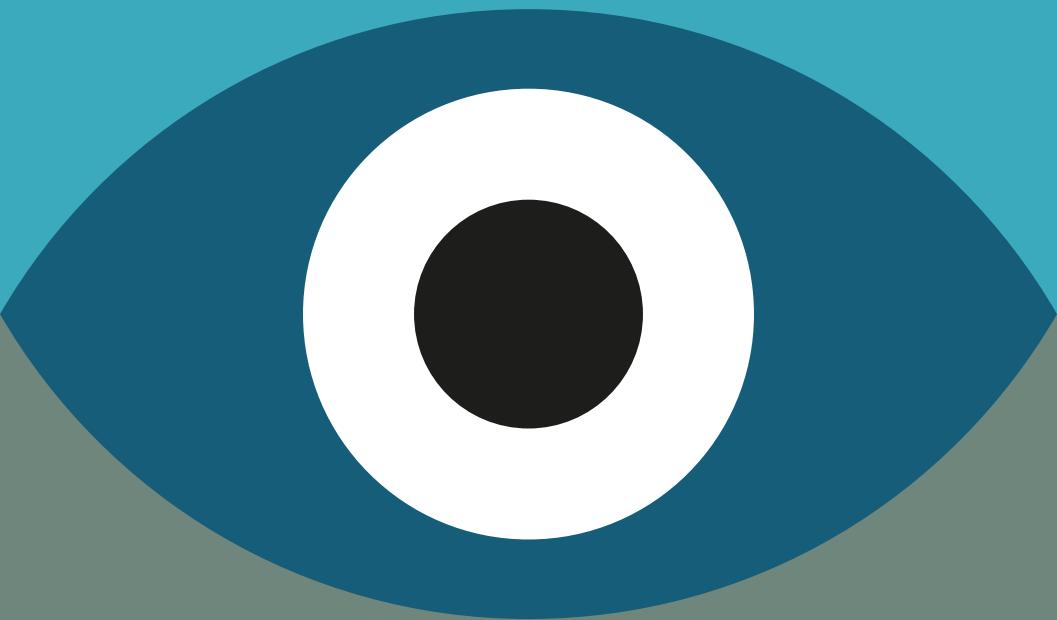


INTERSECCIONES VISUALES: ESTUDIOS DE LA IMAGEN DESDE PERSPECTIVAS DISCIPLINARES

Coordinadoras

Irma Carrillo Chávez

Luz María Hernández Nieto



INTERSECCIONES VISUALES: ESTUDIOS DE LA IMAGEN DESDE PERSPECTIVAS DISCIPLINARES

Coordinadoras

Irma Carrillo Chávez

Luz María Hernández Nieto

Intersecciones visuales: estudios de la imagen
desde perspectivas disciplinares
Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Dr. Alejandro Javier Zermeño Guerra,
Rector de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí
MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno,
Directora de la Facultad del Hábitat

Coordinadores

Irma Carrillo Chávez
Luz María Hernández Nieto
Primera edición, 2025
Por los textos: los autores®

Esta publicación ha sido arbitrada por pares académicos; y cada trabajo publicado en este libro fue sometido a arbitraje doble ciego según consta en el expediente que se conserva en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Se publica con el aval de la institución dictaminadora.
Tanto los textos como las imágenes contenidos en este volumen son responsabilidad de cada autor.

ISBN: 978-607-535-467-5

Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Álvaro Obregón #64, Col. Centro, CP 78000
San Luis Potosí, SLP. México



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



FACULTAD DEL
HÁBITAT



VANGUARDIAS
DEL DISEÑO

ÍNDICE

07 Introducción

Irma Carrillo Chávez, Luz María Hernández Nieto

13 Capítulo 1.

La fotografía como campo de estudio de la imagen visual

Ricardo López-León

39 Capítulo 2.

Fotografía e imagen expandida, cruces disciplinares desde el arte contemporáneo

Juan Pablo Meneses Gutiérrez

57 Capítulo 3.

La fotografía de *angelitos* en México de 1930-1940

Norma Guadalupe Vázquez Duarte

75 Capítulo 4.

Funciones de los mensajes en el diseño.

Perspectiva metodológica

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

- 97 Capítulo 5.
Serigrafía artística, un pretexto para trabajar y formar colectivos gráficos urbanos. El caso del colectivo potosino *Sin Misericordia*
Eduardo Castillo Medina
- 113 Capítulo 6.
La falacia de una meganariz en la reciente elección en México: antropología de género y análisis de la imagen
Luis Fernando Gutiérrez Domínguez
- 135 Capítulo 7.
Héroes y heroínas en tiempos de violencia: análisis de la filmografía de Amat Escalante
Mónica del Sagrario Medina Cuevas
Alejandro Jiménez Arrazquito
- 161 Capítulo 8.
Asimilación y reelaboración de la gráfica japonesa en la historieta mexicana: el caso X (CLAMP) y *Volver a nacer* (Yuriko Shirou)
Sarahi Isuki Castelli Olvera
Verónica Vázquez Valdés
- 189 Capítulo 9.
Etnografía visual del videojuego *Love Paradise*: una opción para el estudio de las representaciones presentes en sus contenidos
Claudia Benassini Félix
- 217 Autores

INTRODUCCIÓN

Irma Carrillo Chávez

Luz María Hernández Nieto

Las imágenes tienen un rol preponderante en la vida cotidiana y es difícil imaginar ámbitos en los que no se encuentren presentes. Como mediadoras de realidad, nos acercan a la comprensión de nuestro presente, pero igualmente a la reconstrucción del pasado y a nuestra imaginación de futuro. Sin embargo, los roles y funciones que pueden adquirir son ampliamente distintos. Algunas imágenes son resultado de procesos que tienen como fin documentar una realidad existente, otras contribuyen a la generación y visibilización de realidades imaginadas; algunas se circunscriben en procesos de comunicación persuasivos, como la publicidad, mientras que otras pueden tener fines primordialmente educativos. El estatus de una imagen puede, además, cambiar no solamente en su relación con una realidad, sino también en relación con el momento en el que se observa y estudia. Así, una imagen publicitaria puede tener una función inicial de incentivar la compra de un producto, pero, con el paso del tiempo, puede observarse como testimonio de una forma de comunicar y persuadir en un momento histórico determinado. De la misma manera, una imagen de un filme de ficción puede tener como fin que una audiencia experimente una emoción, pero a la par constituir

material sociológico para comprender fenómenos comunicativos o fenómenos sociales expresados a través del filme.

Desde la comunicación visual, el arte y el diseño, los fenómenos relacionados con la imagen se observan y analizan con gran interés. Sin embargo, no son los únicos campos que se nutren del estudio de la imagen para producir conocimiento. La diferentes funciones, roles y estados de la imagen han dado como resultado una gran diversidad de abordajes disciplinares teóricos, metodológicos y críticos hacia sus distintas manifestaciones y materializaciones. En los estudios de la imagen hay trabajos precedentes que dan cuenta de las posibilidades de abordaje de la imagen desde las ciencias cognitivas, las neurociencias, las ciencias de la comunicación, la semiótica, la estética, la retórica o la psicología (Josephson et al., 2020; Leeuwen & Jewitt, 2000; Sachs-Hombach, 2005). Las contribuciones de esta publicación buscan, en esa misma línea, ofrecer una panorámica inicial sobre esta diversidad en el contexto actual. Más que un trabajo enciclopédico, busca ofrecer un primer acercamiento a aquello que sucede teórica y metodológicamente cuando una imagen se observa, desde una mirada histórica, o si, desde una perspectiva de diseño, se observa su surgimiento como resultado de prácticas expresivas. A partir de estos abordajes, se busca distinguir los significados e interpretaciones característicos de cada óptica, así como sus consecuencias para la comprensión del mundo visual en el que vivimos.

Las contribuciones de este libro permiten observar cómo a través del estudio de las imágenes, se crean intersecciones teóricas y metodológicas entre diversas disciplinas, tales como el arte, la fotografía, la historia, la sociología, el cine o la etnografía.

En el capítulo uno *La fotografía como campo de estudio de la imagen visual* el Dr. Ricardo López-León reflexiona sobre diversas posturas alrededor

de la veracidad de una fotografía como objeto documental. El autor aborda de forma crítica el pensamiento de tres estudiosos de esta disciplina: Susan Sontag, Joan Fontcuberta y Philippe Dubois. En conjunto se discuten tres perspectivas en torno a la fotografía: su relación con la realidad, sus posibilidades de apropiación de la experiencia, y su capacidad como herramienta de pensamiento.

Por su parte, el Dr. Juan Pablo Meneses en el capítulo dos denominado *Fotografía e imagen expandida, cruces disciplinares desde el arte contemporáneo* nos acerca al concepto de *imagen expandida*, es decir, a aquella imagen que rebasa los límites tradicionales circunscritos en un soporte y área determinados. La imagen expandida engloba diversas prácticas que trascienden las prácticas bidimensionales compartiendo expresiones diversas con la escultura, la instalación, el arte sonoro o el video entre otras.

La fotografía de angelitos en México de 1930 a 1940 es el tema que desarrolla la maestra Norma Guadalupe Vázquez Duarte en el capítulo tres de este libro. En él evidencia un fenómeno cultural que consistía en fotografiar infantes fallecidos, los cuales eran ataviados con ropajes y ornamentos religiosos, y llamados angelitos. La investigadora ha tenido acceso a los acervos fotográficos de los fotógrafos guanajuatenses Romualdo García Torres y Rutilo Patiño para llevar a cabo un análisis a detalle de este tipo de fotografías.

El capítulo cuatro denominado *Funciones de los mensajes en el diseño. Perspectiva metodológica* la Dra. Luz del Carmen Vilchis presenta el planteamiento de un método sobre las funciones del diseño, la cual se puede aplicar en el análisis de mensajes, objetos y espacios llamada *Funciones semánticas de la visualidad*. Para lograrlo, realiza un recorrido por diversos modelos de funciones aplicados al diseño como sucede con el modelo de Román Jakobson.

El maestro Eduardo Castillo Medina nos comparte en el capítulo cinco denominado *Serigrafía artística, un pretexto para trabajar y formar colectivos gráficos urbanos. El caso del colectivo potosino «Sin Misericordia»* la forma en que esta práctica ha resurgido en el contexto urbano mexicano como una forma de expresión cultural y social, en la que personas jóvenes conforman colectivos que incursionan en diversos formatos a partir de esta técnica de producción visual.

El capítulo seis, escrito por el Dr. Luis Fernando Gutiérrez, lleva por título *La falacia de una meganariz en la reciente elección en México: antropología de género y análisis de la imagen* el cual nos presenta un estudio de caso que pone en evidencia el poder de una imagen, que, en un contexto político, reproduce una representación genérica y estereotipada de una mujer a cargo de otra mujer. El análisis ilustra la forma en que el conocimiento teórico nutre el análisis visual y permite comprender desde una perspectiva crítica el poder de los signos y los significados que las imágenes transportan.

El capítulo siete es un aporte que realizan en conjunto la Dra. Mónica del Sagrario Medina y del Dr. Alejandro Jiménez titulado *Héroes y heroínas en tiempos de violencia: análisis de la filmografía de Amat Escalante*. Los autores nos muestran un trabajo que analiza la relación que tiene la violencia con la posible heroicidad de los personajes protagónicos que participan en la filmografía del mencionado director y la forma en que los componentes visuales del filme contribuyen a esta construcción. A través de un corpus de tres películas y la visión de tres teóricos —Sanmartín, Campbell y Casetti-Di Chio— se revelan patrones de representación sobre la construcción de la heroicidad en un ambiente de violencia.

Las autoras del capítulo ocho, las doctoras Sarahi Castelli y Verónica Vázquez nos ofrecen una interesante visión sobre la introducción del *manga* y el *anime* en contacto con la gráfica mexicana a través del texto titulado

Asimilación y reelaboración de la gráfica japonesa en la historieta mexicana: el caso X(Clamp) y Volver a Nacer (Yuriko Shirou), describiendo el fenómeno de la traducción cultural que se presentó el encuentro entre la manga o historieta japonesa y la historieta mexicana, haciendo visibles los procesos de transmisión y pervivencia cultural.

Finalmente, en el capítulo nueve, la Dra. Claudia Benassini nos presenta un texto titulado *Etnografía visual del videojuego «Love Paradise»: una opción para el estudio de las representaciones presentes en sus contenidos*, cuyo objetivo es mostrar las posibilidades de la etnografía visual como propuesta metodológica para contextualizar las imágenes en los entornos sociales, culturales y tecnológicos en que se insertan, así como la descripción y representación de sus culturas.

Estos textos conforman solo una pequeña fracción de lo que podemos encontrar como una veta de investigación en temas relacionados con los estudios sobre la imagen. Sin embargo, los casos presentados poseen un amplio poder ilustrativo que permite distinguir enfoques de investigación, así como métodos y tipos de análisis que se derivan a partir de la diversidad de funciones que adquieren las imágenes y de los contextos en los que se inscriben. A través de sus reflexiones, los textos construyen un diálogo, creando intersecciones en los estudios de la imagen.

REFERENCIAS

- Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (Eds.). (2020). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media* (2 edition). Routledge.
- Leeuwen, T. V., & Jewitt, C. (2000). *The Handbook of Visual Analysis*. SAGE.
- Sachs-Hombach, K. (Ed.). (2005). *Bildwissenschaft: Disziplinen, Themen, Methoden* (1. Aufl., Originalausg.). Suhrkamp.

CAPÍTULO 1

La fotografía como campo de estudio de la imagen visual

Ricardo López-León

Universidad Autónoma de Aguascalientes

INTRODUCCIÓN

La fotografía es uno de los campos que más ha crecido en cuanto a los estudios que se realizan desde una perspectiva multidisciplinaria. Debido a que desde su origen se le ha asociado con el registro de la realidad, el estudio de la fotografía como objeto documental es amplio. Sin embargo, la perspectiva de la fotografía como mero registro de la realidad es cada vez más cuestionada y surgen nuevas perspectivas y rutas de reflexión en torno a ella (Botticello, 2016). En este capítulo se recuperan algunas reflexiones en torno a la fotografía de tres pensadores del siglo XX. Cada uno, desde un contexto y tiempo distinto, ha contribuido a destacar la importancia del estudio de la fotografía como un campo de estudio de la imagen visual, es decir, un objeto producto de un proceso de representación perceptible a través del sentido de la vista.

La base de las reflexiones que aquí se presentan parten de la estadounidense Susan Sontag, una pensadora multidisciplinaria que se desempeñó

en distintos campos como la literatura, el cine y la docencia. Su pensamiento en torno a la imagen, y particularmente a aquellas imágenes generadas a través de dispositivos fotográficos, abordan campos diversos, recalando en conjunto que la fotografía es un campo de estudio con numerosas aristas. A partir de su pensamiento, este capítulo identifica puntos de encuentro con la perspectiva de otros dos pensadores. Joan Fontcuberta es uno de ellos, artista español que ha enfocado su obra principalmente a difuminar los bordes entre la realidad y la ficción. Es uno de los artistas que más ha insistido en la capacidad para mentir de la fotografía, advirtiendo el advenimiento de una nueva era: la de la postfotografía. Finalmente, se recupera el acto fotográfico del escritor belga Philippe Dubois, quien insiste en no perder de vista los aspectos indiciales de la imagen fotográfica, pues siempre hay alguien que se planta y dispara. En conjunto, en este capítulo se discuten tres perspectivas en torno a la fotografía: su relación con la realidad, sus posibilidades de apropiación de la experiencia, y su capacidad como herramienta de pensamiento.

No está demás mencionar que, para mantener fidelidad con las expresiones de los pensadores anteriormente mencionados, en este texto se incluyen un gran número de citas textuales. La omisión de la paráfrasis en cuanto a estilo de citación es intencional, puesto que se busca reflejar lo más posible el pensamiento de cada uno de los autores. Sus ideas, serán contrastadas entre sí, y con otras fuentes de información, correspondientes al momento de la publicación original, como también se incluyen algunas otras más actuales. Al final de este capítulo se plantean algunos cuestionamientos luego de observar los debates y reflexiones que han surgido del estudio de la fotografía, que podrían motivar la reflexión y provocar nuevos cuestionamientos en torno al diseño, disciplina hermana de la fotografía en tanto creadora de mensajes visuales.

EL CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA

El campo de la fotografía, a pesar de que alcanzó su auge apenas en el siglo XX, ha avanzado tanto que definirla como concepto requiere una visión minuciosa. El caso es similar a la definición de diseño de John Heskett en la que busca destacar la polisemia del concepto. En su obra en la que introduce el concepto de Diseño, Heskett (2002) declara que: Diseño es diseñar un diseño para producir un diseño. En esta definición están implicadas la disciplina, la acción, la planeación y el producto. Asimismo, la fotografía también sufre de polisemia debido a su evolución. La palabra fotografía puede referir a toda la disciplina, así como a un solo objeto, es decir, la imagen que resulta del proceso fotográfico. Además, la palabra fotografía puede ser usada como verbo para referirse a la acción, la diferencia de este ejercicio con la definición de diseño quizá es que en este caso se cuenta también con la cámara fotográfica, es decir, el instrumento con el que se produce la imagen. Si quisieramos destacar la polisemia del concepto de la manera en que Heskett lo hizo con las disciplinas del diseño, podríamos decir que, fotografía es fotografiar algo para producir una fotografía.

En este laberinto de significados, conviene revisar la etimología de la palabra. Fotografía viene del griego φωτός (phōtós) que significa luz, y γραφή (graphé) que significa impresión, representación por medio de líneas o dibujar, es decir, dibujar con luz. Durante mucho tiempo la fotografía tuvo una relación directa con el registro de la luz. Los procesos fotográficos implicaban distintas formas de registrar la luz. Dubois (1986) insiste en que la fotografía implica un doble índice en el sentido de Peirce (1974), además de contar con el atributo icónico, pues a fin de cuentas la imagen establece una relación de semejanza con su referente. Primero, es índice del acto fotográfico, una imagen es en realidad una huella de una acción de alguien que se plantó en un punto determinado y disparó la cámara. La fotografía no es sólo imagen, sino que se trata en realidad de un “ac-

to-íónico” (Dubois, 1986). El antes y el después también están implícitos en la imagen, tanto la acción del fotógrafo, como la percepción de quien la mira. Segundo, hay una relación de huella de la luz sobre una superficie fotosensible que registra aquello que tiene de frente, una conexión física con el referente. El segundo es un aspecto que con el surgimiento de la fotografía digital se ha perdido. Es por esta razón que Foncuberta declara que estamos en la era de la postfotografía, pues las prácticas fotográficas actuales se han desprendido por completo de sus referentes objetuales, de esa impresión de luz sobre película filmica.

Debido a su origen como proceso de registro, la fotografía durante mucho tiempo ha sido la forma hegemónica de documentación. Por ello y por su aparente registro de la realidad, disciplinas como la historia consideran a las imágenes fotográficas como documentos históricos innegables. Es una prueba incontrovertible, en palabras de Sontag, de un hecho específico. Incluso una imagen fotográfica por más abstracta que sea siempre tendrá un grado de semejanza con algo que en realidad existió (Sontag, 2006). Gran parte de la historia del siglo XX y de eventos de alcance global los conocemos a través de imágenes fotográficas diversas, como los horrores cometidos durante la Segunda Guerra Mundial.

El protagonismo de las imágenes en distintas esferas sociales ha provocado el discurso del “giro visual” (Martínez-Luna, 2024), es decir, un cambio en la actitud y en la manera en que los investigadores en ciencias sociales y humanidades adoptan recursos visuales en sus proyectos (Bedi y Webb, 2020). La fotografía es uno de los recursos que ha encontrado en las ciencias un campo fértil para su desarrollo, pues al entrar en contacto con técnicas de investigación se producen nuevas formas híbridas de indagación como la foto-voz (Smith et al., 2022) y la foto-elicitación (Moliner, 2024); además de su desarrollo como herramienta para la investigación educativa (Vellanki, 2022) y su rol en los procesos de aprendizaje.

Asimismo, la fotografía como objeto de estudio también ha contribuido al surgimiento de subdisciplinas como la antropología visual, dando origen a diversos propósitos. Se destacan principalmente dos, uno que toma la cámara como una herramienta del quehacer etnográfico, es decir, más allá de una simple herramienta que el antropólogo lleva en su mochila sino como una forma de acercarse al sujeto, pues “la imagen no es únicamente un instrumento para la documentación etnográfica, sino un auténtico vehículo de conocimiento; representa una forma distinta de observar, de abordar y analizar la cultura y la sociedad” (Zirión, 2015, p.48); y otra más compleja, en la que las imágenes producidas a través de la cultura son tomadas como testigo de diferentes comportamientos de grupos sociales y por lo tanto también como la puerta de entrada hacia los mismos (SVA, 2007). A esta segunda también se le llamó “antropología de la imagen” y según Hans Belting, uno de sus precursores, se enfoca en estudiar las formas en que se crean y se usan las imágenes (Museo Reina Sofía, 2014).

El valor documental de la fotografía no se detiene ahí. La adoptan también disciplinas como la medicina para el registro de distintas patologías y su manifestación en el cuerpo humano. Además, potentes microscopios nos permiten tener acceso a seres invisibles al ojo humano y registrarlos. También a la inversa, el ser humano cada vez invierte en lentes más potentes para poder observar y fotografiar el espacio exterior.

Cabe destacar que previo a la fotografía, la pintura había asumido esa labor de registro. Durante varios siglos fue la técnica de representación ideal para mimetizar el mundo, para inmortalizar gobernantes y hasta para narrar grandes batallas, hasta que la fotografía la liberó de sus funciones miméticas (Bazín, 1999). La fotografía fue entonces un villano que vino a sustituir en muy poco tiempo la función que había sido principal en la práctica pictórica, el sentido de su existir. Pero también fue héroe, pues

“al apropiarse de la tarea de retratar de manera realista, otra vez monopolizada por la pintura, la fotografía liberó a la pintura para su gran vocación moderna: la abstracción” (Sontag, 2006, p. 137).

Dubois identifica tres discursos en torno a la fotografía que se debatían en su recorrido evolutivo: el discurso de la mimesis, que vislumbraba la fotografía como un espejo de lo real; el discurso del código y la deconstrucción, como respuesta a esa mimesis, que enfatizaba la capacidad culturalmente transformadora e interpretativa de la fotografía; y el discurso de la referencia, que de alguna forma recuperaba ambas, una huella, sí, de lo real, pero una construcción también cultural de aquello que se miraba (Dubois, 1986, pp. 20-21).

En la línea de tiempo de la fotografía es posible observar “la pugna entre dos imperativos diferentes: el embellecimiento, que proviene de las bellas artes, y la veracidad” (Sontag 2006, p. 127). Parecería que ambos conceptos se encuentran en extremos opuestos, pues mientras se buscaba alejarse de los discursos que sometían a la fotografía al campo de la búsqueda de la veracidad, se acercaba a procesos experimentales y artísticos. Sin embargo, a la luz de los discursos actuales en los que las dicotomías han sido superadas e imperan las interrelaciones entre los elementos, habría que estudiar la posibilidad de que ambos, arte y veracidad, pudieran estar vinculados en una sola perspectiva, así como provocando el surgimiento de otras, como se verá en los apartados siguientes.

LA FOTOGRAFÍA COMO NUEVO CÓDIGO VISUAL POR ADOPTAR

Para acercarnos a la fotografía es necesario comprender su irrupción en el ámbito pictórico. Como invención tecnológica representaba una forma más rápida y precisa de representación, que al mismo tiempo, proponía un nuevo código visual distinto a la pintura. La captura de la luz a través

de materiales fotosensibles no era nueva para cuando la fotografía emergió en el mundo occidental, pero sí la precisión y la nitidez en la calidad de la representación. La fotografía introdujo formatos específicos para la reproducción de la imagen, es decir, la misma tecnología implicaba nuevos códigos visuales que en un principio eran inseparables de sus posibilidades técnicas. Lo visual era una extensión de lo tecnológico. Además, dada la complejidad y los costes de la nueva tecnología, la fotografía nace con un atributo intrínseco respecto al contenido de la imagen: era más importante el tema, aquello que se fotografiaba, que el estilo visual del resultado.

Según Sontag, “al enseñarnos un nuevo código visual, las fotografías alteran y amplían nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar. Son una gramática y, sobre todo, una ética de la visión” (Sontag, 2006, p.15). Es decir, si alguna escena o persona aparecía en una fotografía es porque se trataba de algo o alguien que merecía la pena mirar. La fotografía imprime un valor jerárquico sobre los demás en cada imagen que reproduce. Dicho valor forma parte de su código visual. En su compilación de trabajos “Sobre la fotografía”, la autora realiza un comparativo constante respecto a los atributos de la fotografía y los de la pintura. Sontag identifica una diferencia en cuanto a las cualidades formales del estilo, pues destaca que mientras que las características formales son un aspecto fundamental en la pintura, en la fotografía tienen importancia secundaria, pues ello reside en qué es lo fotografiado (Sontag, 2006).

Aunque al principio representaba un código visual distinto, para el cual era necesario conocer su código tecnológico, la fotografía logró abrirse camino en la sociedad a partir de los temas que le interesaron, pues se mantuvo en expansión hasta inmiserirse en lo más íntimo de la vida cotidiana. Se ha convertido en una tecnología que existe en la mesita

de noche junto a la cama. Para comprender la adopción y dominio del código visual que representaba, existen diversos enfoques que permiten estudiar el proceso en que una tecnología se vuelve parte del día a día de una sociedad. Los enfoques son similares en cuanto al fondo con ligeras variaciones. Discutiremos primero el concepto de domesticación de la tecnología. De acuerdo con Sandoval (2022), uno de los precursores de este modelo fue Roger Silverstone (2005) y se basa principalmente en observar cómo un objeto pasa de la esfera pública a la privada, igual que cómo una tecnología lleva a cabo su proceso de mercantilización. En su momento, la televisión fue uno de los aparatos tecnológicos más estudiados. Podríamos rastrearlo desde la aparición del cine, que luego entró al hogar en forma de aparato televisivo, a las salas y estancias de los hogares, el espacio aún público de la casa, para luego formar parte de las recámaras, es decir, el espacio más privado del hogar. Lo mismo puede observarse en la fotografía, que pasa de ser un objeto público y de estar en un lugar al que las familias acudían, hasta el momento en que los aparatos fotográficos entraron en el hogar. Por supuesto que para que una sociedad logre incorporar a su vida cotidiana un aparato tecnológico existen otras variables como puede ser el acceso a la tecnología dadas sus condicionantes económicas. Es decir, no hay que perder de vista que en un inicio la fotografía era un objeto de lujo, tanto acudir a un lugar especializado para la captura de la imagen como también adquirir un aparato para hacerlo, hasta que el proceso de mercantilización la coloca al alcance de todos.

También existe el Modelo de Apropiación Tecnológica, que supone un intercambio entre tecnología y usuario en dos direcciones de manera que la tecnología modifica las actividades del usuario, así como éstas también transforman a la tecnología (Celaya, Lozano y Ramírez, 2010). Las necesidades de los usuarios de la fotografía pronto fueron transformando la misma, pues requerían de un aparato que incrementara

su portabilidad, que fuera ligero, que se pudiera transportar en el bolsillo. Despu s vinieron los aparatos autom ticos y las c maras instant neas hasta hoy en d a en que la c mara es un atributo obligatorio de los dispositivos m viles.

Por \'ltimo, cabe mencionar el Modelo de Aceptaci n Tecnol gica de Davis y Granic (2024) que aunque tiene m s de treinta a os, propone que los elementos clave para el estudio de la aceptaci n tecnol gica siguen siendo principalmente dos: percepci n de utilidad y percepci n de facilidad de uso (Davis y Granic, 2024). No es casualidad que la publicidad de numerosos aparatos tecnol gicos insista en su facilidad de uso. Esl ganes que declaran que basta con presionar un bot n para obtener los beneficios, o que un aparato es capaz de realizar una tarea en pocos minutos abundan en los anuncios publicitarios. La fotograf a, como tecnolog a que buscaba un lugar en la vida cotidiana, insisti  a trav s de la publicidad en su facilidad de uso, y durante las primeras d cadas del siglo XX pregona lo sencillo que era capturar una imagen fotogr fica (L pez-Le n, 2011). “La fotograf a, como el arte pop, tranquiliza a los espectadores asegur ndoles que el arte no es dif cil” (Sontag, 2006, p.186). Familiarizar a la sociedad con el c digo tecnol gico de la imagen, as  como con el c digo visual de las im genes que produce, fue una actividad en la que la publicidad desempe n  un rol fundamental. Los anuncios promovieron qu  fotografiar, c mo fotografiar, y qu  la fotograf a era una pr ctica valiosa y necesaria para la vida cotidiana.

Asimismo, tambi n entran en juego todas las im genes que dicha tecnolog a produce. Es decir, la inserci n de la fotograf a en la vida cotidiana no s lo comprende el aparato tecnol gico, sino tambi n sus pr cticas de consumo, su uso, y las im genes mismas que resultan. As , el conocimiento sobre qu  fotografiar y c mo fotografiarlo, adem s de la publicidad, tambi n se construye a partir del conocimiento compartido entre

diferentes grupos sociales, conocimiento que se transmite de generación en generación mediante procesos de transferencia del conocimiento o través de mirar las imágenes mismas. Años y años de mirar imágenes fotográficas en álbumes familiares, revistas, libros, periódicos, nos han ido enseñando también dónde mirar y cómo mirar. “Lo que antes sólo veía un ojo muy inteligente ahora lo puede ver cualquiera. Instruido por fotografías, cualquiera es capaz de visualizar ese concepto [...] por ejemplo, fotografiar una mujer embarazada de manera que el cuerpo parezca un montículo, o un montículo de manera que parezca el cuerpo de una mujer embarazada” (Sontag, 2006, p.145). La cámara fotográfica como una extensión del cuerpo ahora en los dispositivos móviles nos ha traído también el aprendizaje de cuándo y cómo sacar una fotografía a través del mar de imágenes que se difunden día con día en redes sociales.

Tener en cuenta el proceso de apropiación tecnológica nos ayuda a comprender el concepto de alfabetización visual, es decir, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades para comprender y para crear imágenes (Debes, 1968). Sin duda la interacción constante con cámaras fotográficas nos ha llevado a manipular mejor los aparatos para el desarrollo de imágenes con comunicados más complejos, aunque de acuerdo con Sontag, es casi imposible sacar una mala imagen, pues “la fotografía está condenada a la belleza, incluso una instantánea funcional sin pretensiones puede ser visualmente tan interesante, elocuente y bella como las fotografías artísticas más aclamadas” (Sontag, 2006, p.149). Mirar a través del lente implica adoptar una mirada preformatizada, mirar a través de un recuadro que nos obliga a tomar decisiones sobre aquello que se queda fuera del marco. “Las cámaras implantan una mirada estética de la realidad por ser juguetes mecánicos que extienden a todos la posibilidad de pronunciar juicios desinteresados sobre la importancia, el interés, la belleza” (Sontag, 2006, p.246).

Por eso las cámaras fotográficas han desempeñado un papel fundamental en el desarrollo de la alfabetización visual en las sociedades contemporáneas y su misma apropiación tecnológica ha colaborado en una apropiación estilística o estética, en la adopción de un lenguaje visual común a todos.

LA FOTOGRAFÍA Y LA FALSA PROMESA DE LO REAL

Entre las grandes discusiones teórico-filosóficas de la fotografía está la relación que establece con la realidad. Para Fontcuberta, la fotografía estuvo condenada desde que fue concebida como una “tecnología al servicio de la verdad” (Fontcuberta, 1997, p. 17). Por su capacidad tecnológica de representación para, en palabras de Dubois, “la reproducción mimética del mundo” (Dubois, 1986, p. 26), la fotografía asume todas las funciones que hasta entonces le correspondían al arte pictórico. Pero la fotografía no se detuvo simplemente en una sustitución de dichas funciones, sino que continuó con su expansión capturando, además, el mayor número de temas posibles, algo que la pintura no había buscado, “la pintura jamás había tenido una ambición tan imperial” (Sontag, 2006, p.21).

La capacidad de la fotografía para representar la realidad pronto fue questionada. En un principio era concebida como un espejo de lo real, un objeto que imitaba la realidad, para luego verle como una interpretación de la realidad, pues cada imagen está siempre mediada por una cámara, por un encuadre que manipula el fotógrafo a su conveniencia. “Aun cuando a los fotógrafos les interese sobre todo reflejar la realidad, siguen acechados por los tácitos imperativos del gusto y la conciencia” (Sontag, 2006, p. 20). El proceso de capturar una fotografía es un proceso de toma de decisiones. Una imagen es incluso impositiva pues el fotógrafo nos obliga a mirar un objeto de una forma particular: “los fotógrafos siempre imponen pautas a sus modelos. Las fotografías son una interpretación del mundo tanto

como las pinturas y los dibujos” (Sontag, 2006, p. 20). Cada imagen viene mediada por una ideología, por ideas preconcebidas sobre la belleza, el arte, el sufrimiento. “En la fotografía también hay códigos culturales, sociales y estéticos” (Dubois, 1986, p. 33).

Incluso, Sekula (1982) afirma que una fotografía por sí sola, sin el conocimiento previo sobre la misma, no puede ser entendida. Su afirmación viene del trabajo del antropólogo Melville Herskovits con aborígenes, quienes al mirar una imagen fotográfica no comprendieron su contenido. Herskovits tuvo que explicar de qué se trataba aquello que miraban. Por lo tanto, Sekula concluye que el aparato fotográfico es un dispositivo culturalmente codificado (Sekula, 1982). Es decir, si la cámara y su producto, la imagen fotográfica, imitaran la realidad, las imágenes serían por sí solas comprensibles. Sin embargo, para el ojo inexperto es imposible reconocerlas. Es necesario explicar que existe un aparato capaz de capturar lo que se observa a través de la luz y que eso además luego se puede transferir en una hoja. Por tanto, la naturaleza mimética de la fotografía ha sido culturalmente construida. El aparato, o sea la cámara, y sus productos, es decir, las imágenes, han sido parte de la alfabetización visual que la fotografía ha llevado a cabo durante más de un siglo. Asimismo, dicha alfabetización visual ha sido también una labor de adoctrinamiento, fruto de un esfuerzo desmedido por el mercantilismo fotográfico que asoció las imágenes a la realidad, la insistencia en su registro, en la conservación de momentos, algo que hasta su llegada había sido imposible. “Las imágenes planas y en general rectangulares de las fotografías ostentan una pretensión de verdad que jamás podrían reclamar las pinturas” (Sontag, 2006, pp. 126-127).

Dicha pretensión de verdad ha sido recuperada y manipulada por artistas como Fontcuberta, quien afirma que toda fotografía “es una ficción presentada como verdad” (Fontcuberta, 1997, p.15). Por eso el filósofo

Guy Debord pronosticaba desde 1967 que nos habíamos convertido en una sociedad que difumina los bordes entre la realidad y el espectáculo: “la realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real. Esta alienación recíproca es la esencia y el sostén de la sociedad existente” (Debord, 1967, p.10). Insisto en destacar que estas declaraciones anteceden a la era de las redes sociales y el dominio de las interacciones a través de la imagen. Fontcuberta ha manufacturado a través de distintas obras, mundos alternativos y espectaculares: en Herbarium, para 1984, había plantas construidas de desechos industriales; en Fauna, para 1997, capturó seres inexistentes formados de partes de distintos animales a manera de alebrijes; y el mismo año, en Sputnik recuperó la historia, silenciada por un régimen opresor, de un cosmonauta perdido. La creencia de que las cámaras capturan una imagen neutral e imparcial fue reemplazada por la comprensión de que las fotografías no solo muestran lo que está presente, sino también la perspectiva de quien las toma, es decir, una imagen, “no son sólo un registro sino una evaluación del mundo” (Sontag, 2006, pp. 130).

Fontcuberta reclama el origen de la palabra fotografía y propone comprenderla desde otro punto de vista. Menciona que el prefijo foto- deriva de *fós*, que significa luz, pero hubiese sido más correcto deletrear “láos”. Con ello nos hubiésemos acercado a *faiein* y *fainein*, términos que deberían traducirse como “aparecer” y que son el origen de palabras como fantasmas o fantasía. Es decir, establece una relación semántica con ilusiones y apariciones. “Fotografía”, entonces podría ser entendida como una “escritura de las apariencias” (Fontcuberta, 1997, p. 165).

Con la llegada de la tecnología digital, el campo de la fotografía ha experimentado una gran transformación en las últimas décadas, dando lugar a una nueva era conocida como postfotografía, que, como se ha dicho, representa un cambio de la fotografía tradicional que tenía como base

una película fílmica, a la creación de imágenes digitales que comprende el uso de software y algoritmos en el proceso de edición. Este cambio ha difuminado los límites entre la fotografía como medio para captar la realidad y otras formas de arte visual que implican la manipulación digital. Además, la postfotografía ha cuestionado el concepto de fotografía como única representación de la verdad objetiva y la realidad al permitir la manipulación y alteración de las imágenes. “Si la fotografía ha estado tautológicamente vinculada a la verdad y a la memoria, la postfotografía fractura hoy esos vínculos” (Fontcuberta, 2016, p. 15). Ya había declarado Dubois (1986) que “la ontología de la foto no está en el efecto del mitemismo, sino en la relación de contigüidad instantánea entre la imagen y su referente. La idea de huella.” (Dubois, 1986 p. 32).

Por eso, según Fontcuberta (2010), el término «post» en postfotografía hace referencia al abandono, que significa el abandono de aquellos elementos que vinculan a la fotografía con un referente, a la fotografía como huella. Es decir, la postfotografía no se define por lo que es, sino por lo que ya no es. Fontcuberta declara que a finales de la década de 1990, cuando apareció el término postfotografía, los estudiosos centraron su definición en los nuevos atributos digitales de las imágenes, pero en realidad el ámbito digital significaba la muerte de la fotografía porque borraba el discurso del contacto con una superficie fotosensible. Las fotografías como trazos de luz parecían capturar rastros de lo real, y con el nacimiento de la fotografía digital, esa sensación derealismo se desvaneció (Fontcuberta, 2010). La postfotografía se refiere a “la era de la imagen inorgánica: un compuesto de información desperdigada, recopilada, ordenada, estratificada, enterrada, almacenada y desecharada” (Moreiras, 2017, p. 56).

Hoy en día, al no tener en su ADN una relación con lo real mediante el registro, captura e impresión de la luz, la fotografía no puede ser concebida

como mímesis de lo real, sino como una máquina creadora de universos alternativos, una máquina para escribir apariencias. En otro trabajo hablé de la capacidad que tiene la imagen para construir mundos posibles, es decir, mundos alternativos que se parecen a lo real pero no son reales (López-León 2019).

LA FOTOGRAFÍA COMO COLONIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La fotografía se ha transformado en “uno de los medios principales para experimentar algo, para dar una apariencia de participación” (Sontag, 2006, p.26). Nótese que estas reflexiones Susan Sontag las publicó entre 1973 y 1977, es decir, más de treinta años antes del *boom* de las redes sociales y la democratización de las cámaras fotográficas. Pese a la idea generalizada de que los jóvenes de ahora sacan su teléfono celular para fotografiar o grabar ante la menor provocación con la intención de documentarlo todo, esta perspectiva nos invita a observar esa práctica con una intención distinta: la de sentirse partícipe del instante. Edward Weston (1996), uno de los fotógrafos más reconocidos del siglo XX, decía haber reconocido en la fotografía un modo de desarrollo personal, un medio para descubrirse a sí mismo, identificarse y relacionarse con el mundo que le rodea. Las miles de fotografías y videos que se graban en un concierto por distintos espectadores, sí apuntan al deseo de conservar el momento, aunque esos videos terminen en la memoria del dispositivo y nunca más sean consultados, pero también apuntan a comulgar de alguna forma con el evento. Estamos ante una tecnificación de los sentidos, es decir, dado que éstos no son suficientes para apropiarse del mundo, la tecnología fotográfica se ha convertido en una mediadora de la experiencia. Muchas veces no importa el estilo visual del resultado, sino el hecho de disparar la cámara.

Los dispositivos móviles permiten otras formas de apropiación de la experiencia, acercarse, alejarse, capturar, grabar y cortar en el momento que sea. Además de otras formas que han sabido comulgar con la cámara como es la transmisión en vivo. “El fotógrafo siempre está intentando colonizar experiencias nuevas o descubrir nuevas maneras de mirar temas conocidos” (Sontag, 2006, p.67) y los dispositivos móviles han traído al usuario precisamente eso, nuevas formas de mirar, de experimentar la vida. “La ulterior industrialización de la tecnología de la cámara sólo cumplió con una promesa inherente a la fotografía desde su mismo origen: democratizar todas las experiencias traduciéndolas a imágenes” (Sontag, 2006, pp. 21). “Las cámaras son el antídoto y la enfermedad, un medio de apropiarse de la realidad y un medio de volverla obsoleta” (Sontag, 2006, p. 150). Se vuelve obsoleta pues una vez fotografiada la escena preciada no se vuelve a capturar con la cámara. La fotografía promueve experiencias que no se repiten, como si fuera una fotocopiadora que se va quedando sin tinta, un escenario de la realidad que va perdiendo valor si lo fotografía la misma persona. ¿Por qué habría de volver a tomar una fotografía que ya tengo en mi colección?

Muchas prácticas cotidianas han sufrido transformaciones con la democratización de la fotografía, y aún más hoy en día que tomar una fotografía no representa el mismo costo que antes pues ha prescindido del gasto de la película, el revelado y la impresión. Por eso ha ampliado sus temas y llega incluso ahora a incidir en otras prácticas, por ejemplo, en el ámbito culinario se privilegian aquellos platillos más visuales o se modifican para que sean más fotografiados, así como en el turismo se privilegian aquellos destinos más fotogénicos. “El viaje se transforma en una estrategia para acumular fotos” (Sontag, 2006, p.24) y, por lo tanto, las ciudades ahora invierten en mejorar sus espacios, transformar su aspecto escenográfico para atraer un mayor número de visitantes-lente que puedan encontrar esos entornos dignos de ser fotografiados. La ex-

periencia es ahora una mercancía que forma parte del espectáculo que se ha apoderado de toda la vida social, y “no solamente la relación con la mercancía es visible, sino que no se ve más que ella: el mundo que se ve es su mundo” (Debord, 1967, p. 24). Las imágenes mentales de las ciudades se configuran a partir de las representaciones visuales que se difunden gracias a la cámara fotográfica, y aunque Weston (1996) había afirmado que la fotografía nos daba la capacidad de vincularnos con el entorno, Sontag declara justo lo contrario, pues nos enajena en lugar de unirnos con él (Sontag, 2006, p. 141). Atravesar la experiencia cotidiana mediante una cámara fotográfica, al contrario, nos impide realmente acceder a la misma. Con esto volvemos al discurso de la escritura de las apariencias, de la cámara como una máquina creadora de realidades alternativas.

Ante la visión tradicionalmente romántica de Sontag en la que se castiga a la tecnología por enajenarnos del mundo e impedirnos acceder a la realidad, hay que recordar que quizás la realidad en sí es inaccesible pues ya viene mediada por nuestros sentidos. Es en una acepción similar a lo que Peirce (1974) afirmaba sobre la imposibilidad de acceder a la realidad pues ésta ya viene mediada por signos que nuestros sentidos interpretan. Algo como decir que no podemos conocer el pasto verde de un jardín, pues únicamente reconocemos la lista de sus características sígnicas. El mundo es distinto para todos los seres vivos del planeta pues contamos con capacidades de percepción distinta. Accedemos sólo a lo que el biosemiólogo Thure von Uexküll llamó “mundo perceptible” (Heredia, 2021). Por lo tanto, la cámara nos permite percibir un mundo distinto mediado por el encuadre, la iluminación y la capacidad tecnológica del aparato. Lo mismo podríamos decir de cualquier dispositivo diseñado para transformar nuestra percepción, como pueden ser dispositivos químicos, físicos, biológicos, entre otros.

En la contemporaneidad de las redes sociales y el protagonismo de la imagen resulta más evidente lo que Sontag (2006) afirmaba: la fotografía “ha implantado en la relación con el mundo un voyeurismo crónico que uniforma la significación de todos los acontecimientos” (Sontag, 2006, p. 26). En ese sentido, se puede estudiar la capacidad colonizadora de la fotografía, pues la cámara es un aparato para homogeneizar la experiencia (Escobar, 2018). La práctica de homogenización significa que el aparato promueve una única forma de acceder a la experiencia: a través de la imagen fotográfica. De esta manera se ratifican como experiencias válidas sólo aquellas que están mediadas por la imagen, dejando, por oposición, como no-válidas todas las otras fuera de la imagen.

La autora ya hablaba de un ímpetu por poseer el mundo en forma de imágenes que representa “volver a vivir la irreabilidad y lejanía de lo real” (Sontag, 2006, p.230), construir un mundo posible que se adecúe a nuestras aspiraciones. El pasado, nuestra historia personal, se puede reconstruir a través de imágenes y un presente que se nos antoje: “si las fotografías viejas completan nuestra imagen mental del pasado, las fotografías que se hacen ahora transforman el presente en imagen mental” (Sontag, 2006, p. 233), hecho que invita a indagar más sobre la relación que tiene la cámara fotográfica con la memoria, y de la cual surge la pregunta: ¿se recuerda la fotografía o la experiencia?

LA FOTOGRAFÍA COMO ARMA DE TRANSFORMACIÓN

La relación que hemos establecido como sociedad occidental con la fotografía se ha mantenido en evolución desde que apenas era una ciencia aplicada como forma de capturar la luz. Luego de concebirla como una máquina de registro de la realidad, y una máquina para interactuar con el entorno, hay quien asegura que es una máquina de transformación. Resulta que la idea del fotógrafo como un sujeto que objetivamente

observa y registra el entorno cada vez es más difícil de sostener. En el momento en que se planta frente a una escena y apunta el lente en una dirección en particular, el entorno también cambia. En primer lugar, porque se le confiere un valor jerárquico más importante a aquello que aparece dentro del marco sobre aquello que queda fuera. “Fotografiar es conferir importancia [...] no hay modo de suprimir la tendencia intrínseca que toda fotografía va a dar valor a sus temas” (Sontag, 2006, p. 49). Además, también está el hecho de que el lente es un objeto difícil de ignorar. El fotógrafo no puede caer en la ingenuidad de que podrá inmiscuirse en un grupo de nativos, sacar la cámara y pasar desapercibido. “El acto de fotografiar es algo más que observación pasiva. Como el voyerismo sexual, es una manera de alentar, al menos tácitamente, a menudo explícitamente, la continuación de lo que esté ocurriendo” (Sontag, 2006, p. 28). En ese sentido la fotografía comulga con la perspectiva de los estudios cualitativos desde la que se reconoce que es imposible que el investigador se acerque a estudiar la realidad sin afectarla y sin ser afectado por ella.

Hacer una fotografía es siempre un acto subjetivo, pues al otro se le mira desde una perspectiva muy particular. El fotógrafo no puede desestimar su ideología, sus cánones estilísticos y estéticos y mirar, objetivamente, al otro. Por ello hay algo de colonizador en la forma de mirar. De la misma manera que sucede el mirar al otro con objetivos de investigación, un aspecto en el que ha insistido Linda Tuhiwai (2017), una profesora maorí que advierte de los procesos de colonización en prácticas investigativas: “el término investigación está intrínsecamente ligado al imperialismo y colonialismo europeos. La palabra misma ‘investigación’, es quizás una de las más sucias del vocabulario indígena” (Tuhiwai, 2017, p.1). Investigación implica siempre convertirse en observado, sin saber desde qué ideologías se es observado. Lo mismo sucede con la palabra fotografía. “Hay algo depredador en la acción de hacer una foto. Fotografiar personas es violarlas, pues se las ve como jamás se ven a sí mismas, se las conoce

como nunca pueden conocerse; transforma a las personas en objetos que pueden ser poseídos simbólicamente” (Sontag, 2006, p. 31). En este punto es absurdo pensar que la fotografía puede ser una herramienta de registro de la realidad, podría ser, quizás, sí un registro, pero de la trayectoria del fotógrafo, de aquello que pensó que tendría más valor convertido en imagen, un índice de su ideología y de sus estándares visuales.

Asimismo, el fotógrafo no solo transforma aquello que captura con la cámara, sino que también él mismo es afectado por el acto fotográfico. Coats (2014) propone observar la práctica de la fotografía desde el concepto de arma nomádica, en la que el acto fotográfico es un encuentro afectivo. La autora toma el concepto de arma nomádica de Deleuze y Guattari (1987) y reconoce el acto fotográfico como un acto colaborativo y reflexivo que puede producir una ruptura en nuestros modos habituales de pensamiento.

Las implicaciones que tiene la práctica fotográfica en los patrones de pensamiento ha sido bien aprovechada por el campo de la investigación educativa, donde se promueve el uso de las cámaras en las actividades dentro el aula como forma de aproximarse a diferentes fenómenos, así como también a manera de herramienta para promover el desarrollo de habilidades que se pueden relacionar con el pensamiento crítico (Castro, Lalonde y Pariser, 2016; Eisen, 2012; López-León y Villa, 2017; Morán y Tegano, 2005).

CONCLUSIONES

La fotografía es un dispositivo tecnológico que llegó para quedarse. En la actualidad es casi imposible concebir la vida cotidiana sin la fotografía. Asimismo, su uso ha evolucionado y se ha diversificado. Ha incursionado en todos los campos que van desde lo solemne a lo coloquial, desde

lo científico a lo recreativo, y por supuesto lo artístico, lo cotidiano y hasta lo paranormal. Su misma evolución ha provocado el surgimiento de distintos cuestionamientos y enfoques para comprender su desarrollo y las implicaciones que éste tiene.

En este capítulo se contrastaron las ideas de tres pensadores y artistas que han colaborado en establecer la fotografía como un campo de estudio de la imagen visual. A través de las reflexiones Susan Sontag podemos identificar la capacidad legitimadora de las imágenes producidas a través de dispositivos fotográficos. Fotografiar es dar importancia, otorgar voz, y no sólo eso, sino hacerlo a través de un código estético y estilístico casi imposible de ignorar. Mientras tanto, Joan Fontcuberta nos recuerda que ese mismo código confiere una noción de realidad que no debe ser tomada como tal, y en cambio, es necesario reconocer su capacidad fantasmal para construir ilusiones. Finalmente, Philip Dubois nos invita a levantar los velos y reconocer a los participantes del acto fotográfico, y las intenciones que hay en aquel que dispara la cámara a través de identificar dónde y cómo se coloca, así como el momento que elige para disparar.

Estudiar la fotografía podría también ayudarnos a reflexionar sobre las prácticas del diseño. Se presentan a continuación algunos cuestionamientos para motivar la reflexión en torno al diseño, a partir de lo que las ideas aquí presentadas nos permiten identificar. Primero, si también el diseño es una práctica legitimadora. Es decir, ¿puede el diseño visibilizar, conferir protagonismo y otorgar voz, de la misma manera que la fotografía? ¿En qué medida diseñar es también construir discursos? Segundo, sobre si el diseño también desdibuja los bordes entre la ilusión y la realidad. ¿Puede el diseño reinterpretar la realidad de la misma manera que lo hace la fotografía? ¿En qué medida diseñar es construir versiones alternativas de la realidad? Finalmente, si también en el diseño es necesario desenmascarar a los actores involucrados. ¿Es necesario identificar aquellos

que construyen los discursos del diseño? ¿En qué beneficia a la disciplina conferir autoría a los diseños generalmente anónimos?

Además, las reflexiones de estos tres actores nos permiten identificar tres perspectivas principales para comprender la fotografía y su relación con la imagen visual. La primera comprende las reflexiones sobre la relación que la fotografía establece con la realidad. En un principio se tenía la firme creencia que la fotografía podía capturar la realidad, que las imágenes fotográficas eran un espejo de la misma. Sin embargo, con el tiempo fue posible ver que se trata de una ilusión y que todo lo que la cámara produce son siempre interpretaciones de la realidad, que además de venir mediadas por la tecnología misma está también presente el punto de vista de quien captura la imagen. Si esta perspectiva la llevamos al diseño, en tanto productor de imágenes, podríamos cuestionarnos igual si el diseño como práctica también viene filtrado por la ideología del diseñador. Es decir, si podríamos cuestionar la idea del diseñador como mero productor de mensajes visuales al servicio de organizaciones, o si tendríamos que admitir que la ideología, los valores y los cánones estilísticos del diseñador son imposibles de ignorar aunque se trabaje para alguien más.

La segunda comprende la perspectiva que estudia el rol que tiene la fotografía como mediadora de experiencias. Hoy más que nunca somos testigos de cómo la cámara se ha convertido en una herramienta para mediar con el presente, una forma de participación. En todos los eventos ya es común ver una gran cantidad de teléfonos celulares que se activan en el momento en que inicia el evento y se vuelven parte del *performance*. Para motivar la reflexión sobre nuestra propia disciplina, convendría preguntarnos también si diseñar puede ser visto como una forma de apropiarse de distintas experiencias, o si el diseño es también una forma de participación social.

Por último, la tercera perspectiva comprende reconocer la capacidad de transformación de la fotografía. Este atributo refiere a cómo la cámara transforma aquello que observa, pero también cómo el mismo aparato es una herramienta de pensamiento. Por eso transforma a ambos, a lo fotografiado y al fotógrafo. Así, aunque sabemos que efectivamente también el diseño transforma a la sociedad, pues se diseñan dispositivos para cambiar algo en el entorno, también habría que preguntarnos en qué medida es también el diseño una herramienta de reflexión.

El diseño y la fotografía están vinculados como disciplinas visuales y creadoras de mensajes, y comparten una gran cantidad de atributos. Aquí se detallaron aquellas reflexiones y debates en torno a la práctica fotográfica con el objetivo de compartir elementos que promuevan otros acercamientos a la comprensión de la práctica del diseño. Estas tres perspectivas además de que nos invitan a mirar de forma distinta la fotografía y el rol que esta representa en las sociedades actuales, sirven también como puntos de partida para la reflexión del diseño, su comprensión y la creación de nuevos campos de estudio.

REFERENCIAS

- Bazín, A. (1999). Ontología de la imagen fotográfica. *¿Qué es el cine?* RIALP, 23-30.
- Botticello, J. (2016). From documentation to dialogue: exploring new 'routes to knowledge' through digital image making. *Visual Studies*, 31(4), 310–323. <https://doi-org.dibpxy.uaa.mx/10.1080/1472586X.2016.1246351>
- Castro, J. C., Lalonde, M., y Pariser, D. (2016). Understanding the (im)mobilities of engaging at-risk youth through art and mobile media. *Studies in Art Education*, 57(3), 238–251.

-
- Celaya, R., Lozano, F. y Ramírez, M. (2010). Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(45), 487-513.
- Coats, C. (2014). Thinking through the photographic encounter: engaging with the camera as nomadic weapon. *International Journal of Education & the Arts*, 15(9), 1-23.
- Davis, F. y Granic, A. (2024). *The technology acceptance model. 30 years of TAM*. Springer.
- Debes, J. (1968). Some foundations of visual literacy. *Audio Visual Instruction*, 13, 961-964.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. University of Minneapolis Press.
- Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico*. Paidós.
- Eisen, D. B. (2012). Developing a critical lens: using photography to teach sociology and create critical thinkers. *Teaching Sociology*, 40(4), 349-359.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse*. Duke University Press.
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de judas*. Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (2010). *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*. Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg.
- Heredia, J. M. (2021). El concepto Uexkülliano de mundo circundante y sus desplazamientos. *Universitas Philosophica*, 38(76), 15-47 <https://doi.org/10.11144/Javeriana.uph38-76.cumc>
- Heskett, J. (2002). *Design. A very short introduction*. Oxford University Press.

López-León, R. (2011). *Tópicas en la publicidad gráfica en la prensa mexicana de 1920-1968: la sociosemiótica como herramienta de análisis visual.* [Tesis doctoral. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco] <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/22712>.

López-León, R. (2019). La imagen como mundo posible. *Mas allá de la imagen* (pp. 91-114). Universidad Autónoma de Aguascalientes.

López-Léon, R., Villa, G. (2017). El aula de diseño como escenario de exploración entre alfabetidad visual y pensamiento crítico. *Kepes*, 14(15), 173-194.

Martínez-Luna, S. (2024). A vueltas con el giro visual. Una revisión de algunos debates en torno a los estudios visuales y la filosofía de la imagen. *Eikón Imago*, 13, e90465. <https://dx.doi.org/10.5209/eiko.904651>

Molinero, M. M. (2024). ¿Quién puede fotografiar qué? Promesas y condicionantes en la entrevista foto-licitada autoproducida. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (61), 173-198.

Morán, J.M. y Tegano, D. (2005). Moving toward visual literacy: photography as a language of teacher Inquiry. *Early Childhood Research & Practice*, 7(1), 1-21.

Moreiras, C. (2017). Joan Fontcuberta: post-photography and the spectral image of saturation. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 18(1), 57–77.

Museo Reina Sofía. (3 de febrero 2014). *¿Qué es la antropología de la imagen?* Entrevista con Hans Belting [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=j8O9oTYBtDw&t=143s>

Peirce, Ch. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Universidad Complutense de Madrid.

Sandoval, L. R. (2022). Tecnologías y vida cotidiana: una revisión del modelo de domesticación. *Contratexto*, 37(037), 287-314. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.no37.5351>

-
- Silverstone, R. (2005). Domesticating domestication: reflections on the life of a concept. En T. Berker, M. Hartmann, Y. Punie & K. Ward (Eds.), *Domestication of media and technology* (pp. 229-248). McGraw-Hill International.
- Smith, E., Carter, M., Walklet, E. y Hazell, P. (2022). What are Photovoice studies? *Evidence-Based Nursing*, 25, 6-7.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.
- Sekula, A. (1982). On the Invention of Photographic Meaning. In: Burgin, V. (Ed.), *Thinking Photography. Communications and Culture* (pp. 84-109). Palgrave.
- SVA. (2007). About the SVA. *Society for Visual Anthropology*, <https://www.society-forvisualanthropology.org/about>
- Tuhiwai, L. (2017). *A descolonizar las metodologías*. Editorial Txalaparta.
- Vellanki, V. (2022). Shifting the frame: theoretical and methodological explorations of photography in educational research. *Cultural Studies. Critical Methodologies*, 22(2), 132-142. <https://doi.org/10.1177/15327086211045976>
- Weston, E. (1996). *The daybooks of Edward Weston: Mexico California*. Aperture.
- Zirión, A. (2015). Miradas cómplices: cine etnográfico, estrategias colaborativas y antropología visual aplicada. *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 78(36), 45-70.

CAPÍTULO 2

Fotografía e imagen expandida, cruces disciplinares desde el arte contemporáneo

Juan Pablo Meneses Gutiérrez

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

FOTOGRAFÍA E IMAGEN EXPANDIDA

En 1824, Joseph Nicéphore Niépce, obtuvo la primera imagen fotográfica duradera, marcando el inicio de una técnica que revolucionaría al mundo. Doscientos años después, las imágenes fotográficas se utilizan prácticamente en todos los ámbitos de la vida diaria. Desde las imágenes virales (que registran el día a día de las personas) en las redes sociales hasta las que se captan con un microscopio de barrido de electrones con fines científicos o las que se exponen en un museo de arte contemporáneo.

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua (RAE, 2024), la fotografía «es un procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción y fijación de la luz, sobre una superficie sensible o sobre un sensor digital». Aunque esta definición describe su evolución, al hablar de fotografía hacemos alusión a un término de amplio espectro que abarca una multiplicidad de procesos,

prácticas y dinámicas que no son exclusivas de ámbitos sociales y artísticos. ¿Para qué sirve una fotografía? ¿En qué medios se utiliza? Las respuestas son diversas y es en esta diversidad y superposición de sentidos y usos que radica su singularidad.

La fotografía depende del autor —creador de imágenes—, del instrumento tecnológico —cámara fotográfica— y del espectador que decodifica las imágenes. Bajo esta lógica, resulta interesante estudiar la fotografía a partir de los intereses estéticos, conceptuales y técnicos que influyen en los autores, así como sus entrecruzamientos con otras disciplinas.

En primer término, hay que decir que “La fotografía ha dejado de ser un simple medio de documentación para convertirse en una herramienta integral de producción cultural que interactúa con nuevas tecnologías y plataformas digitales, transformando la manera en que entendemos la memoria, la identidad y la historia” (Manovich, 2015).

Según González-Flores (2014), “lo importante de la imagen fotográfica no es su iconicidad sino su constructividad semántica”, es decir, la capacidad de generar significados.

Bajo esta lógica, se vuelve primordial para el autor contemporáneo, en primer término, saber qué quiere decir y luego saber cómo crear imágenes fotográficas que aporten discursos novedosos y motiven reflexiones en el espectador. Históricamente, la fotografía se asume como representación de la verdad, sin embargo, con el tiempo esta concepción ha cambiado, ya que hoy sabemos que una imagen depende, como se dijo líneas arriba, de la mirada del autor. Para Del Castillo (2014), aquellos problemas que aborda el autor no son problemas literales ni dogmas, sino problemas sensibles. Todo lo que aborda el autor está atravesado por lo sensible.

En primer lugar, el autor realiza la obra a partir de intereses estéticos y conceptuales particulares; en segundo, el instrumento tecnológico,

ha evolucionado y revolucionado la forma en que se producen las imágenes; y, en tercer lugar, el espectador las decodifica según el contexto en que las observa; todo esto implica el entrecruzamiento de distintas disciplinas que se vinculan a través aspectos temáticos, estéticos, poéticos, conceptuales y técnicos.

Un artista entiende la riqueza del proceso y al generar proyectos artísticos, definitivamente, investiga. Actualmente todo lo que genera un autor, desde la concepción de la idea hasta la materialización -proceso-, se denomina **investigación artística**. En este contexto de exploración, el concepto de autor en el arte ha transformado significativamente, según Juan Martín Prada (2023) la noción de autoría en el arte digital ha cambiado, ya que las prácticas colaborativas y el uso del remix se han establecido como enfoques normativos en la creación artística.

Según Roland Barthes (1989), “sea lo que sea que ella ofrezca a la vista y sea cual sea la manera de emplearla, una foto es siempre invisible: no es a ella a quien vemos”. Esto es, el acto fotográfico forzosamente implica una postura ante el mundo que, para fines prácticos, suprime gran parte de lo que no se reproducirá en la imagen, por lo que se trata de una construcción subjetiva de la realidad.

FOTOGRAFÍA EXPANDIDA

El concepto de fotografía expandida se refiere a la ampliación de los límites tradicionales de la fotografía como medio artístico y engloba prácticas que trascienden las representaciones bidimensionales encuadradas, integrando otras disciplinas y técnicas. Apunta a prácticas fotográficas que combinan o incorporan elementos de la escultura, la instalación, el performance, el arte sonoro o el video. Incluye elementos tridimensionales, físicos e incluso temporales. No se limita a capturar

o documentar, sino que crea nuevos significados, cuestiona realidades y propone experiencias multisensoriales.

Para definir la imagen expandida podemos partir de dos antecedentes: el concepto de cine expandido de Gene Youngblood (1970) y el concepto de campo expandido propuesto desde la escultura por Rosalind Krauss (1979).

Youngblood propone este término para aquel cine que busca una experiencia viva con un espectador no pasivo, a través del uso de nuevos medios que auxilien a renovar y potenciar el discurso artístico, mientras que Rosalind Krauss plantea que distintas disciplinas del arte como la escultura han sufrido una “elasticidad” en su práctica.

Si bien Youngblood se refiere más bien a la interacción del espectador con el medio, más que a la construcción de la imagen expandida en cuanto al uso de distintas disciplinas para un fin específico, ambos autores describen el ensanchamiento de los límites del arte y explican la búsqueda de los artistas por encontrar nuevas maneras de construir sus propuestas desde distintas disciplinas.

Bittencourt (2022) sostiene que la fotografía expandida se desvía de lugares fuertemente subrayados por los sistemas de producción fotográfica, una resistencia de aquellos que necesitan construir trabajos más allá de las fronteras históricamente levantadas. Así, en las obras de fotografía expandida, se perciben una serie de tensiones entre imagen y objeto, entre artesanía y concepto, entre presentación y representación. Aunque conservan una profunda conexión con las ideas o impulsos fotográficos, la obra va más allá de los dominios tradicionales de la fotografía montada en la pared, con una marialuisa blanca.

Los ejemplos recientes analizados en el mundo del arte contemporáneo y no los hacen fotógrafos puristas para un público exclusivo de este. Tie-

nen una historia que surge tanto de experimentos que tienen su base en la fotografía como arte, como de la tradición conceptual de la década de 1960 que mantenía a la fotografía a distancia.

PIONEROS DE LA FOTOGRAFÍA

En sus orígenes la fotografía, fue concebida y desarrollada con un instrumento para “captar” a la realidad tal cual es, sin embargo, algunos autores, se salieron de esa concepción. Tal es el caso de Eadweard Muybridge, Étienne Jules Marey, Hippolyte Bayard y Anna Atkins, que a finales del siglo XIX experimentaron con el lenguaje visual compartiendo un interés profundo por los experimentos tecnológicos, el discurso y el poder de la imagen fotográfica para explorar la realidad.

Vistos desde la perspectiva de que fueron fotógrafos que se salieron del canon y apostaron por la experimentación, podrían ser considerados precursores de la expansión de la imagen, pues con su trabajo, ampliaron los límites de la fotografía en sus (hacia) dimensiones artísticas y científicas.

Muybridge, con su innovador trabajo sobre el movimiento, y Marey, con su cronofotografía, fueron pioneros en capturar la secuenciación temporal del cuerpo en movimiento, sentando las bases para la cinematografía. Bayard, uno de los primeros fotógrafos, exploró la capacidad expresiva y narrativa de la fotografía, mientras que Atkins, reconocida como la primera mujer en crear un libro ilustrado con fotografías, usó la técnica del cianotipo para la documentación botánica, demostrando que la imagen podía ser una herramienta científica (para la ciencia).

Eadweard Muybridge, fotógrafo e inventor inglés, conocido por sus innovaciones en el estudio del movimiento y su influencia en el desarrollo del cine, desarrolló un sistema que utilizaba múltiples cámaras alineadas para capturar secuencias de movimiento. Su innovación en el campo de la

fotografía incluye dos aspectos: la captura del movimiento y la invención del **Zoopraxiscopio**, un dispositivo que proyectaba imágenes secuenciales para crear la ilusión de movimiento. Este aparato es considerado uno de los primeros proyectores de imágenes animadas y precursor del cine. Sus experimentos ayudaron a que la imagen fija (fotografía) evolucionara hacia la imagen movimiento (cine).

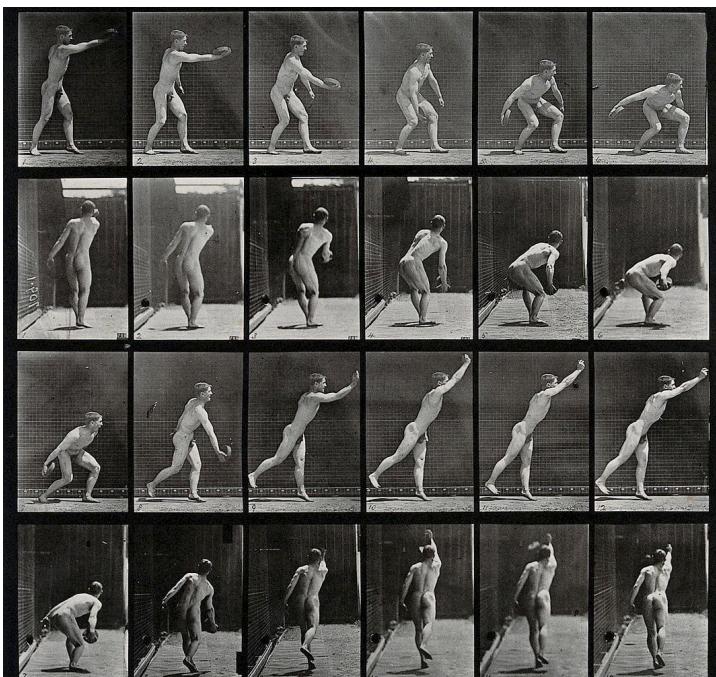


Fig. 1. Muybridge, E. (1887). *A male discus thrower* [Fotograbado]. En dominio público. Recuperado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/>

Aunque en la época de Muybridge, no existía el término de imagen expandida, sin duda puede ser considerado un antecedente, pues llevó los soportes y técnicas un paso más adelante al pensar a la fotografía más allá de un simple registro de la realidad. Como vemos en la *figura 1*, al retratar a un lanzador masculino de disco, el fotógrafo realiza una fotografía multiplique capta el movimiento, pero también la poética

de cuerpo humano y expande los límites de representación con la fragmentación. Visto desde esta perspectiva, este políptico, posee cualidades de imágenes contemporáneas.

Por su parte, Étienne Jules Marey, fotógrafo, inventor y médico originario de Francia, fue conocido principalmente por su desarrollo de la **cronofotografía**, técnica que permite capturar múltiples fases del movimiento en una sola imagen. Como Muybridge, sus investigaciones son una base fundamental para entender y expandir la imagen en movimiento, así como el análisis visual del movimiento y el desplazamiento físico. En la figura 2, se observa como una cámara, que podía tomar una serie rápida de exposiciones en una sola placa fotográfica, capta distintas etapas del vuelo de un ave en un solo cuadro.



Fig. 2. Marey, É.-J. (1886). *Flatternder Reiher* [Fotografía]. En dominio público. Recuperado de <https://garystockbridge617.getarchive.net/amp/media/flatternder-reiher-1886-16d962>

Hippolyte Bayard, inventor y fotógrafo francés, trascendió por sus investigaciones de como fijar de una forma duradera una imagen a través de métodos químicos. Además, supone el primer antecedente de “fotografía construida o escenificada” con una narrativa personal muy interesante que constituye una propuesta antagónica a la fotografía documental,

pues el proceso se inicia desde antes de la toma fotográfica con la planificación y la escenificación de la imagen.

Como señala Cotton (2004), la fotografía contemporánea ya no se limita a la idea de capturar la realidad; es un medio expansivo que permite crear significados y cuestionar nuestra relación con la imagen misma. En este sentido, Bayard fue un creador de imágenes conceptuales, con un significado muy amplio. Su obra más conocida y polémica es “El ahogado” de 1840, que consiste en un autorretrato donde se hizo pasar por muerto, como una forma irónica de mostrar su disgusto por el apoyo que el gobierno francés brindó a la técnica desarrollada por Nicéphore Niépce, perfeccionada y comercializada por Louis Daguerre, en detrimento de otros procesos fotográficos. En la época de Bayard los fotógrafos estaban más preocupados por pulir las técnicas de captura de imágenes, mientras que Hippolythe pensó en la construcción de una narrativa simbólica: nadie pensaba en capturarse muerto, sólo en la representación de la realidad.

En Inglaterra, Anna Atkins, botánica y mujer de ciencia, fue de las primeras personas en utilizar la fotografía para la documentación científica y pionera en crear un libro ilustrado con fotografías. Su uso de la cianotipia inspiró a generaciones posteriores a explorar métodos de impresión alternativos y a ver la fotografía como una técnica aplicable en múltiples campos. Además, sin intención, incursionó en el libro de artista, con una extensa catalogación de plantas, impresas con la técnica de cianotipia, que es un proceso de obtención de imágenes monocromáticas que se consiguen con una copia negativa del original en un color azul de Prusia.

La relación entre Edward Muybridge, Étienne-Jules Marey, Hippolyte Bayard y Anna Atkins reside en su papel como pioneros que ampliaron las posibilidades de la fotografía en distintos campos, impulsando el medio más allá de la simple captura de imágenes para convertirlo en una herra-

mienta de documentación científica, análisis visual, narrativa conceptual y exploración estética. Sus aportes en fotografía se relacionan con la innovación técnica y con la expansión de las posibilidades discursivas, estéticas, conceptuales y procesuales de las imágenes.

CAMPO EXPANDIDO DE LA FOTOGRAFÍA

“Es una memoria-mundo, de varias personas y de varios niveles, que se desmienten, se denuncian o se atrapan mutuamente.” — Deleuze, 1985

Los movimientos artísticos detonantes del arte contemporáneo surgieron en la Posguerra. Conocidos como Neovanguardias o Nuevas Vanguardias, se caracterizaron por ser extraterritoriales, es decir, a diferencia de las Vanguardias, no tenían sedes fijas y, como describe Simón Marchan Fiz, exploraron nuevas estrategias de producción como el performance, el arte sonoro y la instalación, entre otros.

Con la instalación los límites de representación de las imágenes se diversifican. Al ser piezas de arte sensorial que van más allá de lo visual, los límites disciplinarios se desdibujan para crear manifestaciones y prácticas artísticas, globales que tienden a insertarse dentro del campo expandido.

Entre las décadas de los sesentas y setentas Robert Smithson, Robert Rauschenberg, Dan Graham, Martha Rosler y Cindy Sherman, convierten a la fotografía en un medio expandido, es decir, un espacio que se cruza con otros medios (como la performance, la arquitectura y el cine) y en el que surgen nuevas posibilidades de interpretación y crítica social.

Rauschenberg, artista multidisciplinar nacido en los Estados Unidos, utilizó distintos medios como pintura, escultura, grabado, serigrafía

y fotografía. En el caso de la fotografía la obra de Rauschenberg expandió lo límites de la imagen a través de las texturas y pegando imágenes en objetos, dotándolas de tridimensionalidad.

Para Rauschenberg “una imagen se parece más al mundo real cuando está hecha a partir del mundo real” (R. Rauschenberg, 1950). Esta frase sintetiza la obra de este autor, pues en su obra, los límites entre disciplinas se diluyen, el arte ya no imita o representa la realidad, sino que es la misma realidad la que se presenta en las piezas artísticas.

Las fotografías que Rauschenberg usa para transferirlas mediante la serigrafía muchas veces son de archivo, es decir, no las toma el autor. En la serie de 1958-1960 basada en los treinta y cuatro cantos del «Infierno» de la «Divina Comedia» de Dante, utilizó un disolvente para transferir fotografías de revistas y periódicos de la época a papel de dibujo. La serie es emblemática de toda una vida de experimentación con las formas en que se podía transmitir y transformar el diluvio de imágenes de la cultura mediática moderna.

De este modo, la obra de Rauschenberg anticipa y ejemplifica muchos de los principios de la fotografía expandida: un enfoque interdisciplinario, el uso de la imagen como parte de un lenguaje más amplio y una reflexión crítica sobre la relación entre imagen, objeto y realidad.

Por su parte, Robert Smithson pionero del *Land Art* y de las intervenciones en el paisaje como su famosa *Spiral Jetty* (1970), utilizaba la fotografía no solo para registrar sus obras efímeras en la naturaleza, sino que llevó la utilización del paisaje en una obra artística al límite, pensando en la propia naturaleza intervenida como la obra. Las fotografías que registraban sus obras no eran solo documentos, sino obras en sí mismas que ofrecían una versión de la intervención. Es decir, no solo documenta, sino que también revela cómo el paisaje se convierte en una obra, am-

plificando la fotografía como un acto de interpretación más que de pura representación.

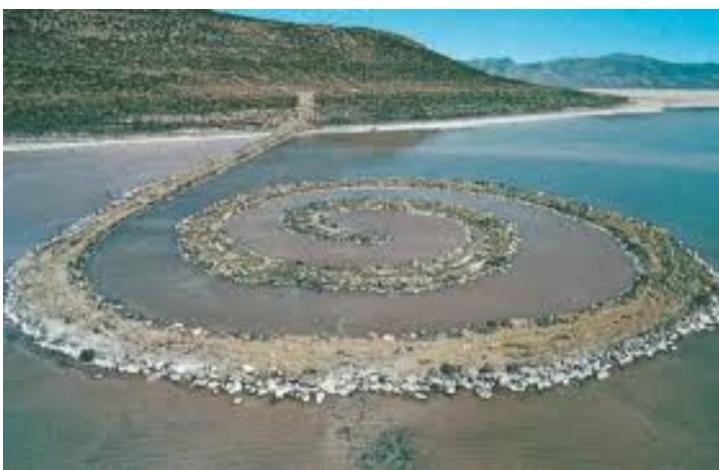


Fig. 3. Smithson, R. (1970). *Spiral Jetty* [Fotografía]. Holt/Smithson Foundation.
Recuperado de <https://holtsmithsonfoundation.org/spiral-jetty>

Para Smithson, la fotografía era una extensión conceptual del *Land art* y un medio para trasladar el paisaje al espectador y desdibujar las fronteras entre la documentación y la creación artística. Existe una variedad de temas y métodos de trabajo en la fotografía de paisaje, pero siempre ha habido una intervención del fotógrafo, más clara o menos clara, más contundente o menos contundente; puede ser algo tan sencillo como el acomodo de luces o el encuadre pero, sin meternos en asuntos ontológicos y filosóficos de la imagen, la intervención del paisaje, como se observa en la *figura 3*, implica montar toda una escena, un set para construir una obra artística que cambió la idea naturista y ecologista. Así, la fotografía de paisaje se concibe como tridimensional, una deliberada alteración del asunto por parte del autor, que concibe su pieza en un sitio específico el cual interviene deliberadamente, mientras que la fotografía cumple con la función de registro y documentación, pero a la vez constituye una obra en sí misma.

El uso de la fotografía expandida es el de Dan Graham, considerado padre del minimalismo, posminimalismo y del arte conceptual, manifestaciones artísticas de las nuevas vanguardias, que abarcaron de 1951 a 1980, época en la que se cuestionó la materialidad de la obra artística y surgieron las prácticas no objetuales, insertadas en la tradición de lo nuevo y que pensaban en el carácter libertario del arte, con tendencias más hacia las nuevas sedes, lo compartido y que el arte y la vida no están separados.

Otras artistas que se insertaron en la tendencia a expandir el lenguaje y el medio fotográfico son Martha Rosler y Cindy Sherman, quienes utilizaron la fotografía para cuestionar realidades sociales y culturales, creando imágenes que reflejan y critican construcciones sociales sobre el género y la clase. El arte contemporáneo se enriquece de la fotografía expandida, los autores diversifican su producción y la llevan a cruces disciplinarios que impulsan el diálogo con otros campos del conocimiento. En este contexto expandido, la fotografía ya no es solo un registro o una obra de arte autónoma, sino una herramienta para intervenir, cuestionar y reinterpretar el mundo.

Para situar los primeros antecedentes de la fotografía expandida, es preciso mencionar a Gerardo Suter, autor cuya influencia en México es notable. Desde sus primeros trabajos se puede vislumbrar un claro gusto por la experimentación tanto en soportes como en materiales. Se trata de un autor vinculado con la fotografía como práctica artística desde los ochenta. Suter trabajó con proyectos relacionados con procesos de capturas fotográficas de espacios arquitectónicos. Sus fotografías se revelaban e imprimían, después eran sometidas a una intervención manual, pictórica. Otras piezas tenían esgrafiados. Después la reconstrucción del espacio era totalmente gráfica; las piezas desdibujan y generan nuevos límites disciplinarios entre lo fotográfico y lo pictórico.

La exposición *Anáhuac, Radiografía de un Valle* de Gerardo Suter en 1995 en el Centro de la Imagen, representa acontecimiento fundamental para comprender el inicio de la imagen expandida en México. Dicha exposición constituye una muestra muy importante para entender a la imagen expandida en la producción fotográfica mexicana. En esta exhibición, Suter utilizó impresiones de gran formato en materiales transparentes, estableció un continuo dialogo con el espacio y realizó una interesante experimentación con las nuevas tecnologías, utilizando sonido, imagen en movimiento, fotografía y textos; elementos que iban más allá de la imagen.

Así, Gerardo Suter es un artista multifacético que, por su trayectoria, influencia y calidad de su obra es el artista más importante en México, notable, entre muchas otras razones, por la innovación en el lenguaje y la manera de mostrar sus obras, vinculando la fotografía con la instalación.

Recientemente el uso de tecnologías de fotografía digital e incluso la generación de imágenes mediante software de Inteligencia Artificial, han abonado a la fotografía expandida. Tal es el caso de la obra: Christopher Baker, *Hello World!*, 2008, la pieza consiste en una gran pantalla o muro compuesto por cientos de videos individuales que muestran a personas grabándose mientras hablan frente a la cámara. En la figura 4 se observa la obra, que utiliza videos tomados de plataformas como YouTube, donde los usuarios comparten aspectos de su vida, opiniones y pensamientos personales. Las grabaciones, reproducidas simultáneamente, generan una cacofonía de voces que interactúan unas con otras, a veces en caos y otras en armonía. Esta obra es una instalación multimedia que explora las dinámicas de comunicación digital y las narrativas personales en el contexto de las redes sociales y el internet.



Fig. 4. Baker, C. (2008). *Hello World! or How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* [Instalación multimedia]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/bakercp/2776211604/>.

Otro ejemplo del uso de nuevas tecnologías para generar fotografía expandida es la obra de Erik Kessels titulada *Photography in Abundance*, exhibida en FOAM, Ámsterdam, en noviembre-diciembre de 2011. Esta obra forma parte de una serie de exploraciones del artista en torno a la sobreproducción de imágenes en la era digital y su impacto en la percepción visual contemporánea. La obra es una instalación inmersiva en la que Kessels imprimió todas las fotografías subidas a Flickr en un solo día y las esparció por el suelo y las habitaciones del espacio expositivo. Se estima que incluyó más de un millón de fotografías, representando solo un día de actividad en Flickr.

Por último, en el marco de la XX Bienal de fotografía, organizada por el Centro de la Imagen en la Ciudad de México, en el año 2023, uno de

los premios de adquisición fue para el proyecto: *Exhumar la memoria.IA* de Rogelio Séptimo autor de origen Michoacano. La obra de Rogelio Séptimo investiga las posibilidades de la memoria y la identidad mediante un enfoque que combina procesos fotográficos artesanales y técnicas contemporáneas como el uso de inteligencia artificial para generar imágenes. A través de intervenciones físicas y elementos escultóricos, su práctica articula reflexiones conceptuales sobre la imagen y el tiempo (Bienal de Fotografía, n.d.). Se puede observar la obra de Séptimo, ganadora de la Bienal de Fotografía en la *figura 5*.



Fig. 5. Séptimo, R. (n.d.). *Exhumar la memoria.IA* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.rogelioseptimo.com/exhumar-la-memoria-ia/>.

En esta última edición de la bienal, se presentaron obras vinculadas a estrategias artísticas como el fotoperformance o acciones frente a la cámara fotográfica, secuencias de video, capturas de dispositivos de vigilancia, animaciones, entre otras. Esto indica cómo la fotografía expandida (aunque no lo mencionen con este concepto en específico), genera proyectos fotográficos desde otros campos, no sólo desde lo fotográfico.

CONCLUSIONES

Desde su origen en 1839, la fotografía ha demostrado ser un medio notablemente flexible en sus procesos, materiales, soportes y significados. Los fotógrafos contemporáneos han aprovechado esta adaptabilidad para ampliar la idea de obra de arte. La fotografía depende de los usos y alcances que cada campo le dote. Desde el ámbito del arte se trata de cuestionar y expandir los límites disciplinarios, lo que hace que el lenguaje se enriquezca desde la creación de imágenes.

El arte actual, incluyendo a la fotografía, es muy complejo para generar taxonomías, ya que existen tantos autores como puntos de vista. Cada autor posee una postura ideológica, poética, estética y conceptual. Los cruces disciplinarios de la fotografía con distintas manifestaciones del arte como el performance, la instalación, la imagen en movimiento, cruces disciplinares entre arte y ciencia son evidentes y contribuyen a pensar y entender a la fotografía desde otros discursos, esto es, al campo expandido.

Se puede hablar de la fotografía de autor, que retoma conceptos como la instalación en el espacio, fotografía construida, intervención, documentación, proceso con puntos de contacto con objetos tridimensionales y/o escultóricos, ya sea procesado o reprocesado o de ready made incorporado y que el espectador se enfrente a esa multiplicidad del asunto, de objetos tridimensionales y en cambio en este asunto de la fotografía de intervención del paisaje, el espacio intervenido finalmente la razón última o la finalidad, es una fotografía bidimensional, pero aun así el entrecruce se da, hay los entrecruces son más claros.

La reflexión crítica de la producción fotográfica desde el punto de vista del campo expandido y su relación con el arte contemporáneo es un campo poco estudiado. En contraparte, existe una proliferación ubérrima de imágenes fotográficas, lo cual ha generado una mirada miope; mucha

producción fotográfica, muy poca reflexión teórica al respecto y que sólo se centra en los aspectos técnicos.

La fotografía expandida incorpora propuestas innovadoras y creativas, tanto en lo discursivo como en lo estético y, por supuesto, de reflexión sobre la propia técnica fotográfica, alejándose de prácticas documentales tradicionales.

Los límites de la fotografía de autor no han dejado de dilatarse, sobre todo, con artistas que cuestionan y redefinen la fotografía, amparándose en la instalación, el performance y la imagen en movimiento, han vislumbrado nuevas gramáticas de la imagen fotográfica, ubicándola dentro del campo expandido.

En el contexto actual, el arte se convierte en parte del flujo constante de información, adquiriendo un carácter efímero y viral. Sin embargo, la creación artística es la puesta en existencia de algún fenómeno o temática para provocar rupturas de sentido e incentivar el pensamiento crítico. El arte debe servir para dar sentido a los distintos territorios, en este sentido la fotografía expandida, genera nuevas intensidades, nuevas formas de representación, que contribuyen a la producción de subjetividad y enriquecen nuestra relación con el mundo, por medio de imágenes poéticas. Así, la fotografía expandida no implica una nueva invención de la técnica, sino la reinvenCIÓN de los límites disciplinares.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida: Notas sobre fotografía*. Paidós Comunicación.
- Bittencourt, D. (2022). *Fotografía híbrida*. Entrelinha Editora.

-
- Del Castillo, M. (2024, marzo 19). *¿Qué es un autor en el arte contemporáneo?* (Ep. 26) [Podcast]. Pensar la imagen. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rSki3FVKEHA>
- Deleuze, G. (1985). *Cine-2: La imagen-tiempo*. Ediciones Siglo XXI.
- González-Flores, L. (2014, agosto 30). *Algunas aproximaciones metodológicas* [Conferencia]. III Encuentro Nacional de Investigación en Fotografía del Centro de la Imagen, San Luis Potosí, México.
- Krauss, R. (1979). *Escultura del campo expandido* (1a ed.). Nueva Visión.
- Manovich, L. (2017). *Instagram and the contemporary image* [Archivo PDF]. Manovich.net. https://manovich.net/content/o4-projects/170-instagram-and-contemporary-image/instagram_book_manovich_2017.pdf
- Prada, J. M. (2021). Image-world. En J. M. Prada (Ed.), *Art, image and network culture* (pp. 205–250). Aula Magna-McGraw Hill.
- Prada, J. M. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. (1a ed.). Akal.
- Rouillé, A. (2014). *Arte y devenir* [Ponencia]. Cátedra Olivier Debroise, UNAM, Ciudad de México.
- Shore, R. (2014). *Post-Photography: The Artist with a Camera*. Laurence King Publishing.
- Youngblood, G. (1970). *Cinema expandido*. Dutton.

CAPÍTULO 3

La fotografía de *angelitos* en México de 1930-1940

Norma Guadalupe Vázquez Duarte

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

INTRODUCCIÓN

¿Qué puede hacer la historia con las imágenes que simbolizan la muerte? A partir de un estudio comparado previo, sobre la transición de representación de la Muerte Niña de la pintura a la fotografía donde se detectaron cánones estéticos que catapultaron a la fotografía de *angelitos* como su heredera, se hizo trabajo documental y de archivo donde se constató que en América Latina durante la primera mitad del siglo XX hubo un fenómeno cultural denominado *angelitos*. Este fenómeno consistía en fotografiar a los infantes fallecidos, a quienes se les ataviaba con elementos religiosos católicos, algunos eran coronados y los acompañaban ornamentos florales, a veces eran fotografiados con los padres, familia o padrinos.

¿Cuál era el objetivo de la toma de fotografías mortuorias de los infantes?, ¿las fotografías pasaban a los álbumes familiares?, ¿a través de ellas se popularizó el retratar a los muertos? En esta investigación se analizará

el sistema de creencias y representaciones para conocer su significación profunda a partir de imágenes de memoria familiar que forman parte de acervos fotográficos de los fotógrafos Romualdo García Torres y Rutilo Patiño a los que tuvimos acceso (*La Alhóndiga de Granaditas*, INAH y Fundación Televisa), los cuales coinciden en temporalidad y la temática *post mortem* infantil. El tema aún sigue en construcción debido a que es parte de una investigación doctoral, lo aquí presentado es solo un extracto de lo que se ha explorado en México en la región de Guanajuato.

La riqueza de la investigación de este tipo de imágenes tiene varias posibilidades, pues podemos analizar los procesos de trabajo fotográfico en tanto que encontramos imágenes en estudio, así como en cementerios y en varias áreas de casas particulares, lo cual indica que no siempre los fotógrafos tuvieron el control de la escenografía y que incluían elementos varios que poseen distintos niveles de significado, incluso la presencia de indumentaria, adornos, mesas, tumbas, elementos religiosos católicos nos proporciona un panorama sobre cultura material y simbolización.

LA FUNCIÓN DE LA FOTOGRAFÍA

Los estudios sobre la imagen, construcción, pertinencia, formas de representación o valores simbólicos en cualquier sociedad han girado en torno a un alcance expresivo. Las imágenes se han tomado como objeto de estudio para varias disciplinas, y la representación de la muerte no es la excepción. Tal como lo afirma Peter Burke (2005), la utilización de imágenes en la investigación histórica y artística puede derivar en metodologías particularmente valiosas para la reconstrucción de la cultura cotidiana de las personas, debido a que son un excelente medio para conocer la representación e idealización de los hábitos, tradiciones,

rituales y vida social, así como su relación intrínseca con la muerte y vista a través de la vida del hombre en el tiempo.

La fotografía, desde su nacimiento y por definición, es una imagen fija que captura una parte del tiempo. Dentro de la historia se convierte en un documento visual donde se investiga el contexto de producción, datación, los tópicos, la apropiación y los usos que le otorgan los que las resguardan. Una parte de las reflexiones relativas a la imagen fotográfica abordan ante todo la cuestión de lo fotográfico tal como lo plantea Deborah Dorotinsky (2005):

[...] con el objetivo de entenderlo y apuntarlo como un esquema de pensamiento-articulada en el plano visual- y adquieran por tanto un carácter teórico (estético, sociológico, antropológico o filosófico) a partir de la fotografía (pp.118).

La fotografía es una importante fuente para construir una historia desde abajo centrada en la vida cotidiana y en las experiencias de la gente de grupos sociales diferentes de las élites. Las fotografías sirven como testimonio de las formas de vida, cultura, aspiraciones y creencias de las clases no privilegiadas, de manera que se convierten simultáneamente en objeto y fuente de estudio para la historia cultural (véase a Peter Burke 2005, Anaclet Pons 2004, Michel De Certeau 1996, Roger Chartier 1992). La fotografía, corresponde a una fase particular de la evolución social: el ascenso de amplias capas de la sociedad hacia un mayor significado cultural y social. Los precursores del retrato fotográfico surgieron en estrecha relación con esa evolución (Freund, pp.13).

Desde hace aproximadamente un lustro, autores de varias ramas del conocimiento han centrado su atención en las fotografías para, a partir de ellas, realizar sus investigaciones históricas. Es esencial la obra *La fotografía. Un arte intermedio* (1989) de Pierre Bourdieu para analizar la fotografía

desde una perspectiva sociológica. Peter Burke (2005) en su obra *Visto y no visto- el uso de la imagen como documento histórico* considera que el uso adecuado de las imágenes con fines históricos sólo puede lograrse mediante un repaso por los métodos que, integrados ya en la historiografía, configuran la base para posteriores estudios visuales: la iconografía o iconología -o interpretación de los significados de dichas imágenes-, o, también, el psicoanálisis aplicado al estudio de la imagen.

Los tipos de fotografías pueden ser dos: el primero la fotografía documento y segundo la fotografía modelo que ha tenido una trayectoria muy singular de la que da cuenta, de modo ejemplar, Dominique Baqué (2006) en su texto *La fotografía plástica un arte paradójico* menciona que “las fotografías han estado durante mucho tiempo bajo el dominio de la pintura; se hallan influencias pictóricas en los tipos de iluminación, los temas, el desenfoque, etc., e incluso en los términos que se utilizan: el retrato, el paisaje” (Baque, pp.16). La fotografía trajo diversos cambios en cuanto a la composición de la imagen, pues incluyeron elementos que en la pintura no existían y de los cuales deriva su contribución. Podemos pensar en la fotografía como una transformación de lo real, un modo de codificar el mundo. Aquí se la considera como un producto cultural, es decir, que cada fotógrafo produce sus imágenes determinado por la cultura de la que proviene y, por lo tanto, lo que representa no es una verosimilitud del mundo real “ahí afuera” sino una construcción simbólica mediada por su propia cultura. (Dorotinsky, pp. 40).

La fotografía pues, es una representación del mundo social en la que nace, tal como lo menciona Boris Kossoy (2014), para una reconstrucción histórica de un objeto, propone una “arqueología del documento”, para construir su mapa de origen, sus vínculos, los elementos constitutivos y la información contenida en él, ya que son testigos de información y fuente de recuerdo y emociones, la relación que entrelaza con la memoria y la

permanencia de estas dentro de los álbumes familiares. Es importante mencionar que al hablar de álbumes familiares estamos considerando a estos como registro de memoria de las regiones, pues en ellas podemos observar escenarios, costumbres, tradiciones, vida cotidiana, historia cultural y que va de la mano con el sentido de la identidad del individuo que pertenece a esas esferas sociales.

Al hablar de la fotografía como esas representaciones sociales, hablamos de que ellas ayudan a construir las identidades ya que permiten analizar estilos de vida, procesos de cambio, fenómenos sociales, hechos históricos y que fungen como pistas sobre el pasado capturado. La fotografía con la adecuada crítica puede ser una herramienta para el conocimiento de la cultura y la historia (Burke, pp. 37), como documento responde a una voluntad social, que componen los sustratos de los acervos fotográficos públicos y privados.

Es evidente que a partir de este tipo de investigaciones visuales, las formas de estudiarlos se han ido estructurando con el paso del tiempo con los elementos que se pueden utilizar, ya que no se podrían analizar o estudiar a partir de las metodologías empleadas para las bellas artes, esto es relevante dejarlo claro ya que al ser las exploraciones visuales consideradas como medios de registro, algunos teóricos se han dado a la tarea de tomarla como un objeto de estudio, solo por mencionar a Raúl Beceyro (2003), Peter Burke (2005), John Mraz (2006), Enrico Escher (2008), Victoria Novelo (2011), Gisele Freund (2017) y Juan Arturo Camacho Becerra (2020), todos ellos considerando sus líneas de interés, han tomado a la imagen y sus representaciones como documentos históriables, los cuales han permitido evidenciar a través de sus investigaciones que las imágenes van más allá de ilustrar y acompañar al texto. Es a partir de ellas que podemos recordar, recrear un episodio de vida y que vienen acompañadas con otras experiencias. A través de la historia gráfica,

la fotografía se vuelve elemento primordial para construir un discurso histórico en conjunto con la historia regional y cultural. Logramos tener bien fundamentado cómo se logró fotografiar a la muerte, en la fotografía guardamos a los muertos para convertirse en una forma de memoria portátil, para tenerlos presente y no olvidarlos. “El historiador pasa de la historia de la fotografía a hacer historia con la fotografía” (Lara, pp. 3).

LA FUNCIÓN SOCIAL Y RELIGIOSA DE LA FOTOGRAFÍA DE ANGELITOS

Cada región cuenta con rasgos culturales, identidades particulares y otras que se comparten. Es aquí donde logramos trazar un fenómeno cultural bastante extendido en Latinoamérica y particularmente en México durante 1930-1940: las fotografías de *angelitos*. En ellas se observa la representación de un pequeño infante que no alcanzó la vida fructífera y la forma de perpetuarlo en la imagen, la cual se vuelve su único registro identitario. Esta única imagen se convierte pues, en el único registro visual de existencia. La temporalidad se determina a través de las fuentes, a partir del trabajo de archivo de los fotógrafos antes mencionados. Los retratos fotográficos mortuorios en su contexto significaban el recuerdo de esa persona y que esta práctica estaba transversalizada por el interés en que se construyese una representación social de la muerte, acorde con el decoro, pues así quedaba camuflada por un trasunto de sueño.

Dentro de la fotografía podemos tener una constancia retórica de las prácticas de una comunidad en un tiempo específico. La fotografía *post mortem* se ha convertido en objeto de múltiples posibilidades de lectura y análisis en España y Latinoamérica en países como Chile, Guatemala, Argentina, Colombia, Ecuador y México. En la fotografía de *angelitos* como documento podemos encontrar contenido gráfico de escenarios, atavíos religiosos, elementos iconográficos e iconológicos que nos permite remitirnos a la serie de producciones pictóricas novohispanas

donde encontramos cánones estéticos y de composición que se replican en algunas fotografías de angelitos, sin embargo, hay elementos que en la pintura no aparecían y que denotan la realidad de la época capturadas por el ojo del fotógrafo: la familia y los escenarios expuestos identificados como lo rural y lo urbano.

Ahora bien, tal como lo menciona Mraz, “la fotografía debería ser uno de los puntos donde más se reflejan los procesos de percepción, porque las imágenes son quizá antes que nada un reflejo de cómo ven el mundo los fotógrafos” (Mraz, pp.166), pues es a través de su mirada que observa, piensa, busca, examina y reflexiona antes de actuar. Estas son las características que destacan en la obra fotográfica de los fotógrafos mexicanos Romualdo García Torres y Rutilo Patiño que coincidieron en tiempo de producción fotográfica de *angelitos* y que muestran a través de sus tomas fúnebres.

LA FOTOGRAFÍA DE ANGELITOS: LO RURAL Y LO URBANO

Se les nombraba *angelitos* (*Figura 1*) a los infantes que murieron a una edad temprana y que no fueron capaces de utilizar su razón. Según la tradición cristiana o judeocristiana, se decía que los infantes tenían esa pureza adquirida con el bautismo recibido antes de su muerte; los niños tendrían una entrada más pronta al cielo (Mondragón, pp.8). Sin embargo, el bautismo no sólo cumple la función de purificar el alma del infante, sino que se constituye en el primer rito de iniciación al catolicismo, pues a través del sacramento el niño obtiene un nombre y unos padrinos, quienes serán los responsables también de procurarle una buena sepultura en caso de muerte.



Fig. 1. *Angelito*. Romualdo García Torres. Siglo XX. Colección Fototeca Guanajuatense, Museo de la Alhóndiga de Granaditas. INAH.

Dentro de las aportaciones teóricas sobre la fotografía *post mortem* infantil en México encontramos indispensable la obra *Retratos-Romualdo García* (1989), de Claudia Canales quien afirma que la fotografía fue la invención con la que la burguesía en auge no solo dejaría constancia de sí misma, sino también revolucionaría la noción de la realidad, ofreciendo a la observación detenida fragmentos de tiempo y espacio que hasta antes solo podía fijar la memoria o la creación artística. No obstante, las familias que mandaban a elaborar las fotografías de *angelitos* no siempre fueron alta burguesía, pues hay imágenes que muestran familias rurales que, salvo que la investigación revele lo contrario, podemos considerar clase media o popular. Indudablemente aspiraban a fijar la memoria del hijo que había partido al más allá, para lo cual invertían recursos.

Otra obra indispensable es “El arte ritual de la muerte niña” (Aceves, 1992), publicación periódica *Artes de México*, en la que varios autores nos guían en el descubrimiento de este fenómeno social en México, el cual desde

hace varios años se apuntala la costumbre de retratar a los niños que acaban de morir como parte del ritual de la muerte niña. En las imágenes queda revelada la tristeza y su conversión en alegría a partir del festejo de la entrada a estos *angelitos* a una vida celestial.

En el catolicismo el bautismo es una muerte y un renacimiento simbólicos: se muere al pecado y se nace a la vida, en las creencias católicas con la muerte física, en caso de las almas inocentes y las virtuosas, se inicia una nueva vida espiritual, eterna. Esto tomaba un carácter particularmente especial en cuanto a la muerte de un infante. Esta creencia en los niños como *angelitos* era común, al menos en España, Ecuador, Chile y México. Tal y como sostiene Cordero Pérez (2013, pp. 39), la fotografía mortuoria era históricamente un elemento del rito, que da cuenta de la necesidad de los padres o familiares de detener el tiempo en una imagen vital, convirtiéndose de este modo en un mecanismo ritual que hacía más soportable la pérdida.

La más reciente publicación en México de la autoría de Arnulfo Salazar Aguirre, *Dichoso de ti angelito. Rituales fúnebres para los angelitos de los Altos Jalisco en la obra fotográfica de Pablo Ibarra* (2022), el autor rescata, cataloga y expone algunas de las producciones fotográficas de Pablo Ibarra exaltando este ritual funerario como un gesto que retiene la actitud ante la muerte como un acto que hace renacer la vida.

Por ello, cuando mueren los infantes son vestidos con elementos que hablan de pureza, a las niñas amortajadas como la Inmaculada Concepción y los niños como San José (padre de Jesús). Todo esto, como parte del discurso de fe religioso católico (Perdomo, pp.2). Los elementos convencionales propios de una comunidad, tal como lo menciona Barthes (1964), lo icónico codificado, que son la vestimenta blanca, las flores, palmas, coronas, alas, rosas, libros de oraciones y biblias abiertas, bastones, rosarios, cruces

y en algunos casos, cuadros religiosos adornando todo el espacio donde el infante descansa.

Cabe destacar que en algunas regiones rurales son vestidos con simples túnicas blancas y velos largos, las coronas con flores o de cartón complementan el atuendo. Otro elemento que hay en las escenas y de carga simbólica son las flores que los acompañan en su último momento en la tierra, las azucenas y los nardos símbolo de pureza y las hojas de palma símbolo de resurrección, haciendo la alusión de la iconografía de la Virgen de Guadalupe (*Figura 2*). Sería pertinente observar y analizar las diferencias y semejanzas que se desarrollaron en cuanto a los atavíos religiosos o comunes, pues son testimonios religiosos en que las familias evocan a los miembros ausentes en sus poses cotidianas o preestablecidas. De esta forma se develará cómo la tradición religiosa influye directamente en los mecanismos de visibilización de una comunidad.



Fig. 2. *Angelito*. Rutilo Patiño. 1935. “Fondo Rutilo Patiño. Colección y Archivo de Fundación Televisa”.

La escritora Margaret Hooks, (2010) afirma en su artículo “Recuerdos de inocencia” que la reproducción de este tipo de fotografías conmemorativas no solo es el registro del ritual que acompaña a esas muertes, sino que es en sí misma parte integrante del ritual. Es decir, fotografiar a un niño difunto tiene un efecto catártico sobre la familia: la imagen del pequeño ha sido preservada y con ella el recuerdo de su breve paso por la vida, pues esa fotografía será la única que se le tome (Hooks, pp.91). Como señala Philippe Ariés, el ritual mortuorio es “un culto del recuerdo ligado al cuerpo, a la apariencia corporal. (...) Asimilado en igual grado por las iglesias cristianas y por los materialismos ateos, el culto a los muertos se ha convertido hoy en día en la única manifestación religiosa común a los no creyentes y a los creyentes de cualesquiera confesiones” (Ariés, pp. 210).

El ritual funerario está directamente relacionado al duelo y por ende a los descendientes o deudos del difunto. Socialmente se han vinculado ciertos elementos y convenciones para manifestar dolor y respeto ante la pérdida de un ser querido: “ha sido hasta nuestros días el dolor por excelencia, cuya manifestación era legítima y necesaria. (...) el dolor ante la muerte de un allegado era la más violenta expresión de los más espontáneos sentimientos” (Ariés,pp.240).

En algunas ocasiones, sobre todo en la ciudad, el pequeño difunto es retratado solo con un adulto: padre, madre o padrino, o un hermanito (*Figura 3*), en otras ocasiones, casi siempre en el medio rural aparece la familia extensa: dos o tres adultos, igual cantidad de mujeres y algún niño. Esta compañía es innovación de la fotografía, pues en la pintura se representaba a los niños solos, lo que también deja ver esa singularidad e individualidad de los infantes en los retratos mortuorios.

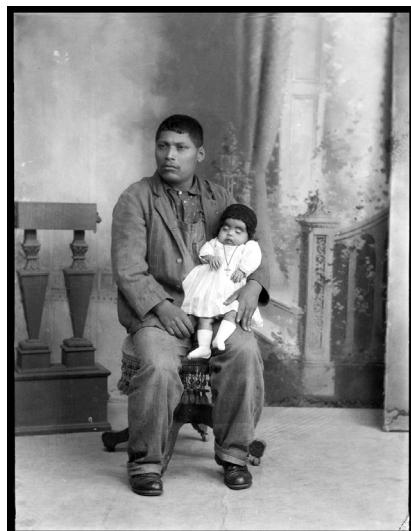


Fig. 3. *Angelito*. Romualdo García. Siglo XX. Colección Fototeca Guanajuatense, Museo de la Alhóndiga de Granaditas. INAH.

Para Daniela Marino (1998), expone en su artículo “Dos miradas a los sectores populares: fotografiando el ritual y la política en México 1870-1919”, “[...] el costo de la fotografía admitía que se aprovechara la ocasión para retratar a uno o más miembros de la familia, pues no tendrían muchas oportunidades de obtener su imagen impresa” (Marino, pp.230). Muchos niños se ganaron el derecho a sobrevivir en el milagro de las placas y en el papel, son un testimonio de un momento inmemorable, así con sus rígidos cuerpecitos, con sus rostros embellecidos por la ilusión de la vida, por encima de la evidente ausencia de esta.

LA FUNCIÓN DEL FOTÓGRAFO

Es probable que el fotógrafo fuera quien impusiera el acomodo de los familiares y quizá hasta las poses, pues hasta cierto punto se denotan forzadas, su presencia resultaba vital para cumplir con todo este ritual.

Los deudos que posaban junto al fallecido lo hacían de manera solemne, sin demostración alguna de dolor en su rostro, incluyendo a los niños. Los familiares contaban con el último retrato del difunto para seguir adelante con la ceremonia y para ello debían someterse a los dictámenes de un individuo ajeno a las regulaciones, alguien que puede entender su significado y que participa en él. De esta forma, los fotógrafos que hacían ese tipo de tomas adquirieron una importante intervención en la vida familiar de quienes habían perdido un niño. El trabajo y participación de los fotógrafos capturaban los momentos para perpetuarlos a través de su estilizado arte, imágenes duras cargadas de tristeza que muestran el pesar de los familiares, contrastando con la representación del pequeño fallecido lo que refleja la pericia del fotógrafo y el sentir de una colectividad. Captar de esta forma a los infantes muertos respondía a una elemental función social: preservar el recuerdo de un ser querido. “(...) el fotógrafo retrataba, además de personas, vestiduras y fondos físicamente reales, todo un conjunto de ideas que componen las mentalidades y “habitus” de la época y en este sentido, su aportación a la historia de las sociedades es invaluable” (Camacho, pp.32).

La fotografía mortuoria era una forma de duelo y un recuerdo que conservaba la familia del ser querido que había dejado este mundo. Al situarse dentro de los álbumes familiares o altares en los interiores de las casas como circuitos de paso de las imágenes, quedaban en un ámbito más bien familiar donde se podía hablar de la memoria del ausente (Debray, 1992; Belting, 2007). La memoria, suele estar instalada del lado de la realidad, marcada por una cierta dependencia a la verificación de los datos invocados. La memoria e imagen se coloca precisamente bajo el signo de la asociación de las ideas: si estas dos afecciones se unen por contigüidad, evocar a una, es evocar la otra, por tanto, acordarse de ella (Ricoeur, pp.21); con él que “la memoria es del pasado”. Al tener la imagen y existir la contemplación del cuerpo ausente, puede hacerse presente aliviando

la pena de aquel que se quedó, o para recordar al menos la memoria de un tiempo pasado. Las evocaciones y los recuerdos son ejes fundamentales en las construcciones familiares cotidianas (Padilla, pp.84). Los hábitos fotográficos y funerarios creados en las ciudades no fueron inmediatos, sino que resultaron de procesos modernizadores e higienistas en los que se enmarcaron varias ciudades en Latinoamérica. Estas variaciones dependieron de la influencia que los centros urbanos recibieron de ciudades más grandes y de la moda europea del momento (Romero, pp.40).

Las exploraciones sobre la preservación de memoria visual y costumbre regional de los *angelitos* nos permite a través de su contenido gráfico de escenarios, atavíos religiosos, elementos iconográficos e iconológicos, remitirnos a lo pictórico novohispano mexicano donde encontramos cánones estéticos y compositivos que se logran replicar en muchas de las fotografías, sin embargo, hay elementos que en la pintura no aparecían y que denotan una realidad de la época en que fueron capturadas por el ojo del fotógrafo: la familia, a través de ella y de los escenarios expuestos podemos detectar dos círculos sociales, lo rural y lo urbano.

CONCLUSIONES GENERALES

Gracias a esta investigación hemos descubierto que, dentro de la región de Guanajuato, México hubo fenómenos muy arraigados, íntimos y de los cuales se atesoran los registros visuales, sin embargo, lo aquí expuesto demuestra que fue a través de la fotografía de *angelitos* que se pueden reconstruir fenómenos culturales y llevarlos a exploraciones más extendidas, es decir, partir de lo regional como hilo conductor para hacer estudios comparados y que dentro de México hay áreas no exploradas y que es necesario lograr rastrearlas para construir puentes entre las tradiciones, costumbres e identidades.

En otras palabras, la fotografía mortuoria fue una práctica de duelo que se dio ante el medio tecnológico, la contingencia de un alto índice de mortalidad infantil y la mirada sensible de los fotógrafos al recibir el cuerpo de un infante fallecido. Las fotografías de *angelitos* en Guanajuato fueron una estrategia social y cultural de memoria, entendida como una forma de duelo para la familia, revelan además una forma de práctica de la construcción de la muerte desde las imágenes fotográficas.

REFERENCIAS

- Aceves, G. (1992). *El arte ritual de la muerte niña*. Revista Artes de México, Núm.15. México.
- Ariés, P. (2000). *Historia de la muerte en occidente: de la Edad Media hasta nuestros días*. El Acantilado.
- Baqué, D. (2006). *La fotografía plástica un arte paradójico*. Gustavo Gili Editorial S.A.
- Barthes, R. (1964). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós.
- Beceyro, R. (2003). *Ensayos sobre fotografía*. Paidós.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Katz Editores.
- Bourdieu, P. (1989). *La fotografía. Un arte intermedio*. Nueva Imagen.
- Burke, P (2005). *Visto y no visto- el uso de la imagen como documento histórico*. Crítica.
- Camacho, J. (coord.) (2020). *A cuadro: ocho ensayos en torno a la fotografía de México y Cuba*. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de los Lagos.
- Colección Fototeca Guanajuatense, Museo de la Alhóndiga de Granaditas. INAH. México.
- Colección y Archivo de Fundación Televisa. “Fondo Rutilo Patiño.” México.
- Canales, C. (1989). *Retratos Romualdo García*. Educación Gráfica, S.A.

-
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación*. Estudios sobre la historia cultural. Gedisa.
- Cordero, J. (2013). Fotografía Post mortem, mecanismo de perpetuación del rito mortuorio. *Cuadernos de Historia Cultural, Crítica y Reflexión*, Volumen 3, 38-45.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós.
- De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano, I. Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Dorotinsky, D. (2005). La fotografía como fuente histórica y su valor para la historiografía. *Revista Fuentes Humanísticas*, Volumen 17 (31), 117-140.
- (2003). *La vida de un archivo: México indígena y la fotografía etnográfica de los años cuarenta en México*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Escher, E. (2008). “La imagen en la historia del pensamiento”. AT. *Tymieniecka (ed) Analecta Husserliana*. XCVI. pp. 253-263.
- Freund, G. (2017). *La fotografía como documento social*. Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Hooks, M. (2010). Recuerdos de inocencia. *Revista Luna Córnea*, 9, 90-94.
- Kossoy, B. (2014). *Lo efímero y lo perpetuo en la imagen fotográfica*. Ediciones Catedra.
- Lara, E. (2005). La representación social de la muerte a través de la fotografía (Murcia y Jaén, 1870-1902): una historia de la imagen burguesa. *Disparidades: Revista De Antropología*, 60(2), 129–147. <https://doi.org/10.3989/rdtp.2005.v60.i2.103>
- Marino, D. (1998). Dos miradas a los sectores populares: fotografiando el ritual y la política en México 1870-1919. *Historia Mexicana*, 48 (2), 209-276.
- (1992). Más allá de la decoración, hacia una historia gráfica de las mujeres en México, *Revista Política y cultura*, 1 (otoño), 155-189.

- Mraz, J. (2006). “¿Qué tiene de nuevo la historia gráfica?”. *Revista de Ciencia y Cultura Elementos*, núm. 61, enero-marzo. Universidad Autónoma de Puebla. pp.49-57.
- Mondragón, C. (2012). Los angelitos: un acercamiento a la fotografía funeraria infantil de Juan de Dios Machain. https://www.academia.edu/127557435/LOS_ANGELITOS_UNA_ACERCAMIENTO_A_LA_FOTOGRAF%C3%8DA_FUNERARIA_INFANTIL_DE_JUAN_DE_DIOS_MACHAIN
- Novelo, V. (coord.) (2011). *Estudiando imágenes. Miradas múltiples*. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIECSAS).
- Padilla, R. (2014). *Cuando se muere la carne el alma se queda obscura, fotografía post mortem infantil en la ciudad de Loja (1925-1930)*. FLACSO.
- Perdomo, M. (2018). Los angelitos y los registros culturales funerarios [Manuscrito en ResearchGate]. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/328926838>
- Pons, A. (2005). *La historia cultural: autores, obras y lugares*. Akal Ediciones.
- Ricoeur, P. (2004). *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica.
- Romero, J. (2001). *Latinoamérica, las ciudades y las ideas*. Siglo XXI.
- Salazar A. (2022). *Dichoso de ti angelito, rituales fúnebres para los angelitos de los Altos Jalisco en la obra fotográfica de Pablo Ibarra*. PECDa.

CAPÍTULO 4

Funciones de los mensajes en el diseño. Perspectiva metodológica

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

Universidad Nacional Autónoma de México

INTRODUCCIÓN

Aquí se aborda la socialización de una propuesta de autor respecto a las funciones que el diseño manifiesta en sus modalidades de mensajes, objetos y espacios. Dicha propuesta se basa en varias transversalidades: la comunicación, la semiótica y la hermenéutica, con las cuales se abordan los asuntos de interacción, significación e interpretación, mismos que se ven involucrados cuando lo diseñado entra en contacto con los perceptores, receptores o usuarios.

El diseño, durante sus procesos proyectuales, trabaja con base en signos y códigos, condiciones *sine qua non*¹ de las posibilidades y limitaciones de las convergencias que la forma adjudica a la función. Se trata pues, de un ejercicio de combinatoria de características, asimilación de conceptos, fusión de contextos y expresiones sustentadas en los repertorios culturales que inciden en todo elemento conjugado para lograr un diseño.

Las materializaciones de lo diseñado pertenecen a cadenas de interpretantes en donde se genera la denominada “semiosis infinita”, integrando así lo que se reconoce como la semiósfera o semiosfera, entendida como esa capa de significación que comprende una esfera paralela al ser mismo del diseño, es una suerte de metaverso, el cual se gestiona desde la abstracción y la virtualidad (eficacia para efectos de comprensión) en manifestaciones sincrónicas y permanentes (Ball, 2022). Lo interesante de este universo paralelo es que, cuando se tiene la experiencia de percepción o recepción de lo diseñado, el entendimiento procede si y sólo si se conjuntan, de manera dialéctica, idea, concepto y materialización evidenciada dentro de una representación que coincide con el significado adjudicado.

De este modo, la conexión con las funciones se conforma a través de los signos y sus agrupaciones respondiendo a tres posibles configuraciones: mensajes, objetos o espacios. Esto es un asunto de índole paradigmática, similar al habla de Saussure, pues se da en una temporalidad específica delimitada por el encuentro intersubjetivo de quien diseña, lo diseñado y quien recibe el resultado con sus correspondientes beneficios. Por lo tanto, las funciones del diseño son elementos de sentido de los lenguajes propios del proceso proyectual cuyas secuencias sígnicas han sido estudiadas en su momento por la lingüística y posteriormente en la semiótica como subdisciplina filosófica.

Martin y White (2005) parten de la concurrencia de medios y fines en la comunicación análoga al concepto que sostiene la narrativa de un texto visual cuyos vínculos permiten el cumplimiento de funciones específicas. Con base en estas ideas generales, los autores aportan consideraciones teóricas sobre diversas funciones del lenguaje:

- Cada componente del discurso visual puede desempeñar varias funciones, no obstante, el conjunto logra generalmente aglutinar una función fuerte y específica.
- Las correlaciones no son lineales ni se asignan cronológica o formalmente. Las funciones al principio crean distancias entre sí que el todo integra estableciendo cierto margen y distancia entre una posible jerarquía interna al discurso.
- Existen distintos tipos y grados de dominio de la función esencial de un discurso visual general o de un texto en particular de acuerdo con el grado de materialización de las funciones menores.
- Las unidades superiores de la visualidad, tanto como el texto mismo, refieren permanentemente a las funciones inferiores u ocultas desempeñadas por las unidades que las integran.

Aunado a ello, es importante destacar la adscripción del medio, la finalidad y el contexto del fenómeno comunicativo de lo diseñado, lo cual no se puede soslayar. Martin y White propusieron un cambio de perspectiva al considerar la posible sistematización de las funciones con una taxonomía que obligaba a la secuencia de desarrollo, secuencia de acontecimientos, valoración y reciprocidad, pues se encuentra en juego la intersubjetividad como complemento triádico de la objetividad y subjetividad.

ANTECEDENTES DE LA TEORÍA DE LAS FUNCIONES

La teoría de las funciones proviene de la filosofía de la comunicación, surge por la necesidad de ampliar la frialdad de los elementos que los modelos del proceso de comunicación proporcionaban con información sobre el contexto en el que se postularon. Los medios de comunicación predominantes cuando Shannon y Weaver (1949) o Lasswell (1948) querían abstraer el proceso en una estructura comprensible eran el teléfono y los telégrafos, a los que se sumaban colateralmente la radio y, en su momento, la televisión, sin considerarse del todo como parte de los procesos al no

cumplir con la interlocución; así, las propuestas tuvieron características que, en las décadas posteriores, no cobraban sentido.

Por otra parte, tanto las vías telefónicas como telegráficas adolecieron durante lapsos considerables de la calidad y eficiencia necesarias para contar con mensajes claros y expeditos, libres de intermitencias. Asimismo, en ambos casos existía la mediación de eficientes interlocutores) gracias a los cuales las comunicaciones se llevaron a cabo.

Lo anterior permite entender la nula flexibilidad de los modelos de comunicación, presentados a su vez como disposiciones horizontales de una sola dirección. Así pues, los elementos presentaban al emisor, quien no siempre era el interlocutor final, un transmisor que refería a la tecnología disponible, sumado a un canal generalmente abstracto, además del receptor a quien se le adjudicaba un destino y, muy importante, la presencia del ruido.

En 1948, Shannon y Weaver lanzaron una teoría matemática de la comunicación. Su primera versión apareció en el Bell System Technical Journal de octubre de 1948, perteneciente a la Bell Telephone Laboratories, organización a la que Shannon se encontraba profesionalmente ligado. Shannon publicó su trabajo en la obra titulada *The Mathematical Theory of Communication*. Es un modelo de comunicación o de una teoría de la información pensada en función de la cibernetica, que es el estudio del funcionamiento de las máquinas, especialmente, las máquinas electrónicas. Cuando Shannon habla de información, es un término con un sentido muy diferente del que le atribuimos (noticias que nos traen a diario la prensa, la radio y la TV). Se trata para él de una unidad cuantificable que no tiene en cuenta el contenido del mensaje. (Layús, 2020)

Modelos de comunicación como el de Shannon y Weaver prevalecen y se enseñan en las escuelas considerándolos un recurso de comprensión de las comunicaciones actuales. Ejemplo de ello es el Diplomado en Comunicación de la UNAM impartido en la Facultad de Ingeniería (2023), en asignaturas de teoría matemática de la comunicación en la Universidad de Illinois (2020) o en Teoría de la Información en la Universidad Austral (2016), por mencionar algunos.

En la medida en que avanzaron los recursos de comunicación surgiendo medios y mejoras técnicas y tecnológicas algunos elementos de los esquemas del proceso perdieron validez. De ahí surgió la necesidad de manejar una esfera explicativa, la cual permitiera mayor entendimiento a la estructura original. También, en el transcurso de la historia de las comunicaciones, se evidencian y reconocen diversos modos de establecer interacciones entre los individuos, como la comunicación verbal directa y las maneras de comunicación no verbal. Así encuentra un territorio fértil para la teoría de las funciones dentro del marco de la teoría de la comunicación.

Aunado a lo anterior, es importante señalar que la teoría de las funciones en comunicación proviene del ámbito disciplinario de las matemáticas en interacción con la lingüística, de hecho “la Teoría de la Función Semiótica (TFS) propone una semiótica específica basada en la teoría del lenguaje de Hjemslev (1943) y sustentada en una ontología matemática explícita de naturaleza pragmática” (Tamayo y otros, 2022, p. 406). Esta teoría de las funciones eventualmente se habría de extrapolar hacia las comunicaciones cuyos sustentos teóricos apelaban a un refuerzo de carácter crítico y teórico.

PRINCIPALES MODELOS DE FUNCIONES APLICADOS AL DISEÑO

Hacia 1934, Karl Bühler, en la ruta de las indagaciones lingüísticas iniciadas por pioneros como Ferdinand de Saussure, llevó a cabo una disquisición sobre la ciencia del lenguaje y, reconociendo que se trata de un corpus teórico complejo, lo dividió por axiomas sentando desde el primero de estos las funciones del sentido en los fenómenos de comunicación (acciones y actos verbales) dentro del carácter sígnico del lenguaje, reconociendo así tres funciones: expresión, apelación y representación.

Allí hay una primera clase de formas lingüísticas y convenciones correspondientes que proceden como si fuera lícito desgarrar el mundo en pedazos o desmembrando en clases de cosas, procesos, etc. O resolverlo en momentos abstractos y atribuir a cada uno un signo [hay una segunda clase que] atiende a proporcionar a los medios el carácter de signos para una construcción a fondo del mismo mundo (del que ha de representarlo) según relaciones.
(Bühler, 1950, p. 88)

Las funciones, según Bühler (1950), se dan en la comunicación mediante signos lingüísticos o no lingüísticos y sólo la función simbólica es específicamente humana, pues las otras dos se reconocen también dentro de la comunicación animal. Estas funciones expresiva, apelativa y simbólica o de representación, calcan de diversas maneras la estructura del signo lingüístico: significado, significante y referente y tienen incidencia en mensajes, objetos y espacios de lo diseñado.

La función sintomática o expresiva se basa en síntomas en virtud de su dependencia del factor emisor de la comunicación, cuyas emociones refiere mientras que la función apelativa o indicativa utiliza señales mediante las cuales se influye en el factor receptor de la comunicación del mensaje denotando órdenes, mandatos, sugerencia o preguntas. La función simbólica o representativa se centra en las cosas, seres y re-

laciones del mundo real o universos imaginarios posibles, de los que da cuenta o informa objetivamente, siendo así la comunicación referente, pues transmite información amplia al emplear símbolos, por lo que es la única que el autor considera propia de los humanos.

Hacia mediados del siglo XX, el lingüista Román Jakobson, fundador del Círculo de Praga, basándose en el circuito tradicional de la comunicación, expuso su propia teoría de las funciones. Tuvo contacto cercano con Trubetskoi, Saussure, Peirce y Bühler. Desde sus convicciones formalistas, decidió arriesgarse en el ámbito del habla y elegir las categorías paradigmáticas en lo que presumiblemente comprendería un esbozo de la teoría de la información. En realidad, sus aportaciones expandieron los elementos básicos de las teorías funcionalistas de la comunicación.

Para Jakobson (1988) los descriptores de las funciones eran una transversalidad meta comunicativa en la cual además hizo precisiones conceptuales, al emisor lo denominó hablante y al receptor oyente, conservando el mensaje que conlleva tanto el contexto y un código, así como el contacto (con menor tecnicismo reconoció en este punto un canal de transmisión y una posible conexión psicológica entre hablante y oyente).

A cada elemento, Jakobson le asignó una función que nunca opera de manera aislada, pero dependiendo del momento comunicativo habrá una función que prevalezca; de esta manera, el hablante ejerce una función emotiva, expresiva o sintomática pues evidencia en las formas su intencionalidad. La misma subjetividad propicia que el mensaje tenga, además de su contenido textual, una *función poética* (la cual puede ser épica, lírica o apelativa según el fondo y la forma) determinada por el contexto cuyos vínculos con la situación le asignan la *función referencial*, representativa o informativa. Al mismo nivel, y condicionando también al mensaje, se encuentran el contacto con una *función fática* (término de Malinowski) que contiene cualquier afán por conservar un diálogo

y el código con la *función metalingüística* dirigida por los avatares paradigmáticos del habla en donde se confirman coincidencias o divergencias, declaraciones o definiciones para la comprensión del mensaje. En el extremo fenoménico se ubica el oyente con la *función conativa*, que se puede equiparar con la función apelativa de Bühler (1950), manifiesta, sobre todo, en acciones imperativas, exhortativas e interrogativas.

Cada uno de esos seis elementos [hablante, mensaje, contexto, contacto, código y oyente] determina una función diferente del lenguaje. Aunque distinguimos seis de sus aspectos básicos, apenas podríamos encontrar mensajes verbales que realzasen un cometido único. La diversidad no se encuentra en el monopolio de una de esas funciones varias, sino en un orden jerárquico diferente (Jakobson, 1988, p. 33).

Esta teoría de funciones trascendió lo lingüístico y ha sido llevada a otros territorios epistemológicos entre los que destaca el diseño donde Jordi Llovet (1981) aplicó las funciones al proceso proyectual proponiendo el modelo metodológico sustentado en texto y contexto, así como la precisión de pertinencias basada en la teoría de las funciones de Jakobson.

En 1959 John L. Austin postuló que, además de utilizar los beneficios de la lengua para el ejercicio de la comunicación, también hay acciones capaces de llevarse a cabo desde el habla. Con los elementos de las dimensiones del lenguaje de Charles Morris (1995), Austin se enfocó en la pragmática anclada en los eventos paradigmáticos, así desarrolló la teoría de actos del habla en la que también se refiere a dimensiones concretas con funciones delimitadas.

La teoría de los actos de habla de J. L. Austin (1962) y John Searle (1990) amplió este esquema al contemplar otros dos factores de la comunicación

soslayados por la interpretación de Jakobson: el contexto y la situación, es decir que no se habla de funciones, sino de actos o actividades.

- **Acto Locutivo o función representativa** es lo dicho en sí, el hecho físico de emitir un mensaje que contiene un significado específico y, por supuesto, integra el referente. Hay una pretensión en la cual se reconoce el signo originario y el objeto de la acción, entendida como la dinámica proposicional de informar; asimismo, hay una estructura morfosintáctica. Aplicado a la visualidad, estaría orientado hacia la composición formal, siendo entonces la relación de los signos entre sí.
- **Acto ilocutivo o función expresiva** es lo referente a la actitud psicológica, el propósito del emisor integrando modos socialmente establecidos de intencionalidad que incluyen un referente colmado de sentido, es un esfuerzo de semiosis. Hay una causa, pero requiere un efecto, o sea el reconocimiento de lo expresado. En diseño se proyecta desde la necesidad, de la comunicación deliberada y el impacto de lo diseñado en los receptores. Se trata de una visión semántica pues vincula los signos con aquello a lo que alude y sus respectivos significados.
- **Acto perlocutivo o función conativa** es lo conseguido a través de la comunicación en la búsqueda de las consecuencias que la actividad tiene sobre las acciones, pensamientos, creencias o sentimientos. Apunta a la pragmática como relación de los signos con sus intérpretes en un complejo en el cual se involucran relaciones contextuales con perceptores, receptores, usuarios, lectores o críticos.

En 1975, como resultado de sus indagaciones acerca de la significación y la profundización sociológica en el estudio del lenguaje, Michael Halliday formuló un nuevo punto de vista que integraba el componente sociocultural como clave en la comprensión de las funciones en los mensajes. Dicho autor trabajó en el desarrollo de la semiótica social situando al contexto

como parte intrínseca del mensaje, tornándolo cuestionable solo en tanto esté en uso y no separado del mismo.

[el autor] sugiere que hay tres variables del contexto que juntas influyen en lo que denomina la variedad funcional o registro de textos: Campo (qué está pasando, el tipo de actividad), Tenor (quiénes toman parte, su distancia social) y el Modo\Medio o Canal de comunicación utilizado (cómo se transmite, lengua oral o escrita, formal o informal). La hipótesis es que la variable contextual de Campo influye en los significados experienciales de un texto, que brindan distintas posibilidades de representar eventos. De igual manera la variable Tenor influye en significados interpersonales que brindan distintas posibilidades de intercambiar estas representaciones entre interlocutores con distintos grados de poder entre sí, y la variable Modo\Medio en significados textuales que brindan distintas posibilidades de organizar los otros dos tipos de significados. (Montemayor, 2021, p. 134)

Considerando que el lenguaje es inter e intra-organismos, Halliday (1975), a diferencia de sus antecesores, quienes lo aislaban de los contextos y sus enfoques, postuló las siguientes funciones:

- **Ideativa**, representando la relación entre el emisor y el mundo real, interpersonal y textual; permite estructurar, determinar y entender el mundo otorgando recursos para expresar la experiencia personal. Su variable de registro es el campo o acción social en marcha, por ello se identifica con aquello que ocurre.
- **Interpersonal o interactiva**, la cual permite establecer y mantener relaciones sociales; sirve para expresar los distintos roles sociales en la comunicación. Su variable es el tenor centrado en quiénes participan y la descripción de las relaciones que establecen.

– **Textual**, es una función instrumental para las dos anteriores: se conecta con la situación permitiendo establecer relaciones de cohesión entre las partes de un texto lingüístico o visual. Su variable de registro es el modo o forma de comunicación y da cuenta del medio para transmitir pues indica el cómo se utiliza un lenguaje.

Estas funciones son una síntesis de la semiótica social de Halliday (2013) y sus perspectivas acerca del discurso basado en los órdenes de la significación. Todo lenguaje, incluida la visualidad, funciona con base en nexos semióticos con los que genera y renueva el sentido cultural, así como los significantes y significados discursivos. Se trata de una tarea compleja en donde intervienen factores históricos, socioculturales y retóricos.

PROPIUESTA METODOLÓGICA SOBRE LAS FUNCIONES DE LOS MENSAJES EN DISEÑO

Sin demeritar las teorías de las funciones expuestas, se hace aquí una postulación original aplicada al diseño, pues se han tomado en cuenta las características de lo diseñado desde los mensajes, objetos y espacios ubicándolo, según la cartografía del diseño esbozada por la autora en publicaciones precedentes. Se ha considerado aquí tanto la intencionalidad como el contexto, determinantes propios de los procesos proyectuales lo que ha dado lugar a las funciones semánticas de la visualidad.

Las transversalidades conceptuales instrumentadas en esta propuesta derivan del ámbito filosófico, específicamente de la semiótica y la hermenéutica dada la importancia que se adjudica al sentido y a la interpretación en las secuencias proyectivas. De igual manera, hay una transversalidad metodológica basada en el pensamiento complejo, el cual se entiende como la transversalidad rizomática derivada de los razonamientos de Deleuze y Guattari:

[...] es un mapa que va más allá de la geografía, una topología capaz de expresar y percibir una serie de sensaciones tiene un papel activo al abrir y cerrar relaciones, en medida en que encuentra, contiene y libera fuerzas [...] llega a trascender [lo diseñado] y el sujeto (su experiencia), emergiendo desde lo local para comprender lo global (Deleuze & Guattari, 2019)

Las **Funciones Semánticas de la Visualidad** (Vilchis, 2024 ©) se describen a continuación de manera parcial al tratarse de una colaboración enriquecida por otros autores:

1. **Función Utilitaria** en la cual el diseño del producto evidencia su beneficio social frente a otras cualidades. Esta es una función muy discutida en la cronología de la historia del arte. Lo bello separado de lo útil ha generado una de las grandes diferencias entre la obra de arte y lo diseñado. El diseño, según Jordi Llovet (1981) tiene un valor de uso funcional o de rendimiento, utilitario a lo que después Jean Baudrillard (2010) sumaría valores de signo y de cambio como parte de una tríada dialéctica propia de la síntesis del diseñado.

2. **Función Operativa** trata de aquellos productos cuya estructura se enfoca en el alcance del máximo de sus capacidades de ejecución sin importar los valores agregados. En esta función lo diseñado evidencia su idoneidad para llevar a cabo su rumbo pragmático “con procesos que permitan de una forma sistemática conocer, analizar y actuar sobre la experiencia de los clientes.” (Rubio & Rodríguez, 2017, p. 9) Desde esta función se identifican las necesidades, las prácticas referidas a los perceptores, receptores o usuarios, así como el impacto de lo diseñado.

3. **Función Evocadora** porque recurre a la memoria o la imaginación, también implica recordar o revivir interiormente. Puede tratarse de sensaciones, sentimientos o emociones vividas en el pasado traídas al pre-

sente mediante la percepción de lo diseñado. Evocar desde el diseño es “una manera de hacerle frente al olvido profundo” (Santacruz, 2021, p. 23) y está íntimamente vinculada con las orientaciones del sentido y la simbolización como carga semántica de lo diseñado; asimismo, desde un punto de vista infundido por Herbert Marcuse (1968) la socialización de lo evocado pugna por la permanencia de los elementos que constituyen la cultura.

4. **Función Simbólica**, la cual consiste en relacionar los mensajes de un producto con la estructura cognitiva o emocional de los individuos, esta incorporación es arbitraria y no literal y permite generar significados y excedentes de sentido expresados en los propios dominios semánticos de los individuos o las colectividades. Lo diseñado siempre cuenta con lo nombrado por Baudrillard (2003) como “símbolos naturales”, pues se trata de elementos de la misma estructura formal que de facto se apropián de los signos con una connotación inherente a la configuración.

5. **Función Identitaria** que alude al proceso de construcción simbólica de identificación y diferenciación llevada a cabo con base en condiciones territoriales, étnicas, raciales, culturales, de género, etc.

[...] la identidad tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación con los demás. Implica, por lo tanto, hacer comparaciones entre las gentes para encontrar semejanzas y diferencias entre las mismas. Cuando creemos encontrar semejanzas entre las personas, inferimos que comparten una misma identidad que las distinguen de otras personas que no nos parecen similares. (Giménez, 2010, p. 3)

6. **Función Ideológica**, la cual se ancla en un sistema de pensamiento o conjunto de ideas o principios sobre los que se fundamenta una manera

particular de ver y abordar la realidad. Se aplica en los más diversos ámbitos de la actividad humana, como política, economía, religión o cultura. Sin soslayar la conceptualización del término llevada a cabo por Destutt de Tracy en 1796, en medio de la Revolución Francesa o por Marx en su visión restrictiva y negativa para exponer su teoría de la sociedad (Estenssoro, 2006), se prefiere aquí la versión althusseriana en donde la ideología es “una representación de la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones de existencia” (Althusser, 2024, p. 44); es decir, el ser humano es ideológico por naturaleza, es parte de la condición humana formar constructos ideológicos que sólo el conocimiento les permite trascender sobre todo en sus vínculos sociales con lo diseñado.

7. **Función Plástica, Poética o Estética** tiene lugar cuando en el producto, el receptor centra su atención en la forma del mensaje. Para ello, el diseñador o emisor se sirve de recursos retóricos, siendo el objetivo del mensaje producir belleza. Paul Valéry (2023) se refería a este fenómeno como la posibilidad en la cual el ejercicio de una disciplina distraiga la mirada, ello implica que, el encuentro con lo diseñado no se reduce a la simpleza de la constatación, es una experiencia en donde entran en juego “el estudio de la invención y la composición, el papel del azar, el de la reflexión, el de la imitación, el de la cultura y del medio [...] una forma de placer que no se explica” (Valéry, 2023, pp. 64-65).

8. **Función Socializadora** es el proceso por el cual, mediante los productos y con base en la información del entorno, un individuo se integra a grupos sociales compartiendo usos y costumbres, modos o elementos simbólicos. Lo diseñado, desde esta función, es entendido como una fuente de significado.

Las fuentes [...] varían de acuerdo con cada sociedad, cultura o grupo familiar [...] todas las personas desarrollan alguna fuente de significado que les aporte un marco de sentido. Estos objetivos

se encuentran modulados por el tipo de cultura en el que se llevan a cabo [...] así, se distingue entre una socialización amplia (broad socialization) y una socialización estrecha (narrow socialization) (Simkin & Becerra, 2013, p. 124).

El diseño participa del proceso de socialización amplia en virtud del complejo cultural que significa para los individuos convivir cotidianamente con mensajes, objetos y espacios diversos.

9. Función Satisfactoria o de Conveniencia en la cual el producto resuelve o modifica una situación surgida de las necesidades básicas de los individuos. Soluciona cuestiones de supervivencia como alimentación, protección o seguridad.

Las necesidades son determinadas por la cultura y la civilización y por ello su valor y función varían según el contexto donde se dan [...] quiere decir que es indispensable tomar en cuenta las características contextuales que afectan el diseño de un objeto determinado, ya que ellas condicionan la necesidad y su valor [...] generalmente se consideran necesidades primarias aquéllas que lo son por herencia cultural y son inseparables del desarrollo social del individuo como la cama, los pantalones, los zapatos, etc., en contraposición a las llamadas necesidades secundarias dentro del mismo contexto como pueden ser los objetos de ornato, los objetos de moda o los objetos inútiles (Vilchis, 2014, p. 34).

Las taxonomías de las necesidades varían según la teoría que las sustenta, hay consenso en jerarquizarlas y dar prioridad a las relacionadas con la supervivencia, dejando en otro plano las pertenecientes a la civilización o la cultura.

10. Función Contextualizadora es la que desempeña un producto cuando responde a las circunstancias de un hecho o situación integrando

aspectos relacionales involucrados como causas, desencadenantes, consecuencias, etc.

La evolución de los objetos de diseño ha sido resuelta desde la incesante transformación de los contextos ya que de las exigencias y necesidades surgen alternativas que conllevan la capacidad de imaginar y construir el mundo espacial, objetual y comunicativo. El entorno en una comunidad determinada configura manifestaciones culturales con peculiaridades que identifican y significan. La complejidad que ha alcanzado el diseño ha propiciado su consolidación como uno de los dominios culturales sistematizados (Vilchis, 2022, p. 25).

11. **Función Mimética o Análoga** en la cual, a través del producto se imitan gestos, formas de hablar o actuar y otras características de una persona o grupo. En esta función cobra importancia la relación de semejanza para lograr la equivalencia en comparaciones de objetos, razones o ideas y está inmersa en la transversalidad hermenéutica. Es importante porque alude a la práctica interpretativa desde el proceso dialógico con los textos de lo diseñado, su intencionalidad y significación. La analogía, entendida como un dominio conceptual es una condición importante para la experiencia visual de lo diseñado, ya que la intencionalidad se relaciona directamente con una expectativa, con los sistemas culturales de representación, las experiencias previas y los estímulos ópticos (Vilchis, 2006).

12. **Función Mediadora** en donde se exponen los productos que sirven como intermediarios o conciliadores entre situaciones o actos. Esta función se deriva de la teoría de los objetos entre cuyos autores destaca Abraham Moles (1974) por la profundización realizada sobre las relaciones de lo diseñado con los individuos, de ello se deriva la idea de los entornos: próximo, intermedio y lejano desde los que se define, describe y caracteriza la interacción con mensajes, objetos y espacios en una

temporalidad indefinida. Lo diseñado cumple aquí un importante papel mediador entre el sujeto y la realidad. En visiones más contemporáneas, Sloterdijk (2017) metáfora de los entornos en su teoría de las esferas, donde el diseño es preponderante como elemento que contribuye a gestionar experiencias y a crear un ámbito de fascinación por la proximidad y el espacio vivenciado.

13. **Función Oculta** la cual se manifiesta a través de mensajes subliminales escapando a la percepción consciente. Los términos de esta función pertenecen a la denominada publicidad ilícita pues obedece a acciones que promueven una conducta de consumo sin el ejercicio del conocimiento y la voluntad por parte del perceptor, receptor o usuario. Desde hace décadas, Vance Packard (2019) advirtió acerca de los peligros del ejercicio de las funciones ocultas de lo diseñado y los límites de lo éticamente aceptable. A la fecha esta función oculta se desarrolla en la vida digital a través de numerosas intervenciones del subconsciente en las redes sociales. Hay estrategias como el desplazamiento infinito, creado por Aza Raskin (2006), que posibilitan el movimiento atemporal de los individuos propiciando su anclaje en los sitios e impidiendo las reacciones del cerebro. “Raskin junto a Tristán Harris (2018) crearon el *Center for Human Techonology* para trabajar en contra de las funciones ocultas del diseño digital” (Estapé, 2024, pp. 278-288).

CONCLUSIONES

El modelo presentado es aplicable a mensajes, objetos y espacios, se considera un complemento de las propuestas de otros autores ya que, como toda propuesta metodológica no es posible afirmar que abarca la totalidad. Lo cierto es que el modelo ya ha sido aplicado en cursos y tesis en los que se despliegan procesos proyectuales con experiencias favorables que han permitido la ampliación de las categorías.

Es tarea del diseño y los diseñadores comprender el alcance de los excedentes de sentido que los mensajes, objetos o espacios transmiten a individuos o colectividades atendiendo a los márgenes de significación e interpretación ya que cualquier tipo de diseño comunica conocimientos metatextuales y metaculturales a través de lo diseñado.

En las décadas recientes se acentuó la visión pragmatista del diseño, orientada por la perspectiva de lo formal en la manera, y lo funcional en el aspecto operativo deslindando las transversalidades epistemológicas a que se somete todo diseño. Históricamente hay un legado metodológico trascendente que se soslaya cuando el diseño sólo se traduce tras la óptica de la operatividad.

Los diseñadores usan el lenguaje verbal y visual para transmitir conocimientos y resultados del ejercicio profesional de una disciplina que demanda nuevos derroteros, que se encuentran en alternativas de interacción con subdisciplinas torales como semiótica, hermenéutica y ética. Las prospectivas del diseño demandan la expansión de los espacios de pensamiento, la espaciosidad en las directrices de los procesos proyectuales y el dominio de los órdenes superficiales y profundos de la visualidad con la conciencia de que cualquier intervención sintáctica, semántica o pragmática impactará los resultados del diseño y lo diseñado.

Las funciones en el diseño también tienen una intención didáctica en tanto contribuyen a comprender términos que facilitan el proceso de alfabetización y educación visual con un enfoque persuasivo dirigido. Se entiende, así como las funciones de mensajes, objetos y espacios deben traducirse en modos alternos de concebir el diseño con modelos para enriquecer los textos de la visualidad.

REFERENCIAS

- Althusser, L. (2024). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*. Legorreta.
- Austin, J. L. (2018). *Cómo hacer cosas con palabras*. Paidós.
- Ball, M. (2022). *El metaverso y cómo lo revolucionará todo*. Paidós.
- Baudrillard, J. (2010). *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (2003). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- Bühler, K. (1985). *Teoría del lenguaje*. Alianza Editorial.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2019). *Rizoma*. Fontamara.
- Estepé, M. (2024). *Recupera tu mente, reconquista tu vida*. Espasa-Calpe.
- Fernández, A., Ortiz, J., Solano, A., Tamayo, G., & Torres, P. (2007). *La teoría de las funciones semióticas (TFS), instrumentos de mediación y el análisis del objeto de variación lineal: Desarrollo del conocimiento didáctico en un plan de formación inicial de profesores de matemáticas*. UNIANDES / Universidad de Granada.
- Giménez, G. (2010). *Cultura, identidad y procesos de individualización*. Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM.
- Halliday, M. A. K. (2013). *El lenguaje como semiótica social: la interpretación del lenguaje y del significado*. FCE.
- Jakobson, R. (1988). *Lingüística y poética*. Cátedra.
- Layús, A. (2020). *Modelo de comunicación de Shannon y Weaver. Modelo de comunicación de Shannon y Weaver* [Entrada de blog]. Agustín M. Layús Blog. <https://agustinmlayusinfo.data.blog/2020/03/19/modelo-de-comunicacion-de-shannon-y-weaver-2/>
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Gustavo Gili.
- Marcuse, H. (1968). *Cultura y sociedad*. Editorial Sur.

-
- Martin, J. R., & White, P. R. R. (2005). *The language of evaluation*. Palgrave Macmillan & St. Martin Press.
- Moles, A. (1974). *Teoría de los objetos*. Gustavo Gili.
- Montemayor-Borsinger, A. (2021). *El carácter reflexivo de la lingüística. The reflexive character of linguistics*. De Signos y Sentidos, 22(131–144). <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/DeSignosySentidos/article/view/10809/14461>
- Morris, Ch. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós.
- Packard, V. (2019). *Las formas ocultas de la propaganda*. Sudamericana.
- Raskin, A., & Harris, T. (2018). *Center for Humane Technology (CHT)*. www.humanetech.com
- Rojas Estapé, M. (2024). *Redes y pantallas: Recupera tu mente, reconquista tu vida*. Espasa.
- Rubio, R., & Rodríguez, C. (Coords.). (2017). *Inspire. Lo que nos dice el cliente es la principal fuente de crecimiento: Estudios sobre el desarrollo de la operatividad de la experiencia del cliente en el mercado colombiano*. Asociación para el Desarrollo de la Experiencia del Cliente (Deloitte) / Asociación para el Desarrollo de Experiencias (DEC).
- Santacruz, Ch. V. (2021). Evocación, concepto mnémico de resistencia simbólica ante el olvido y prácticas de dominación social sobre las expresiones culturales en el espacio urbano. *Symbolum*, 1(2), 19-28. <https://orcid.org/0000-0002-6784-5732>
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). *El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. Ciencia, Docencia y Tecnología, Universidad Nacional de Entre Ríos, XXIV(47), 119-142. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>
- Sloterdijk, P. (2017). *Esferas I*. Siruela.
- Valéry, P. (2023). *Teoría poética y estética*. Visor / La Balsa de Medusa.

Vega, O. et al. (2012). Funciones del lenguaje según Halliday. [Archivo PDF].

Ropohuayta Especialización. [https://ropohuaytaespecializacion.wordpress.com/
wp-content/uploads/2012/10/funciones-del-lenguaje-seg%C3%ADn-halliday.pdf](https://ropohuaytaespecializacion.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/funciones-del-lenguaje-seg%C3%ADn-halliday.pdf)

Vilchis, L. C. (2022) Contextos del diseño. Horizontes múltiples. Zarur, J. E.; Gómez, F. M. En *Diseño gráfico. Enfoques de formación y campo laboral en la Administración Pública*. UAEMEX, pp. 25-46

Vilchis, L. C. (2014). *Metodología del diseño*. Designio.

Vilchis, L. C. (2006). *Relaciones dialógicas en el diseño gráfico*. UNAM.

NOTAS FINALES

1 Locución latina que significa ‘sin la cual no’ se emplea con el sentido de condición indispensable para algo.

CAPÍTULO 5

Serigrafía artística, un pretexto para trabajar y formar colectivos gráficos urbanos. El caso del colectivo potosino *Sin Misericordia*

Eduardo Castillo Medina

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

INTRODUCCIÓN

La serigrafía es una técnica de impresión de transferencia, donde se usa una malla, generalmente de poliéster, sobre un marco de madera o aluminio para traspasar tinta a una superficie. Sus orígenes se remontan a Asia, varios siglos atrás, donde se usaba para estampar textiles. Su historia se relaciona directamente con la evolución de los métodos de impresión y el comercio. A lo largo de los años, esta técnica se ha adaptado y transformado, convirtiéndose en un proceso clave no solo en la producción y estampación de ropa, sino también en la creación de carteles, publicidad y materiales promocionales. En el siglo XIX, con la Revolución Industrial, la serigrafía experimentó un auge en su uso comercial. Los avances tecnológicos, como la invención de tintas más duraderas y la creación de mallas más finas, permitieron la producción en masa de imágenes

y diseños, lo que convirtió a esta técnica en una herramienta sumamente óptima para la economía emergente centrada en la producción en serie.

Las dos grandes guerras del siglo XX fueron las que permitieron un desarrollo inusitado de la serigrafía, ya que se utilizó para la estampación masiva de todo tipo de material bélico: insignias, banderines, etiquetas, distintivos, etc. También es en este momento cuando se introduce el uso de tintas fosforescentes en la impresión de mapas para vuelos nocturnos. (López Riesco, 2024, pág.4)

A la par, las prácticas serigráficas se convirtieron en un vehículo para la expresión y la comunicación visual, especialmente durante el siglo XX. Esta época fue testigo de una explosión de ideologías, movimientos culturales y cambios sociales que llevaron a los artistas a explorar nuevos métodos y formas de expresión. Fue aquí donde la serigrafía se posicionó como una técnica artística de renombre, adoptada por figuras del arte moderno y contemporáneo. Artistas como Andy Warhol, Robert Rauschenberg y Roy Lichtenstein utilizaron esta técnica para desafiar las convenciones artísticas de su tiempo e incorporaron elementos del consumismo y la cultura popular en sus obras. En particular, Warhol quien de alguna manera revolucionó el arte a través de sus retratos de celebridades y productos icónicos, creando un diálogo entre el arte y la sociedad de consumo lo que definió lo que hoy conocemos como “Arte Pop”.

La capacidad y nobleza de la serigrafía para reproducir imágenes de manera rápida y accesible la convirtió en un medio ideal para la expresión artística, lo que permitió a los artistas experimentar con la repetición y la variación. En esta técnica, cada impresión es una obra de arte única, a pesar de que comparte el mismo diseño o concepto. Esta dualidad invitó a los artistas a reflexionar sobre el valor de la originalidad en el arte y desdibujó las fronteras entre la producción artística y el ámbito

comercial. Además, la introducción de colores fosforescentes y metálicos, además de la capacidad de imprimir en cerámica, madera, vidrio, plásticos y telas sintéticas, amplió las posibilidades de elaboración, de este modo, la técnica no es solo un medio o una herramienta de producción, sino una forma de arte en sí misma.

En las últimas décadas, artistas contemporáneos han revitalizado esta técnica en sus prácticas, nombres como Shepard Fairey, quien es conocido por su icónico cartel *Hope* de Barack Obama, y el colectivo de artistas Space Invader, que utilizan elementos de la cultura pop en sus intervenciones urbanas, demuestran cómo este método gráfico sigue siendo relevante en el discurso artístico actual. Este enfoque contemporáneo no solo subraya la versatilidad del medio, sino que también confirma su potencial para provocar reflexiones críticas sobre temas sociales y políticos.

De alguna forma, la práctica de la serigrafía se ha democratizado en las últimas décadas, gracias al acceso a tecnologías de impresión digital y a los talleres comunitarios. Esto ha permitido que nuevos artistas emergentes experimenten con dicha técnica, llevándola a un público más amplio, fomentando una cultura de colaboración y autoexpresión.

Por lo anterior, es innegable que la serigrafía no solo ha impactado en el ámbito comercial y publicitario, sino que también ha sido fundamental en la historia del arte contemporáneo, ofreciendo un medio de comunicación visual que desafía las normas, conectando a los artistas con la realidad social de su entorno. Bertoia (2017) menciona que el arte gráfico se presenta como expresión estética de un movimiento social que plantea una disrupción dentro de la concepción homogénea del reparto social.

Por otra parte, esta técnica artística en el contexto urbano de México ha resurgido como una forma de expresión cultural y social. En un país donde la identidad y la resistencia son fundamentales, los jóvenes utilizan esta

técnica para plasmar mensajes relevantes sobre la realidad contemporánea ya que abarcan temas como la desigualdad y la violencia. Las calles ahora son los nuevos foros y plataformas de expresión y de este modo transforma los espacios públicos en galerías vivas. Este movimiento no solo aviva el arte, sino que también empodera a comunidades al promover un diálogo entre el arte y el espectador. Así, la serigrafía se posiciona como un medio vital para la reflexión y el activismo en México.

DESARROLLO

El fenómeno de la apropiación de espacios públicos a través de imágenes gráficas es un reflejo generacional de creatividad y trabajo colaborativo donde los jóvenes, pueden enmarcar su contexto histórico y social provocado por la búsqueda de identidad y la crítica ante diversas problemáticas.

El significado del arte urbano va más allá de la estética; es un medio de comunicación donde los jóvenes encuentran su voz y de forma “legal o ilegal” pueden expresar su percepción de la realidad desde lo individual hasta lo colectivo. En un país con altos índices de violencia y desigualdad social, muchos jóvenes utilizan el arte para manifestar su descontento y reivindicar sus derechos. En ese sentido el acto de creación se convierte así en una forma de resistencia, en un espacio donde se desafían las normas y se visibilizan las distintas formas de pensar.

A su vez, el fenómeno del arte urbano se ha diversificado con el uso de redes sociales, lo que ha permitido a los artistas emergentes alcanzar audiencias más amplias y difundir sus obras más allá de su entorno, la viralización de sus trabajos en plataformas digitales no solo les otorga visibilidad, sino que también fomenta una comunidad de jóvenes que comparten ideas, técnicas y estilos en busca de ese sentido de per-

tenencia, el cual se traduce en un enriquecimiento del lenguaje visual que se encuentra en las calles.

Paredes (2021) menciona que el espacio público es el punto de convergencia de creadores independientes que creen en las culturas múltiples del barrio bajo para contradecir a las violencias actuales dando un mensaje directo: el arte es esencial; la ciudad es nuestro espacio, la experiencia comunitaria se convierte en un resorte y en un motivo temático.

INTERVENCIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO E IDENTIDAD GRÁFICA EN LOS JÓVENES

Las intervenciones del espacio público a través de la serigrafía se realizan por medio de *stickers*, por lo general de pequeño formato el cual permite su fácil instalación, no solo en el espacio sino en el transporte público o en señaléticas, además permite el intercambio y el colecciónismo de *stickers* entre pares.

Por otra parte, la técnica de *paste-ups* propone imágenes o gráficos impresos en papel que se pegan en las paredes, a menudo usando una mezcla de agua y harina (engrudo), es un proceso que permite incorporar formatos de más tamaño ya que se arman por medio de bloques o partes, de ese modo se va construyendo la imagen, a su vez, ofrece una gran resistencia al sol y a las inclemencias del tiempo. Los carteles también son una salida natural del proceso serigráfico comúnmente se elaboran en formatos medianos lo que permite su fácil instalación.

Por último, lo mismo que la serigrafía es la intervención en textil, en este caso en playeras, ya que permite personalizar prendas volviéndolas únicas y originales y poder mostrar las obras en un soporte utilitario como una prenda, o un objeto como mochilas o bolsas de mano.

Del mismo modo, el proceso serigráfico desde un enfoque artístico busca de manera natural trabajar en colectivo, ya que es un proceso de varias etapas que permite la convivencia y la creación de lazos ideológicos y de trabajo. A su vez, y también de forma natural, la expresión serigráfica busca lo público y los procesos de intervención y apropiación del espacio. En ese sentido, los jóvenes encuentran en estos procesos el lugar idóneo para expresarse.

Por lo anterior y bajo dichas dinámicas colaborativas de trabajo artístico, los jóvenes empiezan a generar esta búsqueda de “identidades gráficas”. Entendamos que la identidad gráfica es un concepto fundamental en el ámbito del arte, especialmente en disciplinas como el grabado, el dibujo, la pintura, la ilustración y la serigrafía. Se refiere a la representación visual que establece una conexión entre un artista, su obra y el contexto cultural en el que opera. Desde un enfoque artístico, la identidad gráfica se manifiesta con características que configuran el estilo y la forma de expresión que la propone, lo que permite que su obra se reconozca y se distinga de la de otros artistas.

Digamos que la identidad gráfica es una especie de huella visual que deja un artista en su obra. Es un conjunto de decisiones estéticas que, a través de una salida gráfica permite la creación de un lenguaje único y personal. Esta identidad no solo enriquece la obra misma, sino que también conecta al artista con el espacio público y el usuario, y este se ve representado o identificado a través de dichas intervenciones.

COLECTIVO DE SERIGRAFÍA *SIN MISERICORDIA* (2014-2019)

A finales del 2014 como parte del taller de serigrafía del Centro Estatal de las Artes en San Luis Potosí, México, se fundó el colectivo *Sin Misericordia* el cual tenía una encomienda muy particular: toda la obra que se

generara dentro del colectivo debía estar realizada en mayor medida por medio del proceso serigráfico. El colectivo surge de una necesidad de los jóvenes para expresar sus ideas y sobre todo realizar intervenciones gráficas en lo urbano, con la intención de expandir dicha técnica.

Trabajar en colectivo permitió diversificar las posibilidades técnicas del proceso serigráfico, desde realizar producción tradicional como carteles informativos, playeras estampadas por encargo, o impresión de objetos utilitarios a manera de promocionales de marcas, hasta realizar instalaciones artísticas y murales como obra original de dicho colectivo, además de impartir talleres en distintos niveles educativos y una de las actividades que más daban visibilidad a dicha técnica, la impresión en vivo.

A continuación, se recapitulan tres estrategias artísticas de alto impacto del colectivo *Sin Misericordia*, para las cuales el trabajo colectivo fue fundamental.

INSTALACIONES ARTÍSTICAS EN SERIGRAFÍA

Una de las estrategias artísticas que utilizaba el colectivo *Sin Misericordia* fue la instalación, en dichas obras se buscaba crear entornos o espacio específico que invitaran al espectador a interactuar con las obras de una forma más inmersiva. Lo interesante de estas intervenciones es que se realizaron por obra serigráfica, se realizaron dos instalaciones importantes en el Centro Estatal de las Artes en San Luis Potosí.

La primera instalación se tituló “El mural más perrón de todo el universo” en 2015 (*Figura 1*), y tenía la intención de expandir la técnica serigráfica hasta sus máximas consecuencias: ese era el sentido de identidad que caracterizaba a dicho colectivo.



Fig. 1. *El mural más perrón de todo el universo* (proceso). Caja Blanca del Centro Estatal de las Artes de San Luis Potosí, (Castillo, 2015).

La instalación se realizó por medio de *paste-ups*, la obra consistió en la creación de por lo menos dos carteles originales por autor, para este proyecto se generaron 16 carteles originales con una edición de diez copias cada uno, posteriormente cada cartel se empezó a destruir y romper para construir en el muro una especie de *collage* de gran formato que adquirió la forma del perfil de un elefante. Frente a dicho *collage* se colocó un mueble de tijera (a manera de revistero de gran formato) donde se dispuso una versión completa de cada cartel en un soporte rígido. La intención era que el espectador se ubicara frente al muro para observar cómo los carteles fragmentados conformaban la figura del elefante y, al mismo tiempo, pudiera apreciar cada cartel en su versión íntegra dentro del mueble (*Figura 2*). Este proyecto hablaba de la destrucción de la imagen y lo monumental de la intervención era representado por el perfil de dicho elefante.



Fig. 2. *El mural más perrón de todo el universo*. Caja Blanca del Centro Estatal de las Artes de San Luis Potosí, (Castillo, 2015).

En la segunda instalación *Sin Misericordia* 2016 (Figura 3), se decidió intervenir toda la Caja Blanca Centro Estatal de las Artes de San Luis Potosí, con ensambles serigráficos en distintos formatos, desde repetición de imágenes suspendidas para generar una especie habitáculo cúbico hasta acciones performáticas donde se realizaban impresiones a los espectadores en brazos y cara. La intención de este proyecto era, como lo indica su título, no tener misericordia sobre las posibilidades de la acción serigráfica.



Fig. 3. Instalación *Sin Misericordia*, proceso. Caja blanca del Centro Estatal de las Artes de San Luis Potosí, (Castillo, 2016).

MURALES E INTERVENCIONES SERIGRÁFICAS EN EL ESPACIO PÚBLICO

Retomar los espacios públicos a través de intervenciones serigráficas fue un reto interesante para los miembros de dicho colectivo, ya que el llamado “arte urbano” estaba adquiriendo gran notoriedad en el estado, la técnica más recurrente para ello era el graffiti. En ese sentido, y a modo de mantener los ideales gráficos identitarios de *Sin Misericordia*, las intervenciones que se hacían eran exclusivamente con procesos serigráficos, lo que otorgaba originalidad a las propuestas. Dicho colectivo fue invitado por la Secretaría de Cultura del Estado de San Luis Potosí para realizar intervenciones gráficas en el centro de la ciudad durante el “Día Internacional de los Museos” en 2015 (*Figuras 4 y 5*).



Fig. 4. Intervenciones urbanas para el "Día Internacional de los Museos". Barrio de San Sebastián, San Luis Potosí, (Castillo, 2015).



Fig. 5. Intervenciones urbanas para el “Dia Internacional de los Museos”, Mercado República, San Luis Potosí, (Castillo, 2015).

1ER. FESTIVAL DE SERIGRAFÍA ARTÍSTICA

El 31 de octubre del 2015 se llevó a cabo el 1er. Festival de Serigrafía Artística propuesto, organizado y gestionado por el colectivo *Sin Misericordia*. Dicho festival reunió en ese momento a los cuatro colectivos independientes de artes gráficas que existían en la capital del Estado de San Luis Potosí: *Batan Taller de Gráfica*, *Pa'su Merced*, *Again. Studio* y *Sin Misericordia*. El festival duró diez horas y, en él, dichos colectivos exhibieron y comercializaron su trabajo por medio de estands. A su vez hubo conciertos de distintas bandas de metal, una exposición de obra serigráfica de artistas locales y nacionales con temática de *Halloween* y cada uno de los colectivos realizó impresión en vivo de un diseño hecho para el evento, esta dinámica consistía en imprimir playeras junto con el público para que vivieran más de cerca el proceso de estampación.



Fig. 6. Cartel promocional del 1er. Festival de Serigrafía Artística, (Castillo, 2015).

En este proyecto se generó la dinámica de imprimir en vivo, donde los espectadores podían estampar junto con los artistas una playera y de ese modo tener una obra original del evento, dicha dinámica tenía la función didáctica de dar a conocer el proceso de impresión textil.



Fig. 7. Impresión textil en vivo como parte de las actividades del 1er. Festival de Serigrafía Artística. (Castillo, 2015).

El festival fue el primero de esa naturaleza en el Estado y permitió generar comunidad tanto con los colectivos ya consolidados como con los jóvenes emergentes que empezaban a realizar sus propuestas en el ámbito de la serigrafía artística. A su vez, los colectivos obtuvieron ingresos económicos por la venta de sus obras ya que un gran número de personas que acudieron pudieron adquirir desde carteles y prendas estampadas hasta *stickers* y productos originales.

RETOS DEL TRABAJO EN COLECTIVO Y EL FUTURO DE LOS COLECTIVOS DE ARTE GRÁFICO

Uno de los principales retos es la sostenibilidad del colectivo a lo largo del tiempo. Muchos grupos emergen con gran entusiasmo y energía creativa, pero enfrentan dificultades para mantener una estructura estable debido a la falta de financiamiento, además de las diferencias en la visión artística o los conflictos internos en la gestión del grupo. La organización horizontal, aunque fomenta la participación equitativa, también puede

generar dificultades cuando no existen mecanismos claros para la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

Otro desafío importante es la viabilidad económica. Si bien la producción gráfica mediante la serigrafía permite obtener ingresos por la venta de obras, prendas y material promocional, la competencia con la producción industrial y la comercialización masiva puede afectar la estabilidad financiera de los colectivos. La administración de recursos, la búsqueda de patrocinios y el acceso a espacios de exhibición representan factores clave para que estos grupos logren mantenerse activos y continúen con su labor creativa.

Además, la relación con el espacio público plantea retos legales y logísticos. Aunque la apropiación del entorno urbano a través de intervenciones gráficas constituye una estrategia poderosa de comunicación y resistencia, en muchas ocasiones los colectivos enfrentan restricciones gubernamentales y censura sobre su trabajo. La negociación con autoridades y la obtención de espacios legítimos para la exhibición y la intervención gráfica se han convertido en requisitos fundamentales para la permanencia y el impacto de estos proyectos.

Por otra parte, el futuro de los colectivos de arte gráfico en México dependerá de su capacidad para adaptarse a las nuevas dinámicas sociales, tecnológicas y económicas. Uno de los factores clave para su evolución y que ya ha sido implementado es la incorporación de herramientas digitales y redes sociales en sus estrategias de difusión y comercialización.

Asimismo, la colaboración entre colectivos y la formación de redes de apoyo contribuyen al fortalecimiento del movimiento gráfico en el país. Eventos como festivales de arte, exposiciones y la creación de alianzas con otros espacios culturales públicos o privados propician una mayor estabilidad y proyección. La autogestión y la independencia deben ser valores

esenciales en el trabajo colectivo, pero la búsqueda de financiamiento mediante becas, residencias artísticas y proyectos institucionales puede ofrecer nuevas oportunidades para su crecimiento.

CONCLUSIONES

En México la serigrafía como técnica, forma parte de nuestro ADN gráfico, es un proceso que está directamente relacionado a la expresión de ideas e inquietudes sobre todo de los jóvenes, a su vez es una técnica que propicia el trabajo colaborativo ya que genera comunidad cuyo campo de acción se encuentra en el entorno urbano.

Para el presente documento, más allá de hablar de imágenes o estilos gráficos específicos, es relevante destacar a este proceso gráfico como pretexto para trabajar en colectivo. Sus dinámicas y aplicaciones son una forma de comunicación originada por los jóvenes y dirigida a todas las personas, dicha comunicación no se decodificará por todos, pero si por muchos usuarios interactúan en el espacio público.

La trascendencia e importancia del colectivo de serigrafía *Sin Misericordia*, por lo menos en el circuito de creadores gráficos en San Luis Potosí, fue muy significativa ya que permitió visibilizar esta práctica desde perspectivas artísticas y profesionalizantes, a su vez dicho colectivo por su estructura, permitía la incorporación de miembros que participaban solo por proyecto o de manera más activa, todo aquel que tuviera ganas de explorar la serigrafía como una posibilidad de arte, era bienvenido. La variedad de perfiles de los miembros fundadores permitió que dicho proyecto creciera y se mantuviera en activo hasta la pandemia, los miembros fundadores y que estuvieron activo son: Eduardo Castillo, Aldo Paul Bernal (Don Bicho), Saul Estrada, Gabo Gonzales, Christian Ponce, Ilse Flores, Juan Díaz y el Torch. El acto o la experiencia serigráfica para el que

la produce es un estilo y modo de vida, los jóvenes que están inmersos en estas prácticas poseen códigos y dialécticas específicas que les permiten generar sus identidades gráficas.

Finalmente, el trabajo en colectivo dentro del ámbito de la serigrafía y el arte gráfico en México, así como en el estado es una dinámica enriquecedora, pero también presenta múltiples desafíos ya que exige organización, compromiso y estrategias óptimas para la generación y gestión de recursos, así como para la toma de decisiones. La resiliencia y la adaptabilidad son fundamentales para que los colectivos de arte gráfico independientes mantengan su relevancia en la cultura visual en lo actual. En un contexto donde las problemáticas sociales y políticas experimentan transformaciones constantes, los colectivos asumen la función de dar una voz crítica y generar un espacio de experimentación artística que desafía las normas institucionales y promueve la participación comunitaria.

REFERENCIAS

- López Riesco, A. (2024, octubre 12). Una aproximación técnica a la serigrafía: historia, procesos y aplicaciones. Oralaborastudio. <https://www.oralaborastudio.com/articulos>
- Bertoia, D. C. (2017). *Activismo artístico latinoamericano: Contactos y divergencias entre los afiches de Jesús Ruiz Durand y las prácticas artísticas colectivas del Taller Popular de Serigrafía*. Ponencia presentada en las Jornadas de la Cátedra, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Argentina.
- Paredes, A. A. (2021). *Arte urbano en San Luis Potosí: Neomuralismo y street art*. Museo de Arte Contemporáneo de San Luis Potosí.

CAPÍTULO 6

La falacia de una meganariz en la reciente elección en México: antropología de género y análisis de la imagen

Luis Fernando Gutiérrez Domínguez

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

“...la principal trampa del orden social para legitimar las desigualdades sociales consiste en enseñar a todos sus miembros a mirar el mundo a través de la mirada particular de quienes tienen el poder.” Almudena Hernando (editora). (2015). *Mujeres, hombres, poder. Subjetividades en conflicto.*

INTRODUCCIÓN

En esta presentación, es foco de interés reflexionar sobre el carácter antropológico y de género que condensa la imagen, pues en ella se sintetizan representaciones del mundo y formas de ordenamiento social de los sujetos sobre la estereotipada base de sus atributos biológicos; ejemplo de ello, se manifiesta en la imagen de una nariz desmesurada-

mente grande que Xóchitl Gálvez Ruiz, adversaria política se propuso construir sobre la candidata de la coalición política *Sigamos haciendo historia*, Claudia Sheinbaum, en el segundo debate electoral, previo a la elección a la presidencia de la república, para comunicar la idea de su falta de veracidad como ¿gobernante y/o como mujer?

PUNTO DE PARTIDA: LA NARIZ MÁS GRANDE NUNCA EXPUESTA ANTE LA OPINIÓN PÚBLICA

Son las 20:27 horas del domingo 28 de abril de 2024 (Canal Once, 2024), desde las pantallas del Instituto Nacional Electoral (INE), entidad ciudadana encargada de gestionar el proceso electoral más importante de los últimos años en México, pues están en curso seis elecciones simultáneas para ocupar diversos cargos de representación popular (presidencias municipales, gubernaturas, diputaciones estatales, diputaciones federales, senadurías y la presidencia de la república). Se transmite el segundo debate entre las candidatas y el candidato a ocupar la titularidad del poder ejecutivo federal para el período 2024-2030, Xóchitl Gálvez Ruiz (*Coalición Fuerza y Corazón por México*), Claudia Sheinbaum Pardo (*Coalición Sigamos Haciendo Historia*) y Jorge Álvarez Mázquez (*Movimiento Ciudadano*).

Aparte del abrumador número de posiciones administrativas en disputa, la oportunidad para que por primera ocasión una mujer ocupe el más alto cargo político, además de realista y dramático, le dio un carácter histórico a esta elección. La participación del candidato sumó un tono de suavidad a este intercambio de posicionamientos ideológicos en tanto había un consenso generalizado previamente instalado respecto a su papel testimonial y anecdotico: *la pugna es entre dos mujeres y nadie más*. El set está cargado de tensión y las emociones fluyen con profusión entre las participantes; como extensión de lo ocurrido en el anterior debate (mismas circunstancias que se reprodujeron en el tercero y último), expre-

siones, frases, cifras y agresiones circulan y con poco éxito son detenidas por quienes moderan cada participación; en dado caso, a la candidata de la oposición se le permiten exabruptos que, de acuerdo con los lineamientos establecidos preliminarmente de manera consensuada por las fuerzas políticas en liza, no debió manifestar.

Han transcurrido 98 minutos y se aborda el último segmento temático, *Cambio climático y desarrollo sustentable*, después de haber agotado *Crecimiento económico, empleo e inflación; Pobreza y desigualdad; Infraestructura y desarrollo* (Canal Once, 2024) cuando, súbitamente, Xóchitl Gálvez Ruiz sostiene una imagen que pretende evidenciar el talante embustero de Claudia Sheinbaum Pardo (ver Fig. 1). Se trata de la silueta estilizada del perfil de la candidata de la *Coalición Sigamos Haciendo Historia*, con el color que representa al partido político del que ella proviene, sintetizada por una nariz monumentalmente desproporcionada con relación al conjunto de la cabeza; la imagen es acompañada a manera de título en la parte superior por la frase “Deja de mentir”. Puede observarse, asimismo, la expresión de molestia, rencor, inseguridad (*chartazgo*, tal vez?) en el rostro de la candidata de la *Coalición Fuerza y Corazón por México*: la ausencia de datos puntuales y la carencia de argumentos que la sitúen como contendiente digna de respeto y le sumen votos para triunfar en la elección, han sido sustituidos por expresiones de descrédito y violencia de género en contra de su adversaria; contradictoriamente, en algunos momentos anteriores y posteriores a este episodio, Xóchitl Gálvez Ruiz ha reconocido explícitamente su disposición a mentir si ello implica obtener un éxito personal (como el plagio en su tesis maestría, entre otros ejemplos, mismos que pueden consultarse en diarios de circulación nacional de esos días).



Fig. 1. El personaje mendaz y su anatema. Fuente. N+ (2024)

El evento político-mediático continúa en la misma línea: menguados intercambios reflexivos y críticos, la reiteración del papel secundario a cargo del candidato de *Movimiento Ciudadano*, la descomposición progresiva de la candidata opositora y la confirmación de la candidata de la continuidad con el proyecto de nación gobernante, como la mayoritariamente preferida por el electorado; así, hasta llegar a su culminación la producción del INE. Posteriormente, el tercer debate ya no representó mayor expectativa y las elecciones lo confirmaron: triunfo exultante de Claudia Sheinbaum Pardo (INE, 2024).

Queda, sin embargo, más allá de su carácter espontáneo y jocoso, la representación generizada y estereotipada de una mujer... a cargo de otra mujer. Ese es el motivo de esta exposición: la manera como las imágenes pueden perpetuar estereotipos de género en contra de las mujeres.

LA IMAGEN COMO CONDENSACIÓN DE LA EXPERIENCIA HUMANA

Una idea de utilidad sobre el poder de las imágenes en el mundo contemporáneo está asociada con el llamado giro pictorial o era de la post-fotografía; de manera saliente, esta noción refiere el proceso histórico,

manifiesto a través del mundo de la virtualidad o la digitalidad que, entre otros factores da cuenta de la sobrevaloración de las imágenes como fuente de conocimiento, aunque la situación que mejor se aproxima a esa difusión híper masiva sea la *inflación de las imágenes* o la *patología cultural y política* (Fontcuberta, 2016). Para entender este amplio proceso, se requiere ir hacia atrás en el tiempo.

Existe un interesante debate sobre el poder de las imágenes y su capacidad para *decir más que mil palabras* al referir algún aspecto de la realidad. Se trata, fundamentalmente, de dos ideas alternativas que las conciben como un vehículo directo a la comprensión y al significado inscrito en ellas, o como el resultado de un proceso social e histórico de elaboración significativa; en esta exposición se asume inclinación por la segunda, pues es gracias a un mundo nombrado en colectivo como se hace posible establecer puntos de consenso sobre eso que se denomina realidad. En este esfuerzo, la subjetividad juega un papel asombroso, incluso como contribuyente al logro de objetividad.

Para un acercamiento de mayor profundidad al debate, puede consultarse la excelente obra de Lorraine Daston, en solitario o en coautoría, sobre la *objetividad mecánica* de la imagen en la historia reciente y su conexión con el desarrollo científico, frente a las aportaciones de carácter constructivista a cargo de Hans Belting, W. J. T. Mitchell, Andrea Soto Calderón, entre otros.

A este propósito, “...es sabido que en la actualidad las cuestiones referentes a la imagen están más relacionadas con los medios masivos que con el arte [...] de tal suerte que es...] posible entenderse mejor con imágenes producidas con una continuidad evidente...” (Belting, 2012, p.7). Esta aseveración remite a la importancia que la práctica distributiva de ideas y narrativas vinculadas con las primeras es permanente, persistente y presente en cualquier ámbito de la vida social contemporánea. Di-

fícilmente se puede escapar a ello (Aubert lo denomina exceso, y Soto, escasez) e imposible omitir la mirada y lectura al respecto. Bajo esta consideración, fotografía analógica e imágenes digitales no suponen una diferencia transcendental en el efecto social que generan.

En esos términos, hay coincidencia con el énfasis en la necesidad de distinción entre una historia de la imagen (los productos considerados imágenes) y *la praxis de la imagen* (la producción de significados contenidos en aquellas), pues el esfuerzo de desentrañar esto tiene el poder de acercamiento a “...la identidad colectiva [...] en la vida pública, donde tanto la percepción como la representación [...constituyen...] actos sociales en correspondencia simétrica” (Belting, 2012, p.8), al tiempo de ir más allá del medio físico que integra el contenido producido.

Al reiterar lo señalado en líneas anteriores respecto a *la praxis de la imagen*, se sigue la idea relativa a no centrarse en un análisis de la historia de las imágenes y sus técnicas asociadas, para focalizar *el lugar que ocupan* en la cultura, y de manera particular en los dinámicos procesos de diálogo entre sujetos diversos, coincidentes y opuestos entre sí. El folio continente de la desmesurada nariz ya referida da cuenta de las maneras como uno de los actores políticos en disputa por la hegemonía de la nación en el reciente proceso electoral, buscó ofrecer su visión de la realidad respecto a los atributos negativos de su adversaria y, por consiguiente, de la incapacidad de esta última para darle cauce colectivamente reconocido y favorable a la sociedad mexicana.

En un sentido muy semejante a lo dicho por Hans Belting, Mary Beard (2019) enfatiza la centralidad de la acción humana en el uso, interpretación y debate que suscitan las imágenes y los significados que se le otorga de modo colectivo. Para esta autora, lo relacionado con las imágenes muestra el trayecto de referencias al cuerpo, en su dimensión humana

y divina, en su carácter habitual y ritual, mundano y sagrado, desde su representación natural hasta la abstracta, en la producción de formas de poder o resistencia, sometimiento o liberación, exclusión o integración.

Dicho de otro modo: el cuerpo humano se mantiene como referente estructurante de significados y valoraciones; en las maneras como se despliegan imágenes del cuerpo humano, se afirma el carácter cultural y de civilización propio de la naturaleza social de *Homo sapiens sapiens*; más aún: en el cuerpo, entendido como lugar de origen y destino, las imágenes se interiorizan para producir sensaciones, experiencias, almacenarse o perderse, recoger inteligibilidad, trascendencia o sinsentido y, con ello, entrar en circulación social para establecer consensos o disensos. En suma, se trata de un proceso complejo que demanda situar con mayor precisión eso que se mira, tal como es el propósito a continuación.

Joan Fontcuberta (2016) considera a las imágenes un tópico delicado pues la sensación de fluidez a que ellas conducen como sinónimo de sociabilidad digital, se aproxima con mucha fuerza a la idea de que cada vez más *habitamos la imagen y la imagen nos habita*. Más allá de un sentimiento catastrofista, esta condición contemporánea remite a un fenómeno propio de la organización capitalista del mundo, de modo más preciso, al capitalismo de las imágenes y sus excesos, espacio-tiempo en el que la lógica de procesamiento de información visual es la gestión, no el entendimiento de aquellas. A más de dos décadas de distancia, Giovanni Sartori (1998) lo había advertido en *Homo videns*, valiosa obra para una revisión crítica de los procesos cognitivos que se detonan a nivel neurológico con la información a través de imágenes.

El reto que se desprende de lo anterior es la articulación dialógica entre pensamiento y acción; es decir, al analizar imágenes para comprender su contenido, se está ante el tránsito a la toma de decisiones, misma

que requiere “...delimitar un estudio de la cultura que se [...] focalice...] sobre una realidad cristalizada en imágenes” (Fontcuberta, 2016, p.9). En los términos de esta exposición, podrían formularse, entre otras interrogantes: ¿qué dice la incommensurable nariz respecto a la silueta humana que la contiene (o la desborda); a qué propósito responde esa desproporcionalidad; dice de la realidad cómo esta es o busca poner en marcha una ficción sobre ella; así es la política en México?; en suma: ¿cómo afecta la imagen la apercepción?

Es importante reconocer el carácter filosófico, sociológico y antropológico sobre el que se asienta el valor de los efectos que las imágenes tienen en la comprensión humana de ellas, si bien en la historia de la fotografía se viene transitando de una ontología naturalista, tal como lo han indicado Daston & Galison (1992) respecto a la objetividad mecánica, a otra con características diferentes, las cuales tienden a desacreditar la representación naturalista que la fotografía ofrecía, así como a *desplazar* los territorios en que la imagen dice algo de la realidad o elabora una ficción a su alrededor.

A este respecto, Nicole Aubert (referido por Fontcuberta, 2016, p.21) sitúa la condición de vida contemporánea en estos términos: “La sociedad hipermoderna está marcada por el exceso, la flexibilidad y la porosidad de una nueva relación con el espacio y el tiempo, a tenor de la experiencia proporcionada por internet y los medios de comunicación globales”. En sentido contrario piensa Andrea Soto, como se verá más adelante.

Para Sue Thornham (2007) la historia de la reflexión crítica feminista en torno a las imágenes de/sobre las mujeres arranca desde la época de postguerra en Estados Unidos alrededor de la década de 1960, y permite dar cuenta *grossos modo* de una definición masculina -negativa y distorsionada- desde lo visual, a través de la cual las mujeres son configurables como cliché. Sea por los *análisis de contenido* o por los *estudios de los efectos*,

tales indagatorias no permitieron más que reconocer la necesidad de *actualizar* el contexto cultural en el que se producen tales representaciones para ampliar el horizonte de acción de las mujeres de manera positiva.

En coincidencia con Rosa Cobo (2024), en la medida que la sociedad contemporánea progresivamente alude al individuo y su voluntad como centro decisorio respecto al propio cuerpo, en lugar de ubicar con precisión crítica las estructuras patriarcal y capitalista, en esa medida, no solamente no cambia la conceptualización social sobre los alcances de las mujeres, sino que prolonga los estereotipos de género para excluirlas y someterlas al cliché.

Gillian Rose (2019, p.40) comparte lo señalado y añade que la importancia del *giro cultural* como elemento para la comprensión crítica de lo visual, además del feminismo, incorporó el horizonte analítico marxiano a través de la teoría crítica y los estudios culturales para “...entender los procesos sociales, las identidades sociales, el conflicto y el cambio social [...] a través de las ideas que la gente tiene” y, con ello, poner en marcha comportamientos prácticos. Al estar vinculadas imágenes, ideas y prácticas, se colige que en el fenómeno convergen intereses concretos, a su vez ligados con sujetos sociales más o menos poderosos, más o menos capaces de extender su visualidad o *régimen escópico* como algo dominante.

Aquí se emplea la palabra visión para referir una manera de ordenar el mundo y darle sentido; a juicio de Rose, la visión remite al proceso fisiológico de captar lo existente en el mundo y la visualidad refiere el modo cultural de darle orden y significado a eso existente. Reconociendo esa distinción, vale señalar que, en la tradición antropológica y sociológica, la visión tiene el carácter de producción sociopolítica de sentido respecto al mundo habitado.

LA IMAGEN COMO CRISTALIZACIÓN PERSISTENTE DE REPRESENTACIONES DE GÉNERO

Uno de los aspectos de relevancia en el análisis de las mujeres incorporadas a actividades de carácter socialmente reconocidas y ligadas de manera fundamental con los varones, como la política, es el conjunto de rasgos que suele infantilizarlas y discapacitarlas; se trata de una preocupación ineludible para el feminismo -y todo análisis crítico de la realidad social- en la medida que ello detona acciones de violencia en contra de las mujeres que suelen ponerse en marcha sin ser reconocidas como tales. Los medios, en tanto expresión de un orden social más amplio y extensión del lenguaje, constituyen un espacio propiciatorio para la promoción de estas ideas, en tanto diques o cauces para el cambio. De manera acrítica y sin rigor, la mayoría de las veces, los medios no reparan en reproducir imágenes nocivas en contra de las mujeres, menos aun cuando estas provienen de otras mujeres; suelen argumentar un criterio periodístico, al tiempo de ocultar el proyecto con intereses económicos y políticos que suscriben, tema que subyace y fluye en esta exposición.

Nombrar el mundo es uno de los primeros actos humanos con el poder para ordenar el lugar de lo existente, incluidas las personas; este fenómeno sociohistórico se origina en la lengua y es denominado *derivación y dependencia*: se trata de un marco de referencia que orilla a las personas a ajustarse a él como si de algo inmutable y perpetuo se tratara. La síntesis del acto de nombrar por la mediación de la lengua son los mitos, los cuales “explican y justifican un estado de cosas y permiten validarla y prolongarla” (Calvo, 2017, p.9). Es a través de los mitos (lo que narran respecto de los atributos propios de las personas y de su situación en el mundo habitado) que se sintetiza la historia de las relaciones sociales entre los géneros y del *locus* diferencial que suelen ocupar los sujetos sociales en la vida diaria.

Resulta de enorme valor identificar el poder de la lengua para derivar y depender, pues de ello es posible aprehender la *naturalidad* con la que se determina la esfera para el aprecio o descrédito de las personas:

Por qué el hablar se estimula, se limita, se regula, se prohíbe, según el peldaño que se ocupe en la escalera; por qué la gramática va del brazo con el patriarcado, el léxico se confabula con la dominación; y el pensamiento hegemónico, no importa cuán falso sea, a fuerza de repetirse se convierte en verdad. Por qué si el lenguaje es un reconocido y maravilloso trenzador social, es también un arma dispuesta para dividir y estrujar. (Calvo, 2017, p.10)

Puede verse cómo el lenguaje -y por añadidura, las imágenes que dan cauce a formas singulares de nombrar el mundo- suele emplearse para socavar posibilidades alternativas de constituirse como sujeto pleno o para perpetuar modos convencionales de someterlo. La imagen de la megaraniz en la silueta del personaje femenino -que es expresión propia de la contrariedad, pues proviene de otra mujer- tiene detrás la historia del androcentrismo y su fobia a la constitución de las mujeres como sujeto político; aunque se pudiera decir que el contexto de lo expresado refiere *solo* una disputa electoral que amerita algún grado de agresividad, se presenta como una desacreditación por partida doble: las mujeres no están hechas para la política.

En acuerdo con Yadira Calvo (2017, p.132), se afirma que históricamente las mujeres se reconocen por ser parlanchinas:

En el imaginario popular [...] ellas no conversan, dialogan o platican sino que parlotean, chismorrean, cotillean, cotorrean, chacharean... y en su parlotear son «murmuradoras», «detractoras», «porfiadoras», «chocarreras», «necias» y «mentiroosas». Además, no solo

hablan demasiado sino que lo hacen *para hacer daño...* [Énfasis en cursivas míos].

Se pudieron identificar en los debates electorales los aspectos enfatizados como síntesis estereotipada de la condición de género de las mujeres, notoriamente en un sentido negativo, sin embargo, poderosos para confirmar el sentido común proveniente del modo hegemónico de representación de la realidad conectado con la ecuanimidad racional-emocional de lo masculino. Da la impresión de que la candidata de la derecha nunca se percató de ello y se aventuró a jugar el juego que los hombres plantearon: las mujeres no sirven para la política y representan un peligro para el *ordenamiento adecuado* de la vida social.

Nuevamente con Yadira Calvo, deben reconocerse los mecanismos de los varones para situarse a sí mismos con relación al lenguaje, su uso y el peligro en la escalera social que los auto-inscribe como seres referenciales:

...los hombres propenden al «habla pública» y las «conversaciones informativas», más monologantes; buscan intercambiar información y expresar opiniones personales con el fin de hacerlas prevalecer; procuran desplazar a las mujeres fuera del espacio conversacional, reformulan lo que ellas dicen, ignoran sus intentos por introducir nuevos temas o entablar diálogo, las castigan con el silencio; dan lecciones, interrumpen más, hablan más y durante más tiempo; se resisten a ceder la palabra; incurren en más pláticas cruzadas y parecen emplear menos señales de refuerzo; es decir, cosas como mover la cabeza, asentir, dar una respuesta mínima. (2017, p.133)

Se sabe que la naturaleza social de *Homo sapiens sapiens* tiene como basamento procesos continuos de socialización, es decir, de aprendizaje y, ¿por qué no?, de reaprendizajes y desaprendizajes; en esos términos,

resulta una contrariedad la idea sobre las mujeres como parlanchinas mentirosas malévolas cuando, de manera generalizada, los hombres son socializados para hacer uso público y masivo de la palabra como reflejo de la autoridad que deviene de su *poder originario*.

Ese poder originario que el genérico de los varones y lo masculino ligado con aquel detenta, se despliega a través de la palabra en cualquiera de sus modalidades: "...el discurso y la comunicación constituyen los recursos principales de los grupos dominantes. Ellos establecen las limitaciones de los tópicos determinando quién debe hablar, sobre qué y en qué momento" (Calvo, 2017, p.136). De esta manera, en el carácter androcéntrico y patriarcal del lenguaje, subyace la idea de virtud cuando las mujeres están en silencio, pues "El derecho de hablar aparece [...] asociado al derecho de mandar" (Calvo, 2017, p.139). En la superficie del tema de atención, una mujer elaboró su ficción sobre otra mujer; en el trasfondo, se trató del discurso patriarcal y misógino el que entró en operación.

LA IMAGEN COMO EXPRESIÓN POLÍTICA GENERIZADA

Monia Azzalini (2020) plantea que la presencia activa de las mujeres en los medios como resultado del movimiento feminista del último tercio del siglo XX y su esfuerzo por emanciparlas de las relaciones generizadas de poder presentes en las estructuras de aquellos, muestra aspectos positivos y negativos; ejemplo de ello se observa en la presencia creciente de mujeres en este universo, sin que ello se traduzca mecánicamente en discursos y prácticas de liberación y, por el contrario, en muchas ocasiones se plasme como obstáculo a la misma.

A ese respecto, de acuerdo con Azzalini (2020) y con Byerly y Ross (2006), se adjetiva como *sutiles* a ciertos estereotipos de género que no son obvios en una primera instancia ni están conectados con alguna forma de vio-

lencia, aunque sus efectos prácticos se orienten en ese sentido. Se trata de una preocupación bastante reciente desde el feminismo en las ciencias sociales que arranca en la última década del siglo pasado, misma que se tradujo políticamente al interior de las Naciones Unidas y el Consejo de Europa para reconocer que “Los medios pueden fortalecer una cultura patriarcal que legitima o tolera la violencia contra las mujeres o, por el contrario, contribuir a prevenirla y contrastarla.” (Azzalini, 2020, p.198) [Traducción personal del original en inglés].

Es decir, en el trasfondo de lo anterior, se deduce que elementos de orden simbólico -los sutiles estereotipos de género- desplegados desde los medios, en particular los periodísticos, tienen el poder para trasladarse a acciones concretas que no se conceptuarán socialmente como violencia de género en contra de las mujeres, aunque lo sean. Con la llegada del nuevo milenio, la atención desplegada a medios convencionales como diarios, radio y televisión se amplía al universo de internet incluyendo redes digitales, para mostrar que la presencia de las mujeres, aunque en crecimiento por la capacidad inherente de esta forma de difusión de contenidos, también ocurrirá lo mismo con relación a las formas de representación de las mujeres y su consideración como objetos propios de violencia.

Azzalini (2020, p.206) refiere el concepto *aniquilación simbólica de las mujeres*, propuesto por George Gebner para dar cuenta del carácter conservador y poderoso de los medios ante el cambio social, señalando lo siguiente: “...los medios ‘cultivan la resistencia’ del sistema de valores del grupo socialmente dominante (el masculino), [...]ante procesos emergentes...] relacionados con identidades, roles y relaciones de género” [Traducción personal del original en inglés]. A ese respecto, puede verse la discordante acción de Xóchitl Gálvez Ruiz al mostrar la extensa nariz de la silueta de Claudia Sheinbaum Pardo: una mujer representando los valores

conservadores de grupos de interés conformados fundamentalmente por hombres aun a costa de sí misma.

Por otra parte, aunque Pilar Aguilar atiende de modo privilegiado la producción cinematográfica como objeto de estudio propicio para comprender procesos de reproducción social de género y de sus efectos en la prolongación de formas de desigualdad e injusticia entre los géneros, su reflexión resulta de interés aquí al mostrar el carácter socializador que lo audiovisual tiene en las personas más allá de modas en el uso del lenguaje o de experimentar la vida como los hábitos de consumo: contiene una estructura narrativa que facilita a las personas determinar sus percepciones, es decir, les allana el camino para representar el mundo y "... convertir lo real en realidad, es decir, en algo humanamente transitable. Dota de coherencia, perspectivas, articulaciones a la experiencia, tanto individual como colectiva, y la almacena como recuerdo" (2015, p.26).

Reconocer el factor de la estructura cognitiva como uno de los componentes primarios para la representación del mundo a través de lo audiovisual, no le impide a Pilar Aguilar situar el otro que suele pasar desapercibido y se integra por las dimensiones económica y política, ya que en ellas suelen desplegarse visiones particulares del mundo con efectos valiosos al momento de estructurar individual y colectivamente representaciones del mundo y de los sujetos que lo conforman. Es el caso de la manera como se conciben colectivamente las limitaciones y los alcances asociados con las mujeres y los hombres en el campo de la política, como aquí se expone.

Pilar Aguilar recuerda que actualmente "...coexisten modelos muy dispares que, a menudo, se presentan como equivalentes -aunque no lo sean, por supuesto- y que nos confrontan continuamente con opciones y elecciones, más o menos fútiles, más o menos importantes, ante

las cuales hemos de reaccionar y posicionarnos” (2015, p.28). Por ejemplo, ¿qué decisión tomar cuando una mujer declara -a través de una imagen- que otra mujer es mentirosa y, por ende, incapaz de gobernar, poco confiable, y con ello, confirma la noción generalizada respecto a la condición de género de las mujeres? ¿Se da credibilidad al sujeto que difunde ese modelo o al modelo mismo?

La dificultad profunda a lo recién señalado, estriba en el hecho de que las ficciones producidas desde lo audiovisual corresponden a convenciones sociales sobre los límites o posibilidades sociales ancladas a contextos inconexos con la dinámica complejidad de la acción y la construcción social de género de la realidad; en esos términos, las narrativas audiovisuales (así como las de imágenes fijas) adolecen de adecuación y, en lugar de contribuir a la transformación positiva del lugar que mujeres y hombres podrían ocupar en los espacios de interacción cotidiana, prolongan sus efectos nocivos.

La ficción audiovisual, como cualquier otra representación, es una reelaboración de la realidad. No estamos ante el mundo, sino ante una recreación, un punto de vista sobre el mismo. Para construir una representación, se empieza siempre por una primera y fundamental elección; qué historia narrar, es decir, qué parte de la realidad se considera digna de ser contada y, por lo tanto, cuál no. (Aguilar, 2015, p.28)

En el caso de la meganariz, la preferencia por la iteración de una representación convencional de género adquiere tintes dramáticos y propios de la contrariedad que subsume las históricas relaciones intragenéricas de las mujeres: una mujer sometida a intereses masculinos que pretende demostrar las incapacidades de otra mujer al adjetivarla como mentirosa, al tiempo que la ejecutora de ese mensaje no escapa a las infravaloraciones de los grupos de interés que la promueven.

Lo anterior, lleva a reconocer con Tonny Krijnen (2017) y Sue Thornham (2007) el efecto de distorsión que el feminismo identifica en los medios, particularmente en su expresión de las relaciones sociales de género. La particularidad destacada es que *el feminismo* ha abordado esos tópicos desde paradigmas epistemológicos diversos (empirismo feminista, teoría del punto de vista feminista y feminismo posmoderno) con resultados diferentes, aunque con un común denominador, el modo androcéntrico de organización de la vida social y de producción de conocimiento científico que se ceba en contra de las mujeres. Este efecto de distorsión es claramente percibido en:

...las prácticas que inculcan creencias particulares, valores, competencias, rutinas de vida, y formas habituales de conducta en una población [...] diversas formas de poder (como género, clase, raza) [...] representaciones, cultura material, prácticas significativas, [...] cultura popular, articulaciones, e identidad. (Krijnen, 2017, p.8)

[Traducción personal del original en inglés]

Puede notarse, por lo recientemente ilustrado, el carácter sociopolítico e histórico que está en la base de la producción de imágenes y, por ende, de su capacidad para conducir a formas de subjetivación que suelen naturalizarse y dar por sentado como hechos incontrovertibles.

COMENTARIOS FINALES: LA INCONGRUENCIA DE UNA PEQUEÑA NARIZ

La persona humana es, naturalmente, un *lugar de las imágenes*. ¿Por qué naturalmente? Porque es ...un organismo vivo para las imágenes. A pesar de todos los aparatos con los que en la actualidad enviamos y almacenamos imágenes, el ser humano es el único lugar en el que las imágenes reciben un sentido vivo... así como un significado, por mucho que los aparatos pretendan imponer normas. Hans Belting. (2012). Antropología de la imagen.

El nacimiento del presente siglo parece caracterizarse por el aspecto de una relación perversa o lamentable: un sublimado desarrollo de la tecnología y el empobrecimiento de la capacidad analítica humana que, al desapegarse de sí, abraza con frenesí las imágenes, fenómeno en el que se toma distancia de la realidad concreta y se promueve poco interés por el fondo de lo que hay en aquellas; en acuerdo con Andrea Soto (2020), el problema no son las imágenes *per se*, sino una especie de mal subyacente, la elusión de mirar, que domina el panorama contemporáneo, mismo que impide el afloramiento de la potencia humana para imaginar.

Siguiendo a Norval Baitello Jr., Andrea Soto establece el punto de partida en la relación imágenes-sociedad contemporánea: “La abundancia de imágenes y estímulos visuales nos ahogan y nos anestesian, impidiéndonos digerir aquello que vemos; a su vez, esas imágenes demandan nuestros cuerpos, nos devoran” (2020, p.13). Es, con respecto a esta exposición, la no disposición de fuerzas o energía para dilucidar por otros medios –argumentos y hechos - la realidad y querer reducirla a esa macro nariz como síntesis de lo evitable porque sí: se ausenta la capacidad de ir a las

capas profundas de esa imagen y resulta cansado mirar para dedicarse a pensar críticamente.

Asimismo, se trata de una situación extravagante que pondría en duda la exuberante proliferación de imágenes: en realidad, se trata de la escasez de estas que reiteran una misma idea y que echan en falta la producción de lo visual en su complejidad sobre la realidad que suele ocultarse a primera vista; es decir, al carecer del contraste suficiente que permita al conjunto social establecer criterios (sus propios criterios), se clarifica el énfasis de Andrea Soto: es la relación de contrariedad entre la cultura visual modulada por la sospecha y el pensamiento crítico que descree de aquella, donde radica la dificultad para “...explorar sus potencias, sus intervalos, sus capacidades para unir diferencias, ese doble juego que opera sobre su analogía y desemejanza” (Soto, 2020, p.14).

La llamada de atención de Soto es fundamental para tomar conciencia de la importancia de las imágenes en un entorno encuadrado por la difundida idea de sus excesos (tal como lo pensaría Aubert), pues el pretendido exceso induce *la huelga* de la mirada profunda, más allá de la superficie, al tiempo que exige indefectiblemente conformarse con las ideas de sentido común generalizadas, mismas que evitan la generación de una lectura crítica respecto a la clase de sociedad que nos configura y a la manera como las imágenes se solapan con nuestras representaciones sociales para justificar un tipo singular de *canon* del orden social.

A diferencia de Fontcuberta y Aubert, quienes plantean un escenario de arrasamiento visual, Soto señala que debería prestarse atención a la intencionalidad de exceso que le da sentido para mostrar cómo se instala colectivamente una idea dada por veraz y se asiente como sentido común o como contrasentido común. Dicho de otro modo, no es la imagen en sí, sino la imagen como consecuencia de un proceso sociopolítico de profundos alcances ante lo que se asiste cuando se trata de mirar: “¿Qué será

aquellos de la responsabilidad de tener ojos? ¿La responsabilidad de ver? ¿Cómo se curva el ojo? ¿Cómo se pliega para contener?" (Soto, 2020, p.16).

Como se ha planteado hasta ahora, hay claridad en el discernimiento sobre la capacidad de las imágenes para producir una visión de mundo, siempre y cuando su producción se asocie con circunstancias sociohistóricas concretas, entre las que se puede identificar sujetos colectivos con intereses en el orden de lo económico o lo político intentando generalizar su particular punto de vista y disputando con otro(s) diferentes horizontes de interacción social. En términos de Dolores Juliano:

...si bien subsiste el hecho de que, mientras la correlación de fuerzas sea muy desigual, los discursos que emitan los distintos sectores serán escuchados de distinta manera, al mismo tiempo vemos que la ingenuidad de creer que el mundo puede arreglarse con palabras tiene cierta base real. Si los discursos no tuvieran ninguna eficacia social, no existiría tanta competencia por «tener razón», tanta polémica sobre la «verdadera fe» o tanto bombardeo informativo sobre las bondades del libre comercio y su condición de «modelo natural de funcionamiento». Los discursos tienen importancia porque legitiman las conductas y marcan los límites de lo que es aceptable en cada momento. (2017, pp.12-13)

Lo que se observó en el segundo debate electoral por la presidencia de la república el 28 de abril de 2024, fue la socialización -una vez más- de la idea consuetudinaria sobre las mujeres como un género definido por la irracionalidad y la no veracidad, frente a la idea emergente de nuevas formas de ser mujer enmarcadas por la potencia para producir transformaciones de orden social. Mientras la mujer empujada a la arena pública por un conjunto de varones para convencer al electorado de la mentira como atributo de género de las mujeres concluyó en su derrota electoral, la mujer que demostró autonomía, pensamiento analítico y crítico triunfó.

Es momento de concluir señalando que el poder de las imágenes para construir realidad muestra su carácter complejo y dinámico y, como en esta ocasión, a condición de reconocer que los sujetos sociales que las observan tienen disposición para ir más allá de la primera impresión. La inmensurable nariz se trocó por una de menor talla, la de una mujer arrojada a la arena pública por un puñado de hombres conservadores, quienes se condenaron a sí mismos a la derrota al prolongar una representación de género que no debiera tener cabida en una sociedad en transformación como la mexicana.

REFERENCIAS

- Aguilar, P. (2015). La ficción audiovisual como instrumento de educación sentimental en la Modernidad en A. Hernando (editora), *Mujeres, hombres, poder. Subjetividades en conflicto* (pp. 25-53). Traficantes de sueños.
- Azzalini, M. (2020). Subtle gender stereotypes in the news media and their role reinforcing a culture tolerating violence against women. *Quaderni del Comitato Unico di Garanzia dell'Università Ca' Foscari Venezia 1. Language, Gender and Hate Speech*, 197-212, <http://doi.org/10.30687/978-88-6969-478-3/012>
- Beard, M. (2019). *La civilización en la mirada*. Crítica.
- Belting, H. (2012). Antropología de la imagen. Katz Editores.
- Byerly, C. M. & Ross, K. (2006). *Women and Media. A Critical Introduction*. Blackwell Publishing.
- Calvo, Y. (2017). *De mujeres, palabras y alfileres. El patriarcado en el lenguaje*. Edicions Bellaterra.
- Canal Once. (12 de septiembre de 2024). *Segundo debate presidencial 2024* (28/04/2024). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T8vISTPn71w>

-
- Cobo Bedia, R. (2024). *La ficción del consentimiento sexual*. Los Libros de la Catarata.
- Daston, L. & Galison, P. (1992). The image of objectivity. *Representations, Special Issue: Seeing Science*, (40), 81-128, <http://www.jstor.org/stable/2928741>
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Hernando, A. (editora). (2015). *Mujeres, hombres, poder. Subjetividades en conflicto. Traficantes de sueños*.
- Instituto Nacional Electoral. (12 de septiembre de 2024). *Elecciones Federales 2024*.
- INE. Instituto Nacional Electoral. <https://computos2024.ine.mx/presidencia/nacional/candidatura>
- Juliano, D. (2017). *Tomar la palabra. Mujeres, discursos y silencios*. Edicions Bellaterra.
- Krijnen, T. (2017). Feminist theory and the media. En P. Rössler, P. (Editor), *The International Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1-12). John Wiley & Sons, Inc.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Ediciones Akal, S.A.
- N+. (12 de septiembre de 2024). Xóchitl Gálvez muestra cartulina de Sheinbaum con nariz de Pinocho. N+. <https://video-assets.nmas.com.mx/1152719/snapshot.webp?v=1714362333>
- Rose, G. (2019). *Metodologías visuales. Una introducción a la investigación con materiales visuales*. CENDEAC.
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Taurus.
- Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Ediciones Metales Pesados.
- Thornham, S. (2007). *Women, Feminism and the Media*. Edinburgh University Press.

CAPÍTULO 7

Héroes y heroínas en tiempos de violencia: análisis de la filmografía de Amat Escalante

Mónica del Sagrario Medina Cuevas

Alejandro Jiménez Arrazquito

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

INTRODUCCIÓN

El cine de Amat Escalante se ha caracterizado por representar de manera explícita, con rudeza, diferentes formas de violencia, lo que ha sido objeto de controversia. Su filmografía, conformada hasta el momento por cinco largometrajes y cinco cortometrajes, explora cómo se entrelazan distintas formas de violencia en el México contemporáneo, tanto las que ocurren entre particulares como las que se ejercen por vías institucionales e ilegales, para revelar una violencia estructural en la que los miembros de una sociedad son víctimas y victimarios.

La representación de estas formas de violencia en la filmografía de Amat Escalante¹ ha sido estudiada desde diferentes perspectivas académicas.

Natalia Taccetta (2017) elabora una reflexión sobre el cine de Escalante como un archivo a través del cual se puede estudiar la figura del “desgarro”, propuesta por el historiador de arte y esteta Georges Didi-Huberman. Dice Taccetta (2017) que, en las cintas de Escalante, “se exige un ejercicio de imaginación entre la sugerencia y la brutalidad, entre la sutileza del silencio y la ferocidad de la sangre. Con esta operación, logra disolver la vieja dicotomía entre razón y sentimiento o entre pensamiento y emoción”. (p. 8). Por su parte, Juan Carlos Reyes-Vázquez (2021) analiza los usos de la violencia en las películas *Sangre* (2005), *Los bastardos* (2008), *Heli* (2013) y *La región salvaje* (2016), los sentidos narrativo, estético y poético de su representación, a partir del trabajo del filósofo y psicoanalista Slavoj Zizek. Ilse Mayté Murillo (2018) revisa la relación entre la ficción y su referente en la realidad social en la representación de la narcoviolencia en la película *Heli* (2013) para afirmar que ni los imaginarios fílmicos ni los imaginarios colectivos evocan a la realidad o a la verdad de los sucesos, sino que constituyen un conjunto de percepciones conformadas a partir de los medios de comunicación. La misma Ilse Mayté Murillo, en un artículo posterior, junto con José Salvador Arellano (2019) llevan la discusión al terreno de la ética y la moral al contrastar la cinta *Heli* (2013) con el discurso jurídico del Estado y las posturas del director, de los críticos y de los espectadores. Pérez-Anzaldo (2018) hace una revisión del discurso sobre la narcoviolencia y el ejército como instrumento represor del Estado en *Heli* (2013), a la luz del contexto histórico, político y económico que le dio origen, el neoliberalismo implementado en México desde la década de los 80's y la guerra contra el narcotráfico iniciada en el gobierno del presidente Felipe Calderón Hinojosa (2006-2012).

En este capítulo se presenta un acercamiento a los filmes citados. Se trata de un trabajo que analiza la relación que tiene la violencia con la posible heroicidad de los personajes protagónicos que participan en la filmografía del director Amat Escalante. Esto porque las expresiones protagónicas

en la construcción narrativa de cada película revelan patrones de representación en los que se reconocen ciertos rasgos heroicos.

Es importante mencionar que este estudio forma parte de un proyecto más amplio, *El heroísmo (o su ausencia) en el cine iberoamericano*, que realizan investigadoras e investigadores de diversos países de Iberoamérica, agrupados en la Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales (Red Inav) que, como indica el título, tiene como propósito dar cuenta del sentido heroico presente o no en el cine de estos países. Los hallazgos de este trabajo abonan a la comprensión sobre la construcción de la identidad presente en la producción audiovisual contemporánea.

El objetivo de este trabajo fue revisar los rasgos heroicos de los personajes en parte de la filmografía de Amat Escalante en relación con la violencia en la que se encuentran inmersos en las tramas. Para ello, se planteó describir los tipos de violencia escenificados en las películas de Escalante, identificar a los personajes de los filmes analizados de acuerdo con las categorías de la teoría del viaje del protagonista y reconocer las relaciones que los personajes establecen con los tipos de violencia.

Tres de sus largometrajes, *Heli* (2013), *La región salvaje* (2016) y *Perdidos en la noche* (2023), expresan situaciones de violencia extrema en relatos que ocurren en lugares lejanos, no urbanos, digamos, en la periferia de México. Sus personajes protagónicos, Heli, Estela, Alejandra, Emilio y Mónica, ocupan una posición dentro de cada relato que les ofrece la posibilidad de convertirse en héroes/heroinas. Pero ¿realmente lo son? ¿Qué constituye la heroicidad de un personaje? ¿Qué sucede con esa posibilidad cuando los personajes se encuentran inmersos en un contexto en el que impera la ilegalidad, el crimen, la corrupción, la pobreza y la injusticia?

DESARROLLO METODOLÓGICO

Este capítulo se acerca al corpus, a través del análisis filmico textual, considerando algunos asuntos metodológicos que forman parte de la propuesta de Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991), la revisión de los componentes mínimos de la obra cinematográfica. El primer punto consistió en la segmentación longitudinal de los filmes para seleccionar las secuencias que contuvieran mayores elementos de análisis, según el objetivo propuesto. El segundo paso constituyó la segmentación transversal en la que se descompusieron las secuencias seleccionadas para identificar y describir los elementos constitutivos del análisis, haciendo una revisión de los componentes cinematográficos como puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. En la tercera etapa se trabajó en la recomposición de los elementos antes observados por separado, se revisó la relación existente entre ellos y se interpretó a la luz de la propuesta conceptual.

La filmografía de Amat Escalante aborda los asuntos de la violencia en el eje narrativo para dar cuenta del rol que desempeñan los personajes protagónicos dentro de los relatos y advertir situaciones o acciones heroicas. Los protagonistas de las películas y sus acciones narrativas fueron analizados bajo dos dimensiones: la heroicidad y la violencia. Con respecto a la primera dimensión (ver anexo 1), se utilizaron las siguientes categorías para identificar la heroicidad de un personaje, de acuerdo con la propuesta del viaje de la protagonista elaborada por Jerónimo Rivera (2019): características físicas y psicológicas; antropológicas, como edad, ocupación y género; misiones en el relato, motivaciones y obstáculos que enfrentan; además de los arcos de transformación que experimentan los personajes a lo largo de la trama. La propuesta de Rivera es el resultado del estudio que hizo de lo aportado por diversos autores como Aristóteles, Badiou, Barthes, Blein, Bou y Pérez, Bremond, Campbell, Genette, Greimas, Gutiérrez-Delgado, Propp, Sánchez-Escaloniella, Savater, Seger,

Souriau, Todorov, Vogler y Weber. Para llevar a cabo el análisis, el trabajo se apoyó de las matrices que, sobre el viaje del protagonista, propone Jerónimo Rivera, a través de las cuales se descompusieron las secuencias seleccionadas. (Ver anexo 1).

En cuanto a la dimensión de la violencia (ver anexo 2), se analizaron los siguientes aspectos, a partir de la propuesta de José Sanmartín en Iborra y Sanmartín (2011): violencia según el tipo de daño causado (física, sexual, emocional y/o económica), violencia según el tipo de víctima (mujeres, infantes, personas adultas mayores), los escenarios o contextos de la violencia (hogar, escuela, trabajo, calle, cultura) y los tipos de agresores (juvenil, terrorista, psicopática, crimen organizado). En este caso, se diseñaron matrices de análisis que permitieron recabar los datos de cada una de las categorías mencionadas. (Ver anexo 2).

Una vez analizadas la heroicidad y la violencia en las secuencias seleccionadas de cada una de las tres películas, se hizo un cruce de los datos recabados para poder generar una discusión sobre la relación de estas dos dimensiones y, posteriormente, llegar a las conclusiones.

Ser protagonista de una trama no implica ser héroe en la misma. La heroicidad está marcada por diferentes rasgos, que pueden o no tener los personajes protagónicos. De manera que un personaje puede tener mayor o menor grado de heroicidad dependiendo de si cumple o no con esos rasgos. Rivera (2019) propone los siguientes rasgos:

1. Cuando su misión busca proteger a otros y no solo él (o ella) se beneficia del resultado.
2. Cuando su motivación es altruista.
3. Cuando se opone a quienes no son justos.
4. Cuando acude a las vías legales y legítimas.
5. Cuando aprende algo en el camino o se convierte en mejor persona.

La cuestión se complica si, como decíamos, los personajes se encuentran en entornos de violencia y marginación, como los que se viven en el México contemporáneo, representados por Amat Escalante. Una definición clave sobre la heroicidad, porque remite al contexto cultural en el que se desenvuelve el personaje, es la que aporta Gutiérrez Delgado:

El héroe se define por una cualidad que sólo se puede saber al final de la historia. Esa cualidad es universal y la forma que toma es cultural. De modo que los rasgos del heroísmo son semejantes, aunque la forma (el cómo) que adoptan en la acción sean culturales. (Gutiérrez Delgado en Rivera, 2019, p. 287).

Lo anterior cobra aún más sentido en el cine mexicano por los contextos particulares de pobreza, marginación, bajos niveles educativos, violencia, etcétera, en los que ocurren las tramas de Escalante.

En el uso social, es común que se confunda agresividad con violencia, lo que conlleva que la segunda sea invisibilizada; sin embargo, son dos entidades claramente diferenciables. Como afirman Iborra y Sanmartín:

La agresividad es una conducta innata que se despliega de manera automática ante determinados estímulos y que, asimismo, cesa ante la presencia de inhibidores muy específicos. La violencia, por su parte, es una agresividad alterada, principalmente por la acción de factores socioculturales que le quitan el carácter automático y la vuelven una conducta intencional y dañina (2011, p. 22).

DISCUSIÓN

Una primera aproximación al trabajo de análisis consiste en reconocer los géneros cinematográficos y las tramas de cada filme. La historia representada en la película *Heli*, ocurre en una zona rural, en los alrede-

dores de Silao, Guanajuato. Estela (Andrea Vergara), una chica de 12 años se enamora de Beto (Juan Eduardo Palacios), un joven cadete de policía. Beto oculta unos paquetes de cocaína en el tinaco de la casa de Estela para después revenderlos. Heli (Armando Espitia), el hermano mayor de Estela, un joven que trabaja en una planta armadora de vehículos, que está casado y tiene un hijo recién nacido, descubre los paquetes de cocaína, que Estela y su novio escondieron, por lo que decide deshacerse de la cocaína para evitar que lo involucren con el narcotráfico. Los militares buscan los paquetes en casa de Heli, pero, al no encontrarlos, asesinan a Beto y al padre de Heli, mientras que Heli y Estela son secuestrados. Heli es liberado e intenta encontrar a su hermana con la ayuda de la policía, quien lejos de resolver la situación la obstaculiza. Un día, Estela regresa a su casa con un embarazo producto de una violación y Heli decide vengarse por propia mano. El filme de 105 minutos se enmarca en los géneros del thriller y el drama y aborda temas como el narcotráfico, la pobreza y la falta de oportunidades para el desarrollo social.

En *La región salvaje*, Alejandra (Ruth Ramos) es una ama de casa que vive en una ciudad de provincia en el estado de Guanajuato, con Ángel (Jesús Meza), su marido, y sus dos hijos. Su esposo la violenta constantemente y le es infiel con Fabián (Eden Villavicencio), su hermano. Una joven de nombre Verónica (Simone Bucio), acostumbra a acudir a una pequeña cabaña ubicada en el bosque, en la que tiene encuentros sexuales con un ente misterioso, un monstruo. Verónica se convierte en amiga de Fabián y de Alejandra y los convence de visitar al ente de la cabaña, pero con Fabián las cosas resultan mal y el ente lo golpea hasta dejarlo en coma. Cuando se descubre la infidelidad de Ángel, éste es acusado de haber golpeado y asesinado a Fabián. Después de que es liberado, Ángel pretende someter nuevamente a su esposa, pero Alejandra lo hiere con un balazo en la pierna y se lo entrega al ente de la cabaña, quien lo mata. Alejandra huye para encontrar un espacio estable para criar a sus hijos. El filme de 100

minutos se narra a través de los géneros, drama, terror y ciencia ficción y representa temas como la sexualidad, la homosexualidad y la pobreza.

En la trama de *Perdidos en la noche*, Paloma (Vicky Araico) es secuestrada por el crimen organizado por oponerse, como activista, a la instalación de una minera en su pueblo. Debido a la corrupción y a la incompetencia del sistema judicial, Emiliano (Juan Daniel García Treviño), el joven hijo de Paloma, decide buscarla y hacer justicia por su cuenta. Gracias a una pista, Emiliano llega a la casa de la rica y excéntrica familia Aldama, de quienes sospecha que están involucrados en la desaparición forzada de su madre. Emiliano entra a trabajar a la casa de la familia, como ayudante de mantenimiento, para llevar a cabo una investigación. Ahí descubre que Carmen (Bárbara Mori) y Rigoberto (Fernando Bonilla) efectivamente formaron parte en la desaparición de Paloma. Rigoberto decide confesar, pero Paloma lo asesina y culpa a Emiliano. Mónica (Ester Expósito), hija de Carmen, joven influencer, se entera de la verdad y obliga a su madre a confesar lo que hizo, transmitiendo en vivo su confesión en redes sociales al tiempo que se suicida. Con este acto se hace justicia para Emiliano y su madre. El filme de 120 minutos se narra entre el drama y el thrillery plantea asuntos como la desaparición de personas, los abusos del poder y la corrupción.

Es importante mencionar que los filmes seleccionados para este análisis consideran la obra de Escalante en la que figuran protagonistas con ambiciones heróicas. Los personajes protagónicos de cada filme que destacan son Heli en la película del mismo nombre, Alejandra en *La región salvaje* y Emiliano y Mónica en *Perdidos en la noche*. Los protagonistas son jóvenes con una media de edad de 20 a 25 años. Heli, Alejandra, Emiliano y Mónica enfrentan situaciones adversas para cumplir su misión, pero sobresalen las características psicológicas que los dotan de agudeza para llevar a cabo su cometido. Es relevante, la cercanía que tienen estos

protagonistas con sus familias. El entorno familiar representa el círculo social más importante en las historias. Heli se encuentra especialmente próximo a su esposa, su hijo, su padre y su hermana. Alejandra tiene una relación cercana con su esposo, sus hijos y su hermano. Emiliano destaca por el vínculo que tiene con su hermana. Mónica se encuentra cerca de su hermana menor y de su madre. Los personajes procuran que las relaciones familiares se den en un clima amable y buscan proteger la integridad de cada uno de los miembros del círculo.



Fig. 1. Alejandra cuida de sus hijos. Fuente: *La región salvaje* (Escalante, 2016, 00:09:47).



Fig. 2. Emiliano y su hermana buscan a su madre, cada uno a su manera. Fuente: *Perdidos en la noche* (Escalante, 2023, 00:14:23).

En el ámbito laboral todos son empleados, salvo el caso de Mónica que es hija de familia e *influencer*. Es decir, todos son subalternos, por lo que se encuentran en una escala jerárquica baja y sometidos a las órdenes de algún jefe o patrón. Esto los coloca en una posición de vulnerabilidad, en un país en el que la oferta laboral es reducida y los salarios son bajos.

Otros aspectos psicológicos que sobresalen de estos personajes resultan de las situaciones en las que manifiestan actitudes serviciales y responsables hacia los miembros de la comunidad. Los protagonistas se expresan con honestidad y regularmente buscan fortalecer la estabilidad laboral y familiar. Por ejemplo, Alejandra, como empleada en la fábrica de dulces de su suegra, asume con ella una posición sumisa; sin embargo, su actitud cambia cuando se entera que su suegra le quiere quitar a sus hijos.

Vale la pena mencionar que, al inicio de los relatos fílmicos, los personajes analizados expresan actitudes ingenuas que se van perdiendo a lo largo de las tramas. Heli deja de ser solamente un empleado responsable que cuida a su familia y adquiere una condición de valentía para encarar a la delincuencia. También es significativo el cambio de Alejandra que, en *La región salvaje*, da un giro a su papel de esposa sumisa para enfrentar las condiciones que ponen en riesgo a sus hijos.

¿Cuál es la misión de estos personajes? Todos buscan proteger a sus familiares de la violencia que ocurre en los entornos sociales marginales en los que se encuentran. Algun miembro de la familia se ha vinculado con el crimen organizado o con grupos que los mantienen controlados, por lo que los protagonistas deberán enfrentarse a los criminales y, debido al contexto nacional, también al sistema político, económico, legal y judicial en su búsqueda de la justicia. Esto, evidentemente, no es tarea fácil, sobre todo porque ese sistema se encuentra corrompido por el mundo del crimen. Heli (*Heli*) busca a su hermana Estela que fue secuestrada y se enfrenta a la institución policial que lleva el caso, pero

no da resultados. Alejandra (*La región salvaje*) defiende a sus hijos de la violencia doméstica que vive y, sobre todo, se salva del ente de la cabaña, que representa una metáfora del deseo sexual y de la violencia social. Emiliano (*Perdidos en la noche*), junto con su hermana, busca a su madre que ha desaparecido en un escenario político que se torna corrupto.

Como las tramas de Escalante giran alrededor de las familias de los personajes protagónicos, la violencia representada ocurre principalmente en el hogar. Ahí se presenta violencia doméstica ejercida por los varones en contra de sus esposas, en las que también ellas terminan siendo violentas. Esto se entiende si observamos la larga historia de asimetría entre hombres y mujeres, en todos los ámbitos, que ha ocurrido en el contexto latinoamericano y particularmente mexicano, en el que ellas han llegado al hartazgo y las cosas comienzan a cambiar. Marta Lamas ayuda a comprender esta situación de desigualdad de género en Latinoamérica:

...son indudables los avances en términos de acceso a la educación: en algunos países, por ejemplo, ya se advierte una brecha inversa de género, con mayor presencia y permanencia de las mujeres en el sistema educativo a niveles terciario y universitario. Por otro lado, en el núcleo duro de la equidad de género persisten desigualdades y se ha avanzado menos en los terrenos económico, político y en el sistema sexo-género. (Lamas, 2007, p. 134).

En la representación filmica de Escalante, el contexto social y cultural mexicano es violento y las formas de violencia conviven unas con otras; lo significativo del cine de Amat es su capacidad para observar y poner a la vista de las y los espectadores el fenómeno de la violencia sistémica en el que la sociedad se halla inmersa.

La violencia es sistémica cuando no puede ser atribuida a una persona en concreto, sino que encuentra sus raíces en un sistema sociocultural que genera sus condiciones materiales de posibilidad, le da sentido y la encubre. La violencia sistémica se ejerce mediante cualquier práctica o discurso normativo cuyo efecto, intencionado o no, es dañar a colectivos subordinados. (...) la violencia del sistema sociocultural se naturaliza y se considera inevitable precisamente porque la tradición, la cultura o el sentido común dicen que ‘siempre se ha hecho así’. (Martínez y Cabezas, 2022, p. 6).

En las películas analizadas la violencia sistémica se halla inmersa a lo largo de los relatos, atraviesa a sus personajes, los somete. En ella participa, por supuesto, el narcotráfico y el crimen organizado, pero también la policía y las instituciones responsables de procurar justicia; las empresas, las compañías transnacionales, los poseedores del poder económico; los medios de comunicación, las asociaciones religiosas. Es digamos, un todos contra todos en el que ciertas víctimas son revictimizadas en su lucha por hacer justicia o se vuelven victimarias, y pocas escapan de la vorágine. Esto se observa en una serie de sucesos en *Heli*. Estela se enamora de un joven que roba unos paquetes de cocaína y los esconde en su casa; esto provoca que un grupo armado invada su casa, secuestren a Heli, a su hermana y asesinen a su padre; Heli es torturado y Estela es violada; Heli intenta hacer justicia a través de la policía, pero ésta se encuentra corrompida por el propio sistema criminal y violentan a Heli, quien se convierte en el asesino del violador de su hermana. También es evidente en *Perdidos en la noche*. Un grupo de empresarios del sector minero, en complicidad con la policía, desaparecen (secuestran) a Paloma, la madre de Emiliano, por oponerse a sus intereses económicos; éste, al no poder apoyarse en la policía corrupta, tiene que investigar por su cuenta para dar con su madre y, al hacerlo, es violentado física, psicológica y emocionalmente en varias ocasiones, casi al punto de perder la vida.

Las formas de violencia física y emocional son una constante en la obra de Amat Escalante y son expuestas en pantalla regularmente de manera explícita. Los personajes protagonistas son golpeados, torturados e, incluso, asesinados. En *Heli* se representa una violencia física explícita desde el inicio de la película. Una toma con un encuadre corto en un ángulo cenital muestra a un hombre con sangre en el rostro, después un *tilt up* recorre la camioneta en la que se encuentran diferentes cuerpos con marcas de torturas, atados de manos o pies. Más adelante, Heli será torturado.



Fig. 3. Cuerpos torturados en una camioneta. Fuente: *Heli* (Escalante, 2013, 01:14).



Fig. 4. Heli es secuestrado y torturado para que confiese el lugar en donde esconde la cocaína. Fuente: *Heli*, (Escalante, 2013, 56:43).

En *La región salvaje*, la violencia que ejerce Ángel sobre Alejandra se expresa en diferentes escenarios, tanto en lo público como en lo privado. Él quiere controlar el comportamiento y las acciones de su esposa. El filme expone diferentes situaciones de celos en las que ella es lastimada físicamente o violentada sexualmente. Una cámara inestable en hombro, con poca iluminación y sonido ambiente, da cuenta de la escena, en la que Ángel y Alejandra caminan por la calle, él está borracho y la persigue, con rudeza jala el cabello de su esposa y le reprocha su comportamiento.



Fig. 5. Ángel cela a Alejandra y la tira del cabello. Fuente: *La región salvaje* (Escalante, 2016, 30:54).

Los personajes protagónicos son violentados y también ejercen violencia. Emiliano en *Perdidos en la noche*, toma parte de un grupo de vecinos que buscan justicia por su propia mano. En la escena se observa a un grupo de jóvenes que se organizan para vengar el asesinato de una niña de la comunidad que, tras las acciones del grupo religioso Aluxes que los invade violentamente, deciden tomar una camioneta y buscar a los criminales. Emiliano es convocado a participar, aunque su novia trata de disuadirlo. Él aborda el vehículo y se marcha. El personaje muestra

una actitud temerosa, e insegura, tal parece que no está convencido de la reacción violenta que emprende.



Fig. 6. Emiliano y otros integrantes de la comunidad buscan hacer justicia por propia mano. Fuente: *Perdidos en la noche* (Escalante, 2023, 01:17: 42).

La violencia emocional que experimentan los protagonistas es resultado del daño que padecen sus familiares. Heli sufre porque Estela, su hermana, ha sido secuestrada. Alejandra se muestra ansiosa y perturbada tras la muerte de su hermano y Emiliano se ve violentado emocionalmente tras la desaparición de su madre. El joven tiene reacciones agresivas durante la búsqueda, pero este protagonista resulta más resiliente en relación con Heli o Alejandra. Emiliano es emocionalmente más estable, el que mejor plantea la estrategia para cumplir su misión, ya que tiene los consejos de su hermana y de su novia. Emiliano cuenta con una red de apoyo que lo salvan de no caer en la adicción y también lo cuestionan para controlar que la agresividad no se altere y detone una conducta dañina.

La violencia sexual es otro fenómeno recurrente. La mayoría de los actos sexuales de los protagonistas ocurren en situaciones violentas, no representadas en pantalla, en los que las mujeres son abusadas sexualmente o presionadas a tener relaciones sexuales. En *Perdidos en la noche*, una escultura es mostrada, al inicio de la película, como símbolo artístico del abuso sexual que sufrió Mónica y que, se entiende, forma

parte del contexto misógino y machista que enfrentan las mujeres que trabajan como actrices. En *Heli*, Estela fue abusada sexualmente siendo menor de edad, lo que le dejó serios daños psicológicos, emocionales y un embarazo no deseado.



Fig. 7. Escultura de pieza humana como representación de violencia. Fuente: *Perdidos en la noche* (Escalante, 2023, 00:01:53).

La pobreza en la que viven la mayoría de los protagonistas forma parte de la violencia económica a las que han sido sometidos por el Estado y las condiciones para que sean nuevamente víctimas de violencia por motivos económicos en sus centros de trabajo. Las cintas de Escalante muestran en sus protagonistas a seres que en algún lugar del interior de la República Mexicana padecen las formas de violencia generadas por el capitalismo. Heli es obrero, en una fábrica ensambladora de autos, cuyo salario sólo le permite trasladarse en bicicleta, sin importar las condiciones climáticas. Emiliano, en *Perdidos en la noche*, está en riesgo laboral al quitar el vidrio roto de una ventana, subir unas escaleras sin arnés de seguridad o ser obligado a acompañar a Rigoberto, su patrón, a amedrentar al grupo religioso Los aluxes.



Fig. 8. Heli sale de la fábrica en donde labora. Fuente: *Heli* (Escalante, 2013, 30:38).

En el transcurso de la curva de transformación dramática, Heli, Alejandra, Emiliano y Mónica, enfrentan, como protagonistas, una serie de pruebas marcadas por la violencia, que los transforman y en donde su posible heroicidad se pone en juego. Heli resulta un personaje protagónico que expresa un modelo cercano a la derrota, es decir que a este tipo de protagonista lo invade la tragedia, ya que las situaciones problemáticas lo atraviesan de tal forma que pierde la lucha inicial, aunque puede ganar algo que no estaba previsto (Rivera, 2019). En este caso, el escenario violento en el que se desenvuelve tanto Heli como su familia, se encuentra determinado por una marcada represión social que determina su vida, como la cercanía con los militares y con los grupos delincuenciales. Al inicio de la historia, el personaje parece un joven que se dedica a su trabajo y a su familia. Las situaciones violentas que le suceden y la falta de apoyo de las instituciones, lo obligan a buscar justicia por propia mano y se convierte en asesino de uno de los criminales que secuestró y violó a su hermana. Heli termina perdiendo a su padre, su trabajo y su tranquilidad; al final de la película se muestra en su casa, con su familia, sin trabajo y en una situación de pobreza. En *La región salvaje*, Alejandra

se encuentra en un modelo protagónico que se presenta entre la maduración y la derrota; es decir, la representación del personaje femenino al inicio del filme no tenía total autonomía, dependía de las decisiones de su esposo y de su situación como empleada en la fábrica de dulces de sus suegros y durante el desarrollo de la historia fortalece sus habilidades y adquiere herramientas que la dotan de lo necesario para lograr una vida independiente en un espacio en el que puede proteger a sus hijos. Sin embargo, ella se ve envuelta en un matiz trágico tras cometer un acto criminal cuando entrega a su esposo para que sea asesinado por el ente de la cabaña, situación que parece imprescindible para lograr su misión. En *Perdidos en la noche*, Emiliano y Mónica representan un modelo protagónico de maduración que se desarrolla a lo largo de la historia. Los personajes consiguen su cometido, encuentran la manera de hacer justicia para otros, aspecto que los coloca en un grado elevado de heroicidad, especialmente a Mónica. La joven tiene un desenlace en la historia que resulta un acto heroico, que surge de forma altruista y, de manera generosa, decide acabar con su vida para liberar a Emiliano de la cárcel. Mónica confronta a su madre ante la cámara en una transmisión en vivo en redes sociales, de tal forma, obtiene la confesión en la que su madre resulta culpable de homicidio, acto que exime a Emiliano. Este personaje, no solo obtiene su libertad y el desenlace planeado. El joven logra su misión ya que encuentra a los culpables de la desaparición y muerte de su madre, aunque la historia no indica que el secuestro y homicidio se atienda por la vía legal. Emiliano, al final de la película, recupera su tranquilidad, busca a su novia y deja atrás el escenario violento en el que transita durante la historia.

CONCLUSIONES

Como hemos dicho, los protagonistas del cine de Amat Escalante se enfrentan a escenarios violentos que detonan las tramas en tres aspectos. La violencia detona la misión del personaje, el producto de esa violencia genera la motivación que conduce a la acción y, en ocasiones, la violencia también constituye el método para alcanzar su propósito. En ello se juega el grado de heroicidad de cada personaje.

Los ambientes en los que se desenvuelven los personajes protagónicos presentan diferentes tipos de violencia que principalmente dan cuenta de una violencia social normalizada en la cotidianidad mexicana, inserta en el sistema político mexicano y construida en términos fílmicos en el cine de Escalante. Las instancias públicas se encuentran inmersas en escenarios de corrupción como sucede con los militares que representan a la Secretaría de la Defensa Nacional (SEDENA) o el sistema policial representado en *Heli* o *Perdidos en la noche*. Dichas autoridades en materia de seguridad detonan y agravan las tramas de las historias. La falta de respuesta por parte de las instituciones incita la acción de los personajes que deciden hacer justicia por su propia mano. Los personajes enfrentan situaciones que promueven su valentía y su actitud heroica, aunque también, en ciertos casos, los llevan a caer en la ilegalidad y en la reproducción de la violencia.

El rol del héroe se representa en la dinámica social contemporánea mexicana. Los jóvenes héroes viven en situación de pobreza y no tienen estabilidad laboral o formación académica con seguridad económica y social. Tales condiciones, los ponen en una posición de total vulnerabilidad para lograr su propósito; no obstante, cuentan con habilidades innatas, o que desarrollan a partir de una necesidad, para crear estrategias de solución a sus problemas. Heli y Emiliano recurren a su sagacidad en la búsqueda de sus familiares secuestrados. Alejandra se apoya en su

intuición y sensibilidad para tomar decisiones y salvarse del machismo opresor. Finalmente, Mónica resulta la heroína que se sale del molde de las tramas de Escalante, y se representa en una condición social y económicamente privilegiada. La joven trabaja por placer y no por necesidad, la actividad que desempeña puede resultar superficial, ella crea contenido para sus redes sociales para entretener, no obstante, posee un profundo deseo de justicia hacia otros, sin ningún interés personal, postura que la coloca como la heroína por excelencia.

De acuerdo con el estudio de Jerónimo Rivera (2019), los personajes protagónicos con una propuesta heroica en el cine Iberoamericano resultan escasos. Para entender lo anterior, es necesario reconocer los contextos sociales complejos de marginación y violencia que atraviesan a estos países, los escenarios en los que los personajes solamente tratan de sobrevivir. Esto propicia que los protagonistas no se presenten como virtuosos o con acciones sobresalientes que resulten en hazañas abnegadas en beneficio de todos.

ANEXOS

Matrices para el análisis de la heroicidad

Película	Protagonista	Rango de edad	Ocupación	Género
Heli				
La región salvaje				
Perdidos en la noche				

Tabla 1. Características antropológicas de los protagonistas. Fuente: elaboración propia con base en Rivera (2019).

	Personaje	Social	Profesional	Personal (cualidades y defectos)	Íntima
Heli					
La región salvaje					

Tabla 2. Características físicas y psicológicas de los protagonistas. Fuente: elaboración propia con base en Rivera (2019).

Personaje	Objetivo de la misión: ¿qué quiere?	Motivación ¿por qué?	Obstáculos y enemigos ¿qué se opone?	Beneficiarios ¿quién se beneficiaría?	Métodos ¿cómo intenta?
Heli					
La región salvaje					

Tabla 3. Características de las misiones. Fuente: elaboración propia con base en Rivera (2019).

	Personaje	Situación inicial	Situación final	Modelo
Heli				
La región salvaje				
Perdidos en la noche				

Tabla 4. Modelos de transformación de los protagonistas. Fuente: elaboración propia con base en Rivera (2019).

Matrices para el análisis de la violencia

	Física	Emocional	Sexual	Económica
Heli				

La región salvaje

Perdidos en la noche

Tabla 5. Violencia según el tipo de daño causado . Fuente: elaboración propia con base en la taxonomía de la violencia de Sanmartín en Iborra y Sanmartín (2011).

Personaje	Contra la mujer	Contra la infancia	Contra la vejez
Heli			

Heli

La región salvaje

Perdidos en la noche

Tabla 6. Violencia según el tipo de víctima. Fuente: elaboración propia con base en la taxonomía de la violencia de Sanmartín en Iborra y Sanmartín (2011).

	Hogar	Escuela	Trabajo	Cultura	Calle
Hei					
La región salvaje					
Perdidos en la noche					

Tabla 7. Violencia según el escenario o contexto. Fuente: elaboración propia con base en la taxonomía de la violencia de Sanmartín en Iborra y Sanmartín (2011).

	Juvenil	Terrorista	Psicopática	Crimen organizado
Hei				
La región salvaje				
Perdidos en la noche				

Tabla 8. Violencia según el tipo de agresor. Fuente: elaboración propia con base en la taxonomía de la violencia de Sanmartín en Iborra y Sanmartín (2011).

REFERENCIAS

- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un filme*. Paidós.
- Escalante, A. (2005). *Sangre*. [Película]. Mantarraya Producciones, Tres Tunas, No Dream Cinema, Hubert Bals Fund, Estudios Churubusco Azteca, Ad Vitam Production, Foprocine.
- Escalante, A. (2008). *Los bastardos*. [Película]. Mantarraya Producciones, Tres Tunas, No Dream cinema, Foprocine, Ticoman, Bac Filmes.
- Escalante, A. (2013). *Heli*. [Película]. Mantarraya Producciones, Tres Tunas, No Dream Cinema, Le Pacte, Conaculta, Foprocine, Unafilm, Lemming Filme, Ticomán, Iké Asistencia, ZDF/Arte.
- Escalante, A. (2016). *La región salvaje* [Película]. Mantarraya Producciones, Tres Tunas, IMCINE, Foprocine, ZDF/Arte.
- Escalante, A. (2023). *Perdidos en la noche*. [Película]. Pimienta Filmes, Tres Tunas, Cárcava Cine, The Match Factory, Snowglobe Filmes, Sula Filmes, Bord Cadre Filmes, Sovereign Filmes, Lemming Filme.
- Iborra, I. y Sanmartín, J. (2011). ¿Cómo clasificar la violencia?: la taxonomía según Sanmartín. *Criminología y justicia*, (1), 22-31.
- Lamas, M. (2007). Género, desarrollo y feminismo en América Latina. *Pensamiento iberoamericano*, 133-152.
- Martínez, A. y Cabezas, M. (2022). Violencia sistémica y género: disidencias y resistencias. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 10(1), 6-9.
- Murillo, I. M. (2018). Imágenes e imaginarios de la (narco) violencia desde la ficción en el cine mexicano contemporáneo. *Imagonautas*, 8(12), 86-108.

Murillo, I. M. y Arellano, J. S. (2019). Apuntes sobre la violencia en el cine mexicano contemporáneo. Una reflexión ético-moral en torno a Heli (Amat Escalante, 2013). *Dilemata*, (30), 199-216.

Pérez-Anzaldo, G. (2018). Devastación ecológica y deshumanización en Heli de Amat Escalante. En J. Borst, J. Michael y M. K. Schäffauer (Eds.), *Ficciones que duelen: visiones críticas de la violencia en las culturas iberoamericanas*. (pp. 197-214). Kassel University Press.

Reyes-Vázquez, J. C. (2021). Usos de la violencia en el cine de Amat Escalante. *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, (111), 83-92.

Rivera, J. (2019). El viaje del protagonista en el cine colombiano: Contexto, gobierno e industria en una narrativa antiheroica. (Tesis de doctorado). Facultad de Comunicación. Universidad de Navarra.

Taccetta, N. (2017). Archivo desgarrado. Para una crítica (de la imagen) de la violencia. *Imagofagia*, (15), 1-21.

NOTAS FINALES

- 1 Amat Escalante es un director de cine, productor y guionista español-mexicano, nacido el 8 de febrero de 1979 en Barcelona, España. Ha sido galardonado con el Premio al Mejor director en el Festival de Cannes 2013 por la película *Heli* (2013). Su ópera prima es *Sangre* (2005); sobresalen los largometrajes, *Los bastardos* (2008), mejor película en el Festival de Morelia, *La región salvaje* (2016), premio al mejor director de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMACC).

CAPÍTULO 8

Asimilación y reelaboración de la gráfica japonesa en la historieta mexicana: el caso X(Clamp) y *Volver a Nacer* (Yuriko Shirou)

Sarahi Isuki Castelli Olvera

Verónica Vázquez Valdés

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

INTRODUCCIÓN

Este trabajo da cuenta de los procesos de traducción, adaptación e hibridación cultural derivada de la introducción del *manga* y *anime* a México, en donde el contacto de la gráfica mexicana con la tradición gráfica japonesa ha generado no sólo consumo, sino también procesos de mestizaje cultural, dando como resultado nuevas historias enriquecidas a partir del diálogo de dos tradiciones culturales diferentes.

En relación con este tema de estudio, los estudios académicos iberoamericanos, revisados dieron cuenta de dos orientaciones principales:

1.-Traducción y asimilación del manga y anime: La mayoría de los escritos académicos revisados pertenecen a esta vertiente; la generalidad de los textos se aboca al análisis de uno o varios mangas o series de anime, que son estudios según los cuales se examinan las estrategias de traducción del lenguaje del manga y anime, a los lenguajes locales, para vender, leer y difundir. Esta vertiente se centra casi exclusivamente en las traducciones textuales, y en los procesos de diálogo y gestión sociocultural vinculados a este aspecto en particular, sin profundizar en otras formas de traducción cultural que derivarían en procesos de creación artística, como lo analizada en estas páginas (Lopes Perides, 2018), (Doncel-Moriano Urbano, 2017), (Parra Escudero, 2017), (Ruiz Pi, 2013) (Martínez Sandoval, 2017).

Mención aparte merece el trabajo de Tania Lucía Cobos (2010), quien centra su investigación no sólo en los procesos de traducción formal para el manga y anime, sino que da cuenta de diversos procesos que hacen patente lo que ella llama “latinización del anime”; procesos entre los cuales figura el doblaje, el cual implica apropiación y modifica ya, la fuente original traducida; todo en el marco de la globalización y los procesos de orientalización en América Latina.

La capacidad actoral del dobladista para crear y darle “sabor” a un personaje, y la esencia del ser latino. Una vez combinados dan origen a un singular resultado y el público escucha una nueva banda de diálogos que puede variar poco o mucho del original (Cobos, 2010, p. 18).

2.- Hibridación cultural. Los escritos orientados a esta vertiente son menos abundantes, y se centran en examinar cómo los contactos interculturales,

derivados de los procesos de globalización y recepción local, resultan en nuevos productos, derivados de la hibridación cultural. En esta vertiente, los receptores pasan de ser sujetos pasivos, a agentes que retoman y usan los elementos de interés de estos productos mediáticos, para dar paso a nuevas creaciones (Labra, 2018), (Tavares Ruiz, 2021) (Rigual Mur, 2017) (Castelli Olvera y Castelli Olvera, 2022) (Castelli Olvera, 2021), (Castelli Olvera, 2019).

La revisión anterior, da cuenta del interés por los procesos de diálogo en interrelación entre los productos derivados de la industria cultural japonesa, y los procesos de traducción, adaptación, apropiación e hibridación con lo local; sin embargo, la mayoría de las investigaciones orientadas a la traducción se abocan a los textos, dejando poco espacio para otras formas de traducción que derivan en la reutilización del lenguaje del *manga* y *anime*, a la creación local. Por otro lado, las investigaciones que ponen atención a la hibridación cultural y la producción de nuevos elementos culturales mezclados lo hacen, tomando varios casos de estudio, o no patentando los primeros procesos de traducción que derivarían en creaciones locales propias.

Lo anterior, nos lleva a preguntarnos ¿qué características tiene la historieta mexicana *Volver a nacer* (2013) y de qué manera se llevaron a cabo los procesos de traducción e hibridación cultural en esta obra temprana de la artista mexicana Yuriko Shirou?

Como respuesta a lo anterior, en este trabajo argumentamos que la historieta *Volver a nacer* (2013), obra temprana de la artista visual Yuriko Shirou, da cuenta de los primeros procesos de traducción cultural que se dieron en el encuentro de la tradición gráfica del *manga* o historieta japonesa, con la historieta mexicana, al hacer visibles, procesos de transmisión y pervivencia cultural, que se observan de manera gráfica, narrativa y temática. Este argumento, se contrapone al planteamiento

que entiende a la traducción como una copia de una obra *original*. Por el contrario, nuestro planteamiento parte del enriquecimiento y los procesos creativos que ésta implica.

Fundamentamos lo anterior en las siguientes premisas:

- 1.- A nivel gráfico, podemos observar procesos de traducción cultural a partir de la construcción visual, el manejo de elementos de composición y lenguaje del *manga*, así como la referencia directa a narrativas y tópicos propios de la obra de CLAMP: *Clover* (*Kodansha Shoten*, 1997-1999) y *X* (*Kodansha Shoten*, 1992-2003).
- 2.- A nivel temático, se observan procesos encadenados de traducción cultural, al retomarse referentes ya con hibridación cultural; se entiende como un proceso que se da cuando se generan nuevas estructuras o prácticas derivadas de la fusión, no sin contradicciones, de estructuras o prácticas separadas (García, 2016, p. III). La construcción de la fuente retoma al cristianismo y al taoísmo, tradiciones filosófico-religiosas, que dialogan a partir del atractor de oposición, el cual se ve presente tanto en la representación de elementos cristianos, como la conceptualización taoísta de interrelación complementaria en los personajes.
- 3.- A nivel estructural, esta obra temprana de Yuriko Shirou, hace patentes los rasgos de traducción cultural que inician con los procesos creativos de agentes individuales, los cuales establecen diálogos entre lo local y lo externo, a partir de elementos convergentes, dando como resultado, el enriquecimiento de la gráfica mexicana a partir de del contacto entre tradiciones gráficas distintas.

Sustentamos este argumento con un análisis interpretativo, de corte hermenéutico basado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria, el cual parte de la inducción como forma de acceso a conocimientos más amplios. En este sentido, la historieta en versión digital

se convierte en fuente primaria a partir de la cual, realizaremos procesos de descripción, análisis e interpretación basada en detalles gráficos y narrativos, que dan cuenta de aspectos históricos, simbólicos y contextuales de la obra, su creador y su contexto.

Trabajar con el paradigma indicial, que se inserta en la microhistoria, implica poner especial atención a los detalles aparentemente poco importantes. Según Ginzburg (1999) enfatiza al respecto que:

La existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe recalarse cuando se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no es posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas, pruebas, indicios— que permiten descifrarla. (p. 162).

Estos detalles, presentes en nuestra fuente primaria, pueden dar cuenta de realidades más complejas al permitir “reconstruir intercambios y transformaciones culturales” (Ginzburg, 1999, p. 162).

Las herramientas teórico-conceptuales que sostienen este análisis son de tres tipos: 1) las que se refieren a traducción cultural (Espagne, 2017), (Espagne, 2023), (Espagne, 2018); 2) las que se refieren a la filosofía taoísta (Little, 2022), (Lázaro Pulido, 2010), (Wang, 2013), y 3) las que desarrollan la conceptualización e iconografía cristiana (Von Wobeser, 2015).

Nuestras fuentes primarias son la historieta de *Volver a nacer* (2013) en su versión digital, así como entrevistas a la autora. Como fuentes secundarias, tenemos la bibliografía y el material audiovisual sobre el tema.

VOLVER A NACER (2013) HISTORIA Y FORMATO

Volver a nacer es una historieta creada en 2013 por la artista visual Margarita Luna Vega Gil (Yuriko Shirou), diseñada específicamente para la convo-

catoria de *Shangrila cómics*, un negocio ubicado en la Ciudad de México, que emitía convocatorias sobre *comics y manga*, al ganador de su respectiva categoría se le imprimía su *comic* en un tiraje corto (Vega Gil, 2024). En este concurso, Shirou ganó el primer lugar de la categoría one-shot en 2014. Al haberse publicado en un tiraje corto, como resultado de haber ganado dicho concurso, es difícil conseguir la historieta en formato impreso y su difusión abierta es limitada. En esta investigación, trabajaremos con la versión en digital PDF proporcionada por su autora.

La narrativa de la historieta se centra en Hayden y Hayes, un par de gemelos híbridos, nacidos de una madre ángel y un padre demonio. Dado que su padre devoró a su madre, ellos están en la búsqueda de volver a nacer como ángeles, ya que no quieren ser demonios. En la narrativa, la transformación se da cuando ambos conocen a Emilie, una chica humana quien les enseña a rezar a Dios (cristiano) para volver a nacer. Un día, un ángel los visita y le da respuesta a su plegaria: sólo uno podrá volver a nacer como ángel. Hayden decide que será su hermano quien aproveche tal beneficio, ya que Hayes tiene más tendencia a dejarse llevar por su naturaleza maligna de demonio. Como situación final, Hayden se sacrifica y permite que Hayes vuelva a nacer como ángel mientras él permanece en la tierra cuidando de Emilie, quien está en coma. Para Hayden, el renacimiento se da de manera simbólica, dado su sacrificio y su preocupación por el bienestar de sus seres queridos.

La historieta tiene 21 páginas, incluida su portada en color y la contraportada también en color. Los interiores son en blanco y negro y la gráfica está elaborada a partir de las convenciones del *manga*: línea altamente móvil y expresiva, que obedece a las tradiciones gráficas del este de Asia, “La pintura de Asia, es ante toda su principal tradición, un arte de línea. La china del siglo doce y la japonesa del quince, evolucionaron en un arte de tono, pero en ambos casos eliminó el color” (Binyon, 1908, p. 8).

A nivel al diseño de personajes y convenciones del *manga*, se observa el manejo de las amplias dimensiones de los ojos y simplicidad expresiva en los rasgos de la boca y nariz, ya que “los rostros minimalistas del *shoujo* y del *shounen* han sido concebidos a fin de facilitar al máximo la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos” (Bouissou, 2010, p. 181). Aunado a lo anterior, se hace presente también el predominio de la imagen sobre el texto, el manejo del vacío y la representación simultánea de varios puntos de vista en una misma escena (*Figura 1*). En relación con el vacío, o arte de la pausa: se usa igualmente, para subrayar la expresividad de una escena.



Fig. 1. Diversos puntos de vista. ©Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013).

Lo anterior se refiere a los aspectos más genéricos de la gráfica del *manga*; de manera particular, proponemos que en esta obra temprana de Yuriko Shirou, podemos observar sus procesos de traducción cultural a partir de la construcción visual y el manejo de referencias gráficas y temáticas propias de la obra de las autoras japonesas denominadas CLAMP. Este grupo de *mangakas* japonesas está compuesto por cuatro integrantes cuyos seudónimos son: Igarashi Kangetsu (antes Satsuki Igarashi), Okawa Nanase, Nekoi (antes Mick Nekoi) y Mokona (Antes Mokona Apapa); este grupo hizo su debut en 1989, en una revista comercial con el *manga* *Seiden -RG VEDA*, posteriormente publicaron obras populares como *Tokyo BABYLON*, *X*, *Magic Knight Rayearth*, *Cardcaptor Sakura*, *Angelic Layer*, *Chobits*, *Tsubasa -RESERVoir CHRoNiCLE-*, “*xxxHOLiC*”, *Kobato*, *Gate 7*, *Drag & Drop*, y *Card Captor Sakura: Clear Card Edition* (CLAMP, Shigatsu Tsuitachi CO., LTD., 2024).

En México, aunque *Kamite* y *editorial Panini* han publicado recientemente sus obras; a finales de siglo XX y en la primera década del siglo XXI fue *Editorial Vid* quien trajo a México los primeros mangas de estas autoras: aproximadamente entre 1999 y 2001 publicó una parte de *Magic Knight Rayearth* en la revista *MXXZine*; en 2003 inició la publicación de los 18 volúmenes de *X* y entre 2004 y 2005 llegaron a México *Angelic Layer*, *Chobits* y *Clover*. En 2006 se empezaron a emitir *Duklyon*, *Tsubasa Reservoir Chronicles* y *XXX Holic*. Finalmente, en 2007, esa misma editorial publicó *Clamp Campus Detectives*, *Wish* y *Miyuki Chan in Wonderland*.

Cabe destacar que, aunque las versiones de *manga* de la obra de CLAMP se empezaron a publicar en México en 1999, ya había sido introducida con anterioridad, la versión animada de *Magic Knight Rayearth* por Tv Azteca a partir de 1996 y *Sakura Card Captors* empezó a emitirse por medio de Televisa en 2001; versiones que, al transmitirse por televisión abierta,

tuvieron mayor alcance que las versiones posteriores en manga, y contribuyeron a popularizar la obra de las autoras.

Para Espagne (2017), la traducción cultural implica el paso de un objeto cultural de un contexto a otro, lo que resulta en una transformación de su significado, una dinámica de resemantización, que “sólo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta los vectores históricos del paso” (p. 1). Este paso de un objeto cultural entre contextos no es un simple transporte, se entiende como una resemantización que involucra una metamorfosis y la reinterpretación del objeto cultural, o parte de él, de acuerdo con los procesos de adaptación de quien realiza la traducción.

Como decíamos en páginas anteriores, esta obra temprana de Yuriko Shirou, da cuenta de esos procesos creativos de traducción cultural, que implican la reinterpretación, apropiación y creación de nuevas obras en el contexto de los primeros contactos entre la gráfica del *manga* japonés y los dibujantes mexicanos. Profundizaremos en ese proceso en páginas posteriores; en este apartado, explicaremos la manera en la que algunos elementos gráficos, fueron retomados, adaptados y recreados por Yuriko Shirou en este proceso de traducción cultural de la obra de CLAMP a la propia.

Hay tres elementos gráficos que son constantes en dos *mangas* de CLAMP (*X* y *Clover*) y que se presentan traducidos y reapropiados en la obra de *Volver a nacer*:

1. Las plumas de ave presentadas a modo de lluvia y que flotan en escenarios muy marcados por el vacío.
2. Los pájaros que circundan a los personajes en escenarios externos o decoran escenas que presentan ventanas.
3. La representación iconográfica (y temática como veremos más adelante), de la dualidad ángel-demonio, representada por alas

de murciélagos y de pájaro en un mismo actante, o en dos diferentes personajes que son gemelos literales o estrellas gemelas.

A nivel gráfico, una escena representativa de lo anterior la observamos en la página cinco (*Figura 2*); que presenta elementos característicos no solo de CLAMP, sino de la narrativa visual del manga: la escena ocupa toda la página, en ella solo se ve un huevo roto por la mitad, del cual salen plumas dispersas en toda la página. De cada mitad del huevo salen alas pequeñas de murciélagos. El fondo oscuro alude al vacío o sobre el único cartucho, el cual se ubica al centro de la página, se lee lo siguiente: “Mamá solía decir que todos nacemos dos veces, nosotros nacimos como demonios, pero queremos volver a nacer como Ángeles” (Vega, 2014, p. 5). La imagen guarda semejanza compositiva con motivos recurrentes en el manga X de CLAMP, donde las plumas que nadan en medio de escenarios metafóricos plagados de vacío se repiten en medio de la densa iconografía de dualidad ángel-demonio.



Fig. 2. Traducción de la iconografía de CLAMP. © Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013)

Es importante mencionar, que, aunque en este apartado examinamos dichas referencias a nivel gráfico, la presencia de estos elementos no es sólo decorativa, ni en el *manga* de origen, ni en la obra desarrollada por Yuriko Shirou: en ambos casos estos detalles están estrechamente relacionados con la temática desarrollada en las historias que cuentan ambos *mangas*, y las cuales aluden a elementos de la tradición cristiana, mezclados con la dualidad taoísta predominante en Japón.

El taoísmo es una filosofía de origen chino que entró a Japón en los siglos V y VI. El taoísmo derivado de las enseñanzas de Laozi procuraba la vuelta de los hombres y mujeres a la armonía con la naturaleza y su realidad, “el Dao (o Tao), una realidad inefable, eterna, automotora y omnipresente” (Schirokauer y Brown, 2006, p.73). El Tao, es de orden cíclico, y está constituido por la interrelación de dos manifestaciones alternantes y complementarias: el *yin* y el *yang*.

En este apartado, sostenemos la premisa de que el *manga* analizado, a nivel temático, se observan procesos encadenados de traducción cultural, al retomarse referentes ya traducidos, reelaborados e híbridos culturalmente. La construcción de la fuente retoma al cristianismo y al taoísmo; tradiciones filosófico-religiosas que dialogan a partir del atractor de oposición, el cual se ve presente tanto en la representación de elementos cristianos, como la conceptualización taoísta de interrelación complementaria en los personajes.

Los temas mencionados en el párrafo anterior corresponden a procesos de dispersión cultural y de vernaculización, la cual, de acuerdo con Jolyon Baraka Thomas (2012), indica el uso de temas e iconografía religiosa por parte de autores y artistas para capturar y entretenir a las audiencias. Para este autor, lo vernacular implica interpretar y trasladar un concepto o práctica, a un lenguaje y visión local. El taoísmo se transmite en las narrativas mediáticas contemporáneas como la obra de CLAMP; mez-

clado con las religiones y filosofías originarias de Japón. Estas historias se convierten en portadoras de imaginarios propios de su cultura y contribuyen a la difusión y pervivencia del pensamiento filosófico religioso fuera de su país de origen.

La obra de CLAMP, tiene aspectos gráficos y temas recurrentes, que son de especial importancia en obras como *X* y *Clover*; entre ellos se encuentra el manejo de la dualidad a través de personajes que se presentan como gemelos reales o simbólicos, así como la iconografía de la dualidad en un solo cuerpo, traducida en las alas de ángel y demonio en un solo personaje; iconografía que toma dimensiones simbólicas aunque en primera instancia parezca decorativa, ya que su importancia en el relato, es tanto conceptual como gráfica.

Esta tendencia está presente en *Volver a nacer*, como se ve en la portada y contraportada de la historieta (*Figura 3*); ambas son parte de una sola ilustración que se desglosa en la portada y contraportada, por lo que se requiere verla completa. La imagen que puede verse en la portada se centra en dos personajes, gemelos, que se abrazan. El personaje de primer plano tiene el cabello negro y ojos dorados, cuenta con una pequeña ala emplumada mientras que la del segundo plano es de murciélago; él coloca su mano izquierda sobre el hombro de su hermano, mientras que su mano derecha se entrelaza con la del otro. En segundo plano, se presenta al segundo gemelo, quien cuenta con los ojos violeta y el mismo cabello negro que su hermano. La ropa que portan es negra con adornos en dorados y presenta aperturas en los hombros.



Fig. 3. Gemelos e iconografía dual. © Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013)

Vista incluyendo la contraportada, esta imagen nos muestra cómo se prolongan las alas de ángel-demonio del hermano de ojos violeta; estas, se alargan y ocupan prácticamente toda la parte inferior de la contraportada. En esta misma parte, en la mitad superior de la página, observamos dos farolas con vela, una dorada y una negra.

La imagen anterior, materializa la traducción de temas inspirados por CLAMP; los gemelos que se abrazan, y que portan en ellos elementos opuestos complementarios: los ojos de diferente color, alas dispares en un solo cuerpo, e incluso las farolas que aluden a la representación visual del *yin yang* que ingresó de China a Japón, por medio de Corea. Este proceso de por sí, ya implica una traducción cultural en donde los elementos esotéricos y filosóficos se mueven de un contexto a otro, adaptándose y reelaborándose como parte de un proceso de transmisión sociocultural.

La figura tres, materializa la alusión al taoísmo, y al *yin yang* en particular, con esta presentación dual de los gemelos que se entrelazan al tiempo que se relacionan con elementos contradictorios (ojos, farolas). El taoísmo,

es una religión china fundada por Lao Tsé en el siglo VI a.c; su libro principal es el *Tao Te King*, que puede traducirse como “el clásico de la vía de la virtud”, pero la definición de *Tao* es inexacta y complicada (Royston Pike, 2001). *Tao* (*Dao*) significa camino y se concibe como el vacío del cual surge toda la realidad, y no se puede describir con palabras. Se entiende como una estructura universal que da orden a la vida de las personas, toda la realidad está entendida en términos de las fluctuaciones de las fuerzas *yin* y *yang*, para Little (2022):

En la visión taoísta de la cosmogénesis, primero existía el *Dao*, vacío y quieto. Luego, gradualmente, el *yuan qi* (energía primordial) se generó espontáneamente a partir del *Dao*. Durante muchos eones cósmicos, esta energía numinosa se arremolinó en un estado de *hundun* (caos). El *Dao* generó entonces las fuerzas complementarias conocidas como *yin* y *yang*. La interacción creativa de estas fuerzas dirigió la energía primordial hacia patrones de movimiento y transformación, que a su vez generaron las maquinaciones del universo (p. 37).

Tanto *Clover* como *X* de CLAMP, son obras cuya trama adquiere significado y entendimiento a partir de su relación con esta filosofía; en *X*, tanto el protagonista como su antagonista son complementarios y las decisiones de uno, afectan al otro. En *Clover*, A y C son hermanos gemelos con personalidades completamente opuestas, cuyos caminos, sin embargo, no pueden separarse.

En *Volverá nacer* (2013), los elementos duales están presentes tanto en la narrativa como en la gráfica, ya que los hermanos se presentan con caracteres diferentes y es Hayes quien tiene más tendencia a dejarse llevar por su naturaleza maligna. A nivel iconografía, abundan las escenas de los dos hermanos abrazados, portando elementos que los sitúan del lado del *yin* o del *yang*: ojos de color dorado cálido para uno, o de violeta frío

para el otro; incluso la representación de las dos farolas de la *figura 3*, en donde observamos una farola dorada y otra negra.

La otra tradición religiosa presente en la historia es la del cristianismo, de la cual se retoman tanto la idea del cielo e infierno, como la representación del ángel y demonio que predomina en la historieta. Como ocurre con los elementos del *yin yang*, la traducción cultural de elementos judeocristianos es un rasgo común de vernacularización en el *manga* y *anime*; de manera particular, se ve presente en *X* de CLAMP, manga en el que el eje de la historia se basa en el apocalipsis judeocristiano, y cuya iconografía, alude profusamente a los ángeles y demonios. Igual que ocurre con *X*, en *Volver a nacer*, la traducción y reelaboración de seres angélicos y demoniacos es nudo de la historia que se narra, ya que es justamente el deseo de Hayden y Hayes, de volver a nacer, lo que se convierte en su objeto en tanto sujetos del relato.

La representación de la realidad en la fuente analizada parece aludir a la geografía del más allá que menciona Von Wobeser (2015) para el imaginario virreinal, en el cual el universo se dividía en dos: el mundo visible y el sobrenatural,

...el universo se concebía integrado por el mundo visible o natural, que incluía la Tierra, el cielo, el Sol, la Luna y las estrellas, y el invisible o sobrenatural, que comprendía al cielo empíreo y al infierno, este último con sus apartados, los limbos y el purgatorio (p. 56).

En *Volver a nacer* (2013), estos mundos se mezclan y entrelazan, y la idea del cielo que predomina, es la del cielo empíreo teocéntrico, lo que se puede inferir debido que Hayes conserva su apariencia infantil aun cuando pasa el tiempo y vuelve a nacer como ángel; aunado a lo anterior, en la página 17 (*figura 4*), se le representa frente al ángel que funge como mensajero cuando a los hermanos se les avisa que uno de los dos podrá volver

a nacer. Esta viñeta ocupa casi la mitad de la página y en ella observamos al ángel arrodillado frente a Hayes, al tiempo que le sostiene la cara y le pregunta: “¿Te arrepientes de estar aquí?”, a lo que Hayes responde, “No, quiero estar aquí... contigo” (Vega, 2013). El escenario en el que se sitúan ambos personajes es un vacío rodeado de pájaros que vuelan, lo que implica que se hallan en la troposfera, por lo que la noción de cielo es la de ese paraíso de nubes, lugar supremo del universo donde mora Dios; residencia de ángeles y lugar general del bien: “En el terreno del bienestar físico, el cielo brindaba a sus moradores salud, belleza y eterna juventud, “y las almas que van a aquella gloria... nunca...envejecen. Siempre están mozas y hermosas y alegres y contenta” (Von Wobeser, 2015, p. 77).

Fig. 4. El cielo empírico teocéntrico. © Yuriko Shirou. Volver a nacer (2013)



En concordancia con lo anterior, la representación de ángel que observamos se retoma de la iconografía cristiana, la cual “se inspiró en representaciones del clasicismo pagano, como las Victorias y los genios alados” (Monreal y Tejeda, 2000, p. 441). Los ángeles en *Volver a nacer* portan ropajes amplios y claros, y un par de alas blancas de ave, tal como los describe Von Wobeser (2015):

...los ángeles y arcángeles se representaban con torso, cara y extremidades de humano y alas de ave. En la iconografía aparecen como seres vigorosos, de complejión masculina, fluctuando entre los diez y los veinte años; “con rostros hermosos y agraciados, sin barba, con ojos vivos y resplandecientes; con lustrosos cabellos rubios o castaños, y bien proporcionados cuerpos (p. 101).

De manera particular, el ángel que se presenta ante Hayden y Hayes parece ser de categoría general, ya que cumple la misión de ser un mensajero,

...los ángeles propiamente dichos que ocupaban la categoría más baja y eran mensajeros de Dios; los arcángeles que comunicaban a los hombres noticias de gran trascendencia; las virtudes que estaban a cargo de los prodigios y milagros; las potestades que sometían a los poderes adversos; los principados que estaban al frente de las milicias angélicas y del concierto de los ángeles para cumplir las órdenes de Dios (Von Wobeser, 2015, p. 101)

Por otro lado, en esta fuente, la iconografía del demonio sólo retoma del cristianismo el par de alas de murciélago, ya que a los demonios se les dibuja jóvenes, hermosos con ropajes oscuros diseñados a la manera de la indumentaria de los artistas de *visual kei*, los cuales se complementan por el par de alas oscuras, tal como lo menciona Von Wobeser (2015) para la iconografía virreinal: “Otra manera fue imaginar a los demonios como figuras antropozoomorfas y como animales fantásticos (...) huma-

nos con cuernos y alas, murciélagos con cabeza de cabra, aves con cola de serpientes y cabeza humana” (p.134). Aunado a lo anterior, en esta historieta, los demonios parecieran hermosos por fuera, y hórridos por dentro, y es el miedo a convertirse en un ser malvado como su padre, lo que lleva a los hermanos a su separación.

Junto con las alas de murciélago, un atributo que se traduce adapta y mezcla, acerca de los demonios en *Volver a nacer*, es la capacidad de devorar el alma de las personas, la cual funge como su alimento, tal como lo observamos en las páginas 8 y 9, cuando Hayes intenta devorar a Emilie,

Hayes. Su alma huele deliciosa, buen trabajo Hayden. Serás
el almuerzo (...)

Hayden. ¡Noooo! Sabes que nuestro deseo no será concedido
si llegamos a tomar un alma

Hayes. Pero tengo mucha hambre

Hayden. Lo sé, perdóname... sólo espera
un poco más; pronto encontraremos la mane-
ra de hablar con Dios, lo prometo (Vega, 2013).

Este atributo pone en diálogo dos aspectos principales: la relación del demonio con la adquisición de almas humanas, principalmente mediante un pacto; y la representación del vampiro que aspira la vida de su víctima mediante la sangre. El *Volver a nacer*, los pequeños hermanos demonio no colectan almas mediante pactos con la humanidad, por el contrario, se alimentan de ellas, y la representación iconográfica que pone a Hayes muy cerca del cuello de Emilie, cuando él piensa que su hermano la consiguió para devorarla; reitera en la iconografía vampírica. Esta última relación no es casual, dado el vínculo del vampiro con el murciélago y su asociación con el Diablo (Layrón, 2021).

Los referentes filosófico-religiosos arriba mencionados se vinculan en *Volver a nacer*, a partir del punto de convergencia de la existencia de dos polos opuestos: tanto en el taoísmo como en el cristianismo se presentan partes en oposición con características que se contraponen, aunque la interrelación entre una y otra parte sea diferente para ambas, ya que de acuerdo con Pulido (2010)

En ambas culturas como forma de pensar y pensarse se establece, creo, una misma forma de pensar la realidad como principio, sea esta en su unión y fusión de la metafísica de la realidad del todo y la nada como vacío (oriental), sea en una lógica del todo y el vacío y la nada (como no ser) (...) La diferencia se expresa, pues, en la lógica. La de la contradicción (que imposibilita el ser y su negación en el mismo tiempo y sentido) gobierna el origen (no dualista) del pensar que se instaura en Grecia; la basada en la contrariedad superada (que posibilita una cosa y su contraria como otra) se instaura a la hora de explicar el origen (no dualista) en el oriente (p. 99).

Ambos aspectos se observan en la historieta, debido a que la oposición complementaria se da entre los dos hermanos, que terminan separados y viviendo en extremos opuestos, pero manteniendo estrecha relación entre ellos, por un lado; mientras que la representación demoníaca de su padre es completamente maligna en oposición su madre como ángel.

TRADUCCIÓN E HIBRIDACIÓN CULTURAL EN VOLVER A NACER (2013)

J.Margarita Luna Vega Gil, conocida con el seudónimo de *Yuriko Shirou*, es una artista mexicana, quien reside actualmente en Puebla. De formación autodidacta, *Yuriko Shirou* cuenta con exhibiciones dentro y fuera del país, en lugares como Estados Unidos, Alemania, y España. Ha parti-

cipado a lo largo de su carrera en la ilustración de tarjetas coleccionables internacionales, “cuenta con una participación en más de 45 conjuntos de tarjetas, para editoriales como *Cryptozoic Entertainment*, *Iconic Creations*, *Perna Studios*, entre otros; destacando sus trabajos para la licencia de *Marvel Comics*, con la editorial Upper Deck Company y “*Twisted Dolls, Yuriko Shirou's*”, 2023: con la editorial mexicana *Braiinz Publishing*”

Soy ilustradora a tiempo completo. Trabajo principalmente en ilustraciones para exhibiciones internacionales en galerías de arte, también de forma regular trabajo con diversas editoriales internacionales dedicadas a sets de tarjetas coleccionables y gracias a ello recibo el apoyo de coleccionistas que comisionan mi trabajo con la temática de superhéroes. A la par realizó diversos proyectos editoriales como portadas de revistas y libros, así como libros, calendarios y revistas para colorear (Vega, 2024).

Como toda materialización de las formas simbólicas culturales, la obra de Vega da cuenta de procesos creativos complejos, realizados en períodos de tiempo largos en relación con la vida de la autora. Sustentamos que, a nivel estructural, *Volver a nacer* (2013), en tanto obra temprana, hace patentes los rasgos de traducción cultural que inician con los procesos creativos de esta artista visual. Dichos procesos establecen diálogos entre lo local y lo externo, a partir de elementos convergentes, dando como resultado, el enriquecimiento de la obra a partir del contacto entre tradiciones gráficas distintas.

En este trabajo, partimos de la noción de transferencia cultural propuesta por Espagne (2017), para quien cualquier paso de un objeto cultural a otro contexto, implica una resemantización, una metamorfosis y una reinterpretación. Desde esta perspectiva se entiende que, “Incluso cuando abordamos una transferencia entre dos espacios culturales, de ninguna manera podemos considerarlos homogéneos y originales: cada uno de

ellos es el resultado de desplazamientos anteriores; cada uno tiene una historia compuesta por sucesivas hibridaciones” (Espagne, 2017, p. 4).

El concepto de traducción cultural, desarrollado por Espagne, involucra el reconocimiento del acto creativo del sujeto que realiza dicha traducción, por lo que su propuesta se opone a las nociones que la entienden como una simple copia, o como la mera influencia de un elemento sobre otro, ya que, “En última instancia, la influencia presupone las nociones de originalidad y no originalidad” (Espagne, 2018, p. 8). En cambio, el entender la traducción cultural implica a esta como parte de un proceso creativo inicial, “La creación comenzaría entonces desde este punto de origen. En cambio, tengo la impresión de que la creación surge de alguien que se inspira en algo exterior para recrear un elemento nuevo” (Espagne, 2018, p. 8).

En el caso de Yuriko Shirou, su proceso creativo inició por el placer que le producía dibujar y por influencia de su hermana mayor, quien era fan de la serie de animación japonesa Saint Seiya, y quien también dibujaba; posteriormente, su amor por el arte se vio alentado por su profesora de educación artística y expresión gráfica en el bachillerato.

...cuando dibujo lo hago para mí, busco que sea algo que me haga feliz, no imaginaba en ese entonces que podrían publicarse, lo deseaba por supuesto, pero no era esa su meta principal en ese momento, ya que no sentía la confianza suficiente en mi trabajo. Solo deseaba disfrutar dibujando, como cuando veía a mi hermana ser feliz intentando copiar una imagen de Saint Seiya porque disfrutaba esa historia. El que mi dibujo llegara a ser similar a la estética de CLAMP era algo que me daba felicidad, pero tenía historias propias que deseaba contar y verlas tomar forma en el papel (Vega, 2024).

Al ser *Yuriko Shirou* fan de CLAMP, los elementos de la obra de estas autoras se traducen y reelaboran en la gráfica y concepto de *Volver a nacer* (2013), aunque el proceso creativo de Shirou se emancipa con aspectos propios de los ámbitos gráficos, temáticos y culturales de su propio contexto

En un inicio diseñé a estos gemelos, fuertemente influenciados por el estilo manga de X/1999 y CLOVER de CLAMP, deseaba para ellos una historia dulce, con un desenlace trágico. Tenía algunas ideas que formulé en pláticas con mi hermana menor, pero la historia como tal surgió después de un proceso muy duro que viví con mi familia; después de vivir el secuestro de mi padre, la vida de mi familia cambio. Deje mi trabajo, mis planes de estudio e incluso cambiamos de casa y ciudad. Intentaba salir adelante de nuevo con el dibujo, y fue cuando salió a participar en un concurso y empecé a trabajar en estos personajes que amaba dibujar. Ambos representan una parte de mí, esa que inevitablemente se había tenido que dividir y que tenía la oportunidad de un nuevo comienzo (Vega Gil, 2024). (L. Singh, comunicación personal, 24 de abril del 2020).

Dicha emancipación de la obra de CLAMP, se dio de manera consciente y voluntaria; para ello, la autora se valió de sus memorias, experiencias, cambios de vida, y elementos propios de su entorno, que establecieron puntos de convergencia con la obra de CLAMP, para dar el traslape entre la obra del colectivo y la de Shirou

Además, la movilización de un elemento extraño de la memoria no es nada accidental. Cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de recepción. Es necesario distinguir entre memoria acumulada, aún no utilizada, y memoria efectiva (Espagne, 2017, p. 5).

Este proceso involucró la reelaboración y apropiación de los elementos recurrentes, como las plumas, la representación de aves, el uso conceptual y visual de los gemelos y la dualidad; que se insertan en un contexto e historia diferente y de creación original, que guarda, con las versiones de CLAMP, solo una semejanza general.

Volver a nacer, da cuenta de una fase de vida de la autora, en la cual el gusto por CLAMP marcó de manera inicial su obra gráfica y narrativa, mezclándose con sus procesos personales en los que ella, en tanto sujeto creativo y social, muestra su agencia cuando esta se vuelve actividad de lo contingente (Bhabha, 1994) en su vida, y permite entender, que su proceso creativo, del cual el *cómic* analizado es sólo una parte, no se llevó de manera idealizada y progresiva; fue resultado de éxitos, caídas y contradicciones, y contactos múltiples, que, dependiendo de su fase de desarrollo temporal biográfico, podían cambiar, mezclarse o descartarse, pero que en todo momento enriquecieron su obra.

Para el caso de *Volver a nacer* (2013), el vínculo se dio entre los aspectos temáticos e iconográficos recurrentes en la obra de CLAMP, insertos ya en procesos de transferencia y desplazamientos culturales. Estos elementos establecieron una relación en donde la hibridación del taoísmo con el cristianismo hizo diálogo con los temas culturales y personales de Yuriko Shirou, en el entendido de que tanto la pervivencia, como la transformación cultural, se construyen a partir del contacto intercultural, lo que implica traducciones, adaptaciones, reapropiaciones e incluso procesos de hibridación.

Volver a nacer (2013) da cuenta de estos procesos de la pervivencia y transformación cultural, a partir de la resemantización de objetos que conectan a las diferentes sociedades y que se convierten en elementos simbólicos que fungen como puentes culturales y de atracción. En este caso, la fuente

da cuenta de cómo los primeros contactos con el manga y anime japonés transformaron y enriquecieron la producción de los autores locales.

La obra de Yurki Shirou ha continuado en transformación a lo largo del tiempo, a partir del enriquecimiento vivencial, creativo y el diálogo con otros autores como Mark Ryden, Luis Royo, Nicoletta Ceccoli, Camilla D'Errico, Victoria Frances, Benjamin Lacombe, Lee Bermejo (Vega Gil, 2024), dando como resultado una obra que, aunque aún conserva ecos de la dualidad vida/muerte que caracterizan a CLAMP, visibiliza un proceso creativo complejo y maduro que continúa en transformación y en la búsqueda de nuevas formas de inspiración.

CONCLUSIÓN

Volver a nacer (2013), da cuenta de los primeros procesos de traducción cultural que se dieron en el encuentro de la tradición gráfica del *manga*, al hacer visibles, procesos de transmisión y pervivencia cultural, que se observan de manera gráfica, narrativa y temática. Esta obra de Yuriko Shirou, es un caso que permite reconocer dos tipos de dimensiones interdependientes, relacionadas con el proceso e introducción del *manga* a México y sus primeros contactos con el consumo que devendría en la creación de arte local.

1.- La dimensión personal. El caso de Yuriko Shirou, visibiliza el modo en el que un tipo de consumo productivo se tornó en creativo, a lo largo de la temporalidad diacrónica en la vida de la autora; en este caso, los *mangas* consumidos en su niñez y juventud, marcaron los primeros procesos de traducción cultural de la autora, que han persistido a lo largo de su vida, enriqueciendo, recreando e hibridando para dar paso a nuevas propuestas creativas que sin embargo, conservan aún el eco de la conceptualización de opuestos complementarios tan propia de CLAMP.

2.- La dimensión estructural. *Volver a nacer* (2013), es un caso específico a partir del cual podemos deducir cómo, el proceso de persistencia de la cultura actúa a partir de la difusión, que implica procesos de traducción, adaptación, creación e hibridación, y que proporcionan el enriquecimiento entre culturas. En este caso, observamos cómo las autoras CLAMP (quienes gozan de amplio reconocimiento internacional, y cuyas obras de *manga* entraron a México de manera abundante durante la primera década del siglo XXI), con sus historias y obra, marcaron las formas de pensar, actuar, consumir y crear de generaciones de jóvenes, quienes, posteriormente, dieron paso a la creación de obras híbridas. Estas nuevas creaciones, se enriquecieron el con el lenguaje y elementos temáticos propios de las mencionadas autoras japonesas.

En el texto hay que precisar algo reiterado: la obra creativa no es un proceso evolutivo que va de la copia a la elaboración propia; da cuenta de los complejos aspectos propios de la estructura cultural, donde los elementos físicos y conceptuales circulan entre culturas, chocan, entran en conflicto, se traducen, transforman, hibridan y reutilizan según las posibilidades de agencia de los sujetos, y los aspectos de movilidad estructural que les originan.

REFERENCIAS

- Bhabha, H. K. (1994). *El lugar de la cultura*. Manantial.
- Binyon, L. (1908). *Painting in the Far East*. Edward Arnold.
- Bouissou, J. M. (2010). *Manga: Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Philippe Picquier.
- Castelli, S. I. (2019). Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana Huicalo. *Cuaderno de Cómics*, 13, 27-54. <https://doi.org/10.37536/cuco.2019.13.1262>

Castelli, S. I. (2021). La influencia del anime japonés en el filme de animación mexicana *Brijes 3D*. *Antropología Experimental*, 21, 175-188. <https://doi.org/10.17561/rae.v21.6135>

Castelli, S. I., & Castelli, A. K. (2022). The influence of manga and Taoism in the Mexican comic *Hermanas*. En Marroquín de Jesús, Á., Álvarez Ortega, A. A., Morado Huerta, M. G., & Gómez Vega, P. (Eds.), *ECORFAN CIERMMI Women in science* (Vol. XVII, pp. 75-92). ECORFAN.

CLAMP, Shigatsu Tsuitachi CO., LTD. (2024). About [Sitio web]. CLAMP Net. <https://clamp-net.com/about>

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72, 1-29.

Doncel-Moriano, S. (2017). Intertextualidad y traducción: El caso de la traducción del manga *Sailor V* en la década de los noventa. *Eviterna, Revista de Humanidades, Arte y Cultura*, 2, 1-16. <https://doi.org/10.24310/Eviternare.voi2.8107>

Espagne, M. (2017). *La noción de transferencia cultural*. Balsa, 9, 1-12.

Espagne, M. (2018). Viajando com o conceito de transferências culturais: entrevista com Michel Espagne. *Cuadernos CIMEAC*, 6-17. <https://doi.org/10.18554/cimeac.v8i2.3263>

Espagne, M. (2023). Las transferencias culturales: Campos de aplicación y tendencias de investigación. En P. Birle, S. Carreras, I. Paap, & F. Schmidt-Welle (Eds.), *Producción de saberes y transferencias culturales* (pp. 49-66). Iberoamericana - Vervuert.

García, N. (2016). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. De Bolsillo.

Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas e indicios: Morfología e historia*. Gedisa.

Labra, D. (2018). ¿“McDonaldización”, “hibridación” o “transculturalismo crítico”? Un debate teórico en torno a la circulación global e impacto del manganime. En C. E. Daza Orozco, A. Míguez Santa Cruz, & A. Lorena Meo (Eds.), *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp. 489-514). Fundación Universitaria San Mateo.

Layrón, P. (2021). *Figuraciones del vampiro en las narrativas modernas y posmodernas* [Trabajo final de grado. Universidad Autónoma de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona

Lázaro, M. (2010). Japón-cristianismo: dos lógicas diferenciadas, un mismo ser humano. Diálogo interreligioso en la nueva civilización del siglo XXI. *Cauriensia* 5, 93-131.

Little, S. (2022). Daoism. En S. Little & T. Larkin (Eds.), *Northeastern Asia and the Northern Rockies: Treasures from the Los Angeles County Museum of Art and the Daryl S. Paulson Collection* (pp. 32-85). Punctum Books.

Lopes, A. L. (2018). *Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás Love Hina, Yu Yu Hakusho e Chobits* [Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo]. Biblioteca digital de tesis y dissertaciones de la Universidad de Sao Paulo.

Martínez, M. (2017). *Traducción indirecta de onomatopeyas japonesas al español en el fansub: Un estudio de caso del manga Black Bird* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guanajuato]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guanajuato

Monreal y Tejeda, L. (2000). *Iconografía del cristianismo*. Acantilado.

Parra, M. I. (2017). *El manga y las influencias culturales en la traducción al español y alemán* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante.

Rigual, J. (2017). *El cómic japonés fuera de Japón: Impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic españoles* [Trabajo de fin de máster, Universidad de Zaragoza]. Repositorio de la Universidad de Zaragoza

Royston, E. (2001). *Diccionario de religiones*. Fondo de Cultura Económica.

Ruiz, S. (2013). *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, ¡GALS!, Vidas etílicas y Ranma ½* [Trabajo de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona

Schirokauer, C., & Brown, M. (2006). *Breve historia de la civilización china*. Bellaterra.

Tavares, A. (2021). El proceso de hibridación cultural del anime en México. *Especialidades*, 11(2), 82-99. <https://doi.org/10.24275/uam/cua/dcsh/esp/v11n2/Tavares>

Thomas, J. (2012). *Drawing on tradition: Manga, anime and religion in contemporary Japan*. University of Hawai'i Press.

Vega, M. L. (8 de octubre de 2024). Entrevista a Yuriko Shirou. (S. I. Castelli Olvera, Entrevistadora).

Vega, M. L. (2013). Volver a nacer. México: Shangrila comics.

Vega, M. L. (2024). Portafolio.

Vega, M. L. (2024). Entrevistada

Von Wobeser, G. (2015). *Cielo, infierno y purgatorio durante el virreinato de la Nueva España*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, Estampa Artes Gráficas, Editorial de Otro Tipo.

Wang, R. (2013). Understanding of yin yang. *Religion Compass*, 7(7), 1-11. <https://doi.org/10.1111/rec3.12047>

CAPÍTULO 9

Etnografía visual del videojuego *Love Paradise*: una opción para el estudio de las representaciones presentes en sus contenidos

Claudia Benassini Félix

Universidad La Salle Ciudad de México

INTRODUCCIÓN

El objetivo central de este artículo es mostrar las posibilidades de la etnografía visual como propuesta metodológica para contextualizar las imágenes en los entornos sociales, culturales y tecnológicos en que se insertan, así como la descripción y representación de sus culturas. En tanto componentes del ambiente virtual se han seleccionado como estudio de caso los videojuegos casuales de simulación, específicamente *Love Paradise*, desarrollados para la población adolescente, por su participación en la construcción de representaciones de género y por la demanda de otras competencias en el jugador, como el cambio de imagen y la simulación de citas (Corona, 2018; Planells, 2015; Murray, 2020; Yue Kou, 2023, Boughlala y Smelik, 2024).

Al respecto, para Sarah Pink, la omnipresencia de las imágenes en los ambientes digitales, su socialización vía la tecnología móvil y sus implicaciones en la comunicación se han traducido en un interés creciente por la etnografía visual como opción que compromete la actividad del investigador con los medios digitales y las tecnologías, así como con los ambientes sociales y materiales y las prácticas asociadas a ellos (Pink, 2021). El resultado de los datos recolectados debe traducirse en la organización de las estructuras de significación y los códigos para determinar su importancia social mediante las teorías pertinentes para cada fin. (Geertz, 2017). En este caso, los códigos y estructuras de significación están determinados por los mundos virtuales que habitan los videojuegos casuales de simulación *Love Paradise* en este caso. De aquí la importancia de la construcción del objeto de estudio y su incorporación tanto al protocolo etnográfico como al análisis de los datos.

El trabajo consta de tres partes. La primera construye el mundo virtual en que se insertan los videojuegos móviles casuales de simulación de citas, que sentará las bases de la etnografía visual. La segunda parte presenta la metodología y resume los hallazgos más significativos del trabajo de campo. En la tercera parte, se discuten las posibilidades de la etnografía visual para el análisis de las imágenes, para finalizar con las conclusiones y algunas consideraciones sobre la reflexividad del investigador-jugador.

Es importante subrayar que en este trabajo se entiende por estereotipos de género¹ las creencias sobre ciertos atributos y creencias sobre cómo son o deberían ser los hombres y las mujeres, tanto física como actitudinalmente. Afectan a diversos aspectos del funcionamiento psicológico como las percepciones, el comportamiento social, los intereses y las competencias (Ward y Grower, 2020, p. 178; Tabassum y Shankar, 2019, p. 23). Asimismo, los roles de género se basan en las expectativas que los individuos, los grupos y las sociedades tienen de los individuos en función

de su género y de los valores y creencias de una sociedad en particular. Proporcionan pistas sobre cómo se espera que se comporten los hombres y las mujeres en función de su género. Estas expectativas de roles de género pueden estar respaldadas por estereotipos: es decir, interpretaciones simplificadas del comportamiento esperado (Blackstone, 2003, p. 336).

VIDEOJUEGOS: EL OBJETO DE ESTUDIO

Como ya se indicó, este apartado tiene la finalidad de construir el objeto de estudio, que se transformará en los lineamientos que orientarán tanto el rumbo de la etnografía visual como el análisis de los datos recolectados. El proceso consta de tres partes:

Los mundos virtuales

En sus aportaciones al tema, Marie Laure Ryan contribuye a la caracterización de los mundos en tanto conjunto conectado de objetos e individuos que se desenvuelven en un entorno habitable, constituyendo una totalidad razonablemente inteligible -para los observadores externos- y una esfera de actividad para sus miembros. Desde esta caracterización se construyen los mundos ficticios, ligados a la tradición literaria y a los contenidos que circulan por medios de comunicación tradicionales y digitales (Ryan, 2001; 2016; 2022; Wolf, 2016, p. 32-33; Alexander, 2016, p. 46; Fört, 2016, p. 48). Derivado de esta caracterización, la tecnología digital ha dado lugar a los *mundos virtuales* en los que se construyen mundos de vida social, producto de la mediación entre sus diseñadores y los futuros jugadores insertos en un entorno social y cultural. Sus habitantes pasan por diversos roles e identidades, además de introducir espacios para el juego y la experimentación (Ryan, 2001; Wolf, 2012; Boellstorff, Nardi, Pearce y Taylor, 2012; Pearce, 2009). Los mundos virtuales son producto de la convergencia tecnológica entre interacción, inmersión, imágenes, diseño de sonido y narración (Green, 2018, p. 6). Según Ryan (2022), los mundos virtuales de los videojuegos se conciben en términos fenomenológicos, es decir,

al alcance de la experiencia del individuo: comprometen habilidades estratégicas y musculares, a la vez que pueden estimular la imaginación narrativa mediante las tareas y misiones que se ofrecen a los jugadores.

Derivado de la digitalización, los videojuegos se caracterizan por su interactividad, permitiendo que el jugador los recorra por sí mismo. No es absoluta; está predeterminada por el software del juego, aunque la interactividad ha modificado el rol del jugador: de observador a participante (Planells, 2015, p. 9; Márquez, 2015, p. 189-190; Wolf, 2012, p. 172; Green, 2018; Anable, 2018). En este sentido, Mark Wolf (2012, p. 172) documenta la forma en que, los mundos interactivos se remontan a los juegos de simulación, ya sea en situaciones de juego de roles y mediante juguetes como los soldados y las muñecas. Estas dinámicas propias de los mundos ficticios se trasladarán a los virtuales a partir de la década de 1960 con los primeros videojuegos.

Videojuegos casuales *freemium*

Una de las características de los juegos casuales es su adhesión al modelo *freemium*, también conocido como *free-to-play* (F2P), que se ha popularizado a través de los dispositivos móviles, las tabletas y los juegos casuales. Ofrece un juego básico gratuito que permite acumular monedas y otros objetos para acceder a mejores opciones dentro del juego casual, mediante el cargo monetario en la aplicación de sumas tan bajas como imperceptibles para el jugador. En caso de no pagar, el avance en el juego se retardará y para acceder a mejores condiciones será obligatoria la exposición a anuncios en su mayoría de videojuegos, todos descargables y la mayoría adheridos al modelo *freemium*. La mayor ventaja del modelo es su capacidad para llegar a una gran audiencia impulsando la participación, la satisfacción y, sobre todo, la retención del usuario. En consecuencia, será importante que el juego elegido por el usuario se adapte al modelo

freemium para que la experiencia sea positiva (Ramírez, 2016; Hakan, 2023; Mobicidictum, 2023).

Videojuegos casuales de simulación de citas

Love Paradise, el videojuego seleccionado para la etnografía visual, entra en la categoría de simulación de citas, relacionada con la reproducción de roles y estereotipos de género. Es decir, la tendencia a asociar ciertos rasgos atribuidos a hombres y mujeres que denotan comportamientos culturalmente definidos; son reproducidos mediante los estereotipos de género que conducen al prejuicio y a la discriminación. Los medios de comunicación, entre ellos los videojuegos, desempeñan un papel muy importante en la reproducción de roles y estereotipos de género normalmente acordes con la cultura en que se insertan (Tabassum y Shankar, 2024; Hinton, 2020; Seiter, 2017).

Además de la tecnología, el diseño juega un papel fundamental en la toma de decisiones mediante la presentación de los personajes atractivamente caracterizados para que el jugador identifique el tipo de videojuego y los objetivos a conseguir en cada etapa. Se incluirán además escenarios, accesorios, y diversos artefactos que contribuyan al atractivo de la propuesta, entre ellos, con el cambio de imagen como hilo conductor, la moda digital tiene un lugar estelar en las figuras de los avatares, que no tienen las limitaciones de la ropa material. Crear un avatar, diseñar ropa y accesorios y vestirlo son ingredientes básicos de los videojuegos de simulación de citas (Kuntjara y Almanfaluthi, 2023; Yue Kou, 2023; Boughlala y Smelik, 2024; Tingting Liu, 2024).

METODOLOGÍA

Como ya se indicó en la Introducción, se ha seleccionado la etnografía visual como estrategia para analizar el mundo virtual *Love Paradise*, que permita explorar los estereotipos y representaciones de género presentes en sus mundos virtuales. Dicho brevemente, se trata de explorar la forma en que se construyen las representaciones en los nuevos medios de comunicación utilizando las herramientas de la etnografía digital. El punto de partida, siguiendo a Underberg y Zorn (2013, p. 62), es que toda tecnología representa una invención cultural en el sentido de que genera un mundo, surge de condiciones particulares y a su vez ayuda a crear otras nuevas. Los autores añaden que la exploración de la estructura y significado de los mundos virtuales mediante la etnografía “abre nuevas oportunidades para la representación cultural digital que simula ideas, valores, experiencias y representaciones culturales” (*Ibid.*, p. 67).

En este contexto, la etnografía visual ha cobrado relevancia durante las últimas dos décadas, debido al interés de los científicos sociales por el estudio de las imágenes y sus procesos de representación. Asimismo, la evolución de los entornos digitales ha propiciado la construcción de mundos que dan paso a la circulación de narrativas e imágenes como los videojuegos. En el tema que nos ocupa, hablamos de las representaciones de roles y estereotipos de género, así como la relevancia de los cambios de imagen previos a la socialización de los personajes. Siendo fieles a la tradición, lo interesante de estos mundos es el acercamiento a sus prácticas culturales cotidianas que dan vida a las narrativas. En suma, “los nuevos medios invitan a nuevos métodos de investigación visual, nuevas formas de presentar y ver la investigación y nuevas formas de crear textos reflexivos” (Pink, 2005, p. 16).

Al respecto, cabe precisar que tanto la experiencia previa en etnografía visual como las opiniones de los autores consultados para este artículo,

dan cuenta de la pertinencia de utilizar herramientas digitales para el registro y levantamiento de los datos. El punto de partida es el entrenamiento de la percepción y el entorno visual derivado de la práctica con videojuegos. “Educar la atención” (Grasseni, 2005) para reforzar la *observación no participante* de las prácticas culturales de los habitantes virtuales de nuestra comunidad. El punto de partida es la pantalla como zona de acceso a espacios donde se desarrolla la cotidianidad de los personajes. El registro de actividades consta del diseño del mundo: escenografía y ambientación, diálogos, importancia de los cambios de imagen para el desarrollo de la trama y maneras en que se narra la historia. Para el levantamiento de los datos se utilizó un diario de campo y capturas de pantalla. Estas últimas son particularmente importantes tratándose de una etnografía visual. (Boellstorff, Nardi, Pearce y Taylor, 2012; Hine, 2017; Wolf, 2021; Yue Kou, 2023; Pink, 2004).

FICHA TÉCNICA²

Love Paradise Merge Makeover fue lanzado al mercado el 21 de octubre de 2022 por Rosecrab, empresa desarrolladora de juegos del mismo género con sede en Hong Kong. Pertenece al género Puzzles, Combinación, Casual. Para esta etnografía visual se usó la versión 2.3.9 disponible hasta enero de 2025. Está destinado a mayores de 13 años. La trama inicia cuando Elise descubre que su novio Rob le es infiel debido a su falta de arreglo personal. El hecho la motiva a realizar un cambio de imagen de pies a cabeza y continuará con esa rutina a lo largo del juego junto a Lucas, su nueva pareja, quien se suma a la rutina.

La historia incluye también a otros personajes y sus cambios de imagen para asistir a diversas actividades sociales, la mayoría en pareja. En el transcurso de la historia iremos conociendo a estos personajes, aunque Elise y Lucas ocupan los protagónicos; Sherry -hermana de Lucas- y su

esposo León, quien se opone a que ella trabaje fuera de casa; Aniyah y Gavin, basquetbolista que busca conquistar las ligas mayores; Harvey, estudiante de psicología recién salido del closet y Camille, compañera de dormitorio de Elise durante su estancia en París. Es importante destacar el carácter *transficcional* de algunos personajes, presentes en videojuegos del mismo género lanzados por el mismo desarrollador como es el caso de Harvey, también presente en *Hey Beauty: Love and Puzzle*. Cabe agregar que las imágenes que ilustran la etnografía visual fueron recuperadas del trabajo de campo realizado durante octubre y noviembre de 2024.



Fig. 1. Portada de *Love Paradise-Merge Makeover* (Rosecrab, 2024). Imagen tomada en noviembre de 2024.

RESULTADOS: CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

El videojuego está diseñado en formato 2D, que permite dar vida a personajes, objetos y fondos en un espacio siempre plano. Esto supone que los objetos tienen superficie, pero no volumen. El resultado es una versión simplificada de la realidad, que permite a la audiencia usar su imaginación,

centrarse en la historia y no en los detalles físicos. Como se verá en las sucesivas capturas de pantalla, una escenografía plana permite ubicar a la audiencia en las locaciones correspondientes de tal forma que los personajes, ubicados en primer plano, siempre tendrán oportunidad de lucir su atractivo físico y sus cambios de imagen (Torres, 2020; Taylor, 2018). En este sentido, siguiendo a Cuadrado y Planells (2019, p. 40-41) que los mundos evocan imaginarios mediante arquetipos transhistóricos compartidos por la mayoría de las culturas; en *Love Paradise* predominan el héroe y la heroína, cuyos actos son destacados tanto por mediación del personaje antagónico como por los cambios de imagen que les permitirán salir avante de sus compromisos.



Fig. 2. Aspecto de la biblioteca donde estudian Anyiah, Gavin y Harvey. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Cuando la narrativa se ubica en el mismo espacio, las escenografías pueden reutilizarse para montar a los personajes, siempre con nuevos cambios de imagen. Los planos generales se destinan a la preparación y arreglo de los personajes y al resultado final, siempre en plano gene-

ral. La interacción de los personajes -siempre inmóviles- se lleva a cabo a través de planos medios, mediante cortes de imágenes que pasan de un personaje a otro con inusitada rapidez; excepcionalmente las parejas se presentan juntas y en plano general. Los diálogos aparecen en la parte inferior de la pantalla, priorizando a los personajes; son muy cortos, apenas unas cuantas palabras, lo que demuestra el interés de los productores en comunicar más con la imagen que con el texto, aunque unas cuantas palabras son suficientes.

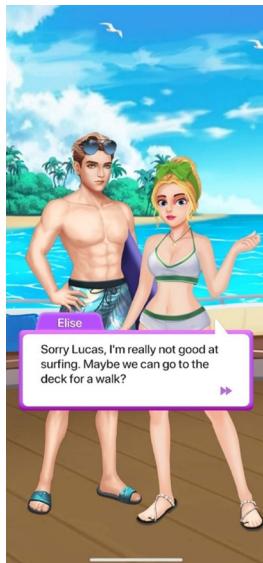


Fig. 3. Elise y Lucas en la playa. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

La interactividad se presenta mediante disyuntivas para que la narración continúe; el jugador debe optar por una de dos opciones lo que, supuestamente, modificará el rumbo de la historia. Sin embargo, en la medida en que siempre se trata de avanzar, la tendencia de los juegos de simulación de citas es no permitir dar marcha atrás en el rumbo de la historia.



Fig. 4.- Elise ante la disyuntiva de tomar una copa con Lucas. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Love paradise se narra en episodios de corta duración en secuencia lineal (no podemos cambiar el orden establecido por el desarrollador) y el jugador siempre es advertido del momento en se abrirá un nuevo episodio.

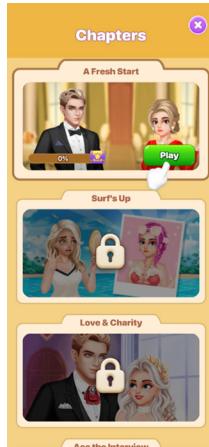


Fig. 5.-Secuencia lineal de los capítulos. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

A partir de ese momento comienza el cobro en billetes adquiridos mediante los juegos *freemium*, y concluirá con el resultado del nuevo cambio de imagen. En cada episodio hay un incremento imperceptible de los montos a pagar, que se traduce en un menor rendimiento del dinero y un mayor desembolso en la tienda de aplicaciones. Asimismo, prestar atención al juego *freemium* y regresar nuevamente a la historia supone dividir la atención en dos frentes, con las consecuencias producto de enfrentarse a dos juegos distintos.



Fig. 6.- Aspectos del juego freemium para obtener monedas. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Por otra parte, como mundo virtual, los personajes de *Love Paradise* ocupan un lugar en la historia, incluyendo conflictos y desafíos. Antes de iniciar una nueva historia, uno de los personajes involucrados debe atravesar por un proceso de cambio de imagen, seleccionado por el jugador, buscando resaltar sus atributos físicos para ayudarle a avanzar en la historia. En este contexto cobra importancia la moda digital: ropa, accesorios y cosméticos, *de temporada* y acordes a la ocasión hacen las veces de soporte que facilita la interacción con los personajes con intervención del jugador. La moda digital funciona en entornos virtuales, como los avatares, y no está limitada por espacios físicos; es un componente clave

para que los jugadores expresen su identidad a través de los personajes de los videojuegos y se expresen visualmente a través de los entornos de los videojuegos (Kuntjara y Almanfaluthi, 2023; McDowell, 2022; Boughlala y Smelik, 2024; Kim, Kim y Mattila, 2012; Sale, 2024).

La *tabla 1* presenta los primeros nueve cambios de imagen de Elise y Sherry:

Rutina	Elise				Sherry			
Quitarse el vestido	---	---	---	---	---	65	---	---
Quitar maquillaje	---	---	---	---	---	65	80	---
Velas para la cena	---	---	---	---	---	65	---	---
Decorar con rosas	---	---	---	---	---	65	---	---
Escoger el vino	---	---	---	---	---	70	---	---
Decorar la mesa	---	---	---	---	---	70	---	---
Lavar la cara	10	---	---	---	---	---	---	---
Cepillar cabello	---	---	---	---	---	---	---	90
Lavar cabello	---	---	---	40	---	---	---	95
Secar cabello	---	---	---	40	---	---	---	95
Facial	---	---	25	---	50	---	80	---
Exprimir espinillas	---	---	30	---	---	---	---	---
Hielo en los ojos	---	---	30	---	---	---	80	---
Depilar vello	---	---	30	---	---	---	---	---
Vestido	---	20	---	40	---	70	85	95
Traje sastre	---	---	---	---	55	---	---	---
Saco	---	---	---	---	55	---	---	---
Peinado	10	20	30	45	55	75	85	95
Falda	10	---	---	---	---	---	---	---
Blusa	15	---	---	---	---	---	---	---
Zapatos	15	20	35	40	55	70	85	95
Labial	10	---	---	---	60	75	---	100

Maquillaje	15	20	35	45	50	75	85	100
Rubor	---	---	---	---	55	75	---	100
Cejas	---	---	---	---	60	---	--	---
Sombra de ojos	---	---	---	---	60	---	---	---
Aretes	---	25	35	45	60	75	85	100
Collar	---	25	35	45	65	80	90	100
Pulsera	---	---	---	---	---	---	---	100
Bolsa	---	25	---	45	60	---	---	---
Bikini	---	---	30	---	---	---	---	---
Portafolio	---	---	---	---	---	---	90	---
Reloj	---	---	---	---	---	---	90	---

Tabla 1. Proceso de cambio de imagen de Elise y Sherry. Fuente: elaboración propia

La *tabla 2* resume los cambios de imagen de Gavin, Harvey y Lucas:

Rutina	Gavin	Harvey	Lucas
Rasurarse	---	130	---
Quitarse la ropa	125	---	---
Facial	---	---	---
Bronceador	---	---	---
Tratamiento acné	125	---	---
Lavar la cara	125	---	145
Lavar el pelo	---	---	150
Secar	---	---	150
Peinado	---	130	135
Shorts	---	---	135
Pantalón	130	130	---
Playera	130	---	145
Camisa	---	130	---
			150
			155

Corbata	---	130	--	---	150	---
Calcetines	130	135	135	145	---	---
Zapatos	130	135	140	---	150	155
Tenis	---	---	---	145	---	---
Saco	---	135	--	---	150	---
Banda deportiva	130	---	140	145	---	---
Reloj	---	---	---	---	---	155
Lentes oscuros	---	---	---	---	---	155

Tabla 2. Proceso de cambio de imagen de Gavin, Harvey y Lucas. Fuente elaboración propia

Los datos obtenidos de la etnografía visual no solamente dan cuenta del número de veces en que los personajes cambian de imagen. También muestran la presencia de los estereotipos y roles de género de acuerdo con la caracterización ofrecida en la Introducción. Como puede observarse, en el caso de Elise y Cherry las rutinas más importantes se concentran en la elección del vestuario, el maquillaje y los accesorios, incluyendo los zapatos. Para Gavin, Harvey y Lucas las rutinas más importantes son el peinado, el vestuario -pantalón, camisa/playera, calcetines y zapatos- y los accesorios: la banda deportiva, el reloj y los zapatos. En términos de cambio de imagen, ellas y ellos representan su identidad sexual, sobre todo la tradicionalmente esperada por la sociedad y la cultura (Firth, 2012). La diferencia de géneros no está dada por el trabajo, el ingreso o la discriminación; más bien obedece a los estereotipos sobre el cuidado físico y las rutinas de belleza para lograr la aceptación social.

Cabe añadir que el cambio de imagen se hace en función del papel que tendrá el personaje en el capítulo correspondiente que ha comenzado a narrarse en este proceso. La definición de los estereotipos y roles de género obedecen desde el principio a la dinámica de la historia, narrada

con unas cuantas palabras que anuncian el cierre de una secuencia y la apertura de la siguiente, a la vez que dan paso al mundo representado en el que el héroe y la heroína vivirán la historia seleccionada por el jugador, de acuerdo a las posibilidades ofrecidas. Asimismo, las rutinas de ambos géneros -con el cambio de imagen como detonador de las acciones, son variadas y, tratándose de la ficción, no hay racionalidad en la toma de decisiones.



Fig. 7.- Cambio de imagen de Harvey. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Las descripciones resumidas en las tablas dan cuenta de que no hay una secuencia única en el proceso, sino que es diádica y se construye al arbitrio del jugador. Las capturas de pantalla no solo muestran la importancia de la imagen antes de un evento social, ya sea cita con un prospecto de pareja, entrevista de trabajo, convivencia en un bar o restaurante, o partido amistoso de basquetbol, sino que también se observa la distribución de roles y estereotipos de género previamente caracterizados y cuya manifestación más acabada es el cambio de imagen, que da pie a mostrar los atributos estereotipados de cada personaje, que lo habilitan para desempeñar sus rutinas. La narrativa de *Love Paradise* inicia con la

ruptura de Elise y Rob, quien la encuentra desaliñada y poco atractiva para alternar en eventos sociales. La chica buscará cambiar su imagen para causar buena impresión en el primer evento al que asistirá sin su pareja. También es relevante el caso de Sherry, hermana de Lucas, a quien su marido le impide ir a trabajar; ella le oculta que tendrá una entrevista de trabajo para la que llevará a cabo un cambio de imagen: desde el facial hasta la bolsa.



Fig. 8.- Cambio de imagen de Sherry: de ama de casa a lista para una entrevista de trabajo. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Cabe añadir que el formato 2D en que está diseñado el videojuego contribuye a resaltar los estereotipos de género: desde la expresión de los ojos de los personajes hasta el resultado final que muestra el trabajo del jugador en materia de cambio de imagen. Previo al cambio de imagen, los personajes lucen desaliñados, con ojeras y acné en la cara; en consecuencia, el primer paso será hacerlos lucir con rostro y cabello impecables para continuar con el peinado, el maquillaje y el vestuario, todo al gusto del jugador. En suma, el cambio de imagen resume el estereotipo de género que dará alas al personaje-avatar para emprender

su papel en la trama. Elise dejará atrás su desaliño y Sherry dejará de ser ama de casa para convertirse en una profesionista que contará con la aprobación de su marido. Harvey y Gavin se empoderarán con su nueva imagen que les abrirá nuevas puertas. El cambio de imagen se traduce también en la reproducción de los roles de género como deportistas, administradores de recursos humanos, artistas visuales entre otros, siempre desde una posición conservadora.

Por otra parte, los resultados de una etnografía visual -en tanto descripción de una secuencia de imágenes orientadas por un relato que da cuenta de las actividades de los personajes- serían insuficientes para ampliar las dimensiones del fenómeno de la socialización de estereotipos y roles de género a través de los videojuegos³. Sin embargo, trabajos previos sobre el mismo tema permiten afirmar que se acumulan los argumentos y evidencias para una respuesta afirmativa y, de hecho, congruente con otros discursos para jóvenes y adolescentes que circulan a través de los medios de comunicación (Benassini, 2024). El tema de los estereotipos y roles de género cobra relevancia si tomamos en cuenta que, según datos del portal Statista, México ocupa el segundo lugar en videojuegos en América Latina⁴, así como los reportes sobre el uso de teléfonos móviles entre los jóvenes adolescentes y jóvenes mexicanos, y el incremento de jugadores casuales (Riquelme, 2024). En este contexto, el comentario es relevante porque da cuenta simultáneamente tanto de la acumulación de conocimiento sobre mundos virtuales y los límites de la etnografía visual. En suma, los videojuegos se suman a los discursos procedentes del cine, la televisión y las plataformas de *streaming* en materia de difusión de estereotipos y roles de género.

Una última reflexión sobre el tema se refiere a la posibilidad de que algunos mundos virtuales asuman también el estatuto de mundos transmediales: sistemas de contenido que permiten actualizar o derivar un repertorio

de historias y personajes ficticios en una variedad de formatos y medios; se caracterizan porque público y diseñadores comparten una imagen mental de las características distintivas del mundo (Tosca y Klastrup, 2020, p. 47). A eso nos referíamos al hablar del papel mediador del mundo virtual entre sus diseñadores y los futuros jugadores insertos en un entorno social y cultural. *Love Paradise* forma parte de otros videojuegos, como *Love Fantasy* y *Hey beauty, Love and Puzzle*: mundos virtuales que asumen su condición transmedial cuando comparten escenografía, personajes y narrativas que viajan de uno a otro videojuego⁵.

CONCLUSIONES

Sarah Pink inicia su obra *Visual Ethnography* destacando la importancia de las imágenes que se propagan a través de los entornos digitales y a su relevancia en la vida cotidiana. Se trata, continúa, de un método entrelazado con imágenes, metáforas, tecnologías visuales y formas de ver, sentir e imaginar que permiten la construcción de ambientes sociales, materiales e infraestructurales y las prácticas asociadas a ellos. Para Pink los medios y tecnologías visuales, las plataformas y aplicaciones que dan lugar a múltiples relaciones entre usuarios son parte de lo que se constituye como conocimiento etnográfico, además de construir representaciones del conocimiento etnográfico (Pink, 2021). Éstos fueron los principios que orientaron la realización de este trabajo, que pretende invitar al lector a explorar las posibilidades de la etnografía visual, tanto en la práctica educativa como en la investigación sobre las culturas digitales⁶. (Pink, 2021; Sale, 2024; Postill, 2024),

Adicionalmente, el artículo busca mostrar las posibilidades de la etnografía visual como propuesta metodológica para contextualizar las imágenes en los entornos sociales, culturales y tecnológicos en que se insertan, así como la descripción de sus culturas. La decisión de seleccionar un vi-

deojuego casual transficcional obedece a mostrar las posibilidades de la etnografía visual para dar cuenta de la presencia de estereotipos y roles de género que se articulan a los contenidos mediáticos y transmediáticos que circulan en los entornos digitales. El lector interesado en incursionar en el método podrá seleccionar tanto el medio como el asunto de su interés, acercándose a su descripción y representación, buscando articularlos a las imágenes que circulan en los ambientes digitales. En la medida en que estas imágenes se describan y discutan como parte de un todo articulado a los ambientes digitales, serán incorporadas al conocimiento etnográfico (Pink, 2021, Cotán, 2020).

Educar la atención, disciplina para registrar cotidianamente la observación etnográfica en el diario de campo y organizar las capturas de pantalla es lo que resume las condiciones para ser un etnógrafo visual. Se acompañan de la construcción del objeto de estudio que contribuya a la categorización temática del asunto elegido, de una adecuada selección teórica y de la acumulación de resultados para construir conocimiento más allá de un solo mundo virtual en busca de manifestaciones como los mundos transmediales. Estas condiciones se insertan en la reflexividad que se deriva del doble papel de etnógrafo-jugador producto de la aplicación de esta metodología a los entornos virtuales. Se trata de una forma retadora de construir un objeto de estudio, donde las decisiones podían repercutir en el desarrollo de la historia y traducirse en un proceso de construcción de agencia que dote de nuevo significado a mi trabajo como docente e investigadora. Formar parte del proceso *freemium* implicó pagar ciertas cantidades de dinero para seguir avanzando en el juego, buscando paralelamente racionalizar las inversiones. Fue asumir mis rutinas en calidad de observadora participante -de mí misma- mientras me adentraba en el mundo virtual. En suma, se trató de dar un paso más en este proceso de investigadora y videojugadora dual esperando que se repita más adelante.

REFERENCIAS

- Alexander, L. (2016). Fictional world-building as ritual, drama and medium. En Wolf, M., (Ed.) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 43-82.
- Anable, Aubrey (2018). *Playing with feelings: video games and affect*. University of Minnesota Press.
- Benassini, C. (2025). Gender roles present in casual mobile video games based on multimodality. En Vidal-Correa, F. (Ed.) *Gender dynamics in Latin American media and communications*. Palgrave (próxima publicación).
- Blackstone, A. (2003). Gender Roles and Society. En Miller J. (Ed.) *Human Ecology: an encyclopedia of Children, Families, Communities and Environments*, 335-338. https://digitalcommons.library.umaine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=soc_facpub
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. y Taylor, T.L. (2012). *Ethnography and virtual worlds*. Princeton University Press.
- Boughlala, Adil y Smelik Anneke (2024). Tracing the history of digital fashion. *Clothing and textiles research journal*. <https://doi.org/10.1177/0887302X241283504>
- Corona, A. (2018). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 17 (34) Enero-Junio 2019 pp.155-175. <https://doi.org/10.22395/angrv17n34a8>
- Cuadrado, A. y Planells, A. (2020). *Ficción y videojuegos; teoría y práctica de la ludonarración*. Edit. UOC
- Del Valle-Canencia, M. et al. (2022). The emotions effect on a virtual characters design—A student perspective analysis. *Frontiers in Computer Science*. <http://dx.doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>

-
- Firth, L. (2012). *Challenging gender roles*. Independence, Educational Studies.
- Fört, B. (2016). *An introduction to fictional worlds theory*. Peter Lang Edition.
- Geertz, C. (2017). *The interpretation of cultures*. Basic books. El original se publicó en 1973.
- Grasseni, C. (2005). Video and ethnographic knowledge: skilled vision in the practice of breeding. Pink, S., Kurti, L. y Afonso, I. (Ed.) En *Working images: visual research and representation in Ethnography*. Routledge, p. 27-47.
- Green, A. (2018). *Storytelling in video games: the art of the digital narrative*. McFarland & Company Inc., Publishers.
- Hakan, A. (2023). *Free to play but not free to win: Understanding the freemium model for mobile games* [Publicación en LinkedIn]. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/free-play-win-understanding-freemium-model-mobile-hakan/>
- Hine, Christine (2023). *Etnografía para internet: incorporado, personificado y cotidiano*. Universidad Veracruzana. El original se publicó en 2004.
- Hinton, P. (2020). *Stereotypes and the construction of the social world*. Routledge.
- Kuntjara, H. y Almanfaluthi, B. (2016). Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 2, (2), p. 42-47. <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- Leaver, T. y Willson, M. (2016). Social networks, casual games, and mobile devices: the shifting contexts of gamers and gaming. Leaver, T. y Willson, M. (ed.) *Social, casual, and mobile games: the changing game landscape*. Bloomsbury, p. 15-27.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Edit. Anagrama.
- McDowell, M. (2022). It's not just gamers and crypto dudes buying digital fashion. *Vogue Business*, febrero de 2022. <https://www.voguebusiness.com/technology/>

its-not-just-gamers-and-crypto-dukes-buying-digital-fashion?uID=814e4d5eob-baf88d7b8a2821df3ba8cae7624e86fcdb67eceoffcd72c358f67&utm_campaign=newsletter_weekly&utm_source=newsletter&utm_brand=vb&utm_mailing=VB_NEWS_WED_020322&utm_medium=email&utm_term=VB_VogueBusiness

Murray, Soraya (2021). *On video game: the visual politics of race, gender, and space*. Bloomsbury.

Pearce, Celia (2009). *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, The MIT Press.

Pink, S. (2005). Situating visual research. Pink, S., Kurti, L. y Afonso, I. (ed.) *Working images; Visual research and representation in Ethnography*. Routledge, p. 11-23.

Pink, S., Horst, H., Postill, J. Hjorth, L. Lewis, T. y Tacchi, J. (2016). *Etnografía digital*. Ediciones Morata.

Pink, (2021). *Doing visual Ethnography*. Sage.

Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Ediciones Cátedra.

Postill, J. (2024). *The Anthropology of Digital Practices; Dispatches from the Online Cultural Wars*. Routledge.

Ramírez, Fanny (2016). Affect and social value in freemium games. Leaver, T. y Willson, M. (ed.) *Social, casual, and mobile games: the changing game landscape*. Bloomsbury, p. 136-162).

Riquelme, R. (2024). El 40% de los mexicanos juega videojuegos de una a tres horas al día. *El Economista*, 2 de julio de 2024.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. The John Hopkins University Presss.

Ryan, M.L. (2016) Why worlds now? Wolf, M., (ed.) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 29-42.

Ryan, M. (2022). *A new anatomy of storyworlds, what is, what if, as if*. The Ohio State University Press.

Sale, Tony (2024). *Anthropology of Digital Cultures; how online communities shape modern society*. Antonello Sale.

Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (2023). *Reporte OpiNNA Videojuegos*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/821501/230428_Reporte_OpiNNA_Videojuegos_final.pdf

Seiter, E. (2017). Stereotype. Ouellette, L. y Gray, J. (ed). *Keywords for media studies*. New York University Press. p. 286-288.

S.J. Kim, K.H. Kim, P. Mattila (2012) The role of fashion in the characters of Online Games. *Journal of Global Fashion Marketing*, Vol. 3, núm. 2, págs, 81-88. DOI <http://doi.org/10.1080/20932685.2012.10593110>

Tabassum, N. y Shankar, B. (2024). Gender stereotypes and patriarchal attitudes. Tabassum y Shankar (ed.) *Patriarchy and gender stereotypes in the contemporary world*. Routledge.

Taylor, E. (2018). *Romantic simulation games: love and sex in virtual Japan*. Independently published.

Thornham, H. (2016). *Ethnographies of the Videogame; gender, narrative and praxis*, Routledge. (El original se publicó en 2011).

Tingting Liu (2017). Video games as dating platforms: exploring digital intimacies through a chinese online, dancing video game. *Television and New Media*. <https://doi.org/10.1177/1527476417736614>

- Torres, A. (2020). *Animación 3D: todo lo que debes de saber sobre esta técnica tradicional*. Escuela Superior de Diseño de Barcelona. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional>
- Tosca, S. y Klastrup, L. (2020) *Transmedial worlds in everyday life*. Routledge.
- Underberg, N. y Zorn, E. (2003). *Digital Ethnography: anthropology, narrative, and new media*. University of Texas Press.
- Ward, M. and Grower, P. (2020). Media and the development of gender role stereotypes. *Annual Review of Developmental Psychology*, No. 2, p. 177-199. <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev-devpsych-051120-010630>
- Wolf, M. (2012). *Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation*. Routledge.
- Wolf, M. (2016). Introduction. Wolf, M., (ed) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 22-28).
- Wolf, M. (2021). Introduction. Wolf, M. (ed.) *Exploring imaginary worlds: essays on media, structure, and creation*. Routledge.
- Yue Kou (2023). An analysis of character design in video games. *Communication in humanities research*. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455>

Videojuego

- Love Paradise (2024). Versión IOS para jugadores. <https://apps.apple.com/us/app/love-paradise-merge-makeover/id6443559391>
- Love Paradise (2024). Versión Android. <https://apptopia.com/google-play/app/com.love.paradise.makeover.story.merge/about>
- Love Paradise Merge Makeover (s/f). Instrucciones para el jugador. https://love-paradise-merge-makeover.softonic.com/iphone?utm_source=SEM&utm_medium=organic&utm_campaign=Google+Search

dium=paid&utm_campaign=ES_MX_DSA_HKD&gad_source=5&gclid=EAIal-QobChMluNXbt__KiQMVZDfUAR1DighTEAAVASAEgKZkPD_BwEb

Love Paradise Merge Makeover (s/f). Información sobre el ranking. <https://www.appbrain.com/appstore/love-paradise-merge-makeover/ios-6443559391>

Rosecrab (2024). Love Paradise-Merge Makeover (Videojuego). IOS Store.

NOTAS FINALES

- 1 Una primera versión de esta definición se utilizó en Benassini (2024).
- 2 Para mayor detalle puede consultarse el sitio web <https://apps.apple.com/us/app/love-paradise-merge-makeover/id6443559391> o <https://com-love-paradise-merge-story-merge.uptodown.com/android> para dispositivos Android. De hecho, hay ligeras variantes en la información de ambos sitios. En ambos casos se resume la dinámica para reunir el dinero para costear los cambios de imagen mediante la mecánica *freemium*. Sobre los juegos de combinación, *merge games*, se combinan elementos en un tablero de juego para crear un nuevo resultado. El objetivo principal es avanzar por los niveles fusionando objetos hasta lograr resultados como desbloquear elementos o completar objetivos. Para avanzar en el juego, debes fusionarte para desbloquear niveles, áreas o personajes (www.carry1st.com).
- 3 Es decir, las modalidades de trabajo etnográfico realizado con los jugadores. Helen Thornham, una de las pioneras en este campo, reconoce la importancia de la reconceptualización del videojuego no por lo que ofrece, sino como una actividad “generizada, corpórea y articulada, enmarcada por las (experiencias) tecno sociales de los jugadores (Thornham, 2016, p. 6).
- 4 Statista, “México ocupa el segundo lugar en videojuegos en América Latina”, <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>

5 En los tres mundos virtuales circulan ideas y situaciones similares como el viaje de Elise a París donde se encuentra con Camille; las preferencias sexuales de Harvey; el basquetbolista Gavin ansioso de jugar en ligas mayores, los malos entendidos que confieren al videojuego un carácter melodramático. En suma, rasgos que contribuyen a la construcción de un mundo transmedial, asunto que sería tema de otra investigación.

6 Los tres capítulos de que consta el libro de Pink contienen aspectos importantes que orientan al lector en la construcción de una etnografía visual. En el mismo sentido se orienta el trabajo de Tony Sale (2024), que recupera conceptos de la antropología tradicional susceptibles de incorporarse a la investigación de las culturas en línea. Finalmente, el libro de John Postill (2024, p. 21) sobre el estudio antropológico de las prácticas digitales conecta tres áreas de investigación -antropología digital/mediática, etnografía causal y teoría de las prácticas sociales- para explorar formas de rastrear los efectos de las prácticas digitales.

AUTORES

Coordinadoras

Dra. Irma Carrillo Chávez. - Doctora en Ciencias del Hábitat por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Actualmente adscrita a la Facultad del Hábitat como profesora investigadora de tiempo completo. Sus trabajos abordan líneas de investigación sobre el estudio de la imagen, la semiótica y la retórica visual y la historia del diseño gráfico. Forma parte del cuerpo académico Vanguardias del Diseño. Correo electrónico: igrafic@fh.uaslp.mx

Dra. Luz María Hernández Nieto. - Doctora en Sociología por la Universidad de Bielefeld en Alemania. Es profesora investigadora de tiempo completo en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP). Investiga sobre comunicación de la ciencia, medios y comunicación visual, así como competencias y alfabetidad para la comunicación visual. Pertenece al cuerpo académico Vanguardias del Diseño y es miembro nivel 1 del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: luz.hernandez@uaslp.mx

Capítulo 1.

Ricardo López – León -Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana –Xochimilco. Pertenece al cuerpo académico «Estudios integrales de diseño». Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: ricardo.lopezr@edu.aaa.mx

Capítulo 2.

Juan Pablo Meneses Gutiérrez - Maestro en artes visuales y multimedia; Doctor en arte, producción e investigación por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Investigador de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), miembro del cuerpo académico: «Arte contemporáneo: producción, investigación y pedagogía» en la Facultad del Hábitat, UASLP. Correo electrónico: pablo.meneses@uaslp.mx

Capítulo 3.

Norma Guadalupe Vázquez Duarte - Docente de la Facultad de Ciencias de la Información y de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades de la UASLP. Doctoranda en Estudios Latinoamericanos en Territorio, Sociedad y Cultura. Maestra en Historia del Arte por el Instituto de Investigación y Posgrado de la Facultad del Hábitat (UASLP). Correo electrónico: norma.duarte@uaslp.mx

Capítulo 4.

Luz del Carmen Vilchis Esquivel -Docente de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Licenciada en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestra en Comunicación, Diseño Gráfico y Neuropsicología; Doctora en Filosofía, Bellas Artes y Docencia con Doctorado Honoris Causa en Filosofía Educativa. Correo electrónico: lvilchis@ctac.fad.unam.mx

Capítulo 5.

Eduardo Castillo Medina - Maestro en docencia en educación superior; profesor investigador de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, actualmente pertenece al cuerpo académico «Arte Contemporáneo: Producción, Investigación y Pedagogía» en la Facultad del Hábitat. Correo electrónico: eduardo.castillo.medina@uaslp.mx

Capítulo 6.

Luis Fernando Gutiérrez Domínguez - Doctor en Antropología (Universidad Nacional Autónoma de México). Profesor-Investigador en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Integrante del cuerpo académico «Imagen, Memoria e Investigación Social». Correo electrónico: luis.gutierrezd@correo.buap.mx

Capítulo 7.

Mónica del Sagrario Medina Cuevas - Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Profesora-investigadora en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Integrante del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Miembro del cuerpo académico: «Imagen, Memoria e Investigación Social». Correo electrónico: monica.medina@correo.buap.mx

Alejandro Jiménez Arrazquito - Doctor en Medios, Comunicación y Cultura por la Universidad Autónoma de Barcelona, profesor-investigador en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en donde fue coordinador de la Maestría en Estudios y Producción de la Imagen. Miembro del cuerpo académico «Imagen, Memoria e Investigación Social». Candidato al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: alejandro.arrazquito@correo.buap.mx

Capítulo 8.

Sarahi Isuki Castelli Olvera - Doctora en Ciencias Sociales. Investigadora en la Facultad de comunicación, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Pertenece al cuerpo académico «Imagen, Memoria e Investigación Social». Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: sarahi.castelli@correo.buap.mx

Verónica Vázquez Valdés - Doctora en historia y etnohistoria. Investigadora en la Facultad de comunicación, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Pertenece al cuerpo académico «Imagen, Memoria e Investigación Social». Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: veronica.vazquezval@correo.buap.mx

Capítulo 9.

Claudia Benassini Félix - Doctora en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana. Es Profesora-Investigadora en la Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación de la Universidad La Salle México. Es miembro del grupo de investigación «Desarrollo e innovación. Alfabetización Digital, Transmedialidad y Gestión del Conocimiento». Pertenece al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Correo electrónico: claudia.benassini@lasalle.mx

2025

Universidad Autónoma de San Luis Potosí