

DISEÑO Y CREATIVIDAD
4-11

MÚSICA
12-17

CINE
18-23

Ocio y Gastronomía
24-27

MIX
28-35

BE FERNÁNDEZ

THE GIRL WITH A HAT

Be Fernández es más conocida por su nick The Girl With A Hat, la ilustradora madrileña que interpreta el life style urbano con estética de cómic.





Es probable que la conozcas por su perfil de Instagram: The girl with a hat. Ilustradora madrileña de 25 años. Destaca por su interpretación de la moda urbana bajo la estética del cómic, donde cada viñeta es un micro-relato. Facturó su primera ilustración hace apenas 3 años, aunque lleva dibujando toda su vida. Últimamente está firmando ilustraciones para la plataforma Hypebae, aunque aún mantiene su trabajo vitalicio a jornada completa como diseñadora de experiencia de usuario en una consultora.

"Mi objetivo es poder dedicar mi tiempo al 100% a la ilustración, pero no es fácil, aunque estoy muy contenta porque mi trabajo como ilustradora está creciendo. Seguir este camino supone un gran sacrificio, y mucha confianza ciega en que todo acabará saliendo. Es lo que más me llena del mundo, pero también lo que más me desespera."

Haznos un mega resumen de tu vida:

Nací en Madrid y vivo aquí. Ahora tengo 25 años, creo que hice mi primer trabajo pagado como ilustradora cuando tenía unos 22 años, sin embargo llevo dibujando prácticamente toda mi vida.

Tienes 2 perfiles en Instagram uno más profesional y otro más personal: @thegirlwithahat @blancactus . ¿No es mucho curro llevar 2 cuentas? ¿Compensa?

Sí, efectivamente es mucho curro! Mi cuenta original y con la que más tiempo llevo es @thegirlwithahat. Llegué a Instagram para poder mostrar a la gente mis creaciones y mi trabajo y el apoyo que recibí me animó mucho a seguir currando. Al principio no subía a esta cuenta ni una sola foto mía, solo mis creaciones, así que creé @blancactus con la intención de tener una cuenta más personal donde poder subir fotos de la ropa que me gusta.

Hubo un tiempo en el que estaba bastante más activa en mi cuenta personal y me trajo cosas muy buenas como contactos con ciertas marcas o conocer a gente maravillosa que se han convertido en grandes amigos, pero la verdad es que ahora la he dejado un poco de lado, prefiero centrarme en mi cuenta artística, es la que más me representa y la que me ayuda a dirigir mi vida y mi trabajo hacia donde quiero.

¿Cómo se te conoce más: como Blanca Fernández, como The Girl With a Hat o como Blancatus?

Creo que en general la gente me conoce más por mi cuenta artística como Be Fernández, pero depende mucho del ámbito en el que me mueva!



Me resulta muy curioso saber cómo y por qué la gente elige sus nicks... ¿cómo y por qué elegiste los tuyos?

La verdad es que son los dos un poco absurdos. Estudié en Milán durante un año con una amiga de la universidad y hacíamos muchas tonterías. Una tarde de cervezas en casa se me ocurrió decolorarme el pelo yo misma hasta tenerlo blanco y le pedí a mi amiga que me lo cortase. Obviamente el resultado no fue maravilloso, pero con gorro quedaba bastante cuco, así que me tiré prácticamente un año llevando gorros de todo tipo. Mis amigos me llamaban la chica del gorro porque nunca me lo quitaba, justo en esa época fue cuando surgió @thegirlwithahat.

El nick de Blancactus es bastante basic. Me quería crear una cuenta personal de Instagram y soy malísima para inventar nombres. Me llamo Blanca y tengo un cactus tatuado en el brazo, así que zero originalidad en este caso jaja.

¿Qué formación elegiste para llegar a ser ilustradora?

Dibujo desde muy pequeña influenciada por mi padre, pero realmente no seguí un camino artístico en mis estudios. Estudié bachiller de ciencias sociales, la carrera de Publicidad y Relaciones Públicas y un master en Diseño e Interacción UX. En general siempre he sido autodidacta hasta mi último año de carrera, que decidí compaginarlo con un año de formación en Ilustración editorial en la Escuela Superior de Dibujo Profesional de Madrid. Me vino genial para mejorar mi técnica en algunos ámbitos y poder ganar esa libertad de creación que me faltaba a veces. También probé allí por primera vez la ilustración digital y esto me abrió un nuevo mundo ante mis ojos. Creo que al final lo importante para mejorar en el dibujo es dedicar muchas horas de práctica y tener constancia.



¿Qué otros tipos de arte has realizado?

No soy muy buena en las palabras así que mi mejor forma de expresión siempre ha sido creando. Desde los 13 a los 19 años estaba muy interesada, además de por el dibujo, por la fotografía. Solía llevar la cámara siempre conmigo porque me divertía mucho. Acabé dejándolo de lado porque empecé a centrar todo mi tiempo en el dibujo. Cuando tenía 17/18 años comencé a experimentar con un amigo el mundo del arte urbano. Nos tirábamos horas pintando en papeles enormes nuestros propios dibujos y salíamos por las noches a empapelarlos por las calles de la ciudad. Esta época la recuerdo con mucho cariño y me motivó mucho a seguir dibujando. Me encantaba la sensación de adrenalina, y el hecho de saber que mis dibujos no se quedaban en un cajón guardados, si no que podrían enviar un mensaje a la gente que pasase por delante.

Dentro del propio dibujo también he explorado distintas técnicas. Cuando era pequeña me encantaba dibujar con óleos, de hecho, con mis primeros ahorros me compré una caja de aceites enorme que me hizo muchísima ilusión. Durante otras épocas utilizaba mucho la pintura acrílica o acuarelas. Ahora que tengo dos trabajos, principalmente dibujo en digital por la libertad de error que me permite y el tiempo que me ahorra.

¿Compartes tu trabajo como ilustradora con alguna otra actividad profesional?

Sí, trabajo como diseñadora de experiencia de usuario en una consultora a jornada completa. Así que como podréis imaginar esto me quita bastante tiempo para dedicar a la ilustración.

Mi objetivo es poder dedicar el 100% de mi tiempo a esto, pero lo cierto es que no es fácil. Últimamente mi trabajo como ilustradora está creciendo bastante y estoy muy contenta, pero aún no podría vivir totalmente de ello y está siendo muy difícil compaginar dos trabajos con mi vida personal.

Me parece muy curioso cómo se ven las cosas hoy en día con las redes sociales: cuando me encuentro a amigos que hace tiempo que no veo, que solo ven mi vida por Instagram stories, siempre me dicen que qué bien me va todo, que no me puedo quejar y que tengo mucha suerte. Lo cierto es que en Instagram no te muestra levantándote a las 7 de la mañana para ir a trabajar a una oficina, llegando 9 horas después y poniéndote a currar en encargos de ilustración hasta tarde, prácticamente todos los días. Tampoco se ve por stories cuando llega el fin de semana y todos tus amigos salen de cervezas mientras tú te quedas en casa para acabar entregas y facturas pendientes. Y si a todo esto le sumamos el tiempo dedicado a generar contenido personal para las redes sociales, no me da la vida. Seguir este camino supone un gran sacrificio y mucha confianza ciega en que todo acabará saliendo. Es lo que más me llena del mundo, pero también lo que más me desespera.

¿En qué sectores de la ilustración reclaman más tus servicios?

En general reclaman mis servicios en el sector de la moda y las zapatillas, más concretamente para campañas publicitarias.

A mi la moda me encanta, y disfruto muchísimo dibujando sobre este sector. Una de las cosas que más me divierte cuando ilustro es elegir los outfits, requiere mucho research de inspiración.

Últimamente he hecho varias ilustraciones con Hypebae para algunos de sus artículos y me ha encantado la experiencia. Nunca había ilustrado artículos, y la verdad es que me gustaría explotar más esa línea. Me gusta mucho tener que informarme sobre un tema y buscar inspiración para tratar de transmitirlo mediante imágenes.

Tus ilustraciones tienen que ver mucho con el cómic, pero también con el microrrelato (al menos lo que podemos ver en Instagram) ¿Cómo lo ves tú? ¿Te gusta ese formato? ¿Haces historias más desarrolladas? ¿Los textos también son tuyos? (muchas preguntas :)



Be Fernández: "Mi realidad es una de mis principales fuentes de inspiración"

Me flipa ese formato, sobre todo a nivel de estilo. Últimamente he estado explorando la introducción de viñetas y escritos en mis propios dibujos y he podido comprobar que con estos formatos el mensaje es mucho más completo, puedo transmitir historias en una sola imagen y eso me encanta.

Los textos que introduzco en mis dibujos no siempre son míos. A veces tengo una idea de algo que quiero transmitir con un mensaje propio y diseño un dibujo en torno a eso, pero otras veces me inspiro en frases o canciones de otras personas para crear el concepto. Tengo un proyecto personal bastante definido desde hace unos meses para crear una novela gráfica pero no me da la vida ni el tiempo para ponerme con ello. Espero que llegue pronto el momento de poder dedicar tiempo a ese tipo de proyectos personales.

Tu estilo es muy figurativo, incluso mezclas en ocasiones foto e ilustración. ¿La realidad es inspiración para ti? ¿Qué otras cosas te inspiran?

Mi realidad es una de mis principales fuentes de inspiración, cojo muchas referencias de situaciones que vivo o emociones que siento. También me inspiran mucho la belleza y la fuerza de la mujer, la moda y otros tipos de arte, como la música o la fotografía.

El mundo de la cultura urbana, parece ser uno de tus referentes. ¿Qué es para ti la cultura urbana?

Creo que la cultura es un conjunto de disciplinas artísticas, expresiones y hábitos que definen una actitud o forma de ser determinadas. La cultura urbana se refleja en el tipo de música que escuchas, la forma en la que vistes y la información que consumes. Creo que es una cultura referente para mí porque me hace sentir cómoda, representa mi forma de ser y mi actitud ante la vida.



¿Cómo ves el nivel de la cultura urbana en España?

Actualmente tenemos un nivel bastante alto de cultura urbana en campos muy distintos. No todos los buenos artistas son necesariamente muy conocidos aún, pero creo que hay mucho potencial y talento. Varios de mis referentes e inspiraciones en este sector son de aquí. Creo que estamos viviendo una época muy potente.

¿Cómo te ves tú dentro de la cultura urbana española?

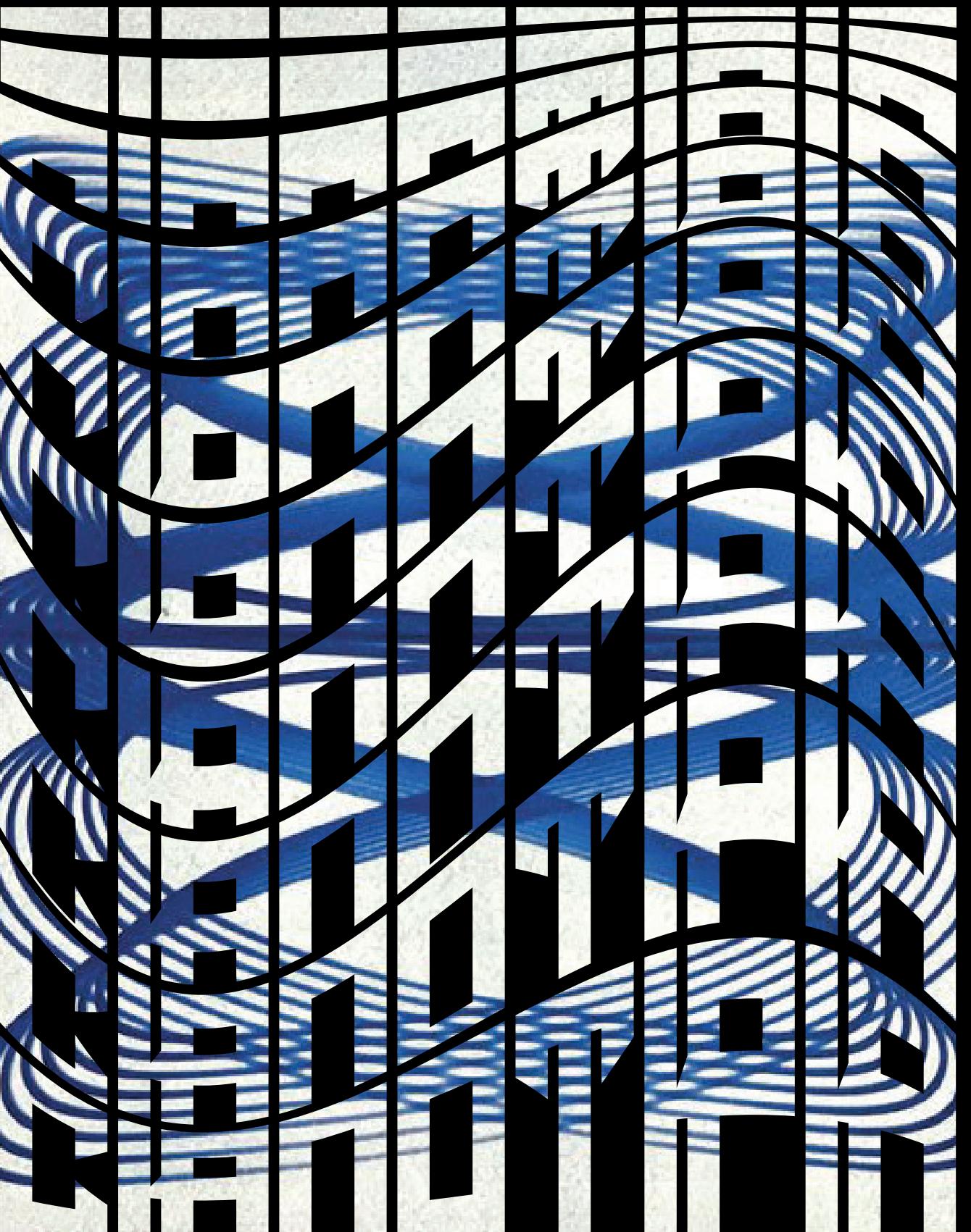
Como en cualquier cultura en evolución, lo normal es que resalten los nombres más destacados por encima del resto. Obviamente no me considero ningún referente, formo parte de ella, pero a mí "escala".



Tu próximo proyecto:

Tengo un proyecto personal bastante definido para crear una novela gráfica, pero no me da la vida para ponerme a ello.





CIANOTIPIA

La fascinación por el color azul

El color azul es uno de los grandes protagonistas del Mediterráneo. Desde el cielo hasta el mar, transmite belleza y tranquilidad. Es un color con tanto poder que incluso condicionó una etapa entera en la carrera artística de Pablo Picasso. Y, sin embargo, ni el cielo es azul, ni el mar lo es y ni tan siquiera los ojos azules poseen ese color, como explicó John Tyndall en el siglo XIX.

En los tres casos, no existe color alguno. Solo la luz que los atraviesa y es blanca, pero al pasar a través de las moléculas o partículas que se encuentran suspendidas en estos tres medios (atmósfera, agua e iris), las ondas del color azul, de menor longitud, se dispersan mucho más que las del resto de los colores, haciéndose únicamente visibles estas. Es lo que se llamó efecto Tyndall. También reciben el nombre de Tyndall un monte en California, otro monte en el sur de Chile, cuatro glaciares, un cráter lunar, otro en Marte y un asteroide. Hoy la cosa va de genios.



Al igual que Picasso en una etapa de su carrera artística, Anna Atkins dedicó al azul la suya entera e hizo de este color su modo de vida. ¿Pero quién es Anna Atkins? Para conocerla mejor hay que retroceder en el tiempo hasta la primera mitad del siglo XIX, cuando, en varios lugares del mundo y de manera simultánea, diferentes científicos estaban buscando la manera de fijar una imagen en un soporte físico. En decir, estaban intentando inventar la fotografía.

En esa época de invenciones y descubrimientos casi diarios se crió nuestra protagonista, Anna Atkins. Huérfana de madre, fue criada por su padre, prestigioso científico que, de manera poco habitual para la época, decidió educar a su hija en su propia especialidad, la botánica.

Otro de los personajes de esta historia es sir John Herschel, científico, astrónomo, matemático, sir y amigo de la familia de Anna. Herschel, quien había ayudado a otros científicos en la carrera por la invención de la fotografía, creó un método para hacer copias de sus anotaciones y apuntes. Consistía en una mezcla de sales que, aplicadas a una hoja de papel, la hacían sensible a la luz, pudiendo crear de esta manera fotocopias en una gama monocromática de azul de prusia. Bautizó su método con el nombre de cianotipia.



Esta fue una época muy loca. El ritmo al que se producían entonces los descubrimientos era vertiginoso. El propio Herschel no solo inventó la cianotipia y le dio nombre, sino que también acuñó el nombre fotografía e inventó la manera de fijarla que aún hoy día se sigue usando. No se podrían esperar menores logros del hijo del científico que descubrió Urano, dos de sus lunas y demostró el movimiento del sol, entre otras cosas.

La cianotipia coincidió con los descubrimientos de otros contemporáneos suyos que daban resultados en blanco y negro, por lo que no tuvo la aceptación que hubiera deseado. Estos otros inventos, que en ocasiones usaban parte de las investigaciones de Herschel, se popularizaron y evolucionaron muy rápido entre la sociedad, dejando la cianotipia en un segundo plano.

El científico, no del todo satisfecho con el impacto de su creación, compartió su invento con la familia Atkins, y Anna, a diferencia de aquellos que no veían esta gama de azules atractiva, quedó fascinada por los resultados que ofrecía. Inmediatamente pensó en coger las muestras de plantas que tenía como parte de sus estudios y ponerlas sobre una hoja emulsionada con cianotipia. Tras 15 minutos al sol y enjuagar el papel con agua, obtuvo increíbles fotografías de las plantas.

Y cuando pudo contemplar la perfección y rigurosidad de los cianotipos que había creado, fue consciente del gran avance que esto podría suponer para la comunidad científica, que hasta ahora basaba todo sus conocimientos en ilustraciones. Sistématicamente empezó a hacer cianotipos de las algas autóctonas de su zona. Las fue encuadrando y distribuyendo en fascículos durante 10 años para concluir en 1853 en un libro de botánica que llamo British Algae.

Atkins. En lugar de ello, usaba unas simples siglas, A.A., que apenas la relacionaban con su obra, por lo que su memoria estuvo a punto de ser borrada.

Por suerte, Anna tenía algunos grandes seguidores que pudieron perpetuarla. Aunque probablemente ella no lo supo, al publicar British Algae, Anna Atkins pasó a ser la primera fotógrafa de la historia y no solo eso, sino que dicha obra es considerada hoy día la primera publicación ilustrada con fotografías de la historia. En una época marcada por la masculinidad en lo que a hazañas se refiere, Anna se hizo, sin darse cuenta, un hueco en la historia del arte.

El camino de la cianotipia desde entonces hasta nuestros días ha tenido altibajos dependiendo de las épocas. No era una técnica de primer uso en el mundo del arte, más bien un método de aprendizaje o ensayo para amateurs y estudiantes, pero en el plano industrial sí que fue muy popular y utilizada. Al ser una técnica muy económica y fácil de adaptar a grandes formatos, se ha utilizado hasta hace bastante poco como método para duplicado de mapas, planos y esquemas.

Cuando vemos en una película o serie esa escena cliché en la que un grupo de personas desenrollan un mapa en una mesa y empiezan a discutir qué camino van a seguir, muchas de las veces nos daremos cuenta de que

este mapa suele ser azul y blanco. Si alguna vez te has preguntado por qué, efectivamente, son cianotipos.

Y no solo planos de edificios y mapas, también en diseño industrial, todos los planos de elementos y piezas se duplicaban a través de cianotipia. De ahí el nombre de blueprints, que todavía hoy se usa para referirse a planos, sin necesidad de que se haya usado esta técnica o de que sean azules. Cuando Leonardo DiCaprio repite más de 30 veces en un minuto la frase «show me all the blueprints» en la película The Aviator, está pidiendo las copias en cianotipia de los planos.



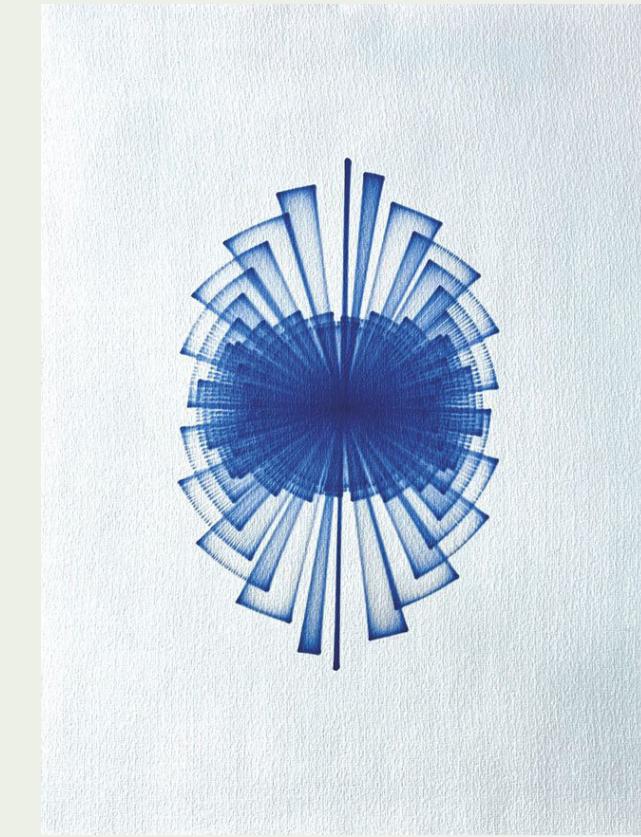
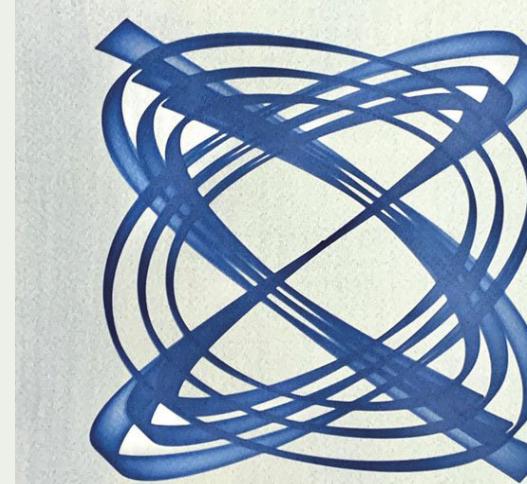
la cianotipia. Un armonógrafo es un aparato inventado a mediados del siglo XIX, aquella época dorada de los inventos, que servía para representar gráficamente las vibraciones del sonido a través de una serie de péndulos conectados a un bolígrafo. Lo que Ralf hizo fue emular con un software informático el movimiento de un armonógrafo, sincronizar dicho software con un láser y proyectar este láser sobre una superficie emulsionada con cianotipia, creando resultados bellos a la par que hipnóticos.

Ralf Jacobs: "Quiero que mi trabajo sea estéticamente agradable; quiero que la gente vea la belleza en lo que hago".

A partir de la segunda mitad del siglo XX, cuando se empezó a reconocer el trabajo y figura de Anna Atkins, la cianotipia ganó popularidad y hoy día es la técnica elegida por muchos artistas de renombre para expresarse. Parte de este resurgimiento del uso de la cianotipia en el mundo del arte se debe a proyectos como Alternative Photography, un colectivo de artistas encabezado por Malin Fabbri, especializados en técnicas históricas y alternativas de fotografía. Se trata de un proyecto que lleva más de 20 años manteniendo vivas todas estas técnicas a través de tutoriales, eventos, exposiciones y libros.

Otro que ha sabido llevar esta técnica hasta un extremo totalmente diferente ha sido Ralf Jacobs, artista holandés especializado en ingeniería óptica. A Jacobs le fascinaba la forma de los diagramas generados a través de las emulaciones que su ordenador hacía para medir el rendimiento de las lentes y eso le sirvió de inspiración para investigar e imaginar lo que quería expresar a través de su creación artística.

Fue cuando se cruzó con la obra Harmonograph, a Visual Guide to the Mathematics of Music cuando supo lo que quería hacer: plasmar armonografías a través de



Es por ello que, aunque cada una de las obras que Jacobs plasma en cianotipia podría representarse de forma acústica, el artista advierte que la mayoría de las veces, para que el resultado de la impresión sea bello, el sonido que lo genera no suele serlo. Y así es como Ralf Jacobs, a través de dos inventos de hace más de 150 años, la cianotipia y el armonógrafo, consigue crear sus enigmáticas obras.

Además de Alternative Photography y Ralf Jacobs, artistas de reconocida trayectoria como Wu Chi-Tsung y ULFsaupe, entre otros, han sabido encontrar en el azul de prusia de la cianotipia la fuente de inspiración para expresarse, situándose hoy día como una técnica fotográfica muy recurrente por todo tipo de artistas.

TALLER DE CIANOTIPIA

Si después de leer este reportaje y haber visto el potencial de la técnica y la belleza de los azules que se consiguen te has quedado con ganas de saber cómo se hace, aquí te lo contamos.

Solo se necesitan un par de químicos fáciles de encontrar (ferricianuro de potasio y citrato férrico amónico), agua destilada, una brocha, papel de acuarela y un cristal (más grande que el papel). Los dos químicos se mezclan por separado con agua destilada. Así, en un vaso pondremos 100 ml de agua con 8 g de ferricianuro de potasio, y en otro 100 ml de agua con 20 g de citrato férrico amónico. (Es más sencillo de lo que parece. Lo único difícil es aprenderse los nombres).

Una vez tenemos los dos vasos con sus químicos correspondientes bien diluidos, ponemos la habitación en penumbra (importante), preparamos brocha y papel y mezclamos los dos vasos en uno solo. Agitamos muy bien y nos debería quedar en el vaso un líquido de un color entre verde y amarillo. ¿Dónde está el azul? Paciencia.

Mojamos la brocha en la mezcla y aplicamos una fina capa que cubra la superficie del papel. Aquí podemos ser todo lo creativos que queramos con los bordes, pero la capa tiene que quedar homogénea y de un color amarillento. Dejamos secar a oscuras, y mientras seca, nos vamos a buscar hojas, flores y aquello que queramos poner en nuestra cianotipia.

Una vez seco (el amarillo del papel se habrá oscurecido un poco), en penumbra, buscamos algo plano (un libro, por ejemplo) y ponemos encima la hoja con la parte amarilla hacia arriba. Sobre esta capa amarilla, situamos las hojas y elementos elegidos para la composición. Una vez lo tenemos todo colocado, ponemos el cristal encima. La idea es que el cristal presione las hojas contra el papel de acuarela. Para ello, nos podemos ayudar de pinzas o de algún peso.

Cuando lo tenemos todo listo, lo ponemos a sol directo durante 15 minutos (el tiempo puede variar; ensayo y error al poder). Tras 15 minutos, quitamos el cristal y las hojas, sumergimos el papel de acuarela en agua y poco a poco veremos cómo todo se va tornando azul, dejando solo la silueta de nuestras hojas y algunos detalles de zonas en las que haya pasado algo de luz.

Hemos creado una cianotipia como hizo Anna Atkins hace 178 años.

¿ANUNCIO?





Soy tu perifería

Las identidades de la diáspora africana y cómo en Europa se siguen construyendo las relaciones con la alteridad bajo categorías sociales de raza y género.

By Karo Monet.

El afrofeminismo o feminismo negro es una corriente de pensamiento que defiende que el sexism, la opresión de clases y el racismo están estrechamente relacionados en lo que se conoce como interseccionalidad. Coincidiendo con el inicio del curso «Afrofeminismos: Raíces, experiencias, resistencias» organizado por el Institut d'Humanitats, hablamos de los afroeuropeos, las identidades de la diáspora africana y la génesis en Europa de una matriz interseccional entre el activismo, el feminismo, lo migrado y lo racializado.

Hace unos meses, Barcelona se entusiasmaba y se descubría asombrada ante el gran número de afrodescendientes que vivía en la ciudad. Quizás entonces Barcelona descubrió otra Barcelona, negra, mestiza, racializada y contestataria que, por su dinamismo y energía, se reveló como una nueva iluminación de inequívoco activismo en relación con cuestiones de raza y género. La extrañeza de la «vieja» Barcelona versus esta nueva alteridad revelada era extraña per se, porque aquellos mestizajes y aquellas revelaciones no eran nuevos y no deberían haberlo sido para una ciudad tan pionera –en recibir a los de fuera– y tan culpable –en los procesos de trata y mercantilización de la esclavitud desde las costas africanas hasta los llamados «territorios de ultramar»– de muchas de las consecuencias de lo que hoy socialmente sucede.

En esos primeros días de octubre de 2017, la ciudad fue escenario de las convocatorias de las escritoras y activistas Chimamanda Ngozi Adichie primero y la legendaria Angela Davis casi una semana después. En petit comité y en el entorno de un curso académico de la Universidad de Lleida, Cataluña también recibió a la socióloga nigeriana Oyeronke Oyewumi, poco conocida por el mainstream español, pero esencial para entender el feminismo africano y, en especial, las estrategias de negociación de lo femenino en los momentos en que África estaba siendo víctima del secuestro de sus individuos y de la imposición de un férreo colonialismo, en este caso inglés. Sendos eventos, cercanos en el tiempo, han servido para impulsar la necesidad de articular y construir en Barcelona –aunque me atrevería a decir que en el territorio español– nuevas ingenierías sociales y alianzas que busquen formas alternativas que actúen frente y desde la migración, la marginalidad y el cambio económico en el que la sociedad nos coloca como sujetos subalternos. Las migraciones

fueron tan forzadas entonces como lo son ahora y, como en su antaño colonial, Europa continúa construyendo las relaciones con la alteridad bajo las categorías sociales de raza y género.

¿Qué está pasando no solo en Barcelona, sino también en Europa, con lo que parece ser la génesis de una matriz interseccional (cuasi) orgánica entre el activismo, el feminismo, lo migrado, lo racializado y el ecofeminismo?

Como bien apuntó la activista Angela Davis durante su última cita en Barcelona, en el CCCB, «España ya no es solo blanca». Así que, en la actualidad, personas racializadas, migrantes, los llamados «afroeuropeos» (Afropeans), otras personas de origen racializado nacidas en Europa, mujeres en su mayoría, pero también hombres y aliadxs, hemos coincidido –no sin interpelarnos sobre nuestras diferencias– en estas plataformas de matriz interseccional. Las agendas, pero también las agencias, de migrados/migrantes y de racializados nacidos en Europa se entrecruzan, se identifican y se reconocen unas a otras porque el racismo y la subalternidad, en tanto que agencias de lo occidental –o quizás de lo imperial europeo–, los/nos atraviesan transversalmente.

¿Pero qué nos separa? El viaje migratorio es el axioma de la diáspora, y es este proceso diaspórico el que, al revelarse, se vuelve rizomático. Por momentos, la comunidad racializada nacida en Europa se siente identificada como diáspora ideológica, sin desplazamiento físico de su tierra de origen. La controversia se revela cuando experimentan todas las consecuencias de la subalternidad: el nacer aquí y ser continuamente cuestionados/interrogados sobre el lugar de origen. Las preguntas y respuestas a los afroeuropeos se repiten sin que satisfagan a ninguno de sus interlocutores:

¡yo nací aquí!

Sí, pero, ¿de dónde eres de verdad?

¿De dónde dónde?

¿De dónde eres?

Sin embargo, hay que reconocer que frecuentemente este colectivo suele olvidarse de las experiencias del viaje, del exilio o de la migración como procesos fundamentales del sujeto diáspórico. Pero, si bien el viaje no forma parte de sus experiencias personales en primera persona, la experiencia no suele alejarse más allá de una o dos generaciones anteriores. Así que aún estamos a tiempo de recuperarla.

Lo que poco a poco se viene gestando en Barcelona es el encuentro en espacios comunes de afroeuropeos y migrantes racializados. Hay el reconocimiento de una subalternidad impuesta y de un viaje migratorio que, en el caso de los afroeuropeos y demás individuxs racializados nacidos en esta parte del mapa, empieza a ser fijado y analizado como parte de una experiencia ancestral, que si bien no ha sido experimentada directamente, sí lo ha sido en los cuerpos de sus familiares más cercanos. Hacer las paces con lo ancestral no es fácil.

Y los que hemos sido padres en la diáspora, en ocasiones creemos que alejando a nuestra progenie de lo ancestral, en tanto que social o religioso, les facilitamos su comunicación dialéctica con Europa. Si facilitar la vida significa olvidar de dónde venimos para simplificar nuestros tratos con el presente, dejemos de hacerlo, flaco favor nos estamos haciendo. Aprendamos a vivir en complejidad, porque luego se suelen pedir cuentas sobre los de-

beres no hechos. Aprendamos a vivir y jugar con todas nuestras identidades, con nuestras unimultiplicidades, y a conjugarlas, sin creer que traicionamos o hemos sido traicionados por el pasado –solo el olvido lo hace.

No se trata solo de las controversias entre Europa y las alteridades históricamente no reconocidas, sino de las diferencias entre estas mismas alteridades diversas entre sí en esta situación de diáspora, y que raras veces se permiten darse el tiempo para conocerse/teorizarse/compartirse y, en ese mismo devenir, discutir sobre sus diferencias. Estas experiencias de reconocer analogías y controversias entre colectivos y alteridades migrantes es algo reciente, y los colectivos de mujeres migradas son impulsores en gran parte de la base social y política de lo que está aconteciendo. Los últimos acontecimientos en relación con los CIE o las leyes de extranjería nos han politizado a todxs.

Así que, conscientes ya de esa unimultiplicidad a la que aludía la poeta-cantante brasilera Ana Carolina, acerquémonos a otras alteridades no solo desde la rabia y la deuda por la reclamación de nuestro espacio para ser. La invitación no es desde tu periferia, sino desde mi centro.



Bauhaus

En una época en la que los referentes del pasado pierden vigencia y autoridad, el legado de la Bauhaus podría ser una excepción. Nacida en las cunas de la modernidad, fue una institución llamada a romper estructuras, tanto en el campo del diseño y la arquitectura como en el de la enseñanza formal.

Lecciones de la Bauhaus para el siglo XXI
En el centenario de su fundación, rastreamos la influencia de la Bauhaus en ámbitos tan diversos como la educación, la innovación o la cultura digital.

By Ferran Esteve

El 1 de abril de 1919 nació en Weimar la Staatliches Bauhaus, la escuela de arte que dio forma al diseño como disciplina profesional. Casi tres lustros de vida en tres ciudades distintas por las que pasaron profesores de la talla de Vassili Kandinski, Paul Klee o Ludwig Mies van der Rohe. La institución se propuso crear formas que respondiesen a los retos de su época, la de una Alemania sumida en la depresión de entreguerras y en plena industrialización. En su seno se ensayaron maneras alternativas de vivir, trabajar y relacionarse, hasta que las autoridades nazis forzaron su cierre en 1933, acusándola de promover el bolchevismo. Más allá de su interés como movimiento estilístico y de la revisión nostálgica del siglo XX, encontramos sus huellas, cien años más tarde, en prácticas culturales propias de la era digital.

Aprender haciendo

El arquitecto Walter Gropius, fundador de la Bauhaus, ilustró el manifiesto de la escuela con un grabado de un edificio nada moderno: una catedral. Durante siglos, las iglesias se habían construido sin herramientas o teorías científicas sofisticadas, gracias a personas que confiaban en la experiencia práctica y la tradición artesanal. De ahí que Gropius las considerase epítome de su visión del arte: una obra colectiva, la unión de todas las profesiones en un mismo proyecto global.

Aunque su orientación fue mutando con el paso del tiempo, el aprendizaje de oficios fue la piedra angular de la pedagogía de la escuela. El programa de la Bauhaus se desarrollaba en tres etapas: 1) un semestre introductorio con lecciones sobre forma y materiales en general; 2) tres años de aprendizaje en un taller, y 3) un período indeterminado aplicando los conocimientos en construcciones.

Desde sus inicios, se establecieron talleres de cerámica, textil, metal, vidrio o pintura mural, entre otros. Solo los alumnos y alumnas que mostraban aptitudes podían formar parte de ellos, donde pasaban a estar a cargo de dos maestros: uno de forma y uno de artesanía. Un sistema de enseñanza dual —no exento de tensiones— que proporcionaba dos mentores a cada artista, desdibujando la figura jerárquica del profesor tradicional y enriqueciendo los trabajos desde el punto de vista artístico y funcional.

La mayor parte del profesorado de la Bauhaus no había sido formado para enseñar, sino que lo componían artistas en activo. Esta propuesta rompía con la idea tradicional de la academia, en la que solo las personas que han sido examinadas están capacitadas para examinar. Para Gropius, las viejas instituciones eran incapaces de formar a artistas.

«¿Cómo lo iban a conseguir, si el arte no puede ser enseñado?», escribió. Esta visión herética del

conocimiento experto, junto con la del aprendizaje a través de la práctica, eliminaron en gran medida las jerarquías asociadas a la escuela como organización.

El artista Johannes Itten, por ejemplo, permitía que fuesen los propios alumnos los que evaluasen qué trabajos eran los mejores. En algunos talleres no se contaba con medios ni programa formal, por lo que las personas que los formaban tuvieron que encontrar maneras de hacerlos avanzar. Buena prueba de ello fue el taller textil, al que fueron destinadas la mayoría de mujeres al considerarse una labor inherentemente femenina. Las estudiantes eran autodidactas, por lo que algunas de ellas, como Gunta Stölzl, tomaron cursos por su cuenta. Despues compartieron lo aprendido con las demás, haciendo posible el progreso de un taller que de otra manera habría desaparecido.

Una artesanía digital

Que una escuela sea multidisciplinar puede parecer común hoy en día, pero en ese momento se trataba de una idea excepcional. Artistas, artesanos y diseñadores fueron empujados a colaborar, encontrando el equilibrio entre el trabajo individual y el de equipo, el arte y la tecnología, la ciencia moderna y el saber tradicional.

Este enfoque de «manos a la obra» y aprendizaje colectivo tiene consonancia con prácticas contemporáneas, surgidas en plena revolución digital. Desde hace décadas, distintas disciplinas reformulan los patrones de la filosofía do it yourself, agrupando a personas con los mismos intereses tanto de forma presencial como en línea. Buen ejemplo de ello son los Fab Lab y el movimiento maker, que establecen centros de fabricación digital en los que diseñar e imprimir objetos, a menudo sin necesidad de conocimiento experto. Muchos de ellos, además, constituyen auténticas comunidades de práctica, en las que los procesos se comparten de manera abierta y las personas aprenden unas de otras, reconociéndose a sí mismas como artesanas, solo que de una técnica actual.

Del mismo modo, las filosofías hacker y del software libre cuestionan quién tiene derecho a producir tecnología, defendiendo una intervención directa en la creación de programas y, por lo tanto, de conocimiento. Algo a lo que el sociólogo Richard Sennett se ha referido como una «artesanía pública». Según el autor estadounidense, el software libre es un ejemplo de cómo construir herramientas útiles para la sociedad a partir del trabajo colectivo: «Esta comunidad», escribe, «está focalizada en conseguir la calidad, en hacer un buen trabajo, algo que es la marca de identidad primordial de la artesanía». Nuevas formas de generar artefactos que no son marginales, sino que cuentan con amplios mecanismos de relación y comunicación, así como de reconocimiento de estatus y capital cultural. Sistemas que, para Sennett, son más sostenibles que los de las estructuras cerradas en las que todo está escrito y procedimentado, y que por eso mismo no saben adaptarse y perdurar.

Por otro lado, la propia idea de taller de la Bauhaus, a medio camino entre el aprendizaje y la producción, entre el trabajo y el juego, se ha vuelto omnipresente en el panorama formativo actual. El workshop, un formato que fomenta la aplicación de lo que se aprende en tiempo real, permite que la enseñanza se ajuste a lo que las personas necesitan. Aunque su configuración, por naturaleza efímera y antiacadémica, puede hacerlo débil en algunos contextos, es destacable como espacio en el que desarrollar capacidades sin las exigencias formales del mundo educativo ni las urgencias del empresarial.



Diseno centrado en las personas

A pesar de que la modernidad de la Bauhaus puede parecer, con ojos actuales, fría, minimalista y algo elitista, uno de los pilares fundamentales de la escuela fue el uso del diseño para una finalidad social. Tras la derrota alemana en la Primera Guerra Mundial, Walter Gropius propugnaba un arte al servicio de las necesidades humanas. Como reza el manifiesto del Consejo de Trabajadores para el Arte, colectivo del que el arquitecto participó: «Arte y pueblo deben formar una unidad. El arte no debe ser nunca más deleite de unos pocos, sino felicidad y vida de la masa».

Recogiendo este principio, la Bauhaus puso énfasis en la simplicidad y en la utilidad, tanto en el uso de los materiales como en la forma del diseño. En oposición al estilo recargado del modernismo burgués, se eliminaron los ornamentos innecesarios, bajo la premisa de que la forma debe seguir a la función. Este postulado se aplicó también en el campo de la arquitectura, y la escuela revolucionó la manera de planificar edificios. Especialmente bajo la dirección de Hannes Meyer,

se estudiaron las condiciones de vida de las familias obreras, teniendo en cuenta aspectos biológicos y psicológicos, así como de entorno y urbanísticos. Estos a menudo revelaban «las deficiencias y el carácter clasista» de las ciudades, como escribió Meyer, en las que «los barrios obreros se encontraban sin excepción en las zonas deterioradas por la industria y las instalaciones culturales en las zonas donde vivía la población acomodada».

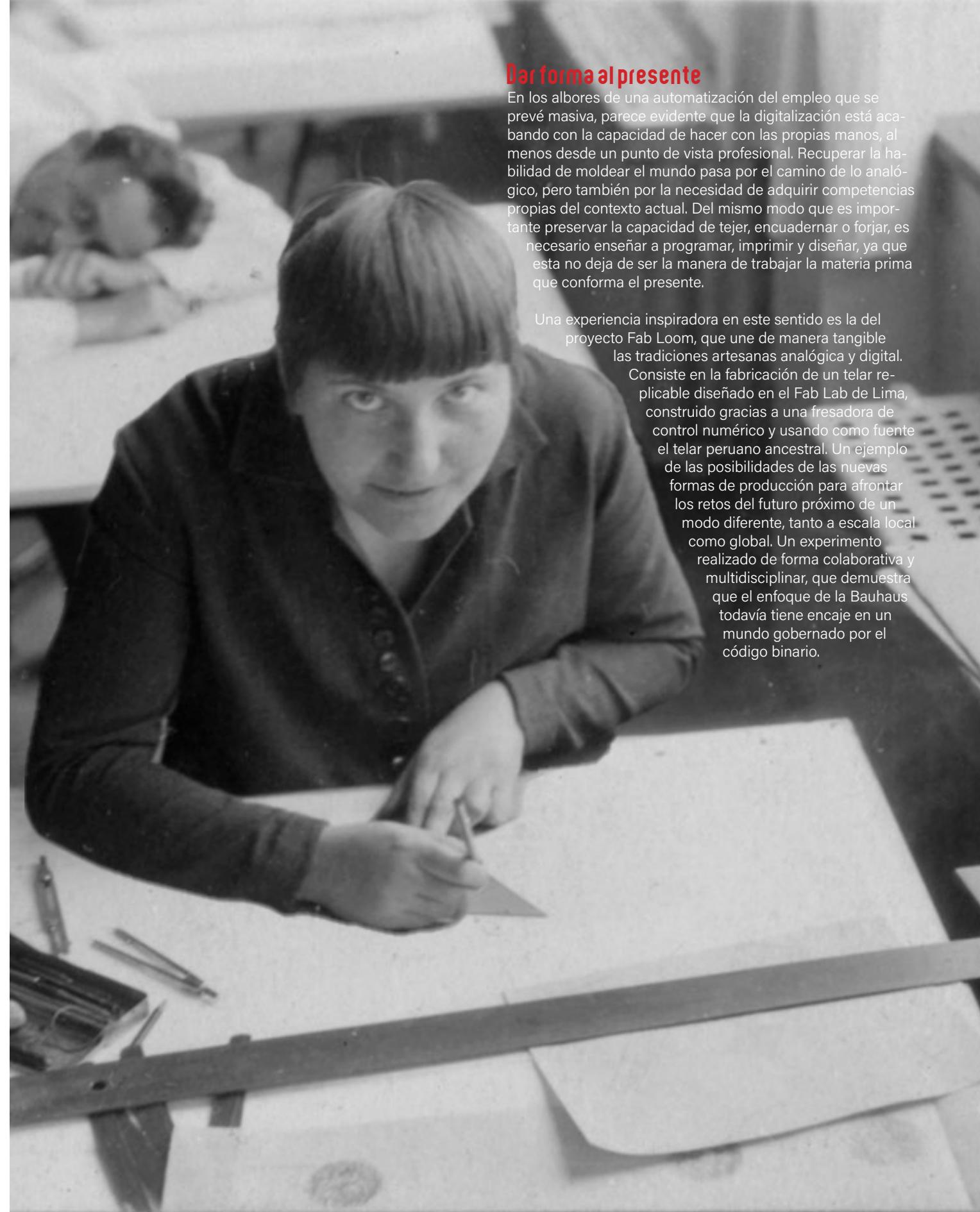
El enfoque social que promulgaba la escuela encuentra eco en el design thinking y otras metodologías actuales para la innovación, que ponen en valor el rol del diseño en la resolución de problemas. Según estas disciplinas, la prioridad siempre deben ser las necesidades humanas, por lo que no hay que poner el foco en la creación de objetos en sí, sino en su interacción con personas, entornos, ciudades. Un planteamiento que «requiere de habilidades de colaboración inusuales que muchas organizaciones no han desarrollado», como escriben los profesores de Harvard Dorothy Leonard y Jeffrey F. Rayport, así como de perfiles con bagajes distintos interactuando de manera creativa. Cualidades propias de la Bauhaus que estos académicos echan en falta, «porque quienes saben lo que se puede hacer generalmente no están en contacto directo con quienes necesitan que se haga algo».

Dar forma al presente

En los albores de una automatización del empleo que se prevé masiva, parece evidente que la digitalización está acabando con la capacidad de hacer con las propias manos, al menos desde un punto de vista profesional. Recuperar la habilidad de moldear el mundo pasa por el camino de lo analógico, pero también por la necesidad de adquirir competencias propias del contexto actual. Del mismo modo que es importante preservar la capacidad de tejer, encuadrinar o forjar, es necesario enseñar a programar, imprimir y diseñar, ya que esta no deja de ser la manera de trabajar la materia prima que conforma el presente.

Una experiencia inspiradora en este sentido es la del proyecto Fab Loom, que une de manera tangible las tradiciones artesanas analógica y digital.

Consiste en la fabricación de un telar replicable diseñado en el Fab Lab de Lima, construido gracias a una fresadora de control numérico y usando como fuente el telar peruano ancestral. Un ejemplo de las posibilidades de las nuevas formas de producción para afrontar los retos del futuro próximo de un modo diferente, tanto a escala local como global. Un experimento realizado de forma colaborativa y multidisciplinar, que demuestra que el enfoque de la Bauhaus todavía tiene encanto en un mundo gobernado por el código binario.



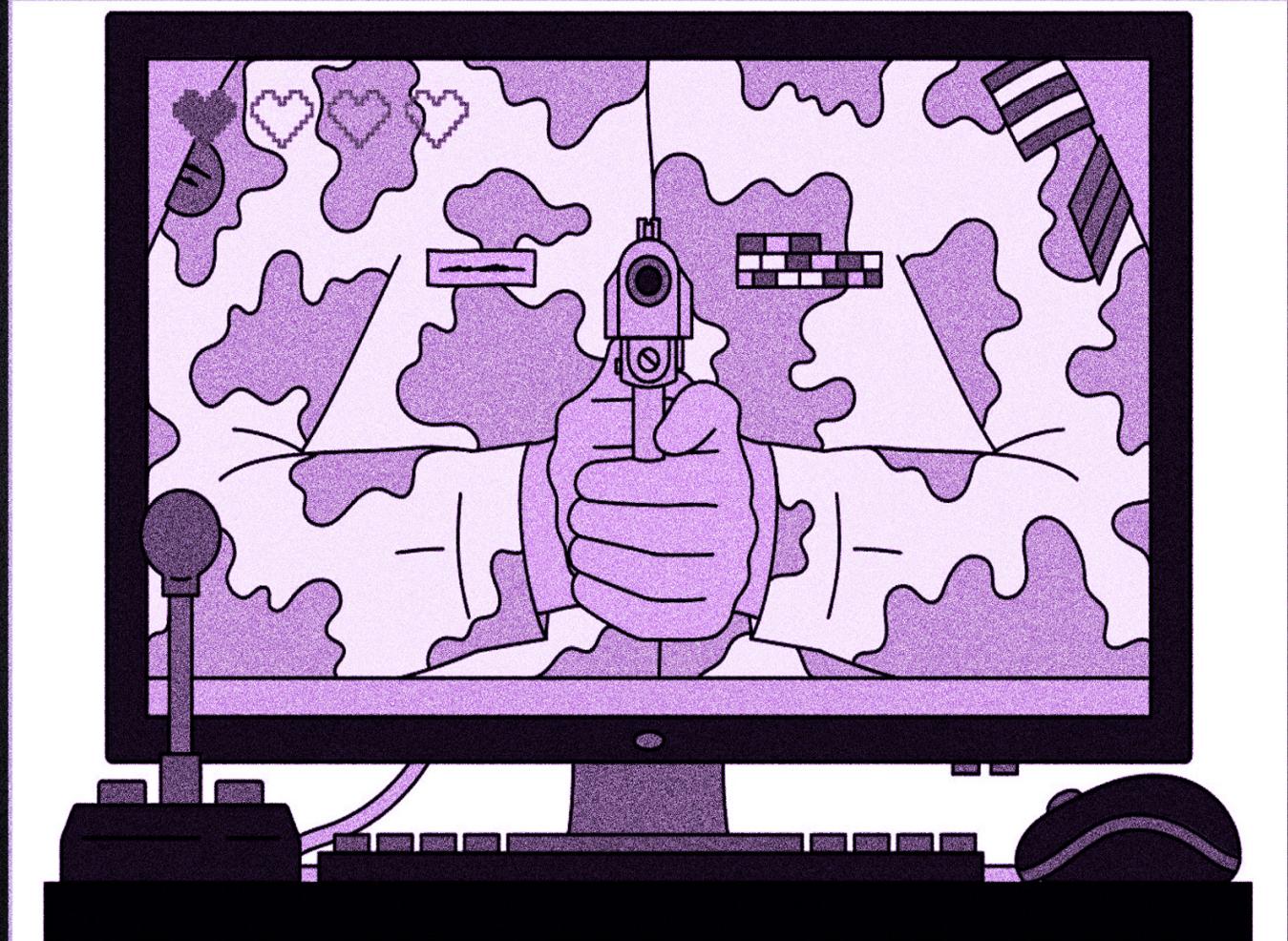


Exploramos los dilemas que actualmente plantea el videojuego, un medio expresivo y de entretenimiento que ha pasado a ocupar un espacio central en nuestro imaginario.

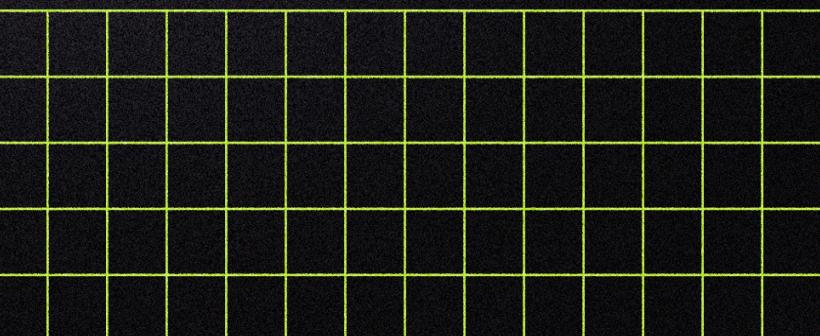
BACK

LEARN MORE

El diseñador de juegos Sid Meier definió la experiencia del juego como «una serie de decisiones interesantes», de lo que se deduce que entender un juego pasa, sobretodo, por identificar los dilemas más sustanciales que presenta para el jugador y pensar en ellos. Pues bien, imaginemos que la cultura contemporánea del videojuego es un juego. ¿Cuáles son los «dilemas interesantes» que plantea en la actualidad? Óliver Pérez Latorre, comisario de la exposición Gameplay, propone explorar tres, a su parecer, cruciales.

[BACK](#)[LEARN MORE](#)

By: Albert Tercero



JUEGO-TECNOLOGÍA

El juego es quizás el elemento más paradójico y contradictorio de la sociedad digital: es a la vez problema y antídoto en nuestra relación con las tecnologías. Por un lado, la ludificación, el barniz lúdico que últimamente adoptan todo tipo de tecnologías digitales, desde las apps hasta las redes sociales, puede facilitar su consumo y uso crítico, porque nos pueden hacer creer que este tipo de tecnologías digitales tienen algo de entretenimiento «infotivo». Por otro lado, Miguel Sicart, autor de Play Matters (2014), reivindica ciertos aspectos del espíritu lúdico –como la creatividad, la expresión personal a través del juego y la exploración «juguetona» de los límites– como la mejor manera de relacionarnos con el mundo tecnológico que nos rodea. Sicart propone esta actitud ludicocritica frente a las nuevas tecnologías como compensación necesaria ante el extendido uso utilitarista y productivista que se hace de ellas, y también ante aquellos videojuegos que apelan unívoca o fundamentalmente a la eficiencia como camino hacia el éxito.

La teoría-manifiesto de Sicart enfatiza el «juego a la contra», el ideal de un homo ludens rebelde, jugar como un acto carnavalero: «El juego carnavalesco toma el control del mundo y se lo da a los jugadores para que lo exploren, lo desafíen o lo subvientan» (2014: 4). En el artículo «En mi casa jugamos así», Víctor Navarro recoge algunos ejemplos interesantes de formas irónicas de jugar, en este mismo sentido: por ejemplo, un grupo de jugadores que básicamente se dedica a bailar en Destiny, un videojuego en línea de fantasía bélica, o el «proyecto» de Robin Burkinshaw, que jugó a vivir como un sin techo en The Sims y documentó la experiencia en un blog. Tal como comenta Navarro, se trata de «un cruce entre el estudio subversivo de unos sistemas pensados para el consumismo Ikea y la narrativización telenovela (…). La tesis queda clara: en nuestro mundo real jugamos en modo fácil». Un ejemplo reciente sería el caso de Claire, una joven de Nueva Jersey aficionada a correr que siempre hace recorridos en forma de pene en sus carreras, y a través de la app de una marca deportiva graba los trazados sobre el mapa digital de la ciudad y los publica en las redes sociales. Se trata de una manera de correr sarcástica con apps que, bajo un barniz cool y ludificado, promueven la aceptación social de algoritmos de vigilancia.

Los trabajos de Sicart y Navarro muestran el valor y la necesidad de una cultura lúdica de resistencia frente a ciertos aspectos de la sociedad digital: apostar por la flexibilidad y la emoción del juego frente al funcionalismo y la racionalidad mecanicista; por la creatividad y la expresión personal frente a la hipereficiencia y el determinismo tecnológico, y por la conciencia crítica del usuario en su relación con las nuevas tecnologías lúdicas o semilúdicas.



«Está en juego la cultura del ocio, o el ideal del empoderamiento ciudadano, pero también la idea de que la tecnología no es solo un sirviente o un amo, sino que es a la vez una fuente de expresión, una forma de ser (...). En la era de la maquinaria computacional, necesitamos entender el juego como un sistema lúdico pero también como una manera de jugar con los sistemas, de apropiarnos de ellos y de oponerles resistencia.»

(Sicart 2014: 33 y 98)

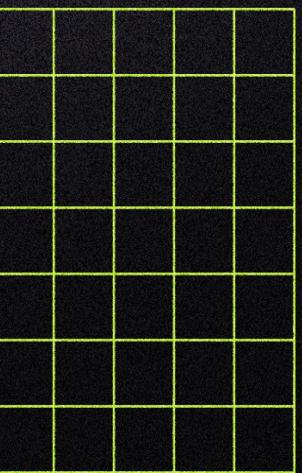
EVASIÓN-EMPATÍA

«Esta es la esencia de los videojuegos: te pueden hacer vivir experiencias por las que no has pasado en la vida real, experiencias que no has tenido, para que, idealmente, puedas añadirlas a tu concepción sobre la vida de las personas en el mundo.» Karla Zimonja (creadora de videojuegos, cofundadora de la compañía Fullbright) apud Muriel & Crawford, 2018: 127

En un medio históricamente criticado por el «escapismo», en los últimos años varios creadores han explorado el potencial del videojuego para la empatía social y han profundizado en él. Tal como sugieren Muriel y Crawford en su recién publicado libro Video Games as Culture (Routledge, 2018), el videojuego, entendido como experiencia diseñada, tiene un gran potencial para ponernos en la piel de otras personas, y así lograr que la experiencia del juego sea traducción de la experiencia del otro y nos ayude a comprenderlo. No se trata necesariamente de juegos educativos en un sentido formal o convencional; los empathy games de referencia son hoy en día más bien cercanos a la idea de videojuego «de autor». Son ejemplos de ello Gone Home (Fullbright, 2013), que narra la crisis de adolescencia de la protagonista, el descubrimiento de su homosexualidad y la relación con sus padres; This War of Mine (11 bit studios, 2014), que pone el jugador en la piel de un grupo de civiles víctimas de la guerra y muestra la crudeza de su día a día (en lugar de ofrecernos el habitual avatar de soldado), o Koral, de Carlos Coronado (2019), una poética experiencia de inmersión en el fondo submarino que promueve la concienciación sobre el medio ambiente y la protección de la naturaleza.

BACK

LEARN MORE

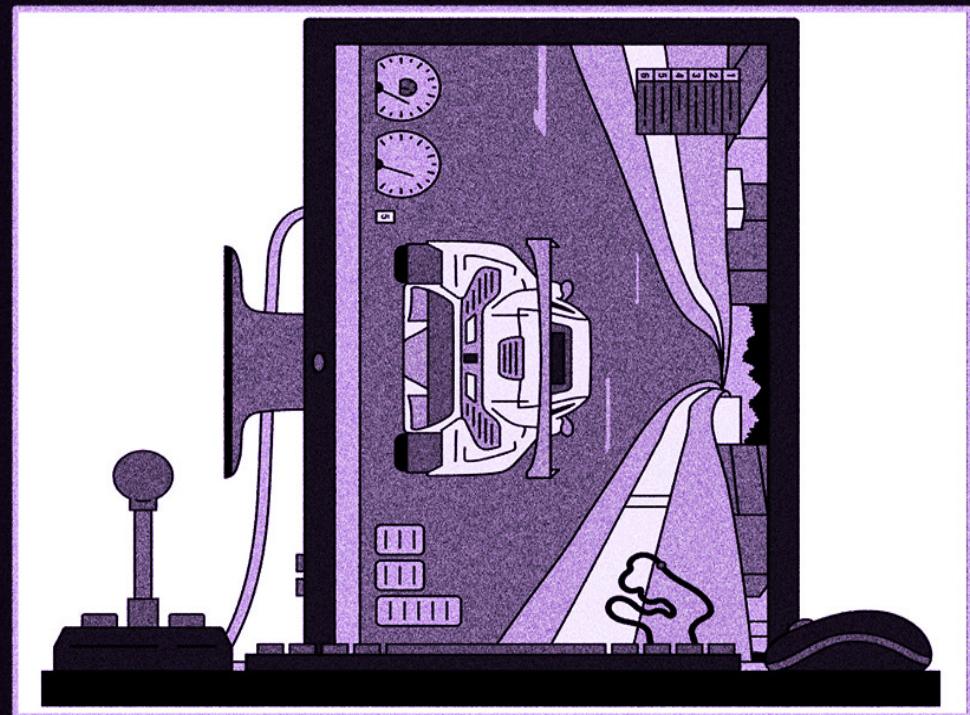


Sin embargo, la creadora independiente Anna Anthropy ha advertido del problema de los juegos empáticos: el riesgo de que se utilicen como un atajo, una suerte de gesto de empatía fácil, rápido y agradable (lúdico) para el público, que calme conciencias sin promover una comprensión profunda del problema o una verdadera implicación para entender a los otros y ayudarlos en la vida real (Muriel y Crawford 2018: 136).

Por otro lado, el interés por la nueva ola de videojuegos empáticos no debería comportar una visión negativa o reduccionista sobre el videojuego de fantasía y evasión: desde siempre, el viaje hacia mundos de fantasía o ciencia ficción estimula la imaginación y la creatividad y nos invita a practicar el saludable arte de romper con las rutinas perceptivas y cognitivas, de explorar otros mundos con ojos nuevos. Esto no está reñido con la empatía, sino más bien al contrario. Los videojuegos de fantasía o ciencia ficción también pueden ser empáticos, o al menos tienen el potencial para serlo, aunque de una forma distinta a la de los empathy games canónicos.

Efectivamente, el cruce entre evasión y empatía en el videojuego contemporáneo es un dilema falso o engañoso, pero que vale la pena tener en cuenta para entender mejor el presente y el futuro del videojuego como medio de expresión.

CULTURA PARTICIPATIVA-DIGITAL PLAYBOUR



Ready Player One, la última película de Steven Spielberg, basada en la novela homónima de Ernst Cline, contiene, de forma latente, los elementos clave de la tercera tensión de la cultura contemporánea del videojuego que queríamos abordar: la tensión entre cultura participativa y el digital playbour.

La historia (recordemosla brevemente) transcurre en un futuro distópico, en el que el mundo se hunde por culpa de una crisis energética crónica, consecuencia del abuso de los recursos del planeta en las décadas precedentes. En este contexto, un megavideojuego en línea llamado Oasis se convierte en el único aliciente para muchos jóvenes. En un momento dado el propietario de Oasis, el multimillonario James Halliday, anuncia que está a punto de morir y que inventará una última gran misión para los jugadores. El primer jugador que supere la Gran Misión de Halliday heredará su fortuna y se convertirá en el nuevo propietario de Oasis. Wade Watters y sus amigos, protagonistas del relato, hallan en la Gran Misión un nuevo sentido para sus vidas. El antagonista: una empresa llamada Innovative Online Industries, que organiza a un ejército de gamers para que se hagan con Oasis cueste lo que cueste, sin ninguna consideración por el juego limpio. A partir de este punto, el relato sigue como una suerte de confrontación alejórica de jóvenes rebeldes contra una encarnación perversa del capitalismo digital (IOI). Pero, ¿son Wade y sus amigos realmente jóvenes rebeldes? La deconstrucción ideológica de Ready Player One da juego, en este sentido, pero requiere abordar un breve flashback.

A mediados, finales de los noventa y durante la primera década del siglo xxi, el relato optimista de la cultura participativa (liderado por Henry Jenkins en el ámbito académico) gozó de una notable aceptación. Este discurso celebraba, en su conjunto, a los gamers y a los fans, considerados prosumers (consumidores de cultura popular pero a la vez creadores o al menos coautores de contenidos) y se alineaba con los ideales de la inteligencia colectiva y la democracia participativa. Sin perder del todo su sentido, este relato fue perdiendo fuerza con el paso del tiempo, en paralelo con el auge del capitalismo de plataformas (Nick Srnicek, 2016) y el debate sobre el digital playbour (Kücklich, 2015). La fórmula esencial del capitalismo de plataformas está, como es sabido, en que

los particulares crean servicios (por Airbnb o BlaBlaCar) o contenidos (por Facebook o Youtube) que luego las empresas tecnológicas monetizan. El videojuego en línea entra en esta lógica: los fans de un juego en línea del tipo World of Warcraft, Minecraft o League of Legends hacen aportaciones a estas plataformas digitales, que, en muchos casos, van más allá de lo que podríamos considerar una simple afición: contribuyen a dinamizar la experiencia de juego, crean contenidos (y, en ocasiones, mods, o sea, modificaciones del juego original), orientan a jugadores recién llegados, denuncian comportamientos inapropiados de determinados usuarios al equipo asesor, etc. Kücklich llamó a eso digital playbour, en referencia a una mezcla ambigua entre juego y trabajo, entre placer (del usuario) y productividad (para la empresa). La última deriva del playbour son los e-sports, la competición profesionalizada en videojuegos, que en la actualidad es uno de los ámbitos de la industria más pujantes económicamente. Espacio con luces y sombras, si bien en las competiciones más importantes, predominan los contratos laborales, conviene estar atentos a que la pasión de los jóvenes por su afición y el sueño de convertirse en un Messi de los videojuegos no faciliten, en algunos casos, la aceptación de condiciones laborales poco claras o adecuadas.

Llegados a este punto, la respuesta a la pregunta que nos planteábamos (realmente, ¿son Wade y sus amigos jóvenes rebeldes opuestos al capitalismo que simboliza IOI?) deberá resultar más compleja. En el relato se rebelan, obviamente, contra IOI, pero a la vez, implícitamente, encarnan al ideal de consumidor del capitalismo digital: son jóvenes jugadores con una pasión y una dedicación extraordinaria a Oasis, en buena medida desinteresada (ya eran grandes fans de Halliday y Oasis antes de la Gran Misión), estudiñosos obsesivos de la historia y de cada rincón del mundo virtual, creadores de contenidos, referentes y guías para otros jugadores. Y, a la vez, también proyectan una cierta visión romántica del joven competidor de e-sports. En definitiva, no son simples consumidores, sino prosumers y progamers: pero, a diferencia de lo que pasa en el cuento de hadas cyberpunk de Cline y Spielberg, en el mundo real no está tan claro que esto sea garantía alguna de cambio social.