2017: 10) creando un espacio de cocreación digital de contenido, denominado hoy en día *storytelling*.

El *storytelling* se basa en el poder que tienen las historias para construir una realidad; es decir, es la capacidad de construir narrativas tan convincentes que pueden llegar a convertirse en sustitutos de los hechos y los argumentos reales. Es por ello que estas formas narrativas construyen historias seductoras, que muchas de las veces son solo mentiras o propaganda, pero que forman parte del imaginario colectivo convirtiéndose en técnicas de comunicación, control y poder.

En este sentido, para hablar de la narcocultura y sus visualidades es necesario remontarse a una de las manifestaciones más populares de la cultura mexicana: el corrido revolucionario, canciones que narraban historias de personajes y hechos ocurridos durante la gesta heroica ocurrida el siglo pasado. Esta forma simbólica cultural, pronto fue retomada por la narcocultura moderna a través de los narcocorridos, canciones públicas que cuentan la vida y hazañas de los narcotraficantes y mafiosos más famosos de México, a través de los cuales, estos protagonistas se han convertido en ídolos, leyendas y figuras épicas (Almada, 2005).

Muchos de estos narcocorridos, a su vez derivaron en películas, dando lugar al narcocine, donde las historias de las canciones pasaban directamente a la pantalla grande. Incluso se sabe que algunos narcotraficantes, al darse cuenta de que este medio de comunicación ayudaba al lavado de dinero y también a obtener ganancias, invirtieron en estos filmes, con lo cual se estaba conformando una narcocultura visual.

Se encuentra aquí la exaltación de los capos como personajes bravos que no temen a la muerte y hay referencia tanto a protagonistas presentes y muertos [...] Todo lo que debe hacer el público del corrido es “imaginar la transición de bandido generoso a narcotraficante generoso” asociados a la personalidad de [estos últimos] [...] hoy el héroe moderno ha remplazado el caballo y la pistola por la Cheyenne del Año y el Cuerno del Chivo (AK 47), [lo] reivindicativo de la revolución, se ve substituido por el enriquecimiento, la ostentación de la riqueza ganada por el trabajo ilícito y el empoderamiento personal. No se oculta el delito cometido, más bien se saca del contexto al personalizarlo y le confiere de tal manera una calidad ejemplar a una personalidad que ha logrado salir de sus condiciones miserables y encontrar un nuevo ambiente en el cual puede desenvolverse en condiciones más opulentas en cuanto a la disposición de recursos. Sin embargo, los mismos corridos también toman en consideración la situación del conflicto en el ambiente del narco al presentarse los competidores como adversarios a los cuales hay que vencer y a cuyo ataque hay que lograr sobrevivir (Maihold y Sauter, 2012: 68-69).

Sin embargo, aunque estos medios apuntalaron muchos estereotipos y visualidades culturales, sería la televisión la que más aportaría en el campo de la narcocultura visual construyendo al mismo tiempo un *storytelling* propio y muy particular, primero a través del género de la telenovela, y luego a través de las series televisivas, por medio de las cuales ha borrado definitivamente muchas de las fronteras geográficas con respecto a esta temática en América Latina.

En los últimos años las series de televisión han pasado a ocupar un lugar destacado en el espacio cultural de la sociedad, en un proceso de legitimación resultado de una combinación de factores institucionales, socioeconómicos y tecnológicos. Esto no significa que ahora los espectadores vean más series de televisión, que históricamente han sido uno de los productos predilectos del medio, sino más bien que se generan más discursos sobre series, se han consolidado prácticas culturales relevantes a su alrededor y grupos sociales de estatus medio-alto las han adoptado dentro de sus rituales de consumo (Cascajosa, 2015: 10).

Esto ha provocado un creciente impacto de las series de televisión en la vida cotidiana (Salmon, 2008), incluso muchos prefieren ver una *narcoserie* a un género como el informativo, pues la primera los entretiene y el segundo segmento, muchas de las veces, los deprime. La realidad está ahora envuelta por una red narrativa que filtra las percepciones y estimula las emociones, además establece engranajes narrativos según los cuales los individuos son conducidos y se identifican con sus modelos y de esta forma se conforman con unos protocolos que son parte de las historias que hacen suyas.

Asimismo, el *storytelling* se ha fortalecido aún más con las series, porque la web 2.0 ha permitido el nacimiento de un nuevo usuario que ya no es un consumidor pasivo, sino que elige e incluso crea productos para compartirlos. Ahora se potencia el consumo individual de contenido audiovisual en donde el usuario elige lo que quiere ver, lo ve cuando quiere y puede recomendarlo (Costa y Piñeiro, 2013: 28).

La digitalización ha ampliado las posibilidades de generar y distribuir contenidos audiovisuales, aunado a que muchos de los modelos narrativos se articulan en torno al *transmedia*, con lo que la audiencia gana un gran protagonismo, debido a la interacción y al empoderamiento que la cultura participativa proporciona (Jenkins, 2013).

Los espectadores están cambiando sus hábitos de contenido televisivo y su relación con los contenidos está enriqueciéndose gracias a las ventanas de matriz digital. El crecimiento y la interconexión del fenómeno fan y la fuerza de las redes sociales fundamentan las relaciones de influencia, mientras el análisis de audiencia se sofisticaba y reclama herramientas actualizadas de medición que tengan en cuenta la nueva realidad mediática. Los medios de comunicación están transformándose en plataformas de generación de contenido, con renovadas rutinas productivas e innovadoras vías de acceso a un público potencialmente globalizado (Lamelo, 2016: 7).

En el caso del presente estudio, que plantea el análisis de series de televisión a través de la vía *streaming* —en este caso en la plataforma Netflix— es necesario aclarar que este último concepto es un servicio de paga de televisión a la carta distribuido por internet (Orihuelas, 2015:76), el cual se basa en la repartición multiplataforma y personalizada de contenido audiovisual de entretenimiento, que ofrece un catálogo amplio y tarifas atractivas con producción original.

Netflix tienen tres características que la han ayudado a exportar sus series mundialmente, la primera es que los contenidos locales tienen la capacidad de convertirse en globales; la segunda es que las producciones se realizan con base en las necesidades e intereses de entretenimiento y la tercera es que trata de comunicarse con sus audiencias en su idioma (González, 2018).

Tabla 1. Comparativo de plataformas en *streaming*

	Netflix	HBO Go	Fox Play	Amazon Prime Video	Crackle	Hulu
Lanzamiento	1997	2017	2017	2017	2007	2007
Prueba de 30 días	X	X	X	X	X	X
Costo	5.99	7.99	9.99	7.99	3.99	7.99
App	X	X	X	X	X	X
Permite descargas	X			X		
Dónde se puede ver	Chromecast, Browser, PlayStation, Xbox, Wii, dispositivos iOS y Android	Chromecast, Browser, dispositivos iOS y Android	Chromecast, Browser, PlayStation, Xbox, Wii, dispositivos iOS y Android	Browser, dispositivos iOS y Android, Amazon Stick	Chromecast, Browser, PlayStation, Xbox, Wii, dispositivos iOS y Android	Chromecast, Browser, dispositivos iOS y Android
Producción de series propias	X	X	X	X	X	X
Producción de películas propias	X	X	X	X		
Series de Narcotráfico	X	X	X	X		X
Series de narcotráfico producción propia	X	X	X			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Cronología Netflix

Año	Suceso
1997	Reed Hasting alquila Apollo 13 en Bluckbuster y le cobran 40 dólares por entrega tardía.
1997	Reed Hasting y Marc Randolph cofundan Netflix un videoclub online, donde no hay multas por entrega tardía.
1998	Lanzan netflix.com, primer sitio web de renta y venta de DVD's.
1999	Se incorpora la suscripción de servicio con cargo a tarjeta de crédito por muy baja tarifa.
2000	Reed Hasting ofrece Netflix a Blockbuster por 50 millones de dólares y la oferta es rechazada.
2000	Introduce un sistema de recomendación de películas personalizado, que utiliza la calificación de los miembros, para predecir con exactitud opciones para todos los miembros.
2002	Netflix cotiza en Nasdaq bajo el símbolo NFLX, con 600 mil suscriptores en Estados Unidos
2005	Se eleva el número de suscriptores a 4,2 millones.
2007	Introduce la transmisión <i>streaming</i> , permite a sus suscriptores ver programas de TV y películas de forma instantánea en computadoras personales, sin la necesidad de descargarlos.
2008	Ofrece <i>streaming</i> a través de Xbox360, reproductores Blue-ray y decodificadores.
2009	Se puede ver a través de PS3, televisiones conectadas a internet y otros dispositivos conectados a internet.
2010	La plataforma se enuencra disponible en iPad, iPhone, iPod Touch, Nintendo, Wii y otros dispositivos conectados a internet.
2010	Se lanza el servicio en Canada y Bluckbuster se declara en quiebra.
2011	Se lanzó Netflix en Latinoamérica y el Caribe.
2012	Se hace disponible el servicio en Reino Unido, Irlanda y países nórdicos. Además gana el primer premio Primetime Emmy en Ingeniería.
2013	Se lanza la primer serie producida por Netflix a partir de su big data. House of Cards.
2013	Netflix obtiene 31 nominaciones en los premios Emmy Primetime y se convierte en la primer cadena de televisión por internet nopminada.
2014	Cuenta con 50 millones de suscriptores en todo el mundo. Lanzá servicio en Austria, Bélgica, Francia, Alemania, Luxemburgo, y Suiza.
2015	Se estrena la primer película Beasts of No Nation. Además de expandirse a Australia, Nueva Zelanda, Japón, Italia, España y Portugal.
2016	Netflix se encuentra disponible en todo el mundo.
2017	La empresa se encuentra valorada en más de 83 mil millones de dólares.
2017	Cuenta con más de 109 millones de suscriptores a nivel mundial.
2017	La empresa generó ingresos que superaron los 11 mil 690 millones de dólares.
2017	Asignó un presupuesto de 8 mil millones de dólares para la producción original
2018	La meta de Netflix es tener alrededor de 700 contenidos propios.

Fuente. Elaboración propia.

En este sentido se puede afirmar que las llamadas narcoserias han creado una nueva cultura visual, pues enseñan al espectador a ver la pantalla de otra manera; es decir, se consume una ficción seriada fuera de lo común, de lo básico, de lo fácil de ver. Este tipo de series además es adictivo en dos sentidos: por la narrativa y por la temática (Grandió, 2016: 57) pues tienen una argumentación dramática que atrapa al espectador introduciéndolo poco a poco en el tópico del tráfico de drogas y estupefacientes obteniendo un halo de verosimilitud a través del abordaje de personajes, situaciones y acciones.

... las trocas, los cuernos de chivo, los hummers, las suburbans, las metralletas, las mansiones, los cuchazos, las joyas, los yates, las mujeres-trofeo, etc. Todas son expresiones de esta simbología que trata de enaltecer la inmensa riqueza que se puede generar en el ámbito del narcotráfico y que no necesita esconderse sino que justamente el estatus en la sociedad del dinero es condición importante para el reconocimiento de las personalidades respectivas (Maihold y Sauter, 2012: 78).

Tabla 3. Series que abordan el tema del narcotráfico

Serie	Temporadas	Episodios	Primera emisión	Distribución
The Wire	5	60	02 de junio de 2002	HBO
La viuda de la mafia	1	142	03 de noviembre de 2004	RCN Televisión
Weeds	8	102	07 de agosto de 2005	Showtime
Sin tetas no hay paraíso	1	23	16 de agosto de 2006	Caracol Televisión
Breaking Bad	5	62	20 de enero de 2008	AMC
El cartel de los sapos	2	161	04 de junio de 2008	Caracol Televisión
Sin senos no hay paraíso	1	167	16 de junio de 2008	Telemundo
The Cleaner	2	26	15 de julio de 2008	CBS
El capo	3	223	13 de agosto de 2009	RCN / Fox Telecolombia
Las muñecas de la mafia	1	58	28 de septiembre de 2009	Caracol Televisión
Rosario Tijeras	1	60	08 de febrero de 2010	RCN Televisión
La Reina del Sur	1	63	28 de febrero de 2011	Telemundo
La Mariposa	1	60	06 de enero de 2012	RCN Televisión
Infames	1	130	13 de febrero de 2012	Imagen Televisión
Pablo Escobar, el patrón del mal	1	74	28 de mayo de 2012	Caracol Televisión
Elementary	6	120	27 de septiembre de 2012	CBS
El señor de los cielos	5	437	15 de abril de 2013	Telemundo
The Bridge	2	26	10 de julio de 2013	Fox FX
La viuda negra	2	144	23 de febrero de 2014	Caracol Televisión / Televisa
Camelia la texana	1	60	25 de febrero de 2014	Telemundo

Gomorra	3	36	06 de mayo de 2014	Sky Atlantic
MetasTasis	1	62	08 de junio de 2014	Caracol Televisión
The Knick	2	20	08 de agosto de 2014	Cinemax
Señora acero	4	318	23 de septiembre de 2014	Telemundo
Dueños del paraíso	1	71	13 de enero de 2015	Telemundo
Narcos	3	30	28 de agosto de 2015	Netflix
Ruta 35: la válvula de escape	1	55	12 de enero de 2016	Cisneros Media
La querida del centauro	2	141	12 de enero de 2016	Telemundo
El marginal	1	13	02 de junio de 2016	Televisión Pública Argentina
La Reina del Sur	1	13	06 de julio de 2016	Telemundo
Sin senos si hay paraíso	2	177	19 de julio de 2016	Telemundo
1 Contra todos	3	26	20 de junio de 2016	Fox Latin America
El Dandy	1	70	22 de agosto de 2016	Telemundo
High Maintenance	2	35	16 de septiembre de 2016	HBO
Rosario Tijeras	1	60	30 de octubre de 2016	TvAzteca
El Chema	1	84	06 de diciembre de 2016	Telemundo
El Capo Mex	2	32	07 de diciembre de 2016	Grupo Imagen
Sobreviviendo a Escobar. Alias JJ	1	60	08 de febrero de 2017	Caracol Televisión
La Piloto	1	80	07 de marzo de 2017	Univisión
Ingobernable	1	15	24 de marzo de 2017	Netflix
El Vato	2	23	17 de abril de 2017	NBC Universal
El Chapo	2	21	16 de junio de 2017	Netflix
Capo. El Amo del Túnel	1	5	01 de julio de 2017	Netflix
Snowfall	1	10	05 de julio de 2017	Fox
El Desconocido	1	5	28 de julio de 2017	CineLatino
Cuando conocí al Chapo	1	3	20 de octubre de 2017	Netflix
Dope	2	8	22 de diciembre de 2017	Netflix
Capos de la droga	1	4	23 de enero de 2018	Netflix
Enemigo íntimo	1		21 de febrero de 2018	Telemundo
Fariña	1	10	28 de febrero de 2018	Antena 3
Amo	1	13	09 de abril de 2018	Netflix

Fuente. Elaboración propia.

EL NARCOTRÁFICO Y EL MUNDO DE LA VIOLENCIA

No se conoce exactamente en qué momento el tráfico de estupefacientes comenzó en México, pero muchas de las pistas apuntan a que la migración de chinos a Sinaloa a finales del siglo XIX es la respuesta. Estos migrantes sembraban la flor de amapola para obtener a partir de la goma, opio. La producción era muy escasa y servía para uso personal (Astorga, 1995).

Durante la Segunda Guerra Mundial, el gobierno de Estados Unidos auspició el cultivo de amapola en México, debido a que el abastecimiento que llegaba desde Asia no podía arribar. Los estadounidenses utilizaban la goma

de amapola para la elaboración de morfina para los heridos en combate. Esta situación se mantuvo durante la guerra de Corea y en la primera etapa del conflicto en Vietnam.

Así, poco a poco la siembra de flor de amapola desplazó a la producción de maíz, tomate y manzana en la región conocida como el Triángulo Dorado, que es la zona montañosa donde hacen frontera los estados de Sinaloa, Durango y Chihuahua, al norte de México (Enciso, 2011). Esta situación cambió durante el gobierno de Richard Nixon, quien comenzó una persecución de productores de marihuana y heroína en Estados Unidos; este suceso provocó que los productores en México desaparecieran virtualmente y comenzaran una serie de operativos, sobre todo en los estados de Sinaloa y Guerrero.

En la historia reciente, el sexenio del presidente Felipe Calderón Hinojosa (2006-2012) es conocido como el más sangriento en este sentido, pues se desata una guerra contra el narcotráfico, que según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y del sistema Nacional de Seguridad Pública (SNSP), sumó un total de 120 mil 935 homicidios. El año más violento fue 2011 con 22 mil 849 asesinatos. Pero también se reportaron miles de desaparecidos y huérfanos, una crisis económica y una sociedad dividida que hace reflexionar en torno a uno de los elementos más significativos de la narcocultura: la violencia.

La violencia en muchas regiones de México se ha convertido en un estilo de vida, llevando a cabo las funciones de adjetivo: la sociedad violenta, o muchas de las veces se convierte en el sustantivo mismo: la violencia social; aspectos que ponen de manifiesto que si bien el ser humano ha logrado un progreso definitivo en áreas que parecían impenetrables; sarcásticamente, en otros aspectos —principios éticos y morales— ha creado grandes fisuras poniendo al descubierto conductas que son catalogadas como exponentes de una contracultura.

Es por ello que la violencia se ha consolidado como un tema de la agenda en la conversación informal, como una constante en la política, en el ámbito privado de los individuos, ha inspirado novelas, películas y series, y se ha transmitido de generación en generación a través de narraciones mitológicas, lo mismo que en la cultura popular.

Sin embargo, para la comprensión de la violencia es necesario conceptualizarla, pues según James Gilligan (1997) es más compleja, ambigua y trágica de lo que se reconoce. Por su sentido etimológico puede ser definida como: “la acción o efecto de aplicar medios violentos o brutales; una fuerza física que se usa con el propósito de hacer daño” (Gómez de Silva, 1988: 234). Otros autores establecen dos acepciones: “acción contraria al orden o a la disposición de la naturaleza y al orden moral, jurídico y político” (Abagnano, 1974: 138).

Estas definiciones permiten integrar dos aspectos fundamentales en el concepto de violencia: la cualidad de la acción violenta y/o los efectos de dicha acción. A esto hay que añadir el concepto del uso excesivo e injusto de una fuerza que puede ser física, moral o psicológica.

La violencia es siempre una forma de ejercicio del poder mediante el empleo de la fuerza (ya sea física, psicológica, económica, política) [...] e implica la existencia de un “arriba” y un “abajo”, reales o simbólicos [...] la violencia implica [...] eliminar los obstáculos que se oponen al ejercicio del poder, mediante el control de la relación obtenida a través del uso de la fuerza [...] En el ámbito de las relaciones interpersonales, la conducta violenta es sinónimo de abuso de poder (Corsi, 1996: 23).

A fin de comprender las diferentes maneras en que se ejercita, Robert Litke (1992) plantea la necesidad de abordarla como el violentamiento de una persona. Para esto, traslada el punto de vista desde el cual se examina la violencia: de la consideración de la naturaleza, de la fuerza utilizada y de quién la ejerce, al estudio de los efectos que causa sobre el receptor. Esta faceta expone la viabilidad de violentar a una persona en su morfología — mediante la fuerza física— o con respecto a su facultad para tomar decisiones —por medio de la violencia psicológica— y que tales expresiones de violencia se pueden ejercer individual o colectivamente.

Por lo tanto, la parte medular de la violencia es la negación de la capacidad de una persona, por lo que el término condena el hecho de que alguien reduzca o anule la capacidad de un individuo para actuar e interactuar —en su integridad física y en su capacidad para tomar decisiones—.

...consiste en un tipo de fuerza utilizada para producir efectos físicos o psicológicos en otras personas, que van en contra de sus propias inclinaciones, preferencias o necesidades. Es una fuente de conflicto y contradicción que tiende a destruir, disminuir o negar la humanidad de la persona contra la que se dirige... (Litke, 1992: 165).

Al indagar sobre el origen de la violencia es necesario regresar a las teorías que plantean que la violencia es innata al ser humano; es decir que se está determinado para ser agresivo. Eduardo Montagne afirma que el ataque implica la respuesta del sujeto a una sensación de frustración, “...la libido, en cuanto energía psíquica ligada a la pulsión de vida, neutraliza las cargas fanáticas y destructivas” (Montagne, 1994: 138) y es precisamente la sublimación de la agresión lo que da origen a la cultura y a la sociedad.

Por su parte, Alberto Bandura (1971) manifiesta que los actos agresivos se alcanzan por hábitos directos o por las acciones de otros —familia, cultura, modelos simbólicos. Esta perspectiva del aprendizaje social sugiere que una persona es agresiva en una situación particular por muchos factores— la experiencia del sujeto, los reforzamientos y otras variables que inciden en su comportamiento. Y es aquí donde quizá la construcción del *storytelling* a través de los distintos medios tenga un papel primordial, principalmente en el caso de la conformación de una narcocultura, cuyo principal ingrediente es la violencia.

Según la postura cognoscitiva social, la gente no es impulsada por fuerzas internas ni controlada y moldeada automáticamente por estímulos externos. No: el funcionamiento humano se explica en términos de un modelo de reciprocidad triádica en el que la conducta, los factores personales cognoscitivos y de otra clase, así como los acontecimientos del entorno son determinantes que interactúan unos con otros (Bandura, 1986: 18).

Asimismo existe una larga tradición en estudios de recepción sobre el efecto de los contenidos violentos, que genera un estado de ansiedad crónica y difusa, conduciendo a lo que Jean Baudrillard denomina éxtasis de la comunicación (Baudrillard, 1991: 198).

Al respecto, en el ensayo de Giovanni Sartori *Homo videns: la sociedad teledirigida* (1999) se manifiesta que las imágenes violentas que pasan por la pantalla televisiva están desprovistas —en la mente del espectador— de la noción de violencia que debiera acompañarlas.

...La tesis es brutal, perturbadora: significa que devora con los ojos y los oídos una violencia extrema y salvaje para desembarazarse mejor de ella, en el sentido de que uno quiere evitarla corporalmente. Cuanto más se mira, más se vuelve uno insensible, más se protege uno. Ésta podría ser una solución, la mejor manera de salirse de la violencia ¿Por qué lamentarse? Bastaría con liberar la máxima violencia posible sobre las pantallas, dejar a los niños jugar con videos que muestren crudamente el horror. En el fondo, las imágenes más terribles tendrían una virtud catártica... (Mongin, 1998: 130).

Esto ensancha la comprensión de que la seducción de las personas por la violencia es en parte obra mediática de trivialización de la misma. “Lo que el Estado teme en la violencia de los otros que no son él, no es tanto los fines que persigue, sino el hecho de que pueda perseguir fines...” (Gruner, 1997: 56). Sin embargo, hay que apuntar que además del juego mediático se encuentra el impulso de reconocer que la violencia no es exclusiva del poder: “La estabilización del Estado y de sus leyes requiere del olvido por parte del súbdito-ciudadano de que fue él, el que originariamente ejerció su autonomía de poder para fundar el Estado que ahora lo domina” (Gruner, 1997: 123).

De aquí que se presente una especie de ruptura de las instituciones, donde familia, sistema carcelario, policía, políticos, medios de comunicación, religión, etcétera, se exhiben como elementos integrantes de una colectividad desmedida y amenazante, y es en este ámbito en donde la violencia es desplegada en la crudeza de sus fracasos, modelando el comportamiento “civilizado” y “racional” de los sujetos, fundamentando el ejercicio violento de la ley y el monopolio de la violencia por parte del Estado, y en donde los narcotraficantes encuentran sus mejores aliados para convertirse en los nuevos héroes mediáticos, que ostentan su poder y lo ejercen mediante la violencia.

...la hiperrealidad conformada por los omnipresentes medios electrónicos, la amplia difusión de temas [...] tales como el sexo, la violencia y la muerte, aunado a la lógica comercial que lleva a las empresas difusoras a entrar en una feroz competencia por captar la mayor audiencia posible, condiciona que la difusión de una violencia crecientemente incrementada y descarnada, se constituya en una de las estrategias por la competitividad... (Solano, 2008).

Así, la violencia se convierte en un elemento estético definitorio de la sociedad actual y en México ha logrado acumular una gran cantidad de rasgos definitorios a través de los medios, principalmente por medio de las series, en donde en el abordaje de un tema como el narcotráfico, propone imágenes que corren el riesgo de traspasar “el límite” que con el pretexto del “realismo” muestran la explosión de la violencia sin su fatalidad inexorable.

“EL CHAPO” GUZMÁN: DE DRUG LORD A PERSONAJE DE SERIE

Joaquín Archivaldo Guzmán Loera, mejor conocido como “El Chapo”, nació el 4 de abril de 1957 en la comunidad de La Tuna, Sinaloa, México. Sus padres Consuelo Loera y Emilio Guzmán eran campesinos que vivían en una profunda miseria en medio de la Sierra madre occidental mexicana. El matrimonio procreó once hijos, ocho hombres y tres mujeres. El padre se dedicaba al tráfico de drogas, por lo que siempre tuvo un comportamiento abusivo y violento.

El Chapo fue echado de su casa a muy temprana edad; sin contar con alguna educación, se dedicó al cultivo de marihuana. Para 1977 ya había adquirido experiencia en el negocio de los narcóticos, así que se alió con Héctor Luis Palma Salazar, mejor conocido como “El Güero Palma” para controlar el movimiento de drogas desde Sinaloa, debido a que esta era una zona crucial para el tráfico de drogas en el extremo occidental de México, para su paso a Estados Unidos.

Joaquín poco tiempo después se convirtió en supervisor de logística de uno de los más emblemáticos capos de la droga en México, Miguel Ángel Félix Gallardo, fundador del cártel de Guadalajara.

En 1993, Guzmán Loera fue detenido en el puente internacional del Talismán, en Guatemala y fue extraditado a México, ingresando al penal de máxima seguridad de Almoloya. En 1995, lo trasladaron al penal de Puente Grande, Jalisco, de donde logró escaparse el 19 de enero de 2001.

En 2009, la revista Forbes lo incluyó en su lista de las personas más ricas del mundo, con una fortuna calculada en mil millones de dólares; en esta lista permaneció durante cuatro años.

El 22 de febrero de 2014, Joaquín Guzmán fue detenido por elementos de la Marina Armada de México en Mazatlán, México. Permaneció en el centro federal de readaptación social número 1 del Altiplano un año y 139 días, y la noche del 11 de julio de 2015, volvió a fugarse. Permaneció prófugo 182 días y el viernes 8 de enero de 2016, fue recapturado por elementos de las fuerzas federales en el estado de Sinaloa.

Finalmente, el jueves 19 de enero de 2017, El Chapo fue extraditado a Estados Unidos donde permanece tras las rejas en espera de un juicio.

Hasta aquí la historia real, lo demás que sobre él se conoce son historias, mitos y fragmentos de la ficción; y es aquí donde se hace patente el objetivo de este estudio: conocer el tratamiento de la violencia y la conformación de la cultura visual a propósito de una de las series biográficas más exitosas que sobre este personaje se encuentran en una de las plataformas más famosas del momento —Netflix— la cual conformará el corpus de análisis.

UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ANÁLISIS DE LA VIOLENCIA EN LA SERIE *EL CHAPO*

Existe una gran cantidad de series que abordan el tema del narcotráfico y la vida de los narcotraficantes más famosos —*vid.* Tabla 3—; sin embargo, solo una ha sido coproducida por Netflix, centrándose en la vida de Joaquín Guzmán Loera después de su recaptura: *El Chapo*, coproducción de Univisión, Netflix y Story House Entertainment.

Así, mientras que en el catálogo de esta plataforma vía *streaming* destacan otras series referidas al narcotraficante mexicano como *Capo. El amo del túnel*, producción de MCM Studios —la cual contó con un largometraje previo de esta misma productora que lleva por título *El Chapo, el escape del siglo*— o *El Chema*, exitosa serie de narco ficción producida por la cadena Telemundo; solo *El Chapo*, reúne la característica de ser una serie dramática basada en la vida del mítico capo.

Incluso, según fuentes periodísticas, Guzmán Loera había planteado a la actriz mexicana Kate del Castillo —después de su destacado protagónico en la narcoserie *La reina del sur*— y al actor estadounidense Sean Penn, producir una película sobre su vida, para lo que organizó un par de encuentros, lo que para algunas autoridades fue determinante para la recaptura del narcotraficante. Estos acontecimientos son narrados en la miniserie *El día que conocí al Chapo: la historia de Kate del Castillo* producida también por Netflix en el año 2017.

Por ello, a raíz de su última reaprehensión, diversos medios expresaron su inclinación por realizar materiales bajo la temática del narcotráfico, contados a través de la vida de Guzmán Loera y de este interés surgió la serie *El Chapo*, la cual se ha consolidado como una de las más exitosas debido a la verosimilitud que utiliza y al *storytelling* empleado, pues aunque sus protagonistas hacen alusión a personajes de la esfera pública, narcotraficantes, jefes de organizaciones, políticos, mandos gubernamentales, presidentes, integrantes de las fuerzas armadas y otras personalidades destacadas de la vida política, económica y de otros sectores del país, abordando situaciones y acontecimientos reales, todos los nombres fueron alterados para evitar problemas legales, aunque no fue el caso del mismo Chapo —interpretado en el serie por el actor Marco de la O, con quien guarda un gran parecido físico—. Esta situación creó una demanda por parte de El Chapo hacia las empresas productoras de la serie, por realizarla sin tener la autorización

para usar su nombre, además de manifestar que existe un daño moral a su figura con la inclusión de algunos episodios de su vida.

El Chapo fue estrenada el 23 de abril de 2017 en su primera temporada que consta de nueve episodios en donde se relatan los inicios del narcotraficante desde que era miembro del cártel de Guadalajara, su ascenso al poder hasta su caída, así como las luchas internas por lograr el control de los distintos cárteles de la droga en México, la participación del gobierno, la política y las instituciones con sus distintos niveles y personajes.

El 12 de mayo de 2017 se confirmó que la serie se renovarían para una segunda temporada, la cual constaría de 12 episodios, y que fue estrenada finalmente el 17 de septiembre de 2017 con gran éxito.

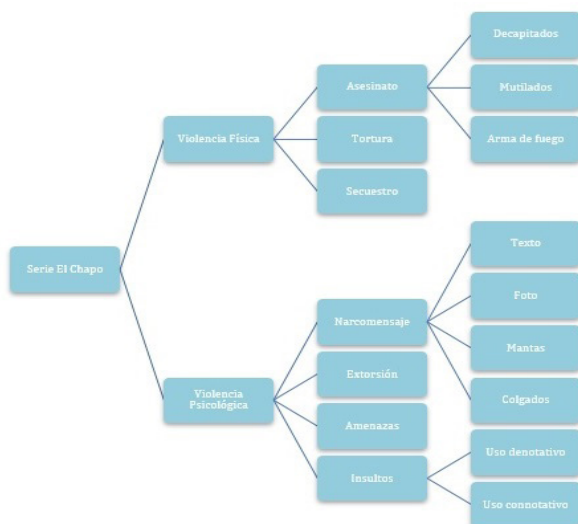
La primera coproducción entre Story House Entertainment, Univision y Netflix, *El Chapo* aumentó su audiencia con márgenes de dos cifras entre la primera y la segunda hora de su final de temporada el pasado domingo, aumentando también de forma significativa en comparación con la semana anterior. En total durante toda su segunda temporada, *El Chapo* promedió 1,2 millones de televidentes totales 2+, 601.000 adultos entre 18 y 49 años, y 251.000 adultos entre 18 y 39 años (ttvnews, 2017).

Una vez planteado el objeto de estudio, es necesario formular las categorías de análisis para su abordaje; en este sentido, se retomará la clasificación de Corsi (1996) con respecto a la violencia, en donde se lleva a cabo un registro de acuerdo con la forma de la agresión. Aquí es necesario apuntar que existe una clasificación muy amplia al respecto, por ejemplo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) divide la violencia en tres categorías generales, según las características de los que cometen los actos violentos: la violencia autoinfligida (comportamiento suicida y autolesiones), la violencia interpersonal (violencia familiar, que incluye menores, pareja y ancianos; así como violencia entre personas sin parentesco) y la violencia colectiva (social, política y económica) (OMS, 2014).

Mientras que por la naturaleza de sus actos, la violencia se clasifica como violencia física, psicológica y sexual. En el caso de este estudio que apela a la cultura visual creada a partir de la narcocultura ya referida, se retomará esta última tipificación que hace alusión particularmente a la forma de agresión en dos vertientes: la violencia física, en donde se comprende cualquier acto de fuerza contra un individuo, con resultado o riesgo de producir lesión física, daño e incluso la muerte, y la violencia psicológica, la cual incluye toda conducta, verbal o no verbal, que produzca desvalorización o sufrimiento del ser humano a través de amenazas, humillaciones o vejaciones, exigencia de obediencia o sumisión, coerción, insultos, aislamiento, culpabilización o limitaciones de su ámbito de libertad.

De estas dos grandes áreas se crearán algunas subcategorías propias de la violencia ejercida en el ámbito del narcotráfico como: golpes, secuestros, tortura, mutilaciones, decapitaciones, narcomantas, colgados, extorsión, coerción, insultos y amenazas.

Propuesta metodológica de categorías de análisis para el abordaje de la violencia visual



Fuente: Elaboración propia.

EL CHAPO: ULTRAVIOLENCIA A LA MEXICANA

El siguiente programa está inspirado y se trata de eventos noticiosos acerca de uno de los criminales más notorios de nuestro tiempo, el capo mexicano de las drogas, Joaquín “El Chapo” Guzmán, un personaje de mayor importancia e interés público. Ciertos personajes secundarios y eventos son ficticios y han sido creados por efectos dramáticos. Lo cual es necesario para contar esta importante historia (*sic.*) (Netflix, 2017).

Este epígrafe aparece al inicio de cada uno de los capítulos que integra la serie dirigida por Ernesto Contreras y José Manuel Cravioto, en la cual participaron los guionistas Silvana Aguirre, Carlos Contreras, Alejandro Almazán, Adrián Watanabe, Sara García y Diego Vega, quienes decidieron construir la historia de El Chapo en 30 años de su vida.

En su primera temporada se abordan temas como los inicios de Guzmán Loera en el narcotráfico desde que cultivaba naranjas en su niñez, después la siembra de amapola, un poco de su juventud y su primer “trabajo”, posteriormente su ascenso a través de los cárteles para lograr ser “patrón”; una vez conquistado este nivel comienza el desafío y el enfrentamiento con los cárteles rivales —principalmente su lucha a muerte contra los Avendaño—, pues lo que ambiciona es poder controlar todo el territorio nacional. Guzmán Loera desea aglutinar a todo el narcotráfico mexicano bajo el mando de una Confederación, de la cual se erige líder.

Es aquí donde se hace patente que la industria del narcotráfico tiene muchos vínculos con ámbitos como el político, el social, el económico y el

cultural, y tal y como si se tratara de un juego de posiciones, poco a poco va abatiendo oponentes y rivales, y va consolidados alianzas estratégicas, hasta que es apresado por primera vez en 1993 en el Penal de Máxima Seguridad de Almoloya de Juárez, este primer encarcelamiento le permitirá fortalecer su poder y reflexionar en torno a lo que ha sido su vida.

Sin embargo; una de las cualidades más importantes de la serie es que si bien las acciones y situaciones se desarrollan alrededor de El Chapo, se potencian algunos de sus rasgos biográficos dramatizando y “humanizando” más al protagonista, lo cual le permite al espectador conocer sus amistades, gustos, aficiones, amores, familia, etc.

... a decir verdad se trata de una serie de televisión muy interesante, llena de drama, de acción, que consigue profundizar en los más oscuros temas del narcotráfico en México. Por un lado es la historia no conocida del mayor capo de México y por el otro una dura crítica a las partes implicadas en este fenómeno: autoridades, gobiernos federales, ejército, empresarios, etc., en donde lo más importante por sobre todas las cosas es el dinero y el poder (Lara, 2017).

Una vez bocetada la primera temporada, cabe ahora realizar el análisis correspondiente a la violencia. En este sentido, es necesario subrayar que la violencia no importando a la categoría a la que corresponda, se percibe como apegada a la realidad; es decir conecta enseguida con el imaginario visual que se tiene con respecto al universo del narcotráfico.

Sin embargo, la violencia física es preponderante en esta primera temporada, sobre todo una violencia que se ejerce a través del asesinato, particularmente con armas de fuego, los rafagueos, los asesinatos con tiro de gracia y la imagen “idílica” de los narcotraficantes “armados hasta los dientes” que pueden accionar el gatillo y asesinar a cinco o diez personas, y en general las escenas en donde dos o tres narcotraficantes entran a amplios espacios —discotecas, centros nocturnos, restaurantes, etc.— y logran masacrar a grupos importantes de personas destaca por sobre imágenes de secuestro, que es el segundo rubro que más se hace presente en esta primera mitad de la serie.

En estos primeros nueve capítulos cabe mencionar con respecto a esta violencia física, por ejemplo las escenas en las que se retrata a un Chapo frío y calculador cuando manda asesinar a los trabajadores del túnel, con el que transporta su primer cargamento de cocaína a Estados Unidos, y por lo que le otorgan su estatus de patrón.

O en estas luchas internas que se fraguan por el poder, cuando por ejemplo Ramón Avendaño, líder del cártel de Tijuana, asesina a quemarropa a El Rayo, hombre de confianza de El Chapo, quien le llevaba un regalo de cumpleaños. La venganza se manifiesta con mayor violencia por el cártel de Sinaloa, pues el Chapo manda a sicarios a asesinar a la banda rival, incluso con bombas en sus casas.

La revancha por parte de los Avendaño llegará, rompiendo con un importante pacto entre narcos —las familias no forman parte del negocio— dando

como resultado la que quizá sea una de las escenas más icónicas y macabras de la serie: Con la intención de amedrentar al Chapo y su gente, envían a un atractivo sicario a enamorar a Guadalupe, la esposa de “El Güero” Palma, —mano derecha de Joaquín Guzmán Loera— a quien convence de huir con él a Venezuela. Guadalupe se fuga con sus hijos para reunirse con su amante. Una vez en el hotel y en plena escena de cama, el sicario la degolla y envía su cabeza a la banda rival en una hielera. No conformes con la crueldad del asesinato, a los niños los duerme y los avienta de un puente grabándolo todo en video, el cual es también enviado al Chapo y sus hombres.

Asimismo la violencia explota cuando los cárteles se encuentran en plena reorganización y desean deshacerse del Chapo, mientras que al gobierno mexicano le interesa desaparecer a un importante cardenal; la escena del encuentro es una de las más sangrientas, pues el tiroteo cobró muchas vidas y dejó una gran cantidad de heridos.

Después, con la captura de El Chapo, es donde se acentúa más la violencia psicológica, y curiosamente surge un cambio en la dupla víctima/victimario, pues El Chapo será quien sufra las vejaciones en prisión al no lograr extorsionar a los guardias, ahí padecerá hambre, frío y golpes, pero lo más destacable será la tortura a la que será sometido con largos periodos de aislamiento y con sirenas de patrullas que son puestas fuera de su celda *ex profeso* para conseguir doblegarlo.

La segunda temporada consta de 12 capítulos, en su sinopsis oficial anunciaba:

Esta segunda temporada seguirá a Joaquín ‘El Chapo’ Guzmán en su primer gran escape de prisión y revelará el rol clave que juega el gobierno corrupto para ayudar a El Chapo a estar por encima de los jefes de cárteles contrarios. La serie también mostrará las consecuencias que tendrá su búsqueda por conseguir el liderazgo del Cártel de Sinaloa, la organización criminal más poderosa del mundo, así como el impacto que estas tienen en la vida de sus seres más cercanos, incluyendo su familia (Netflix, 2017).

Con respecto a la historia que relata, inicia con el escape de El Chapo del penal de Puente Grande, en Jalisco, al que había sido trasladado. Este penal no es de alta seguridad como el de Almoloya, por lo que el narcotraficante tiene la posibilidad de reactivar su negocio desde el interior de la prisión, de adquirir privilegios a cambio de sobornos y de planear su salida con el apoyo de autoridades y reclusos.

En esta segunda temporada la violencia se recrudece y refleja la forma en que esta se ha descontrolado en México. Los homicidios y la brutalidad con que se cometen se ha convertido en información frecuente en los noticiarios. Las acciones que el gobierno presenta para detener la delincuencia en México se quedan en propuestas que se diluyen conforme los puestos pasan de mano en mano con cada cambio de poder.

En esta segunda parte de la serie, el gobierno negocia con los hermanos Avendaño para que controlen el narcotráfico en el país y se logre cierta paz.

Como se mostró en la primera temporada, los Avendaño fueron siempre muy violentos, rompiendo los códigos establecidos por El Chapo y las cabezas de los principales cárteles mexicanos que buscaban la negociación antes de la violencia, por lo que en lugar de lograr una estabilidad, se disparan las traiciones, las emboscadas y las venganzas, cada vez más sangrientas. No hay respeto ni entre los jefes de los cárteles, ni con las autoridades.

Los sicarios de unos y otros bandos emboscan a funcionarios para dispararles en plena calle, por no haber respetado acuerdos con los hermanos Avendaño. Las persecuciones y los encuentros ocurren en cualquier lugar, tanto en calles abandonadas, como en desfiles y carnavales, en los que mueren víctimas inocentes. Muchas de estas ejecuciones son resultado de venganzas entre los capos, que siguen la filosofía de “ojo por ojo”, cobrando una muerte por otra y disparando a sangre fría unos contra otros.

El surgimiento de los *emes* hace que la serie se convierta en un exhibición constante de agresión. La violencia psicológica es frecuente. Se llevan a cabo sesiones de tortura o ejecuciones en las que las víctimas ven lo que le hacen a otros, como la escena en que el Cano, líder de los *emes*, pretende mutilar con una sierra eléctrica a un narcomenudista.

Otra muestra de violencia psicológica es la que sufren miembros de familias relacionadas con el narco o con las autoridades. Los hijos ven cómo son asesinados sus padres y familias enteras son detenidas y ejecutadas. El asesinato del hermano de El Chapo es de las muestras de violencia más impactantes, pues nadie espera que dentro de una cárcel pueda matarse de forma tan abierta a alguien, disparándole por la espalda, frente a su abogado.

Asimismo aparece la primer manta amarrada en un puente, con un mensaje del Chapo exigiendo a los *emes* que se retiren. Como respuesta, aparece un hombre de El Chapo colgado de un puente, con una manta retando a Guzmán. Así empieza el intercambio de mensajes y las matanzas para tratar de amedrentarse y de lograr el dominio de los territorios.

Para tener una cantidad suficiente de sicarios, los *emes* secuestran adolescentes, como el muchacho que es perseguido y “levantado” mientras jugaba fútbol en la calle, con varios amigos. Lo retienen contra su voluntad para que se convierta en “soldado” para la guerra entre narcos; lo amenazan y lo drogan para obligarlo a matar y a empezar a desensibilizarse ante el sufrimiento de los demás. El miedo de perder su propia vida hace que este joven acceda a lo que se le pide.

En los sembradíos de amapola también se observa violencia. Los cárteles se arrebatan los campos con todo y trabajadores, a quienes maltratan y mantienen en calidad de esclavos para que trabajen hasta morir de agotamiento. Con golpes y amenazas, los hacen trabajar y vivir de forma miserable. Los vigilan día y noche para que no escapen ni puedan avisar a alguien lo que están viviendo. Una familia y una pareja intentan fugarse, el terror los invade mientras corren por los sembradíos tratando de esquivar las balas de los vigilantes; solamente sobrevive la pareja y el hijo de la otra familia.

Al final de la segunda temporada, ni el asesinato de su hermano, ni la ejecución accidental de su hijo a manos de su propia gente, ni la petición de su madre de dejar el narcotráfico, hacen que El Chapo renuncie al poder. Ya

consolidado como el líder del narcotráfico en México, quiere ahora convertirse en el más poderoso del mundo. Queda así planteada la premisa para una tercera temporada, que será estrenada en este año.

A MANERA DE CIERRE

La violencia en televisión se ha convertido en un tema de análisis recurrente por sus posibles efectos en el espectador. Las escenas violentas, cada vez más frecuentes en series de televisión, han provocado la “trivialización de actitudes, comportamientos violentos, insensibilización ante el dolor ajeno y una concepción de la violencia como parte sustancial de la vida” (Núñez, 2005: 76). Aún hay debate sobre si las series de televisión provocan violencia o si reflejan la violencia que se vive en la vida real. De cualquier forma la situación se ha convertido en un círculo en el que resurge la violencia cada vez de forma más cruel y sanguinaria.

La cantidad de violencia presentada en productos audiovisuales, como las series de televisión, ha llegado a considerarse algo habitual. La violencia en medios de comunicación se ha convertido en algo socialmente aceptable (Molleda, Clemente y Díaz, 2004: 127) e incluso en algo necesario para atraer espectadores.

En el caso de *El Chapo*, la estructura de la narrativa basada en el *storytelling*, logra por momentos que el espectador trate de justificar las acciones del protagonista, pensando que son resultado de las vejaciones y agresiones que vivió de niño, pero el grado de violencia a la que llega, y la lucha desmedida por alcanzar el poder a toda costa, provoca distanciamiento y rechazo, especialmente porque muchos de los espectadores siguen viviendo diariamente la violencia que la narcocultura ha provocado en el país.

Finalmente cabe afirmar que con la llegada de plataformas vía *streaming* como Netflix, que fue la primera en surgir y que cuenta con una gran cobertura en todo el mundo, la producción y difusión de series violentas se ha intensificado, provocando que las audiencias sean cada vez más jóvenes y que imiten estas conductas provocando una universalización de la cultura visual de la violencia.

REFERENCIAS

- Abbagnano, N. (1974). *Diccionario de Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Almada, M. (2005). *Narcocultura: música, marihuana y mucha acción. La cultura del narcotráfico en los medios de entretenimiento*. Recuperado el 28 de febrero de 2018 en <http://docplayer.es/34195962-Narcocultura-musica-marihuana-y-mucha-accion.html>
- Amazon Prime Video. (2018). *Amazon PrimeVideo*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://www.primevideo.com/>
- Astorga A., L. A. (1995). *Mitología del “Narcotraficante” en México*. México: UNAM/Plaza y Valdés.

- Bandura, A. (1971). Influence of Models Reinforcement on the Acquisition of Imitative Responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, pp. 73-95.
- (1984). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.
- Baudrillard, J. (1991). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.
- Caracol Internacional. (2018). Página principal de Caracol internacional. Recuperado el 17 de abril de 2018 en <https://www.caracolinternacional.com/es/series>
- Cascajosa V., C. (2015). *La cultura de las series*. España: Laertes.
- Cisneros Media Distribución. (2018). Página principal de Cisneros Media Distribución. Recuperado el 13 de abril de 2018 en <http://www.cisnerosmediadist.com/es>
- Corsi, J. (1996). *Violencia familiar: Una mirada interdisciplinaria sobre un grave problema social*. Buenos Aires: Paidós.
- Costa S, C. y Piñeiro O, T. (2013). *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona: UOC.
- Crackle. (2018). *Crackle a Sony Network*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://www.crackle.com.mx/>
- Dinero en imagen. (2017). *Perfil: Joaquín "El Chapo" Guzmán Loera*. Excelsior. Recuperado el 21 de abril de 2018 en <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/01/19/1034273>
- Enciso, F. (2011). *Entrevista con el doctor Leopoldo Salazar Vinegra. Nuestra aparente rendición blog*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <http://nuestraaparenterendicion.com/index.php/blogs-nar/weary-bystanders/item/715-el-gur%C3%BA-de-la-legalizaci%C3%B3n-de-las-drogas>
- Fox. (2018). *FoxPaly*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://foxplay.com/mx/forme>
- Freedman, K. y Stuhr, P. (2009). *Curriculum Change for the 21st Century: Visual Culture in Art Education*. VIS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte da UNB. V. 8 no. 1, janeiro/junho.
- Freire, S.A. (2017). *¿Cómo crear un storytelling de marca?: de la teoría a la práctica profesional*. Editorial UOC, España.
- Gilligan, J. (1997). *Violence: Reflections on a National Epidemic*. Nueva York: Random House Inc.
- Gómez, F. (2018). *De series locales a fenómenos globales: ¿cómo logra Netflix exportar sus series con éxito? Merca2.0*. Recuperado el 02 de mayo de 2018 en https://www.merca20.com/de-series-locales-a-fenomenos-globales-como-logra-netflix-exportar-sus-series-con-exi-to/?utm_medium=email&utm_campaign=Daily%20Hoy%20en%20mercadotecnia%20%20Revista%20Merca20&utm_content=Daily%20Hoy%20en%20mercadotecnia%20%20Revista%20Merca20+CID_ab9827821989caf74a353e143e492629&utm_source=Email%20marketing%20CM&utm_term=De%20series%20locales%20a%20fenomenos%20globales%20cmo%20logra%20Netflix%20exportar%20sus%20series%20con%20xito
- Gómez de Silva, G. (1988). *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Grandió P., M. D. M. (2016). *Adictos a las series: 50 años de lecciones de los fans*. España: Editorial UOC.
- Gruner, E. (1997). *Las formas de la espada. Miserias de la política de la violencia*. Chile: Amtar.
- HBO GO. (2018). *HBO GO*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://us.hbomax.tv/hbogo>
- Hernández, A. (2010). *Los señores del narco*. México: Random House Mondadori.
- Historia-Biografía. (2017). *Joaquín "El Chapo" Guzmán*. Historia-Biografía.com. Recuperado el 21 de abril de 2018 en <https://historia-biografia.com/joaquin-el-chapo-guzman/>
- Hulu. (2018). *Hulu*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://www.hulu.com>
- Jenkins, H. (2013). *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*. Estados Unidos: Routledge.
- Jenkins, H.; Ford, S.; Green, J. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. España: Gedisa.
- Lamelo, V.C. (2016). *Televisión social y trasmedia: nuevos paradigmas de producción y consumo televisivo*. España: Editorial UOC.
- Litke, R. (1992). "Violencia y poder" en *International Social Science Journal* no. 132, 1992, pp. 165-168.
- Lore, V. (2017). *El Chapo, primera temporada: La insaciable sed de poder*. Recuperado el 31 de enero de 2018 en <https://hipertextual.com/2017/06/el-chapo-netflix-serie>
- Maihold, G. y Sauter, R.M. (2012). Capos, reinas y santos-la narcocultura en México. *iMex*, 2(3), pp. 64-96.
- Martins et al. (2015). *Educación de la cultura visual*. Uruguay: Universidad de la República.
- Méndez, F. (2007). Narcocultura. En A. Prieto Osorno, *Las aventuras del pre-fijo narco-V. La narcoliteratura*. Recuperado el 02 de febrero de 2018 en Centro Virtual Cervantes. http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/antiores/abril_07/24042007_01.htm
- Molleda, C. B., Clemente, M., & Díaz, F. J. R. (2004). Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos animados. *Aula abierta*, (83), 127-140.
- Mongin, O. (1998). *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- Monsiváis, C. et al. (2004). El Narcotráfico y sus legiones en *Viento rojo. Diez historias del narco en México*, México: Plaza y Janés.
- Montagne, E. (1994). Odiar sin culpa: Una reflexión psicoanalítica sobre los afectos y su relación con la violencia. En M. Lemlji, *Reflexiones sobre la violencia*. Perú: Biblioteca peruana de psicoanálisis.
- Netflix. (2018). *Netflix*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://www.netflix.com>
- Netflix (2017). *Violencia, acción y estrategia: la situación se descontrola en el tráiler de "El Chapo"*. Recuperado el 05 de febrero de 2018 en <http://vos.lavoz.com.ar/tv/violencia-accion-y-estrategia-la-situacion-se-descontrola-en-el-trailer-de-el-chapo>

- Núñez, P. (2005). *Violencia y televisión. Temas para el debate*, (126), 76-78. Recuperado el 03 de mayo de 2018 en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1149997>
- Organización Mundial de la Salud. (2014). *Violencia y salud mental*. Recuperado el 13 de febrero de 2018 en <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/Violencia-y-Salud-Mental-OMS.pdf>
- Orihuela, J. L. (2015). *Los medios después de internet*. España: Editorial UOC.
- RCN. (2018). Página principal del canal RCN. Recuperado el 13 de abril de 2018 en <http://www.canalrcn.com/>
- Sartori, G. (1999). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública. Secretaría de Gobernación. *Cifras de homicidio doloso, secuestro, extorsión y robo de vehículo de 1997 a 2018*. Recuperado el 12 de abril de 2018 en <http://secretariadoejecutivo.gob.mx/docs/pdfs/tasas%20por%20cada%20100%20mil%20habitantes/Tasas022018.pdf>
- Salmon, C. (2008). *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. España: Península Atalaya.
- Sin Embargo. (2016). "El Chapo" Guzmán: *biografía del capo de capos*. La Opinión. Recuperado el 21 de abril de 2018 en <https://laopinion.com/2016/01/08/el-chapo-guzman-biografia-del-eterno-fugitivo-grafico/>
- Statista. (2018). *Estadísticas y hechos en Netflix. El portal de estadísticas*. Recuperado el 02 de mayo de 2018 en <https://www.statista.com/topics/842/netflix/>
- Telemundo. (2018). *Página principal de la televisora Telemundo*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <http://www.telemundo.com/>
- Ttvnews (2017). *El Chapo lleva 3,6 millones de espectadores a Univisión con su final de temporada*. Recuperado el 09 de marzo de 2018 en <http://www.todotvnews.com/news/El-Chapo-lleva-3-6-millones-de-espectadores-a-Univision-con-su-final-de-temporada.html>
- Univisión. (2018). *Página principal de la televisora Univisión*. Recuperado el 27 de febrero de 2018 en <https://www.univision.com/>

V. Teoría crítica y metodologías

LA RUINA MILITAR MODERNA COMO CUERPO EN FALTA

Una lectura fenomenológica

Rafela Nicolau, Universidad Complutense de Madrid, España

Palabras clave: ruina militar; arquitectura defensiva; paisaje cultural; siglo 20; estética fenomenológica

UN PAISAJE DE LO LIMÍTROFE

La arquitectura defensiva, independientemente de su época, no se presta con facilidad a una lectura en términos poéticos. Ese hecho viene producido —al menos, en buena medida— justamente por la ausencia de programa simbólico que esas construcciones albergan en su origen. Es decir, las intervenciones de los ingenieros militares en el territorio, en general, no solo no favorecen una lectura de tipo iconológico o simbólico, sino que se manifiestan como marcas paisajísticas (de arquitectura, de ingeniería) cuya exégesis se ve encorsetada e incluso obstaculizada por su relación entre forma y función.

En un artículo anterior, presentado al VI Congreso de Ciencia y Arte del Paisaje (ACAMPA, México) bajo el título “Una belleza del límite: el paisaje militar del siglo xx”, se trazaba una aproximación a esa arquitectura y a ese paisaje a partir del concepto de límite, o de *limes*, aprovechando para ello aportaciones de la “filosofía del límite” encabezada por el filósofo español Eugenio Trías, construida, a su vez y en buena medida, a partir del legado de I. Kant. En el artículo en cuestión, la descripción de partida se ofrecía de la siguiente manera: “El paisaje militar es, con frecuencia, un paisaje de frontera; mas, en todos los casos, es un paisaje limítrofe, derivado de una arquitectura —o lo que queda de ella— que explícitamente detiene o niega el avance” (Nicolau, 2018). Así, pues, una primera muestra del potencial simbólico que vierte esta arquitectura puede recogerse de la deriva de su despliegue territorial en tanto que frontera (bien se halle o no una correspondencia entre esta frontera o *limes* simbólico y una frontera geopolítica). Esta consideración de partida bien puede considerarse dentro de los marcos de estas construcciones en su contexto de origen, si bien la lectura que aquí se ofrece comprende estas mismas manifestaciones en tanto que ruinas, estadio que será brevemente presentado a lo largo del desarrollo de esta exposición.

Así, pues, varias son las cuestiones que deben anotarse para poder desplegar o construir una estrategia inédita de lectura de la arquitectura y del paisaje defensivos. En primer lugar, debe apuntarse que se trata de una arquitectura concebida como sistema, es decir, como colectivo de elementos (sistema de fortificación), lo que supone, por tanto, una evidente consecuencia o despliegue en términos de paisaje cultural. Es justamente esa multiplicación de construcciones (que, frecuentemente, evidencia un planeamiento

escaso, de tipo orgánico, respondiendo a las necesidades de cada emplazamiento concreto) lo que hace plantearse las resonancias simbólicas entre esas señales (abandonadas, de un código roto, caído) y las interacciones con otros tipos de paisaje y los habitantes del lugar. Dicho en otras palabras: memoria y olvido se entrelazan generando un complejo diálogo a través y a partir de unas ruinas que se manifiestan como señales rotas, caídas. Su inclinación hacia lo inquietante y, en consecuencia, la exigencia de una interpretación en estos términos viene producida, pues —mediante el paso del tiempo y el abandono (independientemente del grado de este)—, por el paso que muestran entre su origen, en tanto que señales (elemento militar, defensivo, que remite a una hostilidad y a un límite territorial), y su deriva, que las conduce hacia la condición de símbolos. Símbolos que se instauran a su vez en la categoría de iconos, compartidos por una comunidad bajo una convención —si bien imprecisa, difusa y ambigua—, y cuya relación entre significante y significado no es, de manera obvia, arbitraria.

UNA ARQUITECTURA DE LA FALTA

Entre las distintas hipótesis sobre el origen de la arquitectura, nos encontramos con posicionamientos como el del Abat Hauger, en el siglo XVIII, que situaba la cabaña primitiva como primera edificación, a partir de la cual surgiría el posterior templo arcaico griego. Si bien algunos autores, como Dom Hans Van der Laan se muestran reacios a aceptar esta siguiente opción, el siglo XX ha mostrado una especial inclinación por considerar la cueva como arquitectura primigenia. La negación de Hans Van der Laan sobre definir la cueva como primer edificio viene determinada por el hecho de que, para dicho autor, la arquitectura se define por la reconciliación entre hombre y naturaleza, por lo que la cueva se definiría, sencillamente, como otro accidente orográfico más (Hans Van der Laan, 2015).

En cualquiera de los casos, es de interés señalar aquí la distinción entre arquitectura y edificación, entendiéndolo por la primera una delimitación del espacio, mientras que el edificio sería sinónimo de refugio (la cueva podría ser el primer edificio, pues, pero no la primera arquitectura).

La arquitectura militar y, en especial, la arquitectura defensiva, se caracteriza, entre otros aspectos, por ser concebida bajo la particularidad de no ser un espacio para habitar ni para permanecer. Tampoco se trata de la construcción de un espacio de paso, como los no-lugares de Marc Augé (un aeropuerto, un pasillo, una estación). Se trata de una delimitación espacial concebida más como refugio, como una cavidad, que como una obra arquitectónica en su sentido más estándar. Se erige, incluso, como un espacio creado para la espera, más aún que para la protección. Uno puede protegerse en cualquier elemento natural u orográfico que se preste a ello, mas difícilmente pueda plantearse la actividad de la espera sin un espacio, sin una arquitectura planificada para ello. En este sentido, así como en el de la conciliación o reconciliación entre hombre y naturaleza (siguiendo los planteamientos de Hans Van der Laan) estas construcciones pueden ser más bien definidas como cuevas artificiales que como arquitecturas.

Otra cuestión es la que se desencadena a partir del vínculo entre la espera (temporal) y la distancia (espacial). Eric Dardel argumentaba ya en 1952 que “las distancias geográficas no proceden de una medida objetiva”, a lo que añadía que “el espacio geográfico propone [...] varios caminos a seguir [...]. La ansiedad del viajero aparece en lugares [...] [que] impiden que pueda observarse cualquier punto de referencia. Desde el inicio de los tiempos, el hombre ha fijado marcas que le evitaban tales dudas” (Dardel, 2013: 65, 68). En este tipo de reductos de paisaje (de paisajes a la deriva, de ruinas que presentan una alteración con respecto a la ruina convencional) la activación de esta relación espera-distancia se muestra profundamente arraigada en el marco de una red de útiles caída (Heidegger, 1997, ???), en tanto que la imprecisión de la espera es equivalente a la imprecisión de la distancia. ¿Qué se espera? ¿No se construye, acaso, la hostilidad sobre los cementos débiles de la sospecha? ¿Llegará *algo* o alguien tras esa espera? ¿Cuál es la distancia que me separa del otro y de lo *Otro*? ¿Qué y cómo es el tiempo de la espera? Esta distinción puede precisarse bajo el hecho de que se produce una suspensión del tiempo en la espera en la misma medida en que se suspende el régimen habitual de la distancia (o de las distancias). Aprovechando para ello palabras del propio E. Lévinas: la inminencia es a la vez amenaza [del Ser, de la fisicidad] y aplazamiento [en el tiempo] (Lévinas, 2002: 248-249). Estas edificaciones, creadas para esperar y divisar (observatorios, puestos de mando, nidos de ametralladora, fortines para artillería, etc.) son sin duda materialización (plástica y simbólica) de todo ello.

HACIA UNA “ICONIZACIÓN” DEL PAISAJE

Si anteriormente se ha introducido la evolución progresiva que se produce desde la señal al signo, buscará argumentarse aquí a qué y cómo responde ese desplazamiento, a partir de herramientas tanto de la semiótica, de la fenomenología o como la de aquellas aportaciones que podrían englobarse, grosso modo, bajo la etiqueta de una filosofía de la geografía, encabezada por autores como el geógrafo y teórico francés Eric Dardel.

Partiendo del legado de la semiótica, con autores como Peirce y Saussure, se entenderá aquí por icono aquel signo simbólico no lingüístico (considerando la posibilidad, desde un punto de vista de base, de la existencia de signos no lingüísticos) que hace aparecer aquello a lo que remite. Dicho de una manera más precisa, cabe recordar o añadir que la particularidad del icono no consiste en su remisión, en que “remita a” algo, sino en el hecho de que haga aparecer en su pura comparecencia aquello a lo que remite. Mas ¿a qué remiten estos paisajes arquitectónicos de una modernidad obsoleta y de una funcionalidad truncada, los cuales se muestran des-vertebrados y caídos en tanto que útiles¹?

Es en ese hecho donde podemos hallar el punto de unión o de aproximación entre discursos o interrogantes próximos al campo de la estética

1 Martin Heidegger se refería al concepto de útil en tanto que ente que “está-a-la-mano”, transparente en su condición útil, contrario, pues, al ente “ex-puesto” u objeto de percepción (Heidegger, 1997, 97).

y aquellos que proceden de la fenomenología. Siguiendo a M. Heidegger, deberá atenderse el hecho de que, con la irrupción de la fenomenología, el concepto de fenómeno se presenta desde una posición opuesta a la que había imperado en la tradición filosófica anterior. Si por fenómeno se había entendido aquello que parecía ser pero no era, la fenomenología nos proporciona aquí una herramienta de partida que aparece ya subyacente en el discurso de E. Dardel: la ausencia de oposición entre la realidad (el Ser) y el fenómeno. Se asume, por tanto, como base teórica, que la apariencia (aquello que parece ser y que, en efecto, es) se corresponde con la aparición (el fenómeno). Se distingue del fenómeno, de lo que se muestra, un no-mostrarse, que corresponde a la manifestación. Mientras que el fenómeno, que aquello que aparece (el Ser), se presenta directamente vinculado al tiempo, la manifestación no es temporal. Es decir, el concepto fenomenológico de “fenómeno”, en oposición a su uso anterior habitual en la historia del pensamiento, implica que la condición de posibilidad de que algo se muestre como “meramente aparente” consiste precisamente en que su aparición “falsa” suponga una revelación en cuyo mostrarse se hace patente una verdad. Este juego de ocultamientos y revelaciones de la verdad, inscrito en el fenómeno mismo en su desarrollo, es un juego que precisa del tiempo como condición de posibilidad. Por tanto, el fenómeno no tiene nada “detrás”; no es la capa que oculta algo que podría manifestarse en un momento dado pero que había estado siempre allí (esto sería una “manifestación”); el concepto fenomenológico de fenómeno contiene, en sí mismo, el juego de revelación y ocultamiento del cual la apariencia y la aparición son dos elementos que se coimplican y se necesitan mutuamente.

Esta introducción puede detallar cuáles son las herramientas teóricas que la fenomenología ofrece para la exégesis que aquí se busca construir. Cabría precisar que la lectura en términos simbólicos que se pretende llevar a cabo hacia este objeto de estudio (la arquitectura defensiva del siglo xx en Europa y el paisaje que desde ésta se desencadena), busca ofrecerse, en definitiva, como la puesta en práctica de un mecanismo de lectura transversal para cualquier arquitectura y paisaje de nuestra contemporaneidad, en dichos términos. De ahí, el interés y el valor de vanguardia que se le concede a las reflexiones de Eric Dardel.

Expuesto todo ello, deberá plantearse la siguiente pregunta: ¿qué supone, a nivel de percepción del fenómeno, que un paisaje “se iconice” o se vuelva icónico? Podría entenderse por “iconización” del paisaje el proceso por el cual los signos que lo configuran y lo caracterizan pasan, bien como se anotó anteriormente, de su condición de señal a la de símbolo (icónico), o bien se muestran como signos cuya relación no arbitraria entre significante y significado se traduce en una dificultad por ser compartida por una comunidad (ser convencional).

En el prólogo a la obra de Eric Dardel *El Hombre y la Tierra. Naturaleza de la realidad geográfica*, el geógrafo, filósofo y profesor de la Universidad Paris 1 Jean-Marc Besse citaba una reflexión del propio Dardel acerca del paisaje, en la que se especificaba que este, “el paisaje, en su esencia, no está hecho para ser contemplado” (Besse, 2013: 27). A lo que Besse añadiría:

La Tierra no es para Dardel un *objeto*, sino, más bien, el límite de toda objetividad y el horizonte en el que se recorta. Con ello debemos entender que la Tierra no puede ser considerada como un producto de objetivación, que la reduciría a una imagen medible a ojos vista, es decir, a una representación. La Tierra desbarata la voluntad de dominio, correlativa a la objetivación tecnocientífica. Ciertamente, Dardel nos ha repetido que la Tierra tiene un *rostro*. [...] El rostro no es “manejable”. [...] Lo que conforma el rostro como rostro es que es un signo: contemplándolo se accede a la manifestación de una interioridad (Besse, 2013: 37).

Asimismo, la cita textual de Dardel para el desarrollo de esta descripción indicaba que:

El paisaje no es únicamente “paisaje de la historia”, campo de batalla o ciudad muerta. [...] El paisaje presupone [...] una presencia del hombre, incluso cuando está ausente. [...] Hay, en el paisaje, un rostro, una mirada, un oído, como una espera o un recuerdo. Cualquier espacialización geográfica es concreta y actualiza al hombre en su existencia, porque, en ella, el hombre se sobrepasa y escapa y conlleva de esta forma una temporalización, una narración, un acontecimiento. (Dardel, 2013: 93-94)

La “rostrosidad” de estos paisajes residuales o “caducados” —como el paisaje de la ruina militar o como podría ser, con notables similitudes, el paisaje de la ruina industrial— se caracteriza, en definitiva, por presentar expuestos una serie de signos (de signos simbólicos, de huellas) que se manifiestan (en un no-mostrarse) mediante una remisión atrofiada finalmente conseguida, justamente, a partir de su concepción como nuevas formas icónicas (de arquitectura, de paisaje).

De monumento a ruina, de ruina a residuo

En buena medida, la controversia y la ambigüedad que se desprenden de una posible lectura en términos simbólicos en torno a la ruina militar del siglo XX, en tanto que muestra de ruina propiamente moderna, conducen a la distinción, ya brevemente presentada en otras ocasiones, en torno al surgimiento de una nueva categoría de ruina (moderna), la cual se caracteriza por el hecho de presentar una escisión con respecto a la ruina tradicional, sí adherida a un significado y a una recepción convencionales. Es decir, aquello que se pretende dilucidar es la distinción que puede observarse entre la ruina en sentido estándar y la aparición de una nueva forma de ruina que queda ejemplificada, a modo de un paradigma, con las ruinas de la defensa del pasado siglo. Así, pues, mientras que una obra arquitectónica cualquiera, en desuso, abandonada y/o en ruinas se recibe y se inserta en un marco estandarizado de significado, el *residuo* se manifiesta escindido de la convención, y es por lo tanto más próximo a “algún” sentido que se le pueda o se le quiere construir que a un significado (explícito, definido, globalmente aceptado). Prueba de

ello es el mayor consenso institucional en términos patrimoniales en relación al debate y a la urgencia (o no) derivadas del “qué hacer con ese bien”.

A esa cuestión ha de anotarse además el hecho de que puede presentarse el caso de ruinas no abandonadas, de ruinas en uso (en nuevo uso e, incluso, en uso original). Sería necesario definir cuáles son las particularidades y las condiciones que definen una ruina, en términos de lo estético y, si cabe, también de lo simbólico, si bien es una cuestión que escapa a los márgenes de esta breve exposición. Sin embargo, en el momento de llevar a cabo esa labor, sería conveniente no descuidar el dato que ofrecía Dardel en su exégesis del paisaje (lingüística y simbólica), al precisar que todo paisaje “presupone [...] una presencia del hombre, incluso cuando está ausente” (*Op. Cit.*).

Partiendo de este principio, pues, puede entenderse que toda ruina, en tanto que elemento de activación y de despliegue de un paisaje en particular, no tan solo requiere del hombre sino que incluye al hombre. Dicho en otras palabras: en función del grado de desprendimiento del útil en relación a su red de remisiones el nivel de percepción variará. Mas el paisaje que se configura a partir de la multiplicación de esos cuerpos-cavidad, como cualquier otro paisaje implicará al hombre, justamente, para poder ser percibido, para serle ex-puesto. De lo contrario, se quedaría inviabilizada o, como mínimo, dificultada, la distinción entre territorio (red de útiles) y paisaje (territorio salpicado por uno o más entes o signos que, de forma permanente o temporal, caen de su red de remisiones). El paisaje del residuo militar contemporáneo se ofrece paradigmático, precisamente, por el hecho de manifestar una profunda caída de esa red, hecho que lo traduce en una experiencia estética de lo inquietante y que incluso lo aproxima a la angustia (siguiendo la definición de M. Heidegger).

Otro ejemplo de la complejidad o de la inseguridad conceptual en la que se ven inmersas estas “ruinas residuales” es el hecho de presentarse “adoptadas” como monumentos, además de ser en ocasiones “revestidas” como tal. Es decir, no solamente pueden aparecer reconocidas en catálogos de patrimonio (con todo lo que ello debe implicar a nivel de protección, de gestión), sino que pueden encontrarse iniciativas locales que dan lugar a dudosas intervenciones para su canalización con fines, generalmente, turísticos. Ese cubrir la apariencia (el aparecer) de la ruina es otro de los núcleos de reflexión en cuyo entorno cabría girar.

Figura 1. Búnker de la Línea Maginot, Gran Este, Francia.



Fuente: fotografía de la autora.

Figura 2. Búnker de la Línea Maginot, Gran Este, Francia.



Fuente: fotografía de la autora.

Figura 3. Búnker de la Línea Maginot, Gran Este, Francia.



Fuente: fotografía de la autora.

CONCLUSIONES

En definitiva, lo que esta aproximación pretende es el hecho de constituir un cuerpo multidisciplinar e interdisciplinar de herramientas teóricas (procedentes de la semiótica, de la estética y, en especial, de la fenomenología) que pueda hacerse extensible a la exégesis lingüística y simbólica de paisajes y arquitecturas de nuestro tiempo, como es el caso de las fortificaciones de los grandes sistemas europeos, como son la Línea Maginot, la Muralla del Atlántico, la Línea (o las dos líneas) Sigfrido, etc. La plasticidad (la rostrosidad, en términos de E. Lévinas o de E. Dardel) de estos paisajes se engloba aquí bajo el concepto de *residuo*, término que permite ampliar, enriquecer e interconectar investigaciones teóricas colindantes que se han ido produciendo a lo largo del siglo XX, como son las aportaciones de M. Foucault y sus heterotopías, los no-lugares anónimos de Marc Augé, el *terrain vague* de I. de Solà-Morales, etc.

REFERENCIAS

- Augé, M. (2002). *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bachelard, G. (1965). *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Dardel, E. (2013). *El Hombre y la Tierra. Naturaleza de la realidad geográfica*. Madrid: Biblioteca Nueva .
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Hans Van der Laan, D. (2015). *Espacio arquitectónico: quince lecciones sobre la disposición del hábitat humano*. Madrid: Wim Edita.
- Heidegger, M. (1997). *Ser y Tiempo*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Lévinas, E. (2002). *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Nicolau, R. (2018). "Una belleza del límite: el paisaje militar del siglo xx. Dos ejemplos europeos". *Entornos desde el interior. Actas del VI Congreso de Arte y Ciencia del Paisaje. Guadalajara, México, 22 a 24 de octubre de 2018. Actas en prensa*.
- Pardo, J. L. (2013). *La intimidad*. Valencia: Pre-Textos.
- Solà-Morales, I. de. (2009). Terrain vague. *Naturaleza y arteificio: el ideal pintoresco en la arquitectura y el paisajismo contemporáneos* (pp. 123-132). Barcelona: Gustavo Gili.
- Trías, E. (1999). *La razón fronteriza*. Barcelona: Ediciones Destino.
- (2001). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Virilio, P. (2008). *Bunker Archeology*. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.

EL DISEÑO DE “ASSETS” PARA VIDEOJUEGOS Y SU PODER EN LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS INTERACTIVAS

Una experiencia didáctica

*Dra. Silvia Husted Ramos, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.*

Palabras clave: “Assets” para videojuegos; narrativa interactiva; diseño de videojuegos

INTRODUCCIÓN

Asumimos que aun cuando el videojuego se sitúa como una más de las narrativas audiovisuales, proveniente de los medios matriciales como lo son el cine y la televisión, ha logrado conformar características narrativas propias. Desde luego lo hermana al lenguaje audiovisual el planteamiento de los escenarios, los personajes, las tramas o estructuras dramáticas (cuando apliqué al género del videojuego en este sentido), el posicionamiento de cámara, la composición visual o encuadre, el corte, la elipsis, el tiempo, el movimiento, el ritmo, la iluminación, el sonido, los efectos, etc., como parte de las características narrativas propias de los medios masivos audiovisuales de la industria del entretenimiento; pero lo diferencian, como se sabe, aspectos exclusivos de la narrativa del videojuego, es decir, la narrativa videolúdica (Martín, 2015: 39-45) o narración lúdica interactiva (Moreno, 2002: 49-50) que se basa en el principio de la interactividad, “... concebida como un proceso de cambio continuado de las funciones comunicativas de emisión y recepción” (Gama Alves, 2017: 55) mediado por la máquina computadora, y que en el caso del videojuego se suma a esta mediación instrumental el uso de consolas, mandos, controles, palancas y pantallas táctiles.

Además, el discurso videolúdico asume lo que Scolari (2004: 105) llama la gramática de la interacción, que implica una manera de leer y un modo de hacer en los ambientes virtuales. Una gramática que, según afirma, presenta la confluencia de tres gramáticas: la textual, la gráfica y la interactiva, en la que el usuario pondrá en funcionamiento su percepción, interpretación semiótica y proceso cognitivo para la comprensión del mensaje. Se arroga que ello parte del análisis del texto no lineal o hipertexto que según Aarseth (1997: 80-96) nos permite acceder a la información en saltos o enlaces explícitos de un punto a otro (texton) en virtud de la acción cibernética, con lo que plantea la distribución de la información en una estructura en *ergografía*, de la que parte la *narrativa ergódica* como característica consustancial al relato de un videojuego y como un proceso de reescritura del relato videolúdico. Está sustentada en la relación comunicativa del jugador con la

interfaz (pantalla, elementos iconográficos, jugabilidad), en esa comunicación interactiva en la que accede a la información por distintos puntos y en distintos momentos según decida en su plan de juego.

Nace en este contexto la retronarratividad, aquella manera de acceder al discurso videolúdico en dos modalidades, como acción del jugador en el ambiente virtual: una narrativa proposicional del diseñador del juego y sus elementos, y una narrativa ergódica en la que el jugador, considerando lo establecido en el relato, tiene la opción de ir por distintos caminos en diversos momentos según seleccione, creando su propio relato a través de la toma de decisiones con los elementos jugables y los escenarios. Como afirma Martín (2015) “podría decirse que el videojuego es el fenómeno lúdico producido por el proceso de narratividad y retronarratividad de un emisor mediador, que propone una serie de retos, normas y herramientas, y un receptor jugador, que hace acopio de estas para elaborar una narración ergódica” (p. 14), además de señalar que “la narración ergódica es una manera de afrontar situaciones que se presentan en el videojuego” (p. 129).

De igual manera, como parte del discurso videolúdico se establece la cinemática, primordialmente en las narrativas de ficción interactiva, que se describe como una secuencia narrativa de imágenes en movimiento (video) que es parte del relato (*storyline*) y que puede utilizarse como introducción o a mitad del juego contribuyendo al desarrollo dramático de la historia.

Por otra parte, no debemos dejar de lado que el videojuego en su narrativa y su forma de contar historias es más parecido a la estructura de la serie de televisión que se cuenta en capítulos, en donde en cada uno de ellos se tiene una subtrama y una tensión narrativa relacionada a la trama general, tal cual presenta un nivel de juego o de misiones en el videojuego sin alejarse de una línea dramática central que los unifica.

Podemos sintetizar que, además de las características de los medios audiovisuales, los elementos narrativos esenciales del videojuego son la comunicación interactiva, la retronarratividad (comunicación del usuario con la interfaz jugable), el *gameplay* (interfaz) y la cinemática (narrativa lúdica no jugable).

Ante estas características privativas de la narrativa del videojuego, de su producción y consumo, surge la necesidad de la formación para su desarrollo; las Universidades públicas y privadas enfrentan con ello la formación de especialistas que respondan a la demanda social de construir estas narrativas videolúdicas y de ofertas propositivas en la industria del entretenimiento y en las redes sociales propias del Internet como fuentes de ejercicio profesional.

GUIONISMO, DISCURSO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Como todo producto audiovisual el videojuego se forma a través de las tres etapas del proceso de producción (pre, pro y post-producción), lo que implica el proceso de guionismo y planeación, diseño y producción de todos los elementos y el armado o edición para su posterior distribución y consumo. Al tener características particulares el videojuego demanda especificidades en este proceso creativo y discursivo. Los formatos de presentación del

guión no son idénticos a los que se desarrollan en cine y televisión (guión literario, guión técnico y *storyboard*), sino que se subdividen de otra manera más similar al guión multimedia (Bou Bauzá, 2003), compuesto por el proyecto, el diagrama de flujo para presentar organizada la información y el diagrama de navegación, además de bocetos de la interfaz y la iconografía. En esta evolución narrativa el guión para videojuego se compone del plan de producción o documento de diseño, fichas de personajes, fichas de objetos o *items*, escaletas de escenarios del juego, bocetos, diagramas de flujo, cinemáticas (cuando el discurso o género lo requiera) y *storyboards*.

Estas particularidades de la narrativa del videojuego son preocupación en la formación universitaria de los profesionales del diseño digital de medios interactivos en la que el valor del desarrollo cognitivo para contar historias y estructurar guiones (*storytelling*), el perfeccionamiento de habilidades para la producción tecnológica-informática, y las formas comunicativas interactivas, estimulantes y de persuasión de mensajes, se vuelven un objetivo de enseñanza-aprendizaje congruente a la demanda de discursos videolúdicos.

Partiendo de la idea de que en el ámbito narrativo audiovisual el trabajo de guionismo radica en ese arte de relatar historias de la mejor manera posible conjugando los subsistemas de la expresión audiovisual (Cebrián, 1998: 73), se debe iniciar la habilitación en el desarrollo de videojuegos desde ese punto para que el profesional despliegue videojuegos atractivos pensando en las necesidades del jugador.

El guionista de videojuego debe tener presente que “El jugador debe percibir libertad y, al mismo tiempo, control sobre aquello que hace y que le pasa. Debe sentir que, acierte o no, ha recibido la información adecuada; los aciertos serán mérito suyo, y los errores, algo que puede solucionar. Ésta es la grandeza de los juegos: cobran sentido al jugarlos, es decir, cuando se relacionan con el jugador. (Tost & Oriol, 2014: 156).

Por ello, como afirman Tost y Oriol (2014: 156), el guionista debe crear muchas experiencias que sean motivadoras, emocionantes, gratificantes y sorprendentes para el jugador, que le aporten una estancia placentera durante el juego. De ahí que el inicio del plan de producción parte de definir el público o usuario al que se dirige el discurso videolúdico, que en general atenderá a consumidores o jugadores casuales, de mediano puntaje o de alto puntaje (*casual, midcore o hardcore gamer*); además deberán considerarse la edad, el nivel socioeconómico, gustos, preferencias y aspectos de la personalidad como los señalados por Martín (2015: 126-131) al recuperar los estudios de Goldberg (1993) que permiten establecer una clasificación de jugadores: aquellos con actitud impulsiva-agresiva, con actitud planificadora, con actitud-sociable extrovertida, que resultan puntos referenciales en el enfoque del mensaje del videojuego y su consumo.

Así también es importante considerar información como la propuesta que hace Martín (2015: 125) sobre la comunicación entre el *gameplay* y el jugador, es decir, la forma en que las modalidades de *gameplay* se interrelacionan con el jugador: el “*gameplay* de reacción” en el que varias dinámicas

requieren de reflejos y habilidad con los botones de los controles, el “*gameplay* de razonamiento” que exige una pausa para reflexionar en las mecánicas del juego en las que predomina la estrategia, y el “*gameplay* de recreación” en los que se invita a la editabilidad y a la creatividad para seguir los caminos propuestos por el diseñador del juego (retronarratividad).

Otro aspecto que deben tener claro los diseñadores y desarrolladores de videojuegos a la hora de construir la narrativa y plasmarla en el guión son los géneros o categorías de videojuegos básicamente establecida considerando la comunicación del jugador con el juego o el flujo de avance en él y que también contribuyen a definir el tipo de usuario al que van dirigidos los mismos; como expresa Gama Alves (2017) “Esta clasificación se basa en las principales características de los juegos de ordenador y tiene en consideración las denominaciones aceptadas por los jugadores.”(p. 65) aunque hay quien plantea clasificaciones más específicas (Gama, 2017; Martín, 2015; Tost & Boira, 2014; Planells, 2004). De cualquier manera la generalidad manifiesta que existen videojuegos de acción, aventura, estrategia (*puzzle*), arcade, disparos (*shooters*), supervivencia o combate (*hack and slash*), simuladores, deportivos, plataformas, de rol (RPG - *Role Playing Game*), Multiusuario en línea (MUD - *Multi User Domain*) hasta llegar a los juegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG - *Massive multiplayer online role playing games*) y los diseñados para dispositivos móviles que corresponden más a la acción de correr, acelerar y esquivar obstáculos (*Endless Running Games*).

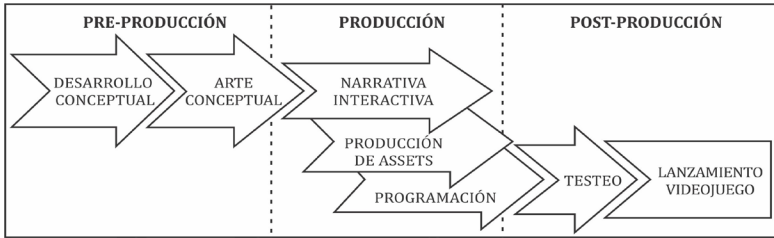
De igual forma, gran parte de la enseñanza sobre la narrativa videolúdica que debe ofrecerse en el aula es la descripción y caracterización de todos los elementos que conforman el videojuego como causales de la relación entre juego y jugador, los cuales deben ser refinados y combinados en el guión a través de la estructura que se integra especificada por el género discursivo, considerando que “No debemos perder de vista que los elementos generan comportamientos y emociones, así como que el jugador, desde dentro del círculo mágico del juego, buscará puntos en común con la realidad.” (Tost & Boira, 2014: 87) y con ello la jugabilidad o dinámica del juego. Por lo que prima tener claro cómo se interrelacionan dichos elementos, desde la introducción (intro) narrativa, propiedades y habilidades de los personajes y su relación con el entorno de la historia, mecánicas o reglas, espacio y/o escenario, el HUD o interfaz de comunicación interactiva con el jugador, el tiempo (el real que dura el juego o el de la ficción), los objetos (*ítems*), las acciones, los acontecimientos, tramas y subtramas (argumentos y diálogos), el ritmo, objetivos, recompensas, la dificultad, el azar, la música, sonido, efectos, el diseño de niveles; además anticipar que agregar recursos narrativos atractivos como el conflicto, la sorpresa o el humor estimulan la jugabilidad (*gameplay*).

LOS ASSETS, PARTE INSTRUMENTAL O TÉCNICA DE PRODUCCIÓN

En la industria de los videojuegos se pueden encontrar diversas metodologías de desarrollo de los mismos, estas estarán definidas por el tipo, género, tecnología, plataforma, incluso por el tamaño del equipo de trabajo, presupuesto o tiempo en el que se determina concluir un proyecto. De acuerdo

a Manrubia (2014) en el proceso de realización de videojuegos se pueden identificar las tres etapas de un producto audiovisual, Pre-Producción, Producción y Post-producción.

Figura 1. Proceso de tres fases para desarrollo de videojuegos.



Fuente: elaboración propia, adaptado de Manrubia, 2014.

La fase de Preproducción es considerada la parte más creativa del proceso, esta etapa incluye desde la primera idea del juego, ideas iniciales de la mecánica de juego, un bosquejo de la historia y el aspecto gráfico que tendrá.

La fase de Producción es donde se realiza la mayor parte del trabajo de arte y los prototipos avanzados trabajando la imagen y las acciones en la paquetería o software. El proceso de conceptualización, mencionado por un tercio de las empresas, sigue siendo relevante en esta etapa. En esta etapa inicia la programación del videojuego, va sostenidamente a la par de los procesos de arte y continúa hasta el final del desarrollo.

La fase de Postproducción, en esta etapa se arma el videojuego, se edita, se agregan los efectos de sonido y música, se programa, se realizan testeos de funcionamiento (con los productores o diseñadores) y testeos de percepción al jugarlo (participan usuarios), a través de estos las empresas tienen más claro si deben usar o no diferentes técnicas, incluso hacer prospectivas para las actualizaciones del videojuego.

Morales, Nava, Fernández y Rey (2010) afirman que “el lugar en el que se encuentra la industria actualmente implica equipos de desarrollo de 25 o más miembros para lograr publicar un solo videojuego comercial.” (p. 37). Aunque hay quien plantea que la complejidad de un videojuego determina la cantidad de personas que participan en su proceso de desarrollo. Rogers (2010) menciona que cada una de las etapas del proceso de diseño están cubiertas con un conjunto de profesionistas que se cruzan en distintos departamentos en un organigrama de funcionamiento que, si bien puede variar dependiendo de los casos, puede incluir programadores, artistas, diseñadores, productores, evaluadores (testers), compositores, diseñadores de audio, escritores, entre otros. Sin embargo, podemos decir que el proceso de producción de arte es una de las áreas de producción más compleja dentro del universo que conforma el equipo de desarrollo de un videojuego en la industria, debido a que tiene perfiles diferentes y cada uno de estos puede ser extremadamente laborioso y especializado.

Bethke (2003) clasifica a los integrantes de un equipo de arte por su conjunto de habilidades. En la siguiente tabla se muestran los posibles perfiles en relación con la propuesta de este autor:

Tabla 1. Integrantes de un equipo de arte para videojuegos

Perfil	Dominio del Arte
Director de arte	Controla todas las etapas del proceso de desarrollo del videojuego. Se asegura que los artistas produzcan los recursos artísticos a tiempo.
Artista conceptual	Configura la visibilidad inicial del videojuego. Realiza los primeros bocetos de personajes y entornos para transmitir la apariencia visual que tendrá el videojuego.
Diseñador 2D / Interfaz	Crea los Assets del videojuego (fondos, retratos de personajes, sprites para utilizar en motores de juego 2D y elementos de la interfaz). Además, puede generar gráficos para el marketing del videojuego.
Modelador 3D	Produce gráficos en 3D en diferentes técnicas y resoluciones como gran parte de los Assets para un videojuego en 3D. Puede equilibrar su trabajo con otros artistas del proyecto. El diseñador 3D generalmente es experto en 2D.
Modelador de personajes	El modelador de personajes es un artista del 3D, puede realizar desde objetos mecánicos (naves, robots) hasta orgánicos (personas, animales, etc.). Puede producir con gran detalle o en baja poligonía, ya que comprende cómo los detalles cobrarán vida en la etapa de textura para hacer el uso más económico de su presupuesto de polígono.
Artista de textura	El artista de texturas parte de la propuesta conceptual, los videojuegos generalmente están contruidos con polígonos con texturas. El artista de texturas es un artista 2D que puede “cubrir” un objeto en su mente y crear un conjunto de texturas convincentes para “pintar” esa piel en el modelo 3D.
Animador/ estudio de captura de movimiento	La animación viene en dos categorías: animación de personajes y animación de Ítems, objetos, armas, elementos del entorno, objetos del HUD (es un ejemplo de Ítems).
Animador de personajes	Algunos estudios dividen este trabajo entre los modeladores y los animadores, ya que la animación puede ser un arte lento. La animación de personajes viene en dos categorías: Encuadre clave y captura de movimiento. En la captura de movimiento, los humanos se mueven a través de sensores que capturan el movimiento humano para emularlo en un personaje. El encuadre clave es excelente para animar personajes de dibujos animados y para movimientos extremos imposibles de capturar con un actor humano.
Storyboarder	Es un artista de guiones gráficos, realiza películas o secuencias cinemáticas, puede articular las escenas en una secuencia para su revisión interna y externa antes de comprometerse con costosas acciones. La mayoría de los storyboarders son artistas conceptuales consumados (no necesariamente).

Fuente: elaboración propia, adaptado de Bethke, 2003.

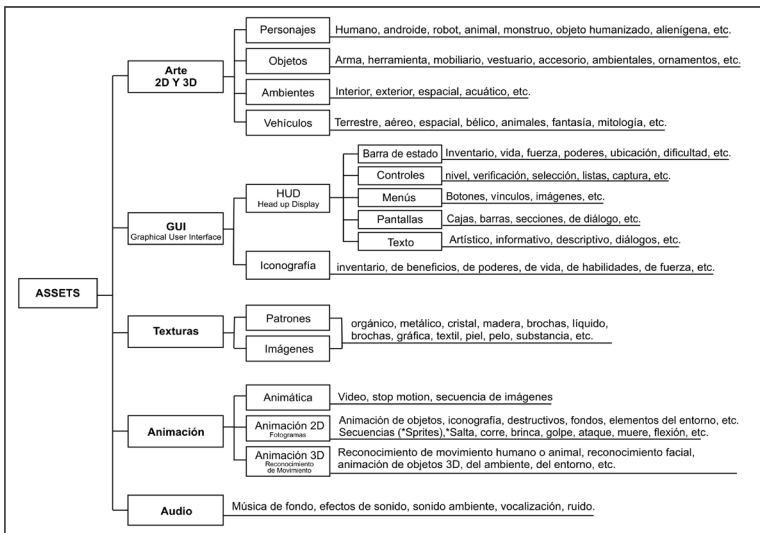
LOS “ASSETS” PARA VIDEOJUEGOS

De acuerdo al WordReference Random House Unabridged Dictionary of American English (2018) la palabra Asset se traduce del inglés al español como

“activo” y lo define como aquellos recursos o elementos de los que se dispone. Esta palabra es recurrente en la industria de los videojuegos, asimismo en GamerDic el diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura *gamer*, Asset es un término en inglés, el cual traduce como “activo o recurso”, refiriéndose a cada uno de los elementos que componen un videojuego.

Los Assets son todos aquellos recursos de arte que, sin protagonizar el videojuego, son un detonador narrativo. Autores de libros centrados en desarrollo de videojuegos como Bethke (2002); Roger S. (2010); Bertin (2016) denominan Assets a los siguientes elementos del videojuego: HUD, ítems, sprites 2D, modelos 3D, mecánicas de juego, niveles, áreas, voz, encuadre clave captura de movimiento, efectos de sonido, música, efectos especiales entre otros. De acuerdo con estos autores se realiza la siguiente taxonomía de Assets:

Figura 2. Taxonomía de Assets para videojuego



Fuente: elaboración propia, adaptado de Bethke, 2003; Roger, 2010; Bertin 2016.

Esta tabla muestra cinco categorías de assets que son: Arte 2D Y 3D, GUI, Texturas, Animación y Audio. Algunos autores incluyen la categoría de programación, sin embargo, en esta tabla no se incluye por considerar únicamente lo que corresponde a la concepción de Arte. A continuación, se describen cada una de estas categorías:

Arte 2D y 3D.

Esta área se encuentra delimitada por el tipo de gráficos, ya sea de dos dimensiones (2D) o tres dimensiones (3D), esta categoría contiene el diseño de personajes, *Items* o elementos gráficos que apoyan la trama del videojuego; como armas, herramientas, mobiliario, vestuario, accesorios y elementos ambientales, entre otros elementos que pueden variar de acuerdo con el tipo, género y técnica utilizada en el videojuego que se desarrolla.

GUI

El término refiere a la Interfaz Gráfica de Usuario (*Graphical User Interface* por sus siglas en inglés), esta describe la forma en que se verán los elementos y mediante los cuales el usuario interactuará con el juego, se compone de dos elementos:

1. El HUD opera como una capa de información superpuesta a la imagen del juego, pero separada de este. Consta de signos o símbolos que forman parte de la narrativa e imprescindibles para la articulación del proceso dialógico con el usuario ya que muestra el estado general del juego (Bertin, 2016). Está compuesto por pantallas y módulos que disponen grupos de iconos y elementos, como la barra de estado, controles, menús, pantallas, texto y otros elementos que pueden variar de acuerdo con el tipo de videojuego que se diseña.
2. La Iconografía es el lenguaje que utiliza la interfaz, según Rogers (2010) a través de esta “puede comunicarse información, emoción e incluso decirle al jugador a dónde ir, qué hacer y mostrarle que tan cerca se encuentra de morir” (Pág. 172). Generalmente son representaciones directas, aunque también puede contener signos o símbolos (Bertin, 2016).

Texturas

En algunas técnicas de arte, la representación de detalle se logra a través de texturas que pueden ser de dos formas: Patrones e Imágenes de textura.

1. Patrones texturizados: son imágenes que se disponen en repetición, siguen un patrón de píxeles para crear una superficie uniforme que da una apariencia de textura.
2. Las imágenes de textura: son principalmente naturales que se aplican sobre superficies para generar la apariencia de lo real.

Animación

El movimiento se puede encontrar en todos los tipos de *Assets* (a excepción del sonido) desde animaciones complejas hasta un movimiento mínimo, se realiza en 3D y 2D, desde la animación de personajes, animales, monstruos o animaciones sencillas en repetición como plantas, armas, objetos del medio ambiente, elementos de Hud, entre otros.

Existen dos técnicas diferentes de animación (Bethke, 2003):

1. *Key framing* son animaciones en 2D o 3D, esta técnica consiste en establecer puntos clave para que el motor haga una interpolación de movimiento entre ellos generando la representación del movimiento.
2. *Motion Capture* se utiliza en 2D y 3D, esta técnica consiste en la captura de movimiento, utiliza una cámara y un traje con sensores de captura para registrar los movimientos de un humano real. La mayoría de los proyectos combinan esta técnica con la de *Key framing* para partes de sus tareas de animación.

Así mismo se realizan secuencias animadas como:

- Animáticas, se realizan con las imágenes de un storyboard y sirven como herramienta narrativa para delimitar tiempos, audio, entrada de personajes, elementos, y fondos, puede convertirse en una animación más compleja como una cinemática.
- Cinemáticas, es una secuencia de video a través de la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado. Se utiliza para romper el juego, avanzar en la trama, fortalecer al personaje principal, presentar personajes enemigos y proporcionar información de fondo: la atmósfera, el diálogo y las pistas.

Audio y música

La sonorización de un videojuego propicia emociones en el jugador, se puede encontrar como música de fondo, efectos de sonido (ruido), voz, sonido ambiental. El sonido puede introducir al jugador a un mundo, marcarle la velocidad, hacerlo consciente de sus movimientos y esfuerzo, propiciar cautela, miedo, alegría, entre otras emociones que enriquecen las narrativas del juego.

El tiempo que dure un proyecto va a estar determinado por las características de detalle o complejidad técnica con que se realicen los Assets, que, si bien se crean durante la etapa específica de producción, su diseño puede extenderse a múltiples etapas de acuerdo con la complejidad del proyecto y el estilo conceptual propuesto para el videojuego (Bethke, en Manrubia, 2014). Existen diversos estilos que varían en técnicas de arte, estos están definidos por el nivel de detalle que pueden tener los Assets. Järvinen (2002) los clasifica en tres, Abstraccionismo, Caricaturismo y Fotorrealismo:

1. Abstraccionismo, el Pixel Art es un ejemplo de este estilo, esta técnica lleva las imágenes a su mínima abstracción digital en 2D. Maravall y Martín (2015) describen el Pixel Art como “una imagen diseñada para ser reproducida mediante píxeles, cada uno representando un valor cromático y lumínico propio, se organizan en una matriz ortogonal a manera de un mosaico para generar mediante su yuxtaposición la imagen definitiva.” (p. 147).
2. Caricaturismo, est refiere a la representación de personajes que pueden ser, además de humanos caricaturizados, animales, plantas u objetos que adquieren características humanas. Con esta técnica se pretende la simulación simplificadora y no la fotográfica, se puede encontrar en 2D y 3D.
3. Fotorrealismo, como lo describe el término, se refiere a la semejanza fotográfica real, esta técnica se realiza a través del modelado en 3D y persigue la simulación de la realidad por lo que tiene un tipo particular de estética que va definida por los detalles. Para lograr el realismo fotográfico de gran finura y vida, son necesarios miles y miles de polígonos y texturas naturales, por lo que la técnica depende en gran medida de las capacidades tecnológicas.

Gerling, Birk, Mandryk y Doucette (2014) aseguran que aun cuando el estilo gráfico de los Assets no es determinante de una mejor experiencia de juego, esto si aporta en gran medida a la narrativa ya que incrementa su importancia

en el acto de jugar. La apariencia es determinante, por ejemplo, para la elección de un arma en específico o visitar un nivel de juego y decisiones de este tipo pueden definir el curso de la acción. Por lo tanto, los desarrolladores de videojuegos deben considerar ambas partes (aspecto visual y desafío narrativo) para lograr el equilibrio entre todos los elementos de un videojuego.

CONTEXTO

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez recientemente ha implementado un programa desde la facultad de Diseño con enfoque en Diseño Digital de Medios Interactivos, siendo una de sus aristas el diseño y desarrollo de videojuegos. Con este nuevo programa nos encontramos ante el reto de generar un nuevo perfil de diseñador que tenga la capacidad de hacer diseño conceptual, crear el arte y programar videojuegos. Tarea difícil dado que en la industria del desarrollo de videojuegos este trabajo generalmente es realizado por equipos que pueden estar conformados por diversas personas.

Por lo tanto, para poder llevar el desarrollo de videojuegos al aula, es necesario comprender el proceso en el contexto de la industria, revisar metodologías, nuevas tecnologías, conocer los perfiles profesionales en torno a los videojuegos para poder generar un currículo que se asemeje al proceso que se sigue en la industria de los mismos. De igual forma se convierte en un desafío transformar el proceso de desarrollo de videojuegos en contenidos de aprendizaje curricular que no solo mantengan la lógica secuencial de un proceso real, sino que algunas asignaturas puedan relacionarse de forma transversal y proporcionen oportunidades para la interdisciplinariedad.

Para el diseño del ambiente de aprendizaje nos dimos a la tarea de identificar una metodología de enseñanza que permitiera trabajar desde las relaciones que se generan en ambas materias, dado que un equipo de desarrollo de videojuegos se define como interdisciplinario. Por lo tanto, es de destacar que desde el currículo se hacen esfuerzos para generar contenidos y entornos de aprendizaje que trasciendan los límites de cada una de sus asignaturas, permitan la transferencia del conocimiento y amplíen el aprendizaje.

Objetivo de la estrategia didáctica

Profundizar en la estructura narrativa que puede ser aplicada a los videojuegos para la creación de una historia, y a partir de esta construcción, realizar el diseño de Assets que posibiliten, a partir de las visualidades, la parte de la narrativa interactiva de forma complementaria. Y que, durante este ejercicio transversal, el estudiante sea consciente de la complejidad del proceso de desarrollo para videojuegos y el rol que puede desempeñar dentro de este. Asimismo, adquiera las habilidades técnicas y tecnológicas específicas para cada etapa y estos aprendizajes se fortalezcan con habilidades de comunicación y uso de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de trabajo.

Asignaturas que participan

El trabajo que se presenta en esta comunicación se desarrolla a partir de los objetivos de aprendizaje que pertenecen a dos asignaturas que se proponen como transversales “Narrativa y guionismo para videojuegos” y “Diseño Gráfico para experiencias de juego”, ambas materias pertenecen al cuarto semestre (nivel intermedio) del programa de Diseño Digital de Medios Interactivos. El diseño del curso general cuenta con dos tipos de ambiente de aprendizaje: Sesiones de conceptos y sesiones de laboratorio. En estos cursos los estudiantes se encuentran ante conceptos complejos, tecnología específica, prácticas de laboratorio, sub-procesos de diseño que en este caso, responden al proceso de desarrollo de un videojuego. Y además deben vincular ambas materias de forma transversal. A través del semestre los estudiantes deben trabajar sobre un proyecto individual y al mismo tiempo integrarse en actividades de colaboración en el laboratorio.

Unidades de aprendizaje de Narrativa y Guionismo para videojuegos

En esta materia el estudiante se involucra en un proceso de creación conceptual para un videojuego, y para este fin revisará los principios de la narrativa audiovisual (cine, televisión y video) en su desarrollo hacia la narrativa del videojuego reconocida como una narración lúdica interactiva. Entenderá la estructura de la narrativa del videojuego: retronarrativa. La interrelación comunicativa entre Internet, multimedia, videojuego y realidad virtual. Conocerá la clasificación de los videojuegos y el rol del jugador en ellos, es decir, la relación discurso-jugador para la ludificación/jugabilidad (gamificación) y/o empatía con la interfaz y la comunicación interactiva con el contenido (gameplay); el proceso de creación de los videojuegos, la importancia de todos sus elementos estructurales y su correlación para la fuerza narrativa e integración comunicativa, así como la forma de realizar el documento de diseño de un videojuego, guiones interactivos para videojuegos (Storytelling - storyboard).

Herramientas y software utilizado

- Software del Paquete Office: Word, Power Point, Excel.
- Cuaderno de dibujo y bocetaje.
- Software libre para bocetaje e Internet.

Unidades de aprendizaje de Diseño Gráfico para experiencias de juego

En esta materia el estudiante realizará el arte conceptual y los assets para un videojuego, por lo tanto, esta materia parte de la base narrativa y diseño conceptual que se genera en la materia de Narrativa y Guionismo para videojuegos. En el proceso el alumno aprenderá a generar experiencias de videojuego a través de la estética visual de los elementos gráficos (assets) que lo comprenden, como Gráficos 2D: creación de personajes y hojas de vida, objetos, armas, iconografía, entre otros. GUI: la interfaz de usuario y su iconografía. Animación 2D: armas, accesorios, iconografía, efectos y Sprites. Narrativa: la propuesta de na-

rrativa interactiva aplicada al diseño del personaje. Audio: la musicalización del videojuego y su relación con los hitos narrativos, una secuencia animada para su presentación. Los objetivos de esta asignatura pretenden que el estudiante adquiera la capacidad de generar una experiencia de juego digital en 2D, desde la perspectiva del diseño gráfico. Asimismo, adquiera la capacidad de hacer uso de software de diseño específico para cada etapa del proceso y finalmente preparar un documento entregable para el desarrollo técnico de un videojuego.

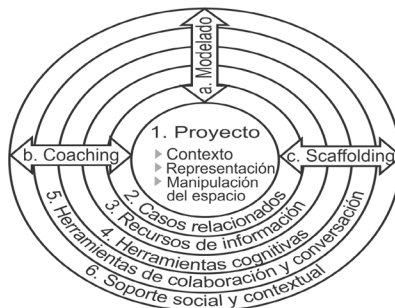
Herramientas y software utilizado

- Cuaderno de dibujo y bocetaje
- Diagramas, esquemas y formatos para la narrativa interactiva.
- Software del Paquete Office: Word, Power Point, Excel.
- Software de la Suite de Adobe: Illustrator, Photoshop, After Effects, Encore.
- Plataforma (en línea) Behance.

DISEÑO DE AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Con este propósito, se eligió para el diseño del ambiente de aprendizaje transversal el Modelo Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC) de Jonassen (en Esteban, 2000), este modelo propone cuatro variables como punto de partida a escoger: 1. Un Problema a resolver; 2. Una pregunta o tema; 3. Ejemplos; o 4. Un proyecto como núcleo del entorno que se ofrecerá al aprendiz. Cualquiera que sea la técnica que se elija esta debe estar adaptada bajo los supuestos de aprendizaje activo, constructivista y real. En este caso se ha planteado que los estudiantes desarrollen un proyecto donde la autonomía, el trabajo colaborativo, la comunicación y el conocimiento adquirido, son factores muy importantes para alcanzar el objetivo, dado que la estrategia didáctica general da la posibilidad a los estudiantes del control total del proyecto, libertad para desenvolverse de forma autónoma a través de todas las etapas del proceso de diseño y del uso de la tecnología disponible en el laboratorio; donde el rol del profesor es facilitar, apoyar y monitorear las prácticas, sin intervenir en ninguna decisión tomada por los estudiantes. Los elementos que constituyen el modelo EAC son:

Figura 3. Modelo para el diseño de Ambientes de Aprendizaje Constructivistas (Jonassen, 2000)



Fuente: elaboración propia, adaptado de Jonassen, 2000.

Las preguntas, ejemplos, problemas y proyectos son el centro de cualquier EAC, que se convierten en la meta que el estudiante debe resolver. En este caso se adapta el modelo para que los estudiantes completen un proyecto. El aprendizaje basado en proyectos de este modelo está pensado para unidades educativas a largo plazo y que integren contenidos compuestos para un proyecto amplio. Particularmente para materias técnicas, donde los estudiantes debaten ideas, planifican, toman decisiones y establecen resultados (Esteban, 2000). El modelo puede integrarse a cualquier currículo, materia y nivel solo con adaptarlo a las necesidades de los contenidos, implica que el estudiante recorra un proceso establecido y tome conciencia de sus procesos cognitivos, tanto del avance, como de los errores, permitiéndole reordenar sus pasos en caso de ser necesario.

Para que exista la actividad se debe determinar:

Contexto del problema: el contexto es la parte esencial del problema, en este caso se adapta a dos asignaturas de forma transversal para su aplicación. *Representación del Problema, Ejemplo o Simulación:* el problema debe ser interesante, atrayente, para capturar el interés del estudiante, por lo tanto, deben manipular algo (construir un producto, manipular parámetros, tomar decisiones), afectar el ambiente en algún modo, en este caso realizar el diseño conceptual, guionismo y los Assets del videojuego. *Espacio de la manipulación del problema:* el espacio de la manipulación del problema dependerá de cómo se estructuren las actividades en EAC, ya que este deberá proveer una simulación física del ambiente en el mundo real de la tarea (micromundo), en este caso el laboratorio digital simula el estudio de desarrollo de videojuegos.

Así mismo se deben proveer otros recursos como:

Casos relacionados, esto significa acercarlos a experiencias relacionadas como referencia para los estudiantes novatos, por lo que se muestran procesos de desarrollo de videojuegos de la industria y de desarrolladores independientes.

Recursos de Información: los estudiantes interesados en problemas de investigación necesitan información que les permita construir sus modelos mentales y formular hipótesis que dirijan el manejo del espacio del problema, en este caso generar estructuras narrativas visuales a partir de los Assets, por lo que tienen acceso a internet, libros de desarrollo de videojuegos y herramientas como esquemas, diagramas y formatos de apoyo.

Herramientas cognitivas: se le proveen herramientas que le permitan establecer las relaciones necesarias en la realización de diseño del videojuego, estas pueden ser de diferentes tipos de software para visualización, software especializado para diseño y software para la representación del conocimiento. Herramientas y software utilizado:

- Cuaderno de dibujo y bocetaje
- Software del Paquete Office: Word, Power Point, Excel.
- Software de la Suite de Adobe: Ilustrador, Photoshop, After Effects, Encore.
- Plataforma (en línea) Behance.

Herramientas de Conversación y de Colaboración: Un EAC, debe fomentar y apoyar a los estudiantes a integrarse a comunidades que construyen conocimientos a través de la comunicación mediada, por lo que en este caso se les pidió expusieran los productos en Behance, una plataforma para exposición y valoración de proyectos de diseño. Herramientas y software utilizado:

- Plataforma (en línea) Behance.
- Red social Facebook

Apoyo Social y del Contexto: Asimismo se adecuaron factores ambientales y del contexto que afectan satisfactoriamente la puesta en práctica del EAC, como integrar la participación de expertos en la evaluación de proyectos y desarrolladores locales con experiencia. Finalmente, para el aprendizaje en el EAC son necesarios los apoyos instruccionales, en el modelo existen dos figuras, el entrenamiento (*Couching*) es el facilitador que puede hacer retroalimentación y ayudarle a desarrollar habilidades clave, en este caso su profesor de asignatura. El andamiaje (*Scaffolding*) es alguien que puede apoyar al estudiante en la reestructuración de la tarea y proveer evaluaciones alternativas, en este caso los profesores de ambas materias realizan esta figura en el curso contrario.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE

Etapas del proceso y estructura de las unidades de aprendizaje adaptado con base en el modelo de tres fases propuesto por Manrubia (2014). Se estructura con la primera y segunda fase, Pre-producción y Producción respectivamente, considerando solo los sub-procesos de Diseño, Narrativa y Arte.

Figura 4. Adaptación de las Unidades de aprendizaje

	PRE-PRODUCCIÓN		PRODUCCIÓN		
	CONCEPTO	INTERACCIÓN	INTERFAZ (GUI)	MULTIMEDIA	ANIMACION
Narrativa para Videojuegos	Historia Historia base Género, clasificación, consola Nombre del videojuego Arquetipos Perfil psicológico de personajes Héroes, Villanos, Otros. Documento diseño conceptual	Guión e hitos del juego Objetivos del juego Dinámicas de juego Desafíos de la trama, trucos, vidas, formas de muerte, obstáculos, etc. Curva de dificultad Avance escalonado	Texto del HUD Diálogos Información Retroalimentación Documento del videojuego Historia Guión técnico	Audio Música de fondo con énfasis narrativo. Efectos de sonido Narraciones de voz	Video animación 2D Video 30 segundos concepto, efectos de sonido y audio. Documentación general del videojuego
	Diseño de personajes Diseño de personajes: principal, antagonico, otros. Sheet Character Definir: Forma de personajes Vestimenta Accesorios Estilo gráfico general, (técnica del moodboard)	Arte/items Diseño de niveles Fondos/contexto de nivel. Arte/items para la trama Colocación "Items" Ambientación de escenarios Arte/niveles de juego Introducción de elementos narrativos	Diseño del HUD Elementos de la interfaz de usuario. Barra de estado, controles, menús, pantallas, etiquetas de texto de la interfaz. Iconografía HUD y Videojuego Logotipo	Diseño de Sprites Caminar correr atacar brincar morir Video animación 2D Video 30 segundos concepto, efectos de sonido y audio.	Animación 2D Sprites Walkcycle, Rumcycle, Jumpcycle, Attackcycle, Diecycle. Items Armas Accesorios Iconografía Documento Arte
Diseño Gráfico para experiencias de juego	Arte conceptual		Assets		

Fuente: elaboración propia.

LOS EJEMPLOS DE CLASE

El Diseño del videojuego, se desarrolló bajo la técnica en 2D, por lo tanto, se requirieron computadoras con sistema Windows, las cuales tenían instalada la suite de Adobe. El proyecto que se les asignó a los estudiantes incluía una herramienta para desarrollar una estructura básica de narrativa interactiva, así como el esquema de los “Assets de un videojuego” (Figura

2) como guía para el desarrollo. De esta manera se consideró al estudiante como el director, el diseñador conceptual del videojuego, el escritor, el guionista y todas las posiciones de arte del videojuego.

Cada uno de los estudiantes que cursaron la materia de “Narrativa y Guionismo para videojuegos” y “Diseño gráfico para experiencia de juego” terminaron un proyecto, donde realizaron Diseño conceptual, Diseño del videojuego, Assets para el videojuego y Narrativa proposicional. Por cuestiones de espacio se muestra únicamente un ejemplo:

Tabla 2. Ejemplo de una línea de narración proposicional desarrollada por el estudiante

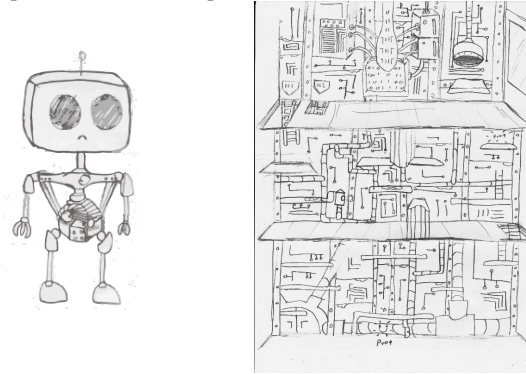
Nombre del Videojuego	Bulletbot	
Género	Ciencia Ficción	
Gráficos	2D	
Fragmento de Historia		
Storyline	El personaje deberá pasar por cuatro niveles más, al finalizar el primero nuestro protagonista aparecerá en un bosque, una debilidad de nuestro personaje es el agua por lo que tiene que conseguir un prop que le permitirá cubrirse de la lluvia, esto cambiará la dinámica de este nivel que consiste en moverse cuidadosamente sobre pequeños lapsos de tiempo en los que deberá encontrar zonas seguras hasta que consiga la capa protectora; posteriormente deberá pasar por una serie de obstáculos para encontrar un laboratorio, a la mitad del nivel una tormenta se fortalecerá, por lo que perderá comunicación con su guía y deberá encontrar un laboratorio donde terminará buscando un generador de luz que encenderá la comunicación de nuevo y podrá concluir el nivel de nuevo con la transformación en bala.	
Modo de juego	<ul style="list-style-type: none"> • Un solo jugador; • Se basa en la exploración, impulsivo agresivo. • Los niveles desarrollados en el juego contarán con misiones de búsqueda de ítems para sobrevivir dentro del nivel y poder terminarlo. 	
Fragmento de Guion para Nivel 1		
Nivel 1	“En un laboratorio Bulletbot se encuentra junto a SOIA quien le explica la problemática que existe en el continente y los objetivos que tiene que cumplir, Bulletbot le dice que en este mismo establecimiento se encuentra su armadura y su ítem principal, los cuales tiene que encontrar en el laboratorio y regresarlos para que SOIA se los instale. Al terminar, SOIA le entrega un Ítem que le mostrará a Bulletbot una nueva habilidad de transformación a bala y saldrá disparado por la ventana.”	
Narrativa proposicional		
Objetivo.	nivel 1 #1	Obtener la armadura y el ítem principal para que el usuario identifique los controles de movimiento.
	nivel 1 #2	Recolectar pilas para consumir su energía.
	nivel 1 #3	Regresar con SOIA el sistema operativo.

Crisis	<i>nivel 1 #1</i>	El personaje tiene que buscar los ítems en la planta 1 y 2, pero él se encuentra en el 3er piso.
	<i>nivel 1 #2</i>	El edificio se encuentra en mal estado por lo que se han desarrollado unos ratones mutantes asesinos que mastican los circuitos de Bulletbot.
	<i>nivel 1 #3</i>	En el recorrido se encuentran unos charcos, los cuales hacen que nuestro personaje resbale, se electrocute y muera.
	<i>nivel 1 #4</i>	En el edificio las tuberías están fracturadas por lo que caen gotas de agua que provocan que nuestro personaje se electrocute y pierda niveles de pila.
Solución	<i>de GP #1</i>	Bajar hasta el primer piso, para encontrar la armadura y tener más resistencia con los ratones, después ir por la pistola y matarlos, regresar.
	<i>de GP #2</i>	Bajar primero al segundo piso, conseguir el arma y matar todos los enemigos, después buscar la armadura y regresar con SOIA.
Mecánica	<i>#1</i>	El personaje al iniciar el juego cuenta solo con 2 pilas.
	<i>#2</i>	El personaje puede moverse hacia enfrente, hacia atrás, saltar y correr.
	<i>#3</i>	El laboratorio tiene goteras de agua, si el personaje tiene contacto con una tendrá un electrochoque, cada electrochoque le restará media pila de energía.
	<i>#4</i>	El laboratorio tiene ratas que se han convertido en mutantes y estarán listas para atacar al personaje principal, un ataque de rata mutante le restará una pila, el personaje a su vez puede esquivarlas saltando, al conseguir la armadura un ataque solo restará media pila.
	<i>#5</i>	Las gotas de agua caerán cada segundo hasta ir formando charcos de agua, estos se convertirán en un obstáculo importante para el jugador en el laboratorio.
	<i>#6</i>	Los charcos están configurados para hacer resbalar al personaje principal haciéndolo perder toda la vida acumulada, por lo tanto, debe evadirlos.
	<i>#7</i>	Cuando consigue el arma es posible con cada disparo matar a la rata.

Arte conceptual

Con base en la historia, los estudiantes realizaron los primeros bocetos de personajes y escenarios, en esta primera etapa de arte se define el estilo gráfico que incluye un acercamiento a la paleta de color, iluminación y volumetría.

Figura 5. Ejemplo de Arte conceptual

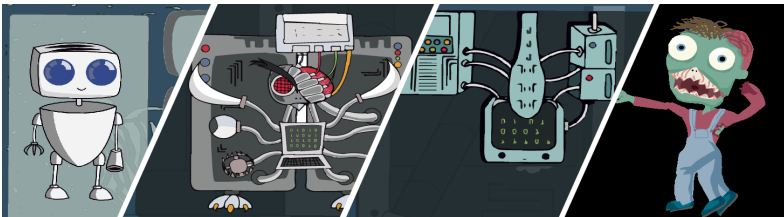


Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Diseño de Assets

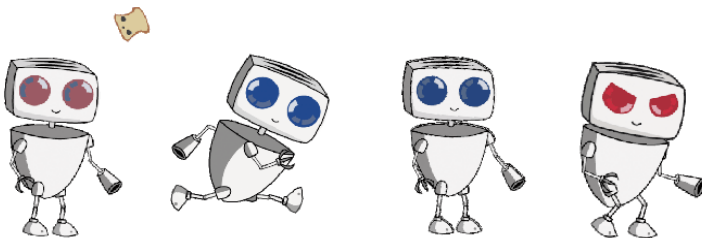
Como un requisito del proyecto general, los estudiantes presentaron parte de la documentación de sus proyectos en el sitio web para portafolios www.behance.net. A continuación, se presenta el desarrollo de assets realizado por uno de los estudiantes para su proyecto de videojuego.

Figura 6. Diseño de Personajes



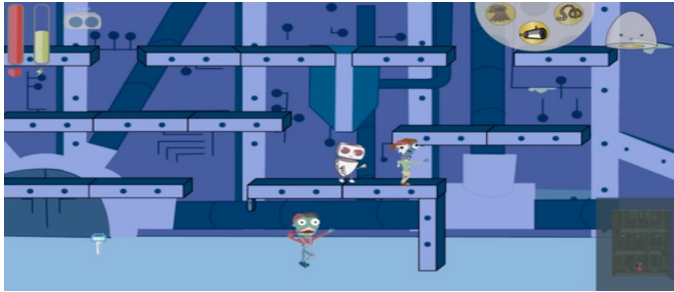
Fuente: Adaptado de Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 7. Diseño de Expresiones de personaje principal



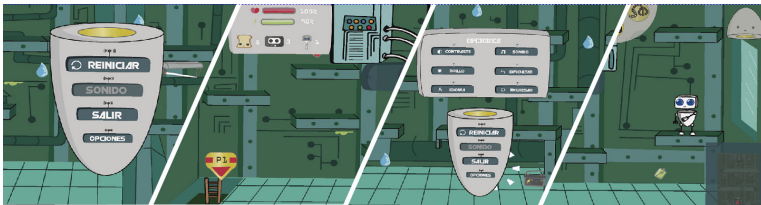
Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 8. Estilo de nivel para proporciones



Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 9. Diseño de niveles



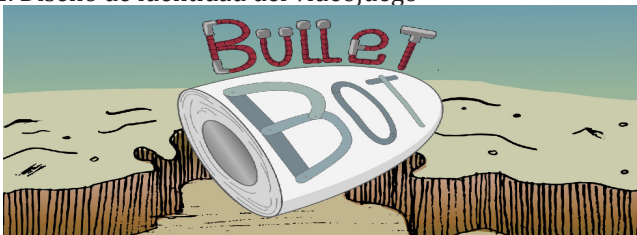
Fuente: Adaptado de Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 10. Elementos del HUD



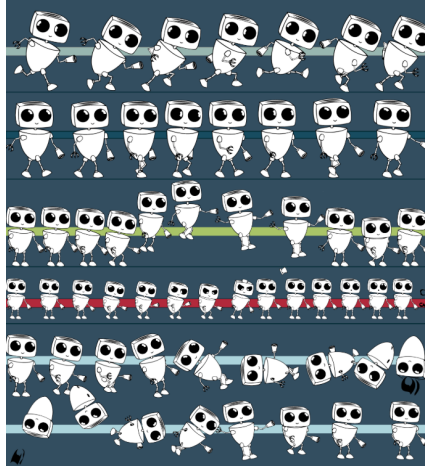
Fuente: Adaptado de Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 11. Diseño de identidad del videojuego



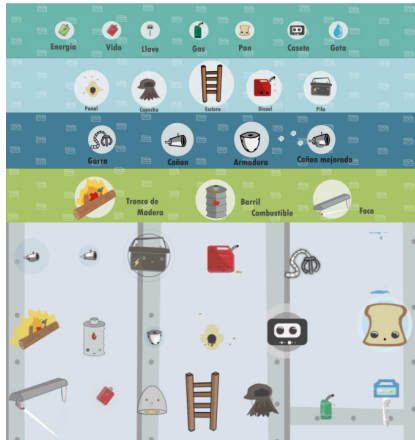
Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 12. Sprites para animación de movimientos del personaje principal



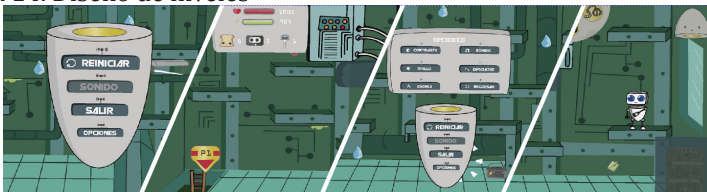
Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 13. Diseño de Ítems



Fuente: Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

Figura 14. Diseño de niveles



Fuente: Adaptado de Cisneros, D. (2018) en <https://www.behance.net/gallery/59259339-/BulletBot>.

CONCLUSIONES

A través de este ejercicio confirmamos que pensar a partir de imágenes es propio de la naturaleza del ser humano, es una verdad latente que las personas respondemos primeramente ante los elementos visuales que ante el texto. Asimismo, hemos observado que la presencia de producciones visuales tiene el poder de transformar profundamente la práctica discursiva. Costa (1971) señala que la imagen mental es el recuerdo visual de los objetos y los efectos asociados a ella es una deducción automática, estos recuerdos vienen ligados a un contexto y a una práctica concreta hacia una deducción automática. De esta forma, las narrativas que se generaron a través de los assets para videojuego se apoyaron en el poder de evocación y reflexión de cada una de las imágenes en representación.

En cuanto a la estrategia didáctica, el ambiente de aprendizaje diseñado para propiciar la transversalidad proporcionó a los estudiantes la libertad de compartir contenidos que desde ambas partes se integraron a los procesos que se siguieron en cada asignatura. Esta alineación de contenidos hizo posible integrar los primeros gráficos al ir generando la historia del videojuego desde la etapa conceptual y posteriormente a partir de estos elementos gráficos ir construyendo narrativas proposicionales. Sin restarle importancia a la imaginación que puede generarse al ir creando una historia en texto, la fuerza expresiva que tiene el acto de dibujar se convirtió en una herramienta activadora de la imaginación, misma que permitió la previsualización de los Assets y posteriormente las líneas narrativas proposicionales.

Otros aspectos que aportaron a la creatividad narrativa de los estudiantes fueron, primero, generar la dinámica de un estudio de desarrollo de videojuegos, permitiéndoles la libertad de tomar decisiones en relación con la historia, estilo gráfico, alcance de su proyecto y hacer construcciones narrativas apoyándose en lo que conocen, les gusta y su experiencia como jugadores de videojuegos. Y segunda, la evaluación formativa que se realizó a través de la exposición de sus avances ante sus compañeros y facilitadores, quienes podían aportar ideas o hacer observaciones con fines de ampliar o mejorar el proyecto.

Apoyados en los resultados obtenidos en ambas asignaturas, podemos decir que los ejes transversales en el currículo inciden positivamente en la formación de los estudiantes, ya que permiten la integración de contenidos temáticos y proyectos más completos. Estas asignaturas a su vez se encuentran conectadas con otras consecuentes desde esta misma perspectiva para que los estudiantes lleven sus proyectos a término. Consideramos que, al tomar los estudiantes el control de su proyecto, más allá de los límites de una asignatura, crecen en conocimiento y experiencia beneficiados por estrategias didácticas como los Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC).

REFERENCIAS

- Aarseth, E.J. (1997). No linealidad y teoría literaria. En G.P. Landow, *Teoría del hipertexto* (pp. 71-108). Barcelona: Paidós.
- Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*. Texas: Wordware.
- Bertin (2016). *El lenguaje de los videojuegos*. (Tesis). [Consultado el 12 de febrero de 2018] Disponible en: <http://repositorio.uchile.cl/bits-tream/handle/2250/137341/len-guaje-de-los-videojuegos.pdf?sequence=1>.
- Bou, B. G. (2003). *El Guión Multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Brathwaite, B. and Schreiber, I. (2008). *Challenges for Game Designers*.
- Cebrián, H.M. (1998). *Información audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones*. Madrid: Síntesis.
- Costa, J. (1971). *La imagen y el impacto psico-visual*. Barcelona: Zeus.
- Daiger, K. (2009). *The Documents and Assets Created During the Video Game Production Process*. (Individual Study Project). [Consultado el 20 de marzo de 2018] Disponible en: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1101/1101.5833.pdf>.
- Dille, F. & Zuur, J. (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Lone Eagle Publishing Company.
- Esteban, M. (2000). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. En Reigeluth, C.H.: *El diseño de la instrucción*. Madrid: Aula XXI Santillana.
- Gama, A. L. R. (2017). *Game Over – Juegos, electrónica y violencia*. Barcelona: UOC.
- Gerling, K., Birk, M., Mandryk, R., Doucette, A. (2013). The effects of graphical fidelity on player experience. *Proceedings of International Conference on Making Sense of Converging Media*, 2, pp. 29-37. DOI: 10.1145/2523429.2523473.
- Järvinen, A. (2002). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In *Games and Digital Cultures Conference*. Tampere University Press.
- Jonassen. D. (1999). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. En Ch. Reigeluth, *Diseño de la instrucción. Teoría y modelos*. Madrid. Aula XXI Santillana.
- López, S. y Rodríguez, J. (2016) Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. [Consultado el 12 de Abril] Disponible en: https://ddd.uab.-cat/pub/dim-/dim_a2016m3n33/dim_a2016m3n33a12.pdf
- Manrubia, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19 (Nº Esp), pp. 791-805. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178.
- Maravall, J. y Martín, J. (2015). Pixel Art: Estética de la necesidad o elogio del medio. *Arte y Políticas de Identidad*, 12, pp. 145-168.
- Martín, R. I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis.
- Morales, G., Nava, C., Fernández, I. y Rey, M. (2010) Procesos de desarrollo para videojuegos. *Revista Culcyt: Videojuegos*, 36/37, pp. 25-39.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.

- Pereira, M. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19, pp. 791-805.
- Pérez, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28(1), pp. 127-146.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic – Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Tost, G. y Boira, O. (2014). *Vida Extra – Los videojuegos como nunca los has visto*. Barcelona: Grijalbo.

ANEXO.

Portafolios de estudiantes:

<https://www.behance.net/gallery/59259339/BulletBot>.

<https://www.behance.net/gallery/59250487/EPW>.

<https://www.behance.net/gallery/59260159/Arion-Y-La-Diosa-De-la-Fama>.

<https://www.behance.net/gallery/59251307/Pandachi>.

<https://www.behance.net/gallery/59256407/GoGor-Videojuego-de-plataformas>.

<https://www.behance.net/gallery/59269371/Mask-Master>.

LAS RESIGNIFICACIONES DISCURSIVAS DE LOS MONUMENTOS DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES DESDE EL SIGLO XIX AL SIGLO XXI

Construcción de las identidades constituyentes de la historia nacional Argentina

Gala Crerar Fuentes, Universidad de Buenos Aires, Argentina

Palabras clave: patrimonio; sociedad; arte público; monumentos; Buenos Aires

APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE MONUMENTO: EL TIEMPO, LO SOCIAL, LO POLÍTICO Y LAS IDENTIDADES

El propósito de esta investigación es interpretar los monumentos de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina, situados en el centro de la puja por el espacio público, especificando, de este modo, las posibilidades discursivas propias de cada caso. De esta forma, busco ampliar las investigaciones respecto del patrimonio escultórico de la ciudad, tomando como eje el uso político, en constante cambio, del mismo.

A partir de esta primera aproximación al tema, creo que en los monumentos ubicados hoy en día en la Ciudad de Buenos Aires pertenecientes al siglo XIX y principios del siglo XX, existirían indicios de una resignificación discursiva (Foucault, [1992]), dando cuenta de una construcción dinámica y constante de las identidades (Escobar, 2009: 2) integrantes de la historia argentina.

Creo que las imágenes escultóricas que materializan los monumentos dan cuenta de una posibilidad discursiva para reforzar una idea particular. Esta idea no es estática, sino que se resignifica a lo largo del tiempo. En este sentido podemos pensar al tiempo como una categoría compleja que atraviesa este análisis. Podría analizarla en esta investigación en particular, no como un tiempo preciso y único, sino como una multiplicidad de tiempos distintos: el pasado, el presente, la memoria y el olvido. «El monumento asegura, tranquiliza y apacigua, conjurando el ser del tiempo. Es una garantía de nuestros orígenes y calma la inquietud que genera la incertidumbre de los comienzos» (Choay, 1993:5). Es necesario analizar esta característica a partir del trazo de un eje diacrónico, y de esta forma, pensar los ejemplos como imágenes de un pasado que se abre, se proyecta y actúa sobre nuestro presente.

Este hincapié en la concepción dinámica del patrimonio histórico artístico se constituye, además de por el factor tiempo, por el factor social. Lo social y el espacio público forman un único entramado en el cual se definen mutuamente, y al modificarse uno de estos elementos, ambos mutan. De forma paralela, entablan una relación a partir de la cual permite pensar el uso de este espacio como un uso necesariamente político. En este sentido creo que la sociedad reconoce valores en los monumentos emplazados en

dicho espacio, valores que no necesariamente son los mismos que dieron origen al monumento. Esta relación, necesariamente de poder, que se entabla entre lo social y el objeto, se encuentra impuesta desde afuera.

Sin embargo, esto no debe entenderse sino como una ilusión que oculta —más como ideología que como error [...]— la imposición de una determinada visión de la realidad social y del propio espacio, la imposición de unas determinadas relaciones de poder. Una ilusión que rechaza ni más ni menos que el espacio sea un producto social. (Lefebvre, [2013]: 14)

Estas relaciones de poder no son constantes ni equilibradas, por ende, el espacio en el cual se materializan, ese campo de acción y de soporte, tampoco.

Es durante el siglo XIX cuando, en la Ciudad de Buenos Aires, el espacio utilizado por los monumentos deja de ser un espacio neutro, un telón de fondo o un simple escenario, y pasa a ser un objeto mismo de la modernidad.

ESTUDIO DE CASOS

Pirámide de Mayo

El ejemplo clave para dar cuenta de nuestro análisis es la “Pirámide de Mayo”. Monumento ubicado hoy en día en la Plaza de Mayo, después de su traslado de 1912. Su historia se remonta a 1811, al cumplirse un año de la Revolución de Mayo, revolución que destituyó al Virrey e instauró la Primera Junta. La pirámide consiste en un obelisco coronado por una escultura de la Libertad realizada por el francés Joseph Dubourdieu. La construcción la realizó Francisco Cañete, pero en 1856, al verse muy deteriorada, se le encargó a Prilidiano Pueyrredón que la reforme. En dicha reforma se decidió conservar la Pirámide original en el interior, y se realizaron cambios que consistieron en aumentar su altura y su ancho y agregarle la escultura de la Libertad y figuras simbólicas sobre el pedestal. Es un ejemplo fundamental de la historia de los monumentos de la Ciudad de Buenos Aires, y permite observar las distintas decisiones que se fueron tomando sobre dicho ejemplo, desde poco tiempo después de realizarse.

Es un ejemplo claro que da cuenta de la construcción de la identidad nacional, identidad dinámica y en constante cambio, en este sentido se podría hablar de “identidades” en lugar de “identidad”. Da cuenta, además, del primer caso en el que se reflexiona sobre un objeto de patrimonio de épocas anteriores: se considera, en el contexto del concurso y entre los jurados, preservar dentro del nuevo monumento histórico, la «Pirámide de mayo» levantada en 1811, y mantenerla de esta forma como «recuerdo histórico».

Por otro lado, el espacio ocupado por dicho monumento no es neutral. La Plaza de Mayo, ubicada entre el Cabildo, la Casa Rosada y la Catedral, es foco político, social y religioso. A su vez permite dar cuenta de la complejidad del espacio público que hicimos referencia con anterioridad, un espacio atravesado por lo social, y con el cual entabla relaciones políticas que lo

definen. Como también, es un lugar físico que permite dar cuenta de los distintos estratos de tiempo que lo constituyen en su presente, una puja constante entre la necesidad de olvidar y la de memorar.

El relato que se busca construir a partir de este monumento no es sobre cualquier tiempo anterior, sino uno seleccionado por motivos que le son vitales, y los cuales buscan preservar la identidad de una comunidad específica. El hecho que se haya decidido mantener debajo del nuevo monumento, el monumento original, da cuenta del valor simbólico de lo que se quiere relatar. No hace falta que sea visible, sino saber que esta allí, y que formó parte de un momento específico de nuestra historia; un momento que se quiere preservar por la importancia que tiene en la construcción de nuestras identidades. En este sentido, «La identidad es una construcción que se relata» (García Canclini, 1993: 23).

Monumento a Cristóbal Colón

Un segundo ejemplo que causó controversias en el último tiempo es el Monumento a Cristóbal Colón. Monumento donado por la comunidad italiana por el centenario de la Revolución de Mayo. Realizado por el italiano Arnoldo Zocchi en Italia, en mármol de carrara. La piedra fundamental se ubicó en el año 1910 y la inauguración se realizó en 1921. Emplazado originalmente en Parque Colón, contiguo a la Casa Rosada, casa de gobierno nacional.

Este ejemplo en particular nos permite dar cuenta del cambio que se da entre principios de siglo xx y la actualidad. Su ubicación original da cuenta de la importancia de la comunidad italiana en Argentina durante las primeras décadas del siglo xx. Además, el hecho de que representa a Cristóbal Colón, revive el recuerdo de la conquista de América como “origen” de nuestra sociedad. El reemplazo de este monumento por el de Juana Azurduy donado por Bolivia (que luego se decidió trasladar frente al Centro Cultural Kirchner), evidencia un cambio de enfoque: se pasa de una historia con un origen europeo a una historia latinoamericana.

El monumento original dedicado a Colón fue trasladado, luego de eternos debates entre el Gobierno Nacional y el de la Ciudad de Buenos Aires, a la Costa del Río de la Plata, frente al Aeropuerto Jorge Newbery. ONGs y miembros de la colectividad italiana hicieron reclamos por dicha decisión. Hasta hoy en día el monumento se encuentra desmembrado y casi sin avances sobre la costanera.

Este caso abre multiplicidad de preguntas dando lugar a un interminable debate. Por un lado, da cuenta de las distintas miradas que atraviesan el espacio, ¿qué monumento debería ocupar dicho lugar de poder? ¿uno que refiera a la conquista de América? ¿o uno que recuerde la emancipación del Virreinato? ¿qué relato se quiere contar? Pero ¿son estas las únicas preguntas que nos podemos hacer? Hay una diversidad de sentidos que producen dichas obras, y ¿qué pasa con su conservación luego de los cambios de ubicación? Y ¿con la decisión en 1910 de emplazar a Colón allí? La cantidad de lecturas es infinita. Ambos monumentos refieren a personajes históricos que formaron parte de nuestra historia, y que definen nuestra identidad,

pero también, nos permiten, de nuevo, hablar de la pluralidad de identidades que nos constituyen ¿Cuál habría que poner sobre el pedestal?

Este análisis nos permite reflexionar, por un lado, sobre el monumento en sí, esta imagen escultórica que, a través de varias herramientas, da cuenta de una memoria, viva y en constante cambio y movimiento, que lo define. Claramente hubo un cambio, grande, entre el año 2014, cuando comenzó el traslado del Monumento a Colón, y 1910, cuando se puso la primera piedra. El testimonio que relata ya no es el mismo. Por otro lado, el uso del espacio público en sí, tampoco es el mismo. La ciudad muta de manera constante, variando consigo las políticas de turno que buscan delimitarla y definirla en un sentido particular. Con esto podemos dar cuenta de lo necesario que es revisar el lugar que ocupan los monumentos de la ciudad a lo largo de la historia, y con ello intentar esclarecer el uso específico del arte público en la actualidad.

Cuando hago referencia al monumento como memoria, pasado o testimonio, refiero a un tiempo histórico que se encuentra atravesado por nuestro presente, volviéndose en cierta medida simultáneos, dando lugar a un texto complejo para analizar. Es decir, es una imagen que representa un hecho, un momento o una figura del pasado, que se ubica en nuestro presente, y actúa en él. Ambos tiempos, atravesados y entreverados en discursos, definen nuestra historia pasada y a la vez precisan nuestra concepción de los orígenes, definiendo nuestra identidad social actual y futura. La relación entre el arte y el tiempo es un punto de análisis constante, pero en el caso concreto de los monumentos, es, en un principio, la función memorial la que atraviesa y define la materialidad de la obra.

El espacio y el tiempo al que hacemos referencia no se definen como ¿dónde? y ¿cuándo?, sino, que las pensamos como categorías que dejan a un lado las coordenadas para situar los objetos y, de este modo, convertirse en indicadores simbólicos y relacionales.

Paralelamente, se encuentra la disputa por quién es el que decide e impone sobre ese espacio, en nuestro último ejemplo es ¿el gobierno de la ciudad o el nacional? Esta pregunta nos permite darnos cuenta de que hay un manejo específico del espacio, en el cual se busca determinar de esta forma una visión específica de la realidad social y de este modo buscan imponer unas particulares relaciones de poder. En este sentido, se puede pensar al espacio público como espacio en el cual, el arte, como producción simbólica, se encuentra atravesado por los mensajes hegemónicos que circulan en dicho espacio.

Monumento a Julio Argentino Roca

Un último ejemplo, que es necesario mencionar, es el Monumento a Julio Argentino Roca, ubicado en la intersección entre Avenida Presidente Julio A. Roca (Diagonal Sur) y las calles Perú y Adolfo Alsina. Monumento inaugurado en el año 1941, compuesto por la escultura ecuestre de Roca con vestimenta militar y dos esculturas alegóricas sobre el basamento, el Trabajo y la Patria, realizadas todas en bronce por José Luis Zorrilla de San Martín. El basamento lo realizó Alejandro Bustillo en mampostería revestida de granito.

Político, militar, estadista y dos veces presidente de la República Argentina, Roca lideró la Campaña al Desierto, realizada entre 1878 y 1885, en la cual se dominó la zona pampeana y la Patagonia. Dicha conquista se realizó al someter a los pueblos originarios que ocupaban las tierras, lo cual da lugar a la controversia que rodea este monumento.

En los últimos años se presentaron reiterados reclamos a la Legislatura porteña para trasladar el monumento y reemplazarlo por uno que haga referencia a la Mujer de los pueblos originarios. Dichos debates alcanzaron una gran convocatoria al contar con el apoyo de los pueblos originarios. La Legislatura decidió no promulgar la ley, alegando que no era recomendable el traslado de la obra debido a su valor patrimonial.

¿Qué diferencia hay entre el Monumento a Colón y el Monumento a Roca? ¿Por qué se decidió trasladar uno y el otro no? Ambos tienen un valor patrimonial alto, y seguramente no es recomendable el traslado en ninguno de los dos casos. Se podría pensar que por un lado tiene peso el personaje que se representa. Colón, aunque cumplió un rol importante en nuestra historia, no es argentino. Por otro lado, podría tener importancia el espacio que ocupa cada uno, y en este sentido podríamos analizar la puja por ese espacio, por el control del mismo, que hice referencia con anterioridad. En el caso de Colón, el control por parte del gobierno nacional de su territorio, jugaba un papel importante. Por otro lado, el traslado del monumento a Roca surgió desde la misma sociedad, es decir, fue previo el deseo de los habitantes de la Nación de sacarlo de allí, se realizó hasta una campaña de recolección de llaves para colaborar con el material del nuevo monumento.

Creo que son dos casos de suma importancia para contraponer y analizar, a partir de los cuales se podría entender las políticas públicas relacionadas al patrimonio en Argentina, y de esta forma dar cuenta de los discursos, contradictorios, que los gobiernos trazan.

CONCLUSIÓN

Considero de importancia este tema de investigación debido a la multiplicidad de perspectivas y disciplinas que se ocupan del mismo. Busco de esta forma enriquecer los modos de acercamiento y las categorías de aproximación a la problemática propuesta. Creo que a partir de un análisis exhaustivo de ejemplos concretos podemos acercarnos a la construcción de un mapa de las diversas identidades que definen nuestra historia, mapa dinámico que se resignifica constantemente en relación a los discursos que lo atraviesan.

Es un tema que queda abierto para analizar los monumentos de América Latina en general, creo que la invisibilidad de los monumentos y la definición de nuestras identidades son problemáticas que atraviesan a todos los países de la región. Sería interesante ampliar el mapa y de esta forma construir un mapa de identidades latinoamericanas, pensar en políticas que se instauran y repiten en distintas zonas, en discursos que se vuelven redundantes y nos definen como cultura.

REFERENCIAS

- Aguerre, M. & Piccioni, R. (1998). Eduardo Schiaffino y “el monito titi” del Parque 3 de Febrero, o la introducción de una estética moderna en la empresa monumental porteña. En D. B. Wechsler (coor.), *Desde la otra vereda. Momentos en el debate por un arte moderno en la Argentina (1880 - 1960)* (83 – 117). Buenos Aires: Ediciones del Jilguero.
- Benjamin, W. (1973). *Tesis de filosofía de la historia*. Madrid: Taurus.
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación. Estudio sobre historia cultural*. Barcelona: Gedisa.
- Choay, F. (1993). Alegoría del Patrimonio. Monumento y Monumento Histórico. *Arquitectura Viva*, 33, 15-21.
- (2015). *Alegoría del patrimonio*. Málaga: Editorial Gustavo Gili.
- Conti, A. (2016). Patrimonio cultural como referente de la memoria y la identidad. Buenos Aires: ICOM [on line], [citado 21-06-2017], disponible en: <http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-argentina/pdf/Patrimonio_Cultural_como_referente_de_la_memoria_y_la_identidad.pdf>
- Didi Huberman, G. (2004) *Imágenes pese a todo. Memorial visual del Holocausto*. Barcelona: Paidós.
- (2006). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Escobar, T. (2009). La identidad en los tiempos globales. Asunción: Programa de Estudios de Contingencia, Seminario Espacio/Crítica.
- Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- García Canclini, N. (1993). La cultura visual en la época del posnacionalismo, ¿quién nos va a contar la identidad? *Nueva Sociedad*, 127: 23-31.
- González-Varas, I. (2008). *Conservación de bienes culturales. Teoría, historia, principios y normas*. Madrid: Manuales Arte Cátedra.
- Gorelik, A. (2013). *Miradas sobre Buenos Aires. Historia cultural y crítica urbana*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Groys, B. (2014). *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Hein, H. (1996). What is public art?: time, place and meaning. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 54(1), 1-7
- Huyssen, A. (2002). *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Malosetti Costa, L. (2012). Arte e historia en los festejos del Centenario de la Revolución de Mayo en Buenos Aires. *Caiana* [on line], 1: 1-12, [citado 20-05-2017], disponible en: <http://www.caiana.org.ar/arts/Art_Malosetti>.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Lobeto, C.; Circosta, C. (2014). Articulación entre la teoría y la práctica en el Iº Encuentro de Arte y Espacio Público. *Arte y Espacio Público. Muralismo, intervenciones y monumentos*. Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras.

- Piccioni, R. (2001). *El Arte Público en la transformación de la ciudad del centenario. Buenos Aires 1890-1910*. Tesis de Maestría [on line], Buenos Aires: Universidad de San Andrés, [citado 21-06-2017], disponible en: <<http://hdl.handle.net/10908/96>>
- Riegl, A. (1999). *El culto a los monumentos. Caracteres y origen*. Madrid: La balsa de la medusa, Visor.

Rafael L. Cabrera Collazo cuenta con un doctorado de Historia con de la Universidad de Puerto Rico, en Río Piedras. Ha llevado a cabo estudios postdoctorales en las universidades de Oxford, en Inglaterra, y en Bolonia, en Italia. En la actualidad, se desempeña como Vicepresidente Asociado de Asuntos Académicos en la Universidad Interamericana de Puerto Rico y ostenta el rango de catedrático de Historia en esa misma institución. Cabrera se dedica a trabajar los temas de la semiología visual y el efecto de los medios de comunicación masiva en la cotidianidad. Investiga también aspectos relacionados con la historia social y económica en la coyuntura de la Guerra Hispanoamericana, en especial en las áreas de la microhistoria y la historia regional. Sus trabajos de investigación se han publicado dentro y fuera de Puerto Rico, entre los que se destaca su libro *Los dibujos del progreso: el mundo caricaturesco de Filardi y la crítica al desarrollismo muñocista, 1950-1960*. Ha publicado varios ensayos sobre la cultura del vídeo musical en los 1980. Ha dictado conferencias y ha ofrecido seminarios sobre estudios de la imagen visual en varias instituciones universitarias en México, España y Colombia, destacándose la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Antioquia en Medellín, Colombia.

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional de Cultura Visual - www.sobreculturavisual.com

