

magis

profesiones + innovación + cultura

ITESO **Diciembre 2006-Enero 2007 / 39**

PSICOLOGÍA
**LOS TEJIDOS
DE LA VIDA**
CONSTELACIONES FAMILIARES

LOS PRIMEROS
CUADROS DE LA
ANIMACIÓN EN JALISCO

**LA TECNOLOGÍA COMO
EXTENSIÓN HUMANA**
ENTREVISTA CON NAIEF YEHYA

CINE
**GUILLERMO
DEL TORO**

**TAPATÍO
INFERNAL**

35 PESOS





oni Organismo
de Nutrición
Infantil

*Día con día combatimos la **desnutrición** alimentando a más de 6 mil niños.*

Apadrina a un niño con sólo \$150 al mes.



solicita el cargo a tu tarjeta de crédito o débito en el teléfono:

(33) 3345-4580.

Sé un Niño oni.



www.oni.org.mx

Reconocimiento Al Compromiso
Con Los Demás 2004. CEMEFI



INSTITUCIONALIDAD
Y TRANSPARENCIA



Prende tus sentidos.



Siente
la energía



DISFRÚTALA CON MEDIDA

06330022461803

www.gmodelo.com

Ya te hicimos leer.

gandhi.
libros. música. video. café



POSGRADOS

ITESO TRANSFORMA

ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara

- Doctorado en Estudios Científico Sociales
- Doctorado en Filosofía de la Educación
- Doctorado Interinstitucional en Educación
- Maestría en Administración
- Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura
- Maestría en Derecho Constitucional y Amparo
- Maestría en Desarrollo Humano
- Maestría en Diseño Electrónico con Orientación a Negocios
- Maestría en Educación y Procesos Cognoscitivos
- Maestría en Filosofía Social
- Maestría en Gestión Directiva de Instituciones Educativas
- Maestría en Informática Aplicada
- Maestría en Ingeniería para la Calidad
- Maestría en Mercadotecnia Global
- Maestría en Política y Gestión Pública
- Maestría en Psicoterapia
- Especialidad en Mejoramiento de la Función Pública
- Especialidad en Diseño de Circuitos Integrados

www.iteso.mx
posgrados@iteso.mx
Tel. 01 (33) 3669 3569



www.imperia.com.mx



IMPERIA
Constructora & Inmobiliaria

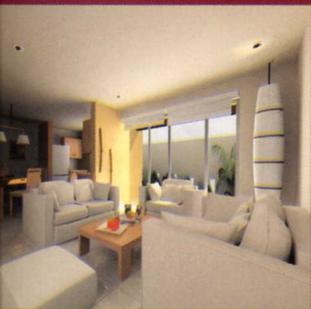
IMPERIA... cotos privados, acabados de primera y urbanización de lujo a tu alcance.

Te ofrecemos:

- 2 recámaras y estudio
- 3 recámaras
- 2 1/2 baños
- Cochera para 2 Autos
- Jardín
- Cocina Integral de madera
- Vestidor / clóset de madera



Mapa de ubicación



Tels: (0133) 3630-9766 // Fax: 3630 9767

Mexicaltzingo # 2010 Col. Americana
C.P. 44110 Guadalajara, Jal.

Equipo
editorial

www.magis.iteso.mx
magis@iteso.mx

Consejo editorial

:Luis José Guerrero
:Carlos Enrique Orozco
:Diana Sagástegui
:Raquel Zúñiga

Colaboradores

:Gustavo Abarca
:Enrique Blanc
:Eva María Camacho
:Alejandro Figueroa
:J. Jesús Gómez Fregoso
:Hugo Hernández
:Héctor Hugo García Sahagún
:Laura Jiménez
:Marco López Burgos
:Jaime Lubín
:Juan Carlos Núñez Bustillos
:Vidal Peregrina
:Jorge R. Pérez Vázquez
:Gerardo Rizo
:Karen Rojas
:Priscila Tamariz
:Teresa Sánchez Vilches
:Isabel Sepúlveda

Publicación mensual
ITESO, Universidad jesuita de Guadalajara
Año xxxvii, número 395,
Diciembre 2006 -Enero 2007
Copyright 2002 y 2005 (nueva época).
Todos los derechos reservados.

El contenido de los artículos es responsabilidad de sus autores.
Se permite la reproducción citando la fuente.

MAGIS® es una publicación del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A.C.
Periférico Sur Manuel Gómez Morán 8585, C.P. 45 000,
Tlaquepaque, Jalisco, México
Teléfono +52 (33) 3669.3486

Rector: Héctor Acuña S.J.
Director de Relaciones Externas: José DelaCerdea

Certificado de lícitud de título núm. 13166 y certificado de lícitud de contenidos núm. 10739, otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Reserva de título núm. 04-2002-031214392500-102, otorgada por el Instituto Nacional del Derecho de Autor de la Secretaría de Educación Pública. Número ISSN: 1870-2015
Impresión: Impresos a Tiempo, S.A. de C.V.

MAGIS

significa buscar continuamente en la acción,
en el pensamiento y en la relación con los demás,
el mayor servicio, el bien más universal.



Foto portada: MJ Kim / 2006 Getty Images

Dirección

:Humberto Orozco
directormagis@iteso.mx

Edición

:Patricia Landino
editormagis@iteso.mx

Edición Adjunta

:Graciela Rodríguez-Milhomens

Coedición

:José Israel Carranza

Arte y diseño

:Diego Aguirre

Edición de fotografía

:Paula Silva

Producción

:Alejandro Barba

Redacción

:Karina Osorno

Corrección

:Lurdes Asiain

Administración

:Karina García

Publicidad

Teléfono 3669 3434,
extensión 3888

Comercialización de publicaciones

Teléfono 3669 3485
Fax 3134 2979

publicaciones@iteso.mx

Escribe tus comentarios y sugerencias a: editormagis@iteso.mx

**Suscripción
anual
\$250.00**

Si eres egresado del ITESO y quieres continuar recibiendo gratuitamente la revista MAGIS, recorta y envía esta forma completa por fax al número: +52 (33) 3134.2955 o ingresa a la página www.magis.iteso.mx y complétala en línea

Si no eres egresado del ITESO y quieres suscribirte a la revista MAGIS, realiza tu depósito a la cuenta BBVA Bancomer CIE 80012 Referencia CIE110767162 a nombre de ITESO, A.C. Envía la ficha de depósito y esta forma con tus datos por fax al número: +52 (33) 3134.2955

Nombre _____
Nombre(s) Apellido paterno Apellido materno

Calle _____

Número exterior _____ Número interior _____ Colonia _____

Entre calles _____

Código Postal _____ Ciudad _____ País _____

Teléfonos _____
 Casa Oficina Correo electrónico al que deseas que te enviemos información del ITESO _____

Carrera _____ Número de expediente _____



NUNTIA

Cosas anunciadas y describe la sección de noticias cortas sobre innovaciones tecnológicas, metodológicas y científicas de las distintas profesiones

- 10 El nuevo retoño de Microsoft
- 11 Ciudad con empoderamiento femenino



COLLOQUIUM

Entrevista, la cual realizamos a un personaje de reconocimiento social por su trayectoria profesional, científica o intelectual

- 20 La tecnología como extensión humana. Entrevista con Naief Yehya
- Por Juan Carlos Núñez Bustillos



DISTINCTA

Lo que es variado o pintado con diferentes colores es su significado original y denomina la sección de artículos sobre diversos temas de interés en los campos de las ciencias, las humanidades y la administración

- 12 Constelaciones familiares. Los tejidos de la vida
- Por Isabel Sepúlveda
- 16 La narcoestética. La influencia del narco en el diseño gráfico
- Por Héctor Hugo García Sahagún



ERGO SUM

significa *entonces soy*; presenta el perfil de un profesional del mundo

- 38 Guillermo del Toro
- Tapatío infernal
- Por Marco López Burgos



INDIVISA

Que no es posible dividir es el significado en latín de esta palabra. En MAGIS denomina al reportaje de investigación sobre un tema abordado desde diferentes perspectivas y campos profesionales

- 26 Los primeros cuadros de la animación en Jalisco

Por Alejandro Figueroa

FORUM

Foro en el que nuestros colaboradores presentan sus columnas

- 37 Historia / Autonomía universitaria

Por J. Jesús Gómez Fregoso

- 47 Literatura / César Aira: El artista del desconcierto

Por José Israel Carranza

Las secciones de MAGIS tienen nombres en latín porque simboliza tres tradiciones fundamentales: la científica, la universitaria y la jesuita



SENSUS

Sentidos. En esta sección presentamos reseñas y críticas de espectáculos, cine, literatura, gastronomía, así como recomendaciones de sitios electrónicos y libros para profesionales

48 Leer/Libros para profesionales Por Alejandro Barba

49 Digitar/Sitios web para profesionales Por Karen Rojas

50 Ver/Cine/Diez años sin Marcello Por Hugo Hernández

52 Oír/Discos/Sting y su caja de Pandora Por Eva María Camacho

53 Oír/Música/El destino paralelo de Bunbury y Vegas

Por Enrique Blanc

54 Probar/El extraño culto del gusto Por Jaime Lubín



LUDUS

es el espacio *lúdico* de nuestra revista y presenta el cartón del monero

55 Cartón Por Ares

MAGIS

LOS MEJORES PROFESIONALES SON PARA LOS DEMÁS

Estimado Lector:

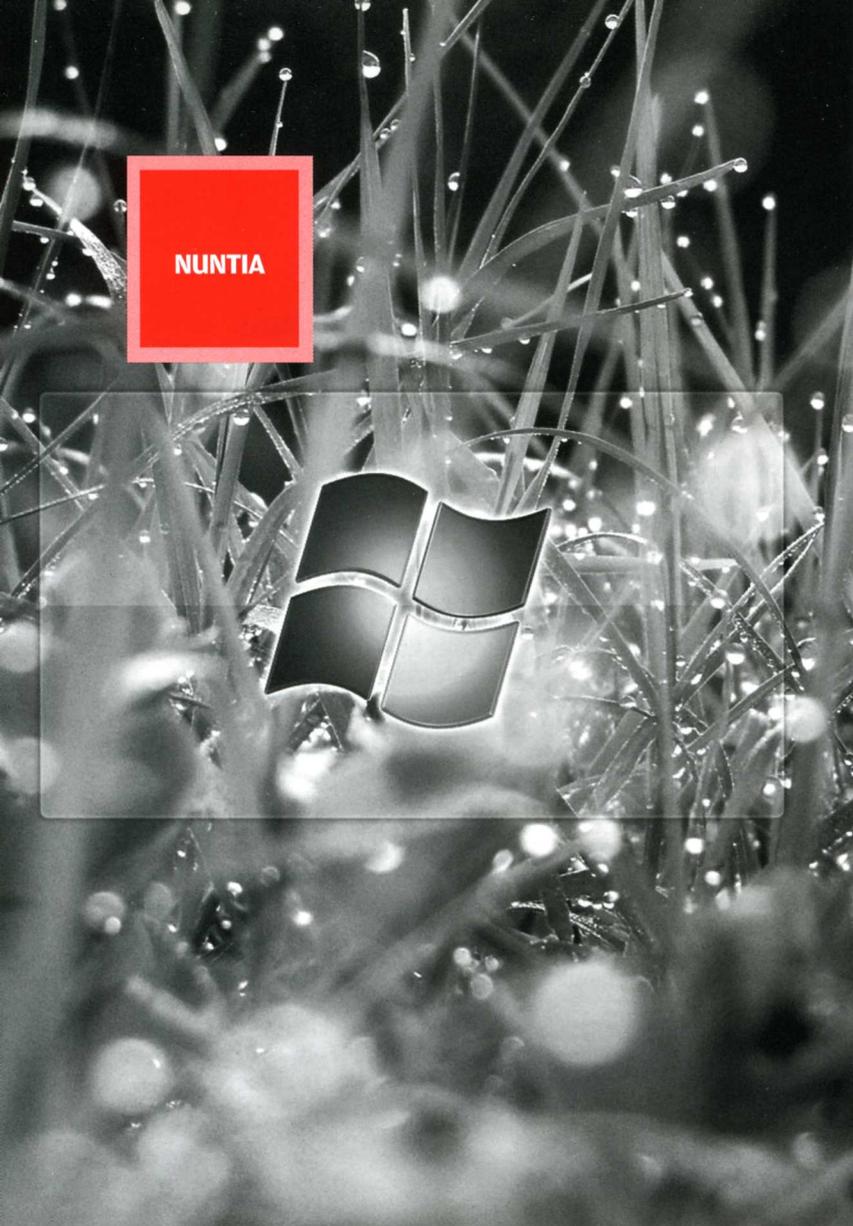
Durante nueve años y medio, **Magis** sigue bajo las cálidas lámparas del sillón de lectura y las frías pantallas de las computadoras de quienes la leen en la Internet. Hace año y medio **Magis** se abrió, además de los egresados del ITESO, a todos los universitarios que buscan un estilo de vida profesional que no cancela la vida por la profesión, a quienes buscan un modo de proceder como profesionales para los demás, ocupados en resolver los problemas que le impone la realidad a su profesión y a su persona, como parte de la humanidad: la pobreza, el medio ambiente, la diversidad, la necesidad de justicia, de paz, la posibilidad de compartir la mirada de ser humano a ser humano. Hoy seguimos empeñados en ser la revista de los profesionales de México.

En estas páginas hemos escrito las historias profesionales, las innovaciones, los avances tecnológicos, los hallazgos científicos, los libros y la vida cultural de los arquitectos, diseñadores, comunicadores, educadores, filósofos, psicólogos, politólogos y abogados. De los ingenieros químicos, los ingenieros en electrónica, ingenieros en redes y telecomunicaciones, licenciados en tecnologías de la información, ingenieros en sistemas; ingenieros mecánicos, ingenieros industriales, ingenieros ambientales, ingenieros civiles e ingenieros en alimentos. De los administradores de empresas, mercadólogos, relacionistas industriales, contadores públicos, administradores financieros e internacionalistas. En este número, incluimos también a quienes participan en el mundo de la animación, en el arte, en los videojuegos o en las caricaturas de televisión. Una docena de animadores, en su mayoría tapatíos, nos dan su perspectiva sobre el creciente campo de la animación en México.

En **Magis** de invierno ofrecemos a nuestros lectores: Tapatío infernal, un perfil del cineasta Guillermo del Toro, quien formado con los jesuitas en el Instituto de Ciencias, sin desertar de sus ideas artísticas y jugando en las fronteras de los géneros cinematográficos, es ya una referencia del cine fantástico. Por otra parte, Juan Carlos Núñez entrevista al escritor Naïef Yehya, quien despliega el sentido mítico, mágico y casi religioso de las tecnologías contemporáneas. Las constelaciones familiares emergen en el firmamento de la psicología en el artículo de Isabel Sepúlveda. La narcostética se vuelve parte de la cultura y del diseño, como lo delinea Héctor Hugo García. Un Nuntia sobre el exótico experimento social de la ciudad de las mujeres en China. Y en el mundo de la vida: la literatura, la música, los sitios electrónicos, los libros, el cine, los discos, el cartón ahora del cubano Ares y el culto al gusto.

En este fin del año 2006, con motivo de la Navidad y del año nuevo 2007, agradecemos su confianza y hacemos votos porque lectores, escritores, diseñadores, editores y anunciantes, veamos en este invierno la oportunidad de reinventarnos.

Humberto Orozco Barba
Director



NUNTIA

El nuevo retoño de Microsoft

POR VIDAL PEREGRINA

Llegó el sistema operativo Windows Vista, próximo sucesor del actual Windows XP, que se estima que será lanzado al mercado a principios de 2007. Con mejoras importantes en aspectos de seguridad, procesamiento de información y agilidad de funcionamiento, Windows Vista se anuncia como un sistema capaz de aumentar la capacidad y la velocidad de las herramientas de cómputo y hacer su uso más sencillo. Con las incorporaciones del SuperFetch, la Unidad de Memoria Externa (EMD) y un disco duro híbrido, el rendimiento del Windows Vista será mucho más eficaz que el de cualquier otro sistema operativo creado por Microsoft. SuperFetch administra la memoria del RAM utilizando un sistema inteligente de selección por prioridad para determinar qué aplicaciones se activan con mayor frecuencia y la tecnología EMD permite agregar memoria a una computadora de forma similar al USB. Por su parte, el disco duro híbrido aumenta la duración de la batería y acelera el proceso de iniciar, hibernar y reanudar el equipo.

SEGURIDAD

Entre las principales innovaciones destaca el sistema de Control de Cuentas de Usuario, un dispositivo que contribuye a disminuir el efecto de los virus y del *software* mal intencionado. Cuando un usuario descarga un programa nocivo, éste puede dañar los archivos guardados en la cuenta donde lo instala, pero no el sistema de cómputo ni las cuentas del resto de los usuarios.

De la misma forma, se ha instrumentado un sofisticado aparato de seguridad para neutralizar a los *hackers*. Gracias al Windows Service Hardening es posible regular o restringir las actividades de los servicios de Windows en el sistema de archivos o en la red, mediante un componente de validación.

Otros adelantos importantes van orientados a la búsqueda y a la organización de la información. Con este sistema se podrá encontrar un archivo con sólo recordar una característica del mismo, como una palabra contenida en él, su autor, en el caso de una canción, o el lugar donde se tomó una fotografía.

INTERFAZ AVANZADA

Windows Vista tendrá un interfaz mucho más sofisticado en comparación con el Windows XP. El nuevo sistema operativo hará uso de tecnología 3D, que generará efectos visuales más atractivos para los usuarios. "Mis Imágenes" incluirá nuevas opciones para crear álbumes de fotos, descargar videos de una cámara digital, o grabar un DVD. Asimismo se incluirá Windows *Movie Maker 2*, basada en Microsoft *Producer*, que tendrá características mejoradas.

Igualmente se esperan mejoras en la parte de pantalla inteligente, en la cual será posible que dos usuarios abran sesión en el mismo sistema.

PRECIOS Y VERSIONES

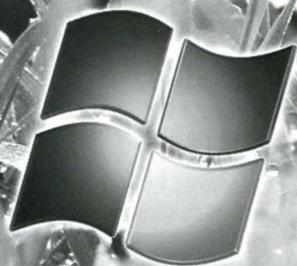
Windows Vista llegará al mercado en siete versiones, cada una diseñada para un sector específico. Desde Windows Vista Starter Edition, plataforma diseñada para aquellos que no dominan las herramientas computacionales y que sólo será distribuida en los países en vías de desarrollo, hasta Windows Vista Ultimate Edition, dirigida para los expertos programadores. Sus precios van de 200 a 400 dólares, según las aplicaciones que el usuario requiera para su procesador.

Más Información

www.microsoft.com
<http://winvista.sinfreno.com>
www.genbeta.com



NUNTIA



El nuevo retoño de Microsoft

POR VIDAL PEREGRINA

Llegó el sistema operativo Windows Vista, próximo sucesor del actual Windows xp, que se estima que será lanzado al mercado a principios de 2007. Con mejoras importantes en aspectos de seguridad, procesamiento de información y agilidad de funcionamiento, Windows Vista se anuncia como un sistema capaz de aumentar la capacidad y la velocidad de las herramientas de cómputo y hacer su uso más sencillo. Con las incorporaciones del SuperFetch, la Unidad de Memoria Externa (EMD) y un disco duro híbrido, el rendimiento del Windows Vista será mucho más eficaz que el de cualquier otro sistema operativo creado por Microsoft. SuperFetch administra la memoria del RAM utilizando un sistema inteligente de selección por prioridad para determinar qué aplicaciones se activan con mayor frecuencia y la tecnología EMD permite agregar memoria a una computadora de forma similar al usb. Por su parte, el disco duro híbrido aumenta la duración de la batería y acelera el proceso de iniciar, hibernar y reanudar el equipo.

SEGURIDAD

Entre las principales innovaciones destaca el sistema de Control de Cuentas de Usuario, un dispositivo que contribuye a disminuir el efecto de los virus y del *software* mal intencionado. Cuando un usuario descarga un programa nocivo, éste puede dañar los archivos guardados en la cuenta donde lo instala, pero no el sistema de cómputo ni las cuentas del resto de los usuarios.

De la misma forma, se ha instrumentado un sofisticado aparato de seguridad para neutralizar a los *hackers*. Gracias al Windows Service Hardening es posible regular o restringir las actividades de los servicios de Windows en el sistema de archivos o en la red, mediante un componente de validación.

Otros adelantos importantes van orientados a la búsqueda y a la organización de la información. Con este sistema se podrá encontrar un archivo con sólo recordar una característica del mismo, como una palabra contenida en él, su autor, en el caso de una canción, o el lugar donde se tomó una fotografía.

INTERFAZ AVANZADA

Windows Vista tendrá un interfaz mucho más sofisticado en comparación con el Windows xp. El nuevo sistema operativo hará uso de tecnología 3D, que generará efectos visuales más atractivos para los usuarios. "Mis Imágenes" incluirá nuevas opciones para crear álbumes de fotos, descargar videos de una cámara digital, o grabar un dvd. Asimismo se incluirá Windows *Movie Maker 2*, basada en Microsoft Producer, que tendrá características mejoradas.

Igualmente se esperan mejoras en la parte de pantalla inteligente, en la cual será posible que dos usuarios abran sesión en el mismo sistema.

PRECIOS Y VERSIONES

Windows Vista llegará al mercado en siete versiones, cada una diseñada para un sector específico. Desde Windows Vista Starter Edition, plataforma diseñada para aquellos que no dominan las herramientas computacionales y que sólo será distribuida en los países en vías de desarrollo, hasta Windows Vista Ultimate Edition, dirigida para los expertos programadores. Sus precios van de 200 a 400 dólares, según las aplicaciones que el usuario requiera para su procesador.

Más Información

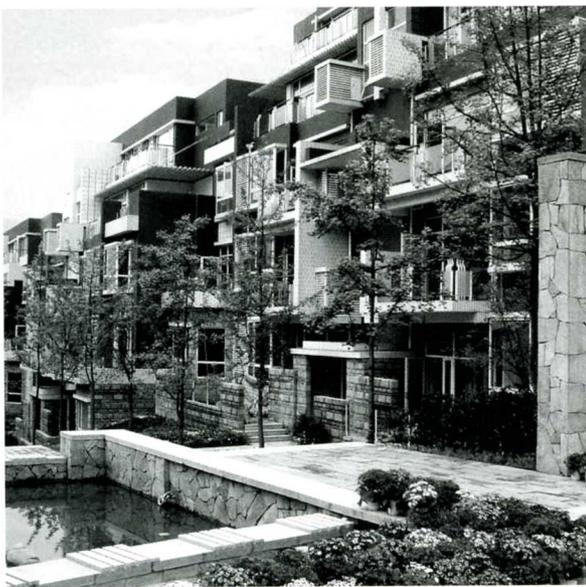
www.microsoft.com
<http://winvista.sinfreno.com>
www.genbeta.com



Ciudad con empoderamiento femenino

POR KARINA OSORNO

El replanteamiento de una ciudad para que su infraestructura y ambiente respondan a la evolución de quienes le dan vida, ha sido una tendencia de las urbes que miran su historia y cambian su rostro y sus espacios para dar entrada al futuro. Por ello, cada vez es más común encontrarnos con ciudades, distritos o barrios que se destinan a diversas temáticas, desde las ciudades financieras, industriales, tecnológicas, de comercio, deportivas, culturales, para ancianos o para niños, hasta ciudades para mujeres. Este último es el caso de la ciudad para mujeres en Chongqing, en el centro de China, diseñada hace varios años por Li Jigang, director de la Oficina de Turismo del distrito de Shuangqiao, según publicó el portal de noticias *China News*. Li aseguró que la innovadora ciudad quiere reforzar los derechos de las mujeres en la sociedad. Los habitantes de Chongqing dan un trato preferencial al género femenino desde hace años y apoyaron la iniciativa de construcción y la legislación de esta ciudad en la que los derechos de la mujer estarán por encima de los del hombre.



SAM PO TSAI

La ciudad de 2.5 kilómetros cuadrados rodea un majestuoso lago y a su vez está protegida por un denso anillo montañoso. Su construcción, comenzó en octubre pasado y se estima que culmine en tres años ya cuenta con un letrero en el ingreso principal que advierte a sus visitantes: “Las mujeres siempre tienen razón y los hombres nunca deberían rechazar sus peticiones”. La dignidad de las mujeres en China ha emergido con lentitud de un sometimiento ejercido durante siglos por el patriarcado chino, e incluso entre las propias mujeres. Es conocido que desde pequeñas, las niñas (*sam po tsai*) son concedidas a la familia de quien será su futuro marido, y son esclavizadas por sus propias suegras.

LA HISTORIA

Para Ana Elda Goldman, terapeuta y especialista en el tema de empoderamiento femenino, “la construcción de la ciudad para mujeres en China puede ser el resultado de una queja encarecida de género en un país que históricamente ha sometido a la mujer y a los menores de edad, a la explotación y al abuso”. El empoderamiento femenino, explica, “es un proceso que posibilita a las mujeres resolver las circunstancias de opresión y exclusión para recuperar un lugar digno en sus relaciones”. Sin embargo, opina, la proyección de una ciudad en la que se impone la dominación femenina, no favorece la inclusión de las diferencias y niega una parte de la propia identidad de la mujer.

ENTRE SEXOS

Goldman asegura que la conformación del género, necesaria para dar sentido a la identidad de la mujer, “se da simultáneamente de manera intergenérica e intragenérica, donde las diferencias se resuelven a través de nuevas posiciones en la relación con el otro, pero sin repetir la opresión”. Para la terapeuta, “el sentido del empoderamiento suscribe la búsqueda de alternativas de desarrollo de las naciones, grupos y personas, y se fundamenta en las reivindicaciones vitales de la dignidad humana que comparten los principios éticos de valoración, respeto y equidad.”



Más información:
www.plataformaurbana.cl
www.chinanews.cn
www.cooperativa.cl

CONSTELACIONES FAMILIARES

LOS TEJIDOS DE LA VIDA

COMO LOS ASTROS EN LA BÓVEDA CELESTE, QUE SE AGRUPAN EN ORGANIZACIONES A LAS QUE EL SER HUMANO HA ATRIBUIDO UN SIGNIFICADO QUE VA MÁS ALLÁ DE LO SIMBÓLICO, EN TORNO A CADA INDIVIDUO HAY UN COMPLEJO SISTEMA DE RELACIONES FAMILIARES CUYO DESCIFRAMIENTO SUPONE UNA FORMA DE ENCAMINARSE A LA PROCURACIÓN DE LA ARMONÍA Y EL EQUILIBRIO PARA LA VIDA: TAL ES EL ÁREA DE TRABAJO DE LA TERAPIA SISTÉMICA TRANSGENERACIONAL, UNA PROFUNDA REFLEXIÓN SOBRE LAS RAZONES DE POR QUÉ SOMOS QUIENES SOMOS.

POR ISABEL SEPÚLVEDA FOTO: PAULA SILVA

Para Harald Hohnen, mi maestro

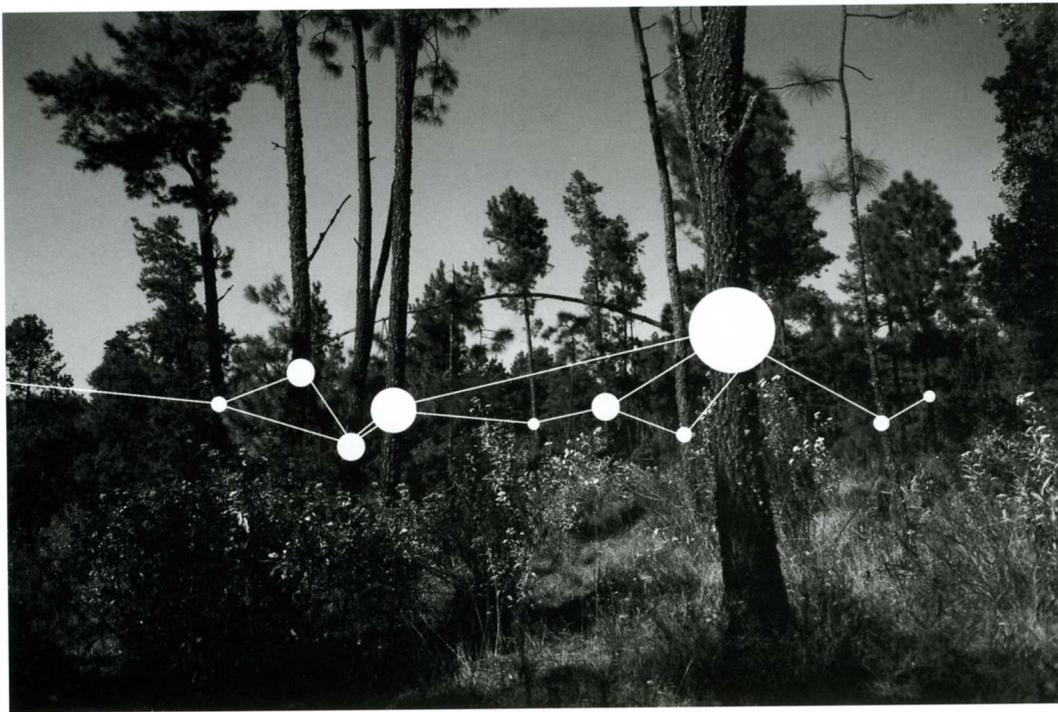
■ Visionario, charlatán, chamán, filósofo, liberal, neoconservador, son los adjetivos que se le adjudican a Bert Hellinger (Stuttgart, Alemania, 1925) y a su controvertida terapia sistémica transgeneracional, mejor conocida como Constelaciones Familiares. Este tema puede generar incredulidad, escepticismo, o un diálogo razonado que despierte el interés acerca de la forma en que la propia familia acostumbra relacionarse y de las circunstancias trágicas o desagradables que “curiosamente” se han repetido en ella a lo largo de una o varias generaciones.

Para entender las Constelaciones Familiares y cómo Hellinger llegó a desarrollar esta terapia (que él actualmente no define como tal sino como filosofía de vida), es necesario revisar su biografía porque va de la mano de los sucesos y de las corrientes de pensamiento que marcaron el siglo XX. Extraños hilos y complicadas tramas escogieron las Parcas para tejer su vida y labrar su destino. Nació en una familia católica que rechazaba el nazismo. Por sus constantes faltas a las reuniones de las juventudes nazis fue catalogado por la Gestapo como “sospechoso de ser enemigo del Pueblo”. A pesar de ello, Hellinger se vio obligado a luchar en el frente: cayó preso y quedó recluido en un campo de concentración belga al final de la segunda guerra mundial. A los 20 años ingresó en una orden religiosa misionera que lo envió a vivir a África con los zulúes quienes, a través de sus ritos y costumbres, le mostraron la necesidad funda-

mental de los humanos de estar en armonía con las fuerzas de la naturaleza.

En ese lugar también se relacionó con los misioneros anglicanos y con su trabajo basado en dinámicas de grupos, que posteriormente le serviría para visualizar los vínculos sistémicos que rigen las relaciones humanas de cualquier tipo y cómo, a partir de ellas, el individuo bloquea o potencia sus capacidades personales.

En esa época una pregunta de un misionero anglicano constituyó un parteaguas en la vida de Hellinger, convirtiéndose a la postre en el hilo conductor de su relación con las personas, las ideologías y su práctica profesional, que desarrolló como el concepto fundamental para comprender el trabajo de las Constelaciones Familiares: “¿Qué es más importante para ti, tus ideales o las personas?, ¿a cuál sacrificarías por el otro?”. La fuerza contenida en la pregunta no es cualquier cosa, implica la elección que nos vemos obligados a hacer en los momentos fundamentales de la existencia: ¿a quién debo ser más fiel, al ser humano y en consecuencia a la humanidad, o a las creencias del grupo o sociedad a que pertenezco? La respuesta evidentemente no es sencilla. Muchas veces, al optar por la persona se es señalado y hasta expulsado del sistema familiar o social por haber roto sus reglas por esa elección. Es más fácil quedarse callado, voltear la mirada y seguir contando con la protección del grupo, aun a costa de las propias



convicciones. Para Hellinger un ejemplo claro de esto fue la opción de los alemanes por la ideología nazi, no por la humanidad. El infernal resultado lo vivió en carne propia.

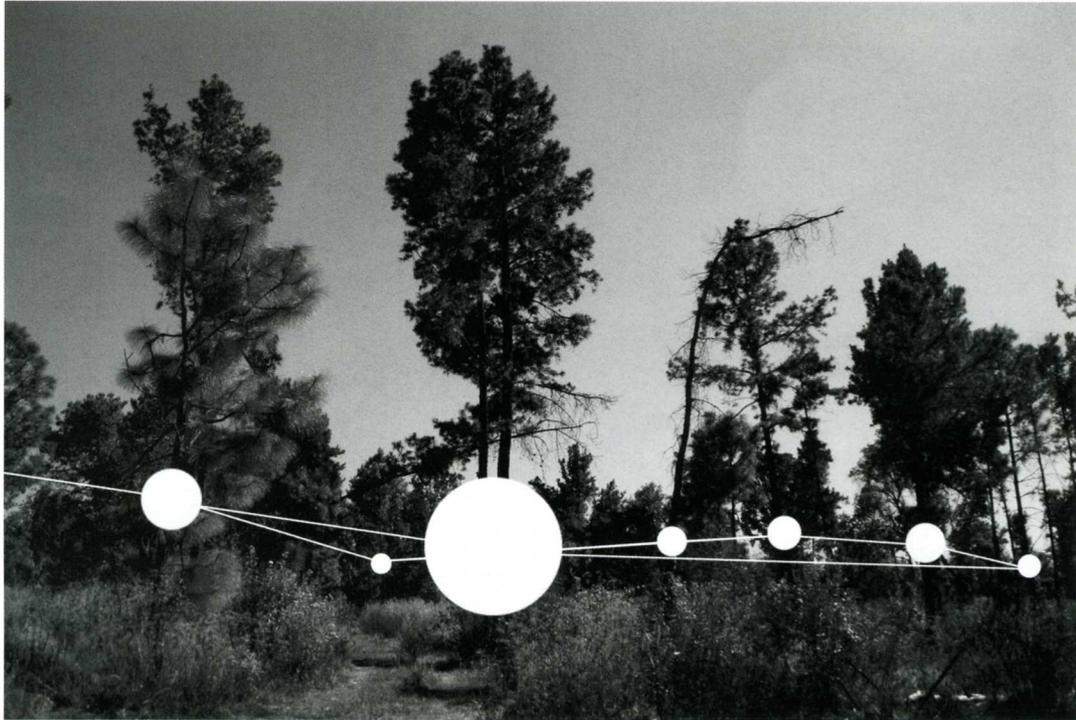
Después de 16 años de convivencia con los zulúes, Hellinger fue enviado a Viena a dirigir una escuela de su orden religiosa. Ahí comenzó a entrenarse como psicoanalista y decidió dejar los hábitos para tener mayor libertad de pensamiento y acción. En Viena se entrecruzaron nuevos hilos que cambiaron el color y la textura de su vida. Al final de sus estudios volvió a vivir la experiencia de tener que elegir entre sujetarse a las reglas y la forma de pensar de una institución o romper con ellas para seguir su propio camino. Su analista le regaló un libro, intrascendente para él, asombroso para Hellinger: *Primal Scream Therapy*, de Arthur Janov. Sus profesores no le permitieron hacer su examen profesional por estar basado en el trabajo de este autor: “No salí de una Iglesia para entrar a otra”, dijo Bert y se marchó a Estados Unidos con su esposa Herta.

Ahí, además de trabajar con Janov, entró en contacto con las nuevas corrientes psicoterapéuticas: Gestalt, Análisis Transaccional, Terapia Familiar, Hipnoterapia, de Contención, Terapia Provocativa, Programación Neurolingüística, y con los escritos de los psicoanalistas Jacob Moreno e Ivan Boszormenyi-Nagy, que lo nutrieron y a partir de todo lo cual dio forma a su teoría de las Constelaciones Familiares: la importancia de la jerarquía

en las familias, las lealtades invisibles entre los miembros de un sistema familiar, la necesidad entre ellos de un balance entre el dar y el tomar, y cómo actúan determinadas “huellas” del pasado en las nuevas generaciones. Por otro lado, destaca la importancia de situar al consultante (para las Constelaciones no se trata de un “paciente” porque no es un enfermo, sino alguien que consulta) en el aquí y el ahora para que pueda trabajar con sus propios recursos y tome sus propias decisiones con respecto a sus problemas.

LOS HILOS INVISIBLES

Las Constelaciones Familiares no tienen que ver con la astrología. Son llamadas así por analogía con la imagen que nos dan las constelaciones estelares y su agrupación como parte de un sistema dinámico en continua interacción y evolución. Igualmente, los seres humanos somos parte de constelaciones que comienzan en la familia y se van ampliando a otros grupos humanos. El trabajo de Constelaciones Familiares se aplica en el nivel individual o grupal y busca restablecer lo que Hellinger llama “los órdenes del amor” en los sistemas. Estos órdenes son el conjunto de leyes naturales, familiares y sociales que rigen el funcionamiento de los núcleos humanos. La trasgresión de los órdenes ocasiona conflictos internos que llegan a manifestarse como patologías individuales o grupales que repercuten en las generaciones sucesivas.



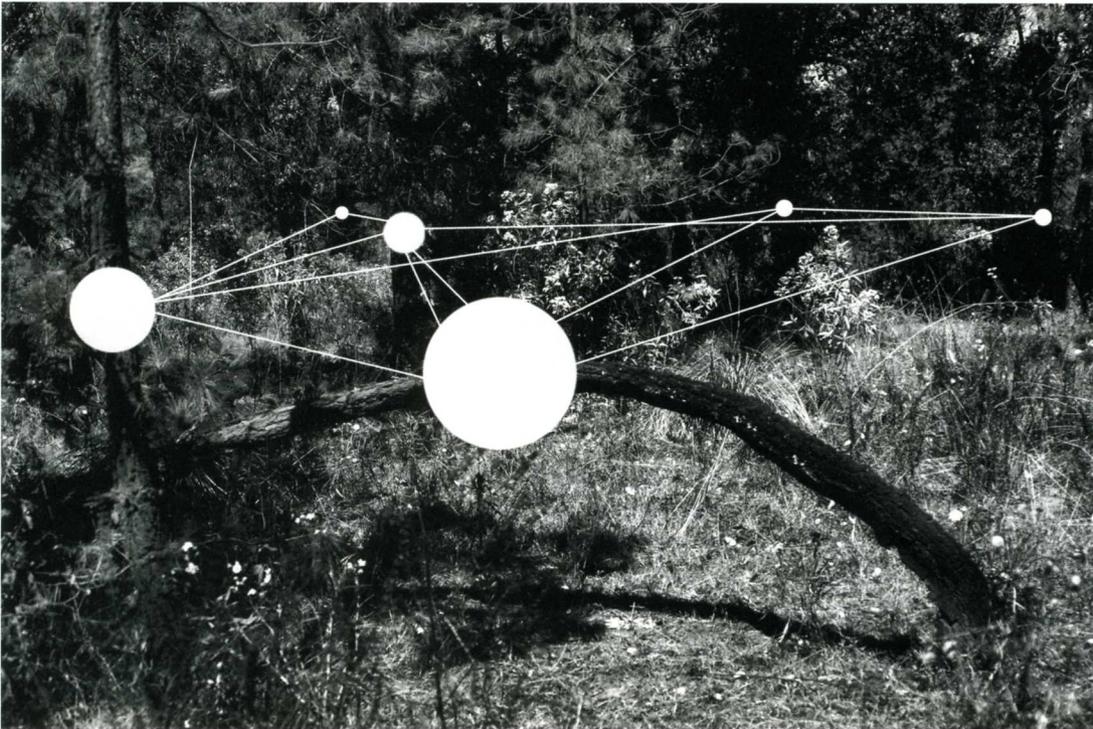
En este enfoque sistémico el individuo es un elemento del grupo que aparece como punta de una pirámide de muchos seres humanos que han sido indispensables para su existencia y que, al mismo tiempo, sigue enriqueciendo al sistema ya existente con cada nuevo vínculo que establece. De esta forma, los sistemas familiares vinculados con otros sistemas familiares llegan a constituir clanes, grupos, comunidades, sociedades y naciones. Cada uno de ellos con virtudes, pero también obstruidos por conflictos que se van tejiendo, ocasionando enredos sistémicos a lo largo de los años.

En una sesión de Constelaciones participan, además del terapeuta, el consultante y desde 15 hasta 100 o más personas. El consultante expone al terapeuta su tema: dificultades con su pareja, con sus padres, problemas económicos, de salud física o mental, etcétera. Éste le formula preguntas relacionadas con su árbol genealógico que le dan pistas para saber dónde se encuentra el enredo sistémico y, cuando considera tener la suficiente información, pide al consultante que escoja entre el público a personas que representen a los miembros de su familia mencionados en su tema, e incluso a él mismo. El consultante coloca a estas personas en el lugar y en la dirección que intuitivamente siente. Luego el terapeuta les pide a los representantes que digan cómo se sienten.

Este momento es el que mucha gente confunde con

magia o esoterismo porque los representantes comienzan a sentir las emociones y los dolores físicos que tienen o tuvieron las personas vivas o muertas a quienes están representando. No hay tal magia. Esto tiene una explicación científica. Si las ondas energéticas que hacen funcionar los celulares o cualquier aparato inalámbrico fueran visibles, estaríamos viendo continuamente un bosque de líneas de todas formas y colores. La energía, como el viento, está ahí, pero no la vemos. De la misma manera los científicos han estudiado los campos mórficos que acompañan al ADN, materia original de todo ser vivo. Los campos actúan de forma electromagnética para ordenar al ADN que se convierta en un ser vivo específico. El ADN es la materia y el campo mórfico la energía. Ambos, valga decirlo, están vivos y cuentan con información que se transmite a los descendientes. El ADN conforma los rasgos físicos, los campos mórficos los psíquicos.

Cada ser humano lleva en sí mismo toda la información física (ADN) y psíquica (campo mórfico) de sus ancestros impresa en los genes y en el inconsciente colectivo familiar: por eso puede transmitirse de generación en generación. El paquete hereditario contiene no sólo el color de piel, la altura, etcétera, sino las habilidades, los gustos e intereses y también las tendencias depresivas, obsesivas o neuróticas de algún antepasado. De la misma manera, los conflictos o pérdidas dolorosas que una generación no resuelve



pasan a la siguiente generación, la cual intentará, incluso de manera inconsciente, solucionarlos. Si no son resueltos, seguirán manifestándose en forma de enfermedades, destinos trágicos, trastornos psíquicos y físicos y comportamientos conflictivos.

Lo mismo sucede en los sistemas social y laboral. Si las decisiones políticas o empresariales no son justas, la exclusión y el descontento se convierten en resentimiento social o laboral. También en esos ámbitos es necesario buscar el origen de los enredos sistémicos, para restablecer el equilibrio.

Cada ser vivo tiene su propio campo mórfico y es en éste donde el "representante" se sitúa al "encarnar" a alguien en una sesión. Las investigaciones están en etapa temprana pero aun así han servido para explicar fenómenos evidentes que hasta ahora carecían de bases científicas para explicarlos. Igual ha sucedido siempre con los fenómenos esotéricos o mágicos. Lo son hasta que se descubren los procesos científicos que los hacen posibles.

Volviendo a la sesión de Constelaciones, la ubicación de los representantes y las sensaciones que reportan según el lugar donde son situados, sirven al terapeuta para ir haciendo los movimientos necesarios para encontrar los vínculos de amor y dolor que unen a las familias, pudiendo salir a la luz sus razones y secretos, hasta que aparece con claridad una imagen de solución que ayuda a esclarecer el

tema del consultante. En ese momento los representantes reportan sentirse mejor y el consultante en paz.

Las Constelaciones no resuelven nada en sí, sólo proporcionan al consultante una visión más amplia y diferente del enredo sistémico que origina sus conflictos. Las decisiones posteriores acerca de lo que hará con la imagen de solución percibida corren por cuenta exclusiva del consultante.

EL TAPIZ INCONCLUSO

El ser humano vive en constante oscilación entre dos fuerzas opuestas que rigen su vida: por un lado su grupo familiar, social o laboral y, por otro, su propia individualidad. El proceso terapéutico de las Constelaciones Familiares tiene como uno de sus fines principales ayudar a equilibrar esta tensión, al permitir a la persona estar en concordancia con los sistemas en que se desenvuelve su vida y, al mismo tiempo, experimentar la libertad de elegir su propio camino.

Hellinger es el primero en reconocer que con Constelaciones Familiares no ha descubierto algo nuevo, pero es obvio que, cuando se trata de lo humano, la suma de las partes potencia los resultados. Así, esta psicoterapia tiene nuevas características que dan resultados diferentes a las anteriores. De la voluntad de cambio del consultante y de la preparación profesional del psicoterapeuta (en ese orden) depende que los resultados sean mejores o peores.**m.**

ISABEL SEPÚLVEDA CAMPOS

Tapatía. Socióloga por la UNAM con especialidad en Historia Social. Psicoterapeuta Gestalt, especializada en desarrollo de la creatividad. Entrenamiento en Terapia Sistémica Transgeneracional por el Instituto Bert Hellinger de Berlín. Ha sido profesora de Historia Universal e investigadora en dos libros sobre Historia de México. Junto con sus compañeras del Taller de Lectura (utl) recibió en 1998 el premio anual de la International Reading Association, por su labor en la promoción de la lectura. Ponente en congresos universitarios y del College Board. Consejera del IFE Jalisco. Editorialista del periódico *Mural* del Grupo Reforma desde su fundación.



LA NARCOESTÉTICA

LA INFLUENCIA DEL NARCO EN EL DISEÑO GRÁFICO

POR HÉCTOR HUGO GARCÍA SAHAGÚN IMÁGENES: LA NARCOTESIS

LAS RECOMPENSAS DE UNA MIRADA SIN PREJUICIOS: EL MUNDO DEL NARCOTRÁFICO OFRECE A LA IMAGINACIÓN Y A LA CURIOSIDAD POSIBILIDADES INSOSPECHADAS. SÓLO FALTA PRESTAR ATENCIÓN. EL AUTOR DE ESTA CRÓNICA RECUPERA LOS MOTIVOS QUE LO LLEVARON A REALIZAR UNA TEMERARIA INCURSIÓN EN ESE UNIVERSO CON TAL DE ABORDAR UNA PERSPECTIVA INUSITADA EN EL DISEÑO GRÁFICO. DE LOS BALAZOS A LA MESA DE DIBUJO, LA INVESTIGACIÓN ARROJA UNA SINGULAR COMPRENSIÓN ESTÉTICA DE UNO DE LOS SECTORES MÁS INDESEABLES DE LA SOCIEDAD.

Una tarde, después de haber entregado un proyecto de diseño para una marca de calzado, el cliente —que se había convertido en amigo— me explicaba que, dada la situación económica del país, cerraría su fábrica si su siguiente proyecto no funcionaba. Se le veía la preocupación en el rostro mientras comentaba que cada vez se hacía más difícil la producción de calzado, ya que no podía ofrecer un mejor precio que el de los artículos de importación. Después de unos minutos quedó el ambiente en silencio, y luego, inclinando la cabeza y entrecerrando los ojos me susurró: “Tengo otros proyectos en mente. ¿Tú qué harías para llamar la atención de la gente que tiene más dinero en este momento?”. Sonreí y le dije: “¡Dime quién tiene más dinero en este momento!”. Volteó la cabeza para ver si alguien lo miraba y me dijo en voz baja: “¡Los narcos!”. Creí que estaba bromeando, pero hablaba en serio y quería ver mi reacción. “No lo sé”, respondí.

Me despedí de él y durante el camino a mi casa pensé en su pregunta como una invitación a un proyecto relacionado con el narcotráfico. “¿De qué manera podría participar en un proyecto de esa naturaleza?”, me pregunté.

No podía detener mi imaginación, que generaba ideas y utilizaba lenguajes, códigos, imágenes, modos de vida y elementos relacionados con el diseño que pudieran estar presentes en ese medio.

Recordé luego la metodología que aprendí cuando estaba cursando la maestría en Gestión Social del Hábitat y tomé un documento, escrito en 1987 por Michael Quinn Patton, profesor de la Universidad de Minneapolis, en el que se explicaban las consideraciones y actitudes de un investigador en la etapa de evaluación: cuando se realiza un proyecto, para descubrir conocimiento generado en las comunidades, éste se debe abordar sin juicios previos ni supuestos anticipados, que deformarían la información que se genera. En ese momento empezaron a surgir las primeras preguntas con relación al tema del narcotráfico: ¿qué símbolos utilizan?, ¿de qué manera se relacionan entre sí? Si se utiliza el diseño en ese medio, ¿cómo se hace?, ¿qué conceptos de este medio podrían ser utilizados de manera favorable para la sociedad?, ¿cómo son percibidos socialmente estos personajes?

EL MALVERDILLO

Así inició una investigación en la que el temor estaría presente durante 14 largos meses. Lo primero que hice fue exponer el proyecto a un grupo de amigos que formaban parte de un colectivo de diseño, quienes de inmediato se interesaron por el tema. Nos dimos a la tarea de iniciar, de manera un tanto libre, la recopilación de información en diferentes medios, tales como sitios de internet, libros, películas y entrevistas. En este proceso, uno de los entrevistados, refiriéndose a otra persona, exclamó:



LAS IMÁGENES Y LOS SÍMBOLOS QUE ENCONTRAMOS FORMAN PARTE DE UNA GRÁFICA POPULAR QUE NO PIDE PERMISO A ACADEMIAS O TEORÍAS PARA CONFORMAR UNA ESTÉTICA PARTICULAR QUE, EN ESTE CASO, REFLEJA LA FORMA DE VIDA Y LOS CREDOS DE QUIENES VIVEN INMERSOS EN EL NARCOTRÁFICO

mó: “¡Ese cuate es un malverdillo!”. Un malverdillo es un narcotraficante que cree que el santo de los narcos, Jesús Malverde, lo protege; había más en este tema de lo que imaginaba. El apego a las creencias religiosas ha sido una de las características que nos identifican a los mexicanos, aunque de diferentes maneras.

Me di cuenta de que en este ámbito hay una conciencia muy clara de que lo que se hace y se conoce como trabajo no es precisamente “lo correcto”, y según me explica un actor, su necesidad de fe es encauzada a santos que pueden comprender su situación y con quienes se identifican, como la Santa Muerte o el santo Jesús Malverde, el cual, según el mito, fue un personaje que vivió en Culiacán, Sinaloa, y se dedicó a robar a los

ricos y ayudar a los pobres. En Culiacán existe una capilla en la que se les reza y se les llevan ofrendas. Eligio González León es el actual propietario de la capilla y recibe dinero de parte de los devotos. Los capos del narcotráfico imitan la figura de Malverde, haciendo actos de “ayuda comunitaria”, lo que les da legitimidad ante la población. Uno de ellos comentaba: “¡La gente nos cree más a nosotros que al gobierno!, porque si nosotros decimos que vamos a pavimentar una calle, la gente sabe que es verdad, y si lo dice un presidente municipal, está por verse”.

En busca de imágenes y objetos que nuestra sociedad produce sobre este tema, me di una vuelta por el mercado de San Juan de Dios en Guadalajara. En un puesto afuera de un templo cercano tenían la imagen y escapularios del santo Jesús Malverde. Le pregunté a la señora que vendía artículos religiosos quién era ese santo y, sonriendo y dirigiendo su mirada a un póster de Malverde, me contestó: “Pues usted ya sabe”. Descubrí que existe gran cantidad de información visual que se puede obtener haciendo trabajo de campo en los lugares donde se profesan esas creencias. Las imágenes y los símbolos que encontramos forman parte de una gráfica popular que no pide permiso a academias o teorías para conformar una estética particular que, en este caso, refleja la forma de vida y los credos de quienes viven inmersos en el narcotráfico.

Colectivo Nortec es uno de los movimientos culturales que retoma símbolos del narcotráfico. Surge en 1999 a partir de la agrupación de diferentes proyectos musicales que empezaron a crear ritmos provenientes de la fusión entre la música electrónica y la cultura del género norteño. La música de Nortec se basa en sonidos acústicos manipulados por fuentes digitales y analógicas, obtenidos principalmente de música norteña, narcocorridos y banda sinaloense. Poco a poco el movimiento fue trascendiendo hasta involucrar otras áreas como el diseño, el cine y la arquitectura. Actualmente incluye una extensión llamada Colectivo Visual Nortec que se encarga de elaborar visuales, carteles e instalaciones que forman parte de la imagen del grupo.

Distinta

DISEÑO



ALGUNAS DE ESTAS SIMBOLOGÍAS LLEGAN A SER TAN FUERTES QUE DE DIVERSAS MANERAS INFLUYEN EN LA CULTURA GENERAL O EN PARTE DE ELLA, Y A SER ABSORBIDAS POR EL RESTO DE LA SOCIEDAD A TRAVÉS DEL TIEMPO. PASAN DE SU CLANDESTINIDAD ORIGINAL A MANIFESTACIONES QUE SE ENCUENTRAN EN LOS CAMPOS DE LA MÚSICA, LA LITERATURA, EL CINE, LA MODA O EL ARTE



LOS FRUTOS DE LA MIRADA ABIERTA

En el trabajo de campo la observación facilita la comprensión de algunos aspectos relacionados con el conocimiento de lo visual, por lo que resulta importante comprender y aplicar al máximo esta herramienta. Es fundamental establecer la diferencia entre mirar y ver, ya que mirar requiere reflexión.

La organización de las imágenes y de los símbolos que íbamos identificando nos permitió categorizar una serie de rubros que se convirtieron en nuestros temas de interés: la indumentaria o la ropa, la joyería, el transporte, los

carteles de las películas, las mujeres, la música, las armas, el lenguaje, el dinero, las drogas, la utilería y la religión. Estos elementos tenían una carga simbólica preestablecida y son la base de una forma de vida y una manifestación cultural percibida por algunos como ajena a los cánones culturales aceptados dadas las actividades ilícitas que implica.

Entre los elementos propios de esta forma de vida, que a veces sirven como códigos que permiten a los narcos comunicarse en un lenguaje particular, se encuentran cisternas de agua vacías que funcionan como escondite en las persecuciones; pintadas y signos en las bardas callejeras que sirven de referencia para identificar sitios de distribución entre los consumidores de drogas; silbidos muy particulares para anunciar la llegada de “la tira”; macetas en la banqueta como señal de que “hoy sí se vende” u “hoy no se vende”; metáforas de narcocorridos para denominar a la droga, o el sitio en donde ésta se oculta; pequeñas ventanas en la puerta de entrada de una casa. También usan como símbolos imágenes religiosas con una peculiar identidad nacional o escapularios hechos especialmente para pedir la protección de un santo.

Asimismo, encontramos casas cuya decoración combina formas ostentosas que imitan esculturas clásicas o columnas con puertas talladas con motivos relacionados con la sierra o plantíos de marihuana, elaborados de forma artesanal, elementos que conforman estética particular, o una narcoestética.

Distinta

DISEÑO



ALGUNAS DE ESTAS SIMBOLOGÍAS LLEGAN A SER TAN FUERTES QUE DE DIVERSAS MANERAS INFLUYEN EN LA CULTURA GENERAL O EN PARTE DE ELLA, Y A SER ABSORBIDAS POR EL RESTO DE LA SOCIEDAD A TRAVÉS DEL TIEMPO. PASAN DE SU CLANDESTINIDAD ORIGINAL A MANIFESTACIONES QUE SE ENCUENTRAN EN LOS CAMPOS DE LA MÚSICA, LA LITERATURA, EL CINE, LA MODA O EL ARTE



LOS FRUTOS DE LA MIRADA ABIERTA

En el trabajo de campo la observación facilita la comprensión de algunos aspectos relacionados con el conocimiento de lo visual, por lo que resulta importante comprender y aplicar al máximo esta herramienta. Es fundamental establecer la diferencia entre mirar y ver, ya que mirar requiere reflexión.

La organización de las imágenes y de los símbolos que íbamos identificando nos permitió categorizar una serie de rubros que se convirtieron en nuestros temas de interés: la indumentaria o la ropa, la joyería, el transporte, los

carteles de las películas, las mujeres, la música, las armas, el lenguaje, el dinero, las drogas, la utilería y la religión. Estos elementos tenían una carga simbólica preestablecida y son la base de una forma de vida y una manifestación cultural percibida por algunos como ajena a los cánones culturales aceptados dadas las actividades ilícitas que implica.

Entre los elementos propios de esta forma de vida, que a veces sirven como códigos que permiten a los narcos comunicarse en un lenguaje particular, se encuentran cisternas de agua vacías que funcionan como escondite en las persecuciones; pintadas y signos en las bardas callejeras que sirven de referencia para identificar sitios de distribución entre los consumidores de drogas; silbidos muy particulares para anunciar la llegada de “la tira”; macetas en la banqueta como señal de que “hoy sí se vende” u “hoy no se vende”; metáforas de narcocorridos para denominar a la droga, o el sitio en donde ésta se oculta; pequeñas ventanas en la puerta de entrada de una casa. También usan como símbolos imágenes religiosas con una peculiar identidad nacional o escapularios hechos especialmente para pedir la protección de un santo.

Asimismo, encontramos casas cuya decoración combina formas ostentosas que imitan esculturas clásicas o columnas con puertas talladas con motivos relacionados con la sierra o plantíos de marihuana, elaborados de forma artesanal, elementos que conforman estética particular, o una narcoestética.

Distinta

DISEÑO



ALGUNAS DE ESTAS SIMBOLOGÍAS LLEGAN A SER TAN FUERTES QUE DE DIVERSAS MANERAS INFLUYEN EN LA CULTURA GENERAL O EN PARTE DE ELLA, Y A SER ABSORBIDAS POR EL RESTO DE LA SOCIEDAD A TRAVÉS DEL TIEMPO. PASAN DE SU CLANDESTINIDAD ORIGINAL A MANIFESTACIONES QUE SE ENCUENTRAN EN LOS CAMPOS DE LA MÚSICA, LA LITERATURA, EL CINE, LA MODA O EL ARTE



LOS FRUTOS DE LA MIRADA ABIERTA

En el trabajo de campo la observación facilita la comprensión de algunos aspectos relacionados con el conocimiento de lo visual, por lo que resulta importante comprender y aplicar al máximo esta herramienta. Es fundamental establecer la diferencia entre mirar y ver, ya que mirar requiere reflexión.

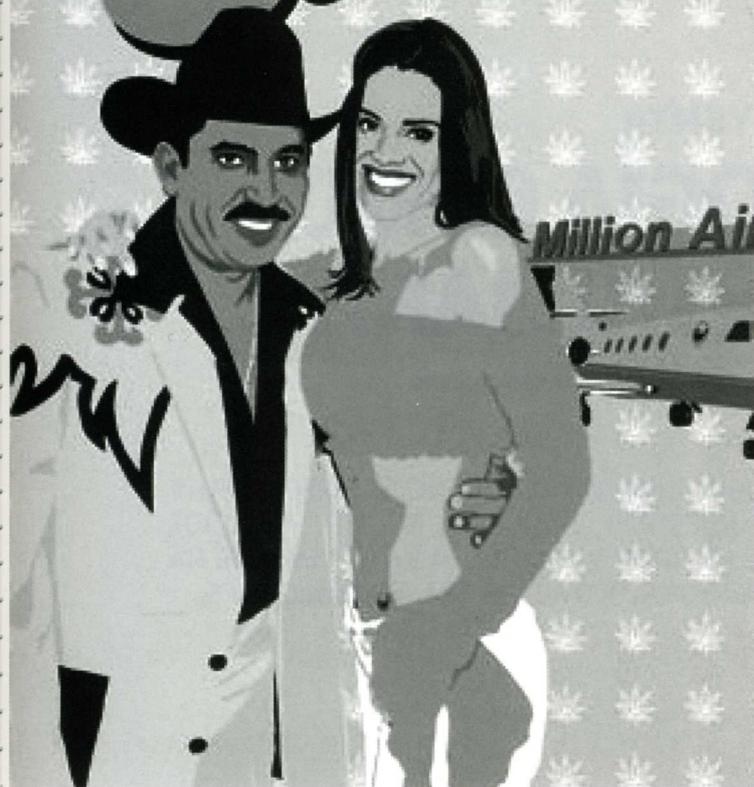
La organización de las imágenes y de los símbolos que íbamos identificando nos permitió categorizar una serie de rubros que se convirtieron en nuestros temas de interés: la indumentaria o la ropa, la joyería, el transporte, los

carteles de las películas, las mujeres, la música, las armas, el lenguaje, el dinero, las drogas, la utilería y la religión. Estos elementos tenían una carga simbólica preestablecida y son la base de una forma de vida y una manifestación cultural percibida por algunos como ajena a los cánones culturales aceptados dadas las actividades ilícitas que implica.

Entre los elementos propios de esta forma de vida, que a veces sirven como códigos que permiten a los narcos comunicarse en un lenguaje particular, se encuentran cisternas de agua vacías que funcionan como escondite en las persecuciones; pintadas y signos en las bardas callejeras que sirven de referencia para identificar sitios de distribución entre los consumidores de drogas; silbidos muy particulares para anunciar la llegada de “la tira”; macetas en la banqueta como señal de que “hoy sí se vende” u “hoy no se vende”; metáforas de narcocorridos para denominar a la droga, o el sitio en donde ésta se oculta; pequeñas ventanas en la puerta de entrada de una casa. También usan como símbolos imágenes religiosas con una peculiar identidad nacional o escapularios hechos especialmente para pedir la protección de un santo.

Asimismo, encontramos casas cuya decoración combina formas ostentosas que imitan esculturas clásicas o columnas con puertas talladas con motivos relacionados con la sierra o plantíos de marihuana, elaborados de forma artesanal, elementos que conforman estética particular, o una narcoestética.

Excito



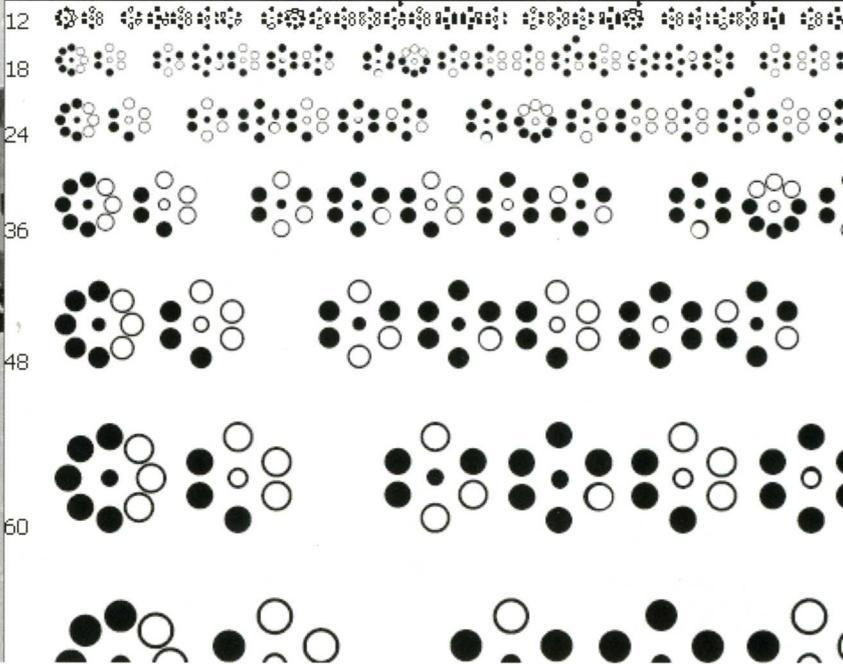
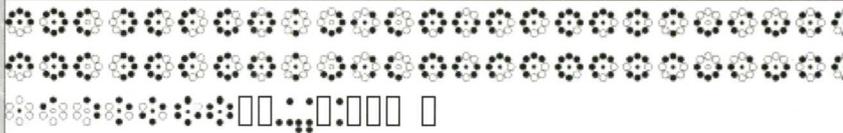
rin 38 Normal (TrueType)

Nombre: rin 38

Tamaño de archivo: 33 KB

Versión: Macromedia Fontographer 4.1 18/09/2003

Ulises Ramirez / 2003 / Proyecto: Narcocultura



DE LO CLANDESTINO A LO UNIVERSAL

Tanto sociólogos como antropólogos y otros estudiosos de la materia sociocultural, mencionan que dentro de culturas dominantes se desarrollan diversos conjuntos socioeconómicos y culturales a los que denominan subculturas. Éstas son definidas por su forma de lenguaje, vestimenta, imágenes, expresión corporal, etnia, religión, etc., particularidades que llegan a ser los símbolos que la caracterizan y distinguen. Algunas de estas simbologías llegan a ser tan fuertes que de diversas maneras influyen en la cultura general o en parte de ella, y son incorporadas por el resto de la sociedad con el tiempo. Pasan de su clandestinidad original a manifestaciones en los campos de la música, la literatura, el cine, la moda o el arte.

La influencia de la forma de vida, así como los símbolos populares, han sido y son de gran importancia para el diseño gráfico, pues son parte de la identidad de un grupo o grupos de personas. De esta forma, diseñadores latinoamericanos y mexicanos se han preocupado por identificar y comprender la iconografía popular y darle un giro propio con nociones visuales y de diseño gráfico.

En esta investigación buscamos generar conocimiento a partir de un tema considerado tabú por gran parte de la sociedad, y de utilizar la simbología del narcotraficante mexicano para crear una forma distinta de comunicación visual, que sea comprensible para distintos sectores socioculturales.

Buscamos conocer los símbolos que utilizan los narcos y su procedencia, para así, desde el punto de vista del diseño gráfico o el diseñador, saber cómo comunicar a distintos grupos de personas un mensaje específico y eficiente con el cual puedan identificarse y relacionarse, y así crear un estilo a partir de esos elementos de gran riqueza visual, que aumente la visión en la solución de problemas gráficos.

La gráfica que ubicamos con esta investigación va de ilustraciones que describen las formas de pensamiento de personas relacionadas con el narco, su modo de vida, a creaciones tipográficas con analogías de las armas que ellos utilizan.

En el diseño, como en todas las profesiones, la visión ampliada permite proponer y decidir nuevas maneras de entender los conflictos y las manifestaciones culturales que se generan en nuestra sociedad. Abrirse a nuevas ideas, comprenderlas, observar sin juicios, ponerse en el lugar del otro, son los retos del presente en esta profesión que busca generar la comprensión de lo otro por medio de productos y mensajes visuales.

Al final de esta investigación vislumbramos las manifestaciones visuales alrededor del narco como una excéntrica marca propia de su actividad y su forma de vida, como la de muchas de las grandes empresas transnacionales, que actúan tanto dentro de los marcos legales como en la ilegalidad. **m.**

El Museo de Enervantes de la ciudad de México, conocido como Museo del Narco, es único en el mundo y se ubica en las instalaciones de la Secretaría de la Defensa. Fue fundado por el ejército en 1985 y el acceso está restringido sólo a personal militar. La meta del museo es que los soldados identifiquen los rasgos de los narcotraficantes y lleguen a conocer la forma en que se organizan. En sus salas se exhiben todo tipo de elementos característicos: armas, algunas de ellas con incrustaciones de piedras, vestimentas, amuletos, discos de "narcocorridos", e incluso imágenes religiosas como las de Jesús Malverde (el santo de los narcos). También hay reproducciones a escala del tipo de mansión donde habitan y los campamentos donde siembran la droga. Ahí se incluye todo lo que se ha llegado a conocer sobre ellos. Desde los sistemas de seguridad que implementan, hasta la forma en que transportan sus cargas.

NAIEF YEHYA

LA TECNOLOGÍA COMO EXTENSIÓN HUMANA

POR JUAN CARLOS NÚÑEZ BUSTILLOS INTERVENCIÓN: DIEGO AGUIRRE

LA CRECIENTE INCORPORACIÓN DE LA TECNOLOGÍA A LA VIDA DIARIA INCIDE DIRECTAMENTE EN LA ALTERACIÓN, QUIZÁS IRREVERSIBLE, DE NUESTRAS CONDUCTAS, NUESTROS AFECTOS Y NUESTRO ENTENDIMIENTO DE LOS DEMÁS. EL ESCRITOR Y PERIODISTA NAIEF YEHYA SE HA OCUPADO INTENSIVAMENTE DE DAR UN SEGUIMIENTO CRÍTICO A ESAS TRANSFORMACIONES.

La tecnología no es sólo una herramienta neutral para hacernos la vida más fácil, es también un sistema de creencias que afecta y transforma nuestra vida diaria. Por eso es fundamental detenernos a pensar en torno a cuál es nuestra relación con ella y cuáles son las consecuencias que supone, para bien y para mal, convertirla en un elemento que está cada vez más vinculado a nuestro quehacer cotidiano. Ésta es la recomendación de Naief Yehya acerca de un tema que es también su pasión y su trabajo.

La reflexión en torno al efecto de las nuevas tecnologías en la cultura y en el ser humano ha centrado la atención de este ingeniero industrial (UNAM) de ascendencia siria y libanesa que nació en la ciudad de México, en 1963. Novelista y crítico de cine, apasionado de la ciencia y la cultura, Naief Yehya ha encontrado en el estudio del efecto tecnológico en la sociedad un punto de encuentro entre estos dos ámbitos.

El autor de *El cuerpo transformado*, *Guerra y propaganda*, y *La verdad de la vida en Marte*, entre otras obras, estuvo en el ITESO para dictar, en el marco de la Cátedra Fe y Cultura Eusebio Francisco Kino del Sistema de Universidades Jesuitas de México, el curso Homocyborg: dependencia, fascinación y obsesión tecnológica del hombre del siglo XXI. Durante su estancia en Guadalajara habló sobre los *cyborgs* y advirtió de los riesgos que entraña la mitificación de la tecnología "que se convierte en algo mágico".

¿Qué es un *cyborg*?

Es un concepto que apenas se está configurando y que todavía está en debate. Básicamente es un organismo cibernético, es decir, un organismo que de una u otra manera se interrelaciona con el exterior a través de un mecanismo de control tecnológico. Pero últimamente, en lugar de tratar de hacer una definición universal, he optado por tomar un acercamiento al *cyborg* con un sentido más amplio que va en tres direcciones. La primera sería este organismo cibernético; el clásico ratón con una bomba implantada en el cuerpo que seguramente habrán visto en alguna revista. Es una tecnología incorporada al ratón para dosificar cierta droga. En segundo lugar, el *cyborg* sería todo individuo que de alguna manera relega poderes mentales a un soporte tecnológico y nos hace ver que la mente ya no solamente reside en la cabeza. En ese sentido todos seríamos *cyborgs* de alguna manera. Y en tercer lugar lo vería como el protagonista de la ciencia ficción tipo Terminator o RoboCop; este personaje límite, híbrido de humano y robot, esta quimera, que nos sirve para reflexionar en torno a nuestra relación con la tecnología, y entonces se convierte en algo meramente metafórico.

¿El primer caso se refiere a algo parecido al Hombre Biónico que salía en la televisión?

Sí, es esta noción de un hombre mejorado por la tecnolo-

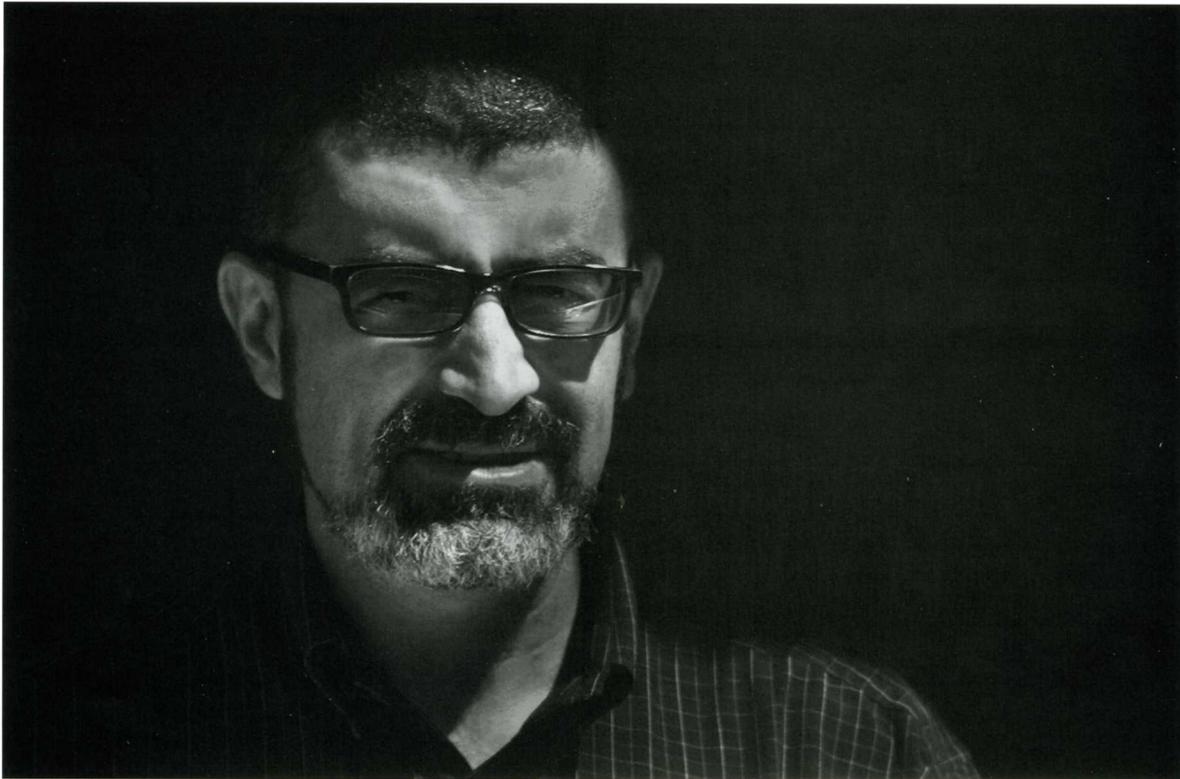


foto: Paula Silva

gía. Por ejemplo, que el astronauta pudiera dejar de preocuparse por las radiaciones que recibe en el espacio a través de implantar en su cuerpo mecanismos que llevaran un registro de la radiación ambiental y en el momento en que rebasara ciertos límites, le diera una dosis para neutralizarla. Sería un individuo ayudado por la tecnología incorporada a su cuerpo.

¿Terminaremos con el cuerpo lleno de *microchips*?

A principios de los ochenta se pensaba con ese enfoque. La cultura parecía ir hacia las tecnologías invasivas, hacia los RoboCop. Siento que cada vez es menos importante que la tecnología penetre lo que llaman el saco de piel. Cada vez queda más claro que lo que importa no es la profundidad de los implantes si no la relación biotecnológica que se establece. Hace diez años fantaseábamos con la idea del internet intercraneal y los implantes tecnológicos. Claro que existen esos implantes, hay personas con *chips* en sus cuerpos que hacen que, por ejemplo, cuando llegan a su casa se enciendan las luces automáticamente. Cada vez hay más gente implantándose cosas, pero yo creo que eso ya pasó al terreno de lo estrambótico. En cambio, en cierta manera estamos casi permanentemente inmersos en la red. Podemos subirnos a ella como si fuera un camión gratuito con cualquier implemento tecnológico: una computadora, una *palm*, un teléfono. Esto viene a enfatizar la

idea de que ya no importa tanto que tengas metido un *chip*, si no que estamos tan inmersos en esta cultura que se ha vuelto intrascendente penetrar la piel.

¿Relegar la mente a un soporte técnico sería hacer realidad esa fantasía de migrar la conciencia a una computadora y despojarnos de un cuerpo mortal?

En el último nivel de la abstracción *cyborg*, cuando empujamos un poco la fantasía, ésta es la tendencia y la gran motivación de algunos. De ahí viene el gran interés y el gran empuje de estas tecnologías. Viene de una relación atávica entre la mente y el cuerpo en la cual la mente siempre es considerada superior al cuerpo. Estamos avanzando hacia una sociedad que eventualmente parece pretender desincorporar totalmente la mente del cuerpo, trasplantarla a todo este andamiaje tecnológico que nos rodea.

¿Será posible?

Ésa es una de las discusiones más importantes en el ámbito *cyborg* y tiene que ver con las preguntas ¿Qué sucedería si realmente pudiéramos trasplantar una mente humana a un envase diferente, liberarla de este pedazo de carne degradable y mortal?, ¿qué pasaría?, ¿cuál es la relación entre la mente y el cuerpo?, ¿cómo conforma nuestro cuerpo nuestra mente? Es evidente que la mente y el cuerpo están íntimamente relacionados y que eso no se puede



hacer, pero hay esa tendencia y, si esto ocurriera, obviamente tendríamos un ser diferente.

¿Hay quién quiera migrar su mente a un aparato?

Yo creo que no hay mejor prueba de esto que lo primero que haces cuando tienes un nuevo teléfono celular es meterle todos los números que necesitas habitualmente para ya no tener que pensar en ellos. Y cuando por alguna razón llegas a un teléfono público, no tienes idea del teléfono de nadie. Antes te sabías los números de tu familia y de tus amigos. Ahora, si me sé el mío ya es ganancia. Vamos estableciendo una relación tan próxima con el celular que se convierte en una extremidad más. Así como esto, cada vez nos vamos desprendiendo de más y más cosas; vamos mudándonos en esa lenta peregrinación de la mente, del cerebro húmedo, a los cerebros de *chips*.

Al mismo tiempo hay una obsesión por el cuerpo perfecto, por la salud y la belleza.

Exactamente. Las dos tendencias crean la mente esquizofrénica del *cyborg* del siglo XXI. Por un lado, busca esa migración de la mente porque considera el cuerpo como una máquina muy frágil que tiene además en la tradición occidental toda esta carga poluta, de suciedad. Y por el otro, tienes el asunto de la seducción de los placeres corporales y la idea obsesiva de querernos mejorar. En las expresiones más populares de la cultura, en las revistas



por ejemplo, siempre hay esta obsesión por la salud, por la belleza, por ser más guapo, más fuerte, más inteligente.

Y sin esfuerzo...

¡Claro! Y ésa también es una de las grandes obsesiones culturales de occidente. Los resultados rápidos y sin esfuerzo. Me parece que en estos temas podemos ver claramente las diferencias entre la cultura occidental y otras culturas, como el Islam. Mientras nosotros delegamos a la tecnología parte de nuestra memoria, ellos tienen entre sus grandes certezas la necesidad de que los jóvenes se aprendan de memoria el Corán.

¿Cada día dependemos más de la tecnología, pero cada día la conocemos menos?

Definitivamente. En la medida en que las tecnologías se vuelven menos complejas para el usuario, se van volviendo invisibles en su funcionamiento. Es una paradoja, son más transparentes en su uso, más fáciles de utilizar, pero más ocultas en su funcionamiento porque ya no las entendemos, no sabemos cómo funcionan. Cada vez se vuelven más opacas y más impenetrables, todo es una caja negra. No entendemos ni siquiera el funcionamiento más básico de un celular, de un control remoto, de las cosas que usamos diariamente. Cada vez dependemos más de los gurúes tecnológicos que van ascendiendo en la jerarquía de nuestra cultura a un lugar semimítico porque ellos sí entienden.



hacer, pero hay esa tendencia y, si esto ocurriera, obviamente tendríamos un ser diferente.

¿Hay quién quiera migrar su mente a un aparato?

Yo creo que no hay mejor prueba de esto que lo primero que haces cuando tienes un nuevo teléfono celular es meterle todos los números que necesitas habitualmente para ya no tener que pensar en ellos. Y cuando por alguna razón llegas a un teléfono público, no tienes idea del teléfono de nadie. Antes te sabías los números de tu familia y de tus amigos. Ahora, si me sé el mío ya es ganancia. Vamos estableciendo una relación tan próxima con el celular que se convierte en una extremidad más. Así como esto, cada vez nos vamos desprendiendo de más y más cosas; vamos mudándonos en esa lenta peregrinación de la mente, del cerebro húmedo, a los cerebros de *chips*.

Al mismo tiempo hay una obsesión por el cuerpo perfecto, por la salud y la belleza.

Exactamente. Las dos tendencias crean la mente esquizofrénica del *cyborg* del siglo XXI. Por un lado, busca esa migración de la mente porque considera el cuerpo como una máquina muy frágil que tiene además en la tradición occidental toda esta carga poluta, de suciedad. Y por el otro, tienes el asunto de la seducción de los placeres corporales y la idea obsesiva de querernos mejorar. En las expresiones más populares de la cultura, en las revistas



por ejemplo, siempre hay esta obsesión por la salud, por la belleza, por ser más guapo, más fuerte, más inteligente.

Y sin esfuerzo...

¡Claro! Y ésa también es una de las grandes obsesiones culturales de occidente. Los resultados rápidos y sin esfuerzo. Me parece que en estos temas podemos ver claramente las diferencias entre la cultura occidental y otras culturas, como el Islam. Mientras nosotros delegamos a la tecnología parte de nuestra memoria, ellos tienen entre sus grandes certezas la necesidad de que los jóvenes se aprendan de memoria el Corán.

¿Cada día dependemos más de la tecnología, pero cada día la conocemos menos?

Definitivamente. En la medida en que las tecnologías se vuelven menos complejas para el usuario, se van volviendo invisibles en su funcionamiento. Es una paradoja, son más transparentes en su uso, más fáciles de utilizar, pero más ocultas en su funcionamiento porque ya no las entendemos, no sabemos cómo funcionan. Cada vez se vuelven más opacas y más impenetrables, todo es una caja negra. No entendemos ni siquiera el funcionamiento más básico de un celular, de un control remoto, de las cosas que usamos diariamente. Cada vez dependemos más de los gurúes tecnológicos que van ascendiendo en la jerarquía de nuestra cultura a un lugar semimítico porque ellos sí entienden.



A mí me parece fascinante el ejemplo de las Mac, que son máquinas muy buenas pero casi imposibles de arreglar. Yo, que vengo de las ciencias duras (de la ingeniería), traté de componer un transformador. Después de horas de estar batallando para abrirlo, me di cuenta de que está hecho de tal manera que no tienes acceso, son tecnologías totalmente herméticas que producen el mismo efecto de un encantamiento.

¿Qué consecuencias se pueden derivar de ahí?

La primera y la más grave es la mitificación. Se mitifica la tecnología y a quienes la producen. La tecnología ya no es una herramienta, es un sistema de creencias; es algo tan complejo que escapa a tu entender, a tu más elemental forma de asirla, así que termina por convertirse en algo casi mágico. Por otro lado, está este desprendimiento de algunas capacidades del ser humano: una de las primeras y más obvias ha sido la forma de olvidar las matemáticas, hasta las más esenciales, porque siempre tenemos una calculadora a la mano. Nos estamos olvidando de las formas elementales que le daban sentido a las matemáticas cotidianas.

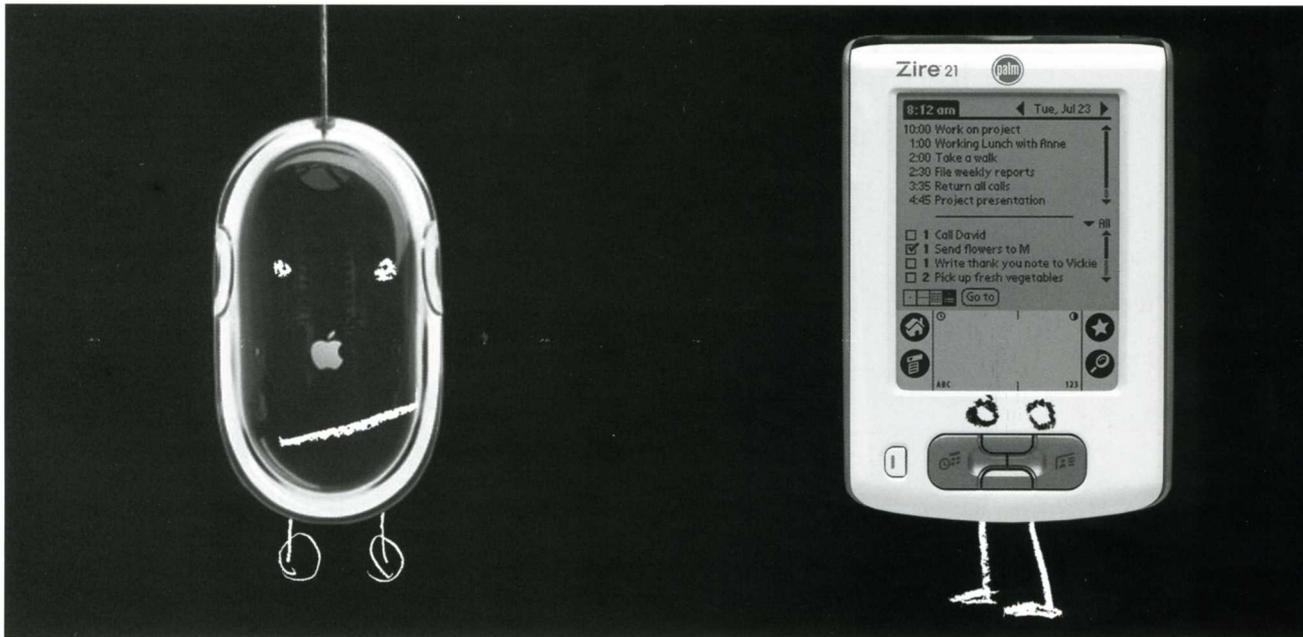
Algunos piensan que la tecnología acabará por destruirnos. Otros afirman que la tecnología es el remedio a todos los males. ¿Cuál es su opinión?

Precisamente, si algo quisiera hacer con mi trabajo es tratar de mostrar que no es ninguna de las dos opciones, que

ni es el terror absoluto, el fin del mundo; ni es lo contrario, la solución a todos nuestros males. Pero yo creo que una sociedad que se entrega de manera ciega a la tecnología sin cuestionarla nunca, eventualmente va a pagar las consecuencias. La manera en que nos hemos entregado a veces parece un pacto con el diablo. Es decir, es una gran ventaja y un privilegio contar con las nuevas tecnologías, pero a la vez tiene un costo social, personal y emocional alto. Y si no lo entendemos estamos en un problema. Lo más que puedo atreverme a proponer es que debemos racionalizar las tecnologías. Esto es, pensar por qué las debemos usar, cuál es nuestro vínculo con ellas, a dónde queremos llegar con ellas, qué nos dan y qué nos quitan.

Las computadoras están configurando la manera de situarse en el mundo de las nuevas generaciones...

Así como nosotros crecíamos con la tele prendida, las nuevas generaciones crecen con una computadora prendida y conectados a internet. La computadora ya no es sólo un aparato, es, sobre todo un canal de comunicación, un vínculo, una manera de crear nuevas comunidades, de relacionarte con gente en lugares distantes. Es un medio en el que muchos jóvenes se expresan con más franqueza y más candor. Pueden incluso tener mucho más interés en interrelacionarse con una pantalla y con lo que místicamente está ahí atrás de ella, que con la gente de su realidad inmediata. Si yo soy un adolescente góti-



co de Cholula a lo mejor va a ser mucho más fácil para mí establecer vínculos con jóvenes góticos que viven en Birmania que con mis vecinos. Desde el punto de vista social, la máquina se ha vuelto una herramienta muy poderosa. Las tecnologías se van convirtiendo en nuestras extensiones, se van volviendo parte de nosotros, se van personalizando, se van integrando a nuestra experiencia cotidiana y entonces se van convirtiendo de alguna manera en nuestros interlocutores.

¿Nos vamos volviendo más dependientes de la tecnología?

Yo creo que hay una profunda dependencia. Estar sin computadora un día, o sin internet unas cuantas horas, se vuelve una verdadera tragedia. Imaginemos que fuera posible que de repente alguien dijera: "Apaguemos internet y regresemos al orden anterior". No sé cómo le haríamos, es como tratar de regresar ahora al orden preindustrial. Somos totalmente adictos, totalmente *yonkees* de la tecnología.

Algunos consideran que la tecnología es neutral y que la reflexión ética debe centrarse sólo en el uso que se haga de ella. ¿Qué opina sobre este tema?

La tecnología no es neutral, yo sí creo que la tecnología tiene ideología. A mí me parece muy claro el ejemplo de la pistola, que es un caso muy discutido. Algunos dicen

que la pistola no tiene ideología porque el que mata es la persona no la pistola, pero tú puedes decir que no, que el diseño de una pistola tiene ideología en sí y ya representa una visión y una ilusión de lo que se puede hacer con ella. Las tecnologías están cargadas de ideología y el hecho de que hayamos evolucionado por el camino que nos llevó hasta aquí responde a una serie de ideologías y de contradicciones ideológicas, pero hay una historia social de las tecnologías que uno debe de seguir para poder ver a qué responde su diseño. Es muy claro que si tú usas una computadora, inmediatamente estás impulsado el *multitasking*, estás empujado a hacer dos o tres tareas a la vez, ¿por qué?, porque ése es el diseño de la máquina y ya lleva implícita esa noción.

¿Se está haciendo una reflexión suficiente sobre estos temas?

No, definitivamente no. Yo creo que es la función de la academia, tratar de ver el fenómeno en cámara lenta. Deberíamos reflexionar más en torno a cómo se está creando esta tecnósfera, esta esfera tecnológica en la que habitamos. Hay muchos fenómenos importantes y vitales que se desarrollan muy rápidamente; es muy importante analizarlos con seriedad sabiendo que no puedes ni siquiera pretender que vas a ir a la misma velocidad. **m.**

Autonomía universitaria

POR J. JESÚS GÓMEZ FREGOSO

Desde sus orígenes, en las catedrales medievales, la universidad ha luchado por su libertad, por su autonomía: los estudiantes y maestros de Bolonia o de París, de Praga o Salamanca, se ufanaban de no depender sino de ellos mismos: de la *universitas*, de la totalidad de maestros y alumnos. La Universidad de México, renacida en 1910 como Universidad Nacional de México, había ido sorteando los agitados años de la Revolución y de la lucha de sus caudillos por el poder. Casi al mismo tiempo que el presidente Portes Gil negociaba con los obispos la paz, después de la guerra cristera, los estudiantes de la Escuela de Derecho, de la Universidad Nacional, declararon una huelga el 6 de mayo de 1929 porque la dirección había decidido que hubiera exámenes escritos y no sólo el oral de fin de año, como se acostumbraba. El presidente de la república clausuró la Escuela y poco después hubo una huelga general de estudiantes, que causaron desórdenes en la capital del país. Los bomberos, con sus mangueras, disolvieron las manifestaciones estudiantiles; pero los estudiantes interpretaron que la represión había sido ordenada por el secretario de Educación, Ezequiel Padilla. Las manifestaciones continuaron y el 23 de mayo varios estudiantes resultaron heridos. Narciso Bassols renunció a la dirección de la Escuela de Derecho.

En vista de toda esta violencia, el presidente Portes Gil, el 24 de mayo, ordenó el retiro de la policía y de los bomberos y anunció que el orden de la Universidad dependía ahora del honor de los estudiantes, a los que ya no se molestaría. Pidió a los jóvenes que personalmente le manifestaran los motivos de la huelga. Presentaron una serie de propuestas al presidente, quien manifestó: “algunas de sus peticiones son el fruto del acaloramiento debido a la violencia”, al mismo tiempo que expresaba su pena por los excesos de represión que se habían dado. Consideraba que la inquietud se debía a un viejo deseo de la Universidad de ser autónoma, en vez de constituir una sección del gobierno federal.

Desde mucho tiempo atrás, cuando el licenciado Justo Sierra era el renombrado experto en educación de Porfirio Díaz, había existido presión en favor de

“separar la Universidad Nacional del Poder Ejecutivo del gobierno” (J. W. F. Dulles, *Ayer en México*, Fondo de Cultura Económica, p. 427). Portes Gil pensó que era el momento de conceder su autonomía a la Universidad: “La Universidad libremente resolverá sobre sus programas de estudio, sobre sus métodos de enseñanza y sobre la aplicación de sus fondos y recursos”.

En el caso del nombramiento del rector de la Universidad y de los directores de las varias facultades, el presidente de la república propondría tres nombres, uno de los cuales sería seleccionado por el Consejo Universitario. El 4 de junio de 1929 el congreso autorizó al presidente para formular la ley que concedía la autonomía a la Universidad, y en los siguientes días, los estudiantes que controlaban la Universidad exigieron la renuncia de algunos funcionarios. El rector Castro Leal renunció el 13 de junio y los huelguistas entregaron la Universidad a las autoridades. El 9 de julio, Portes Gil, por decreto presidencial, concedió la autonomía: nació la Universidad Nacional Autónoma de México.

A raíz de esta medida no es de extrañar que las universidades públicas fundadas después hayan nacido como “autónomas”. El caso de Guadalajara es muy peculiar: la Universidad de Guadalajara se había fundado en 1925; pero en 1934 el ex presidente Calles, desde el balcón central del Palacio de Gobierno de Guadalajara peroró: “Ya es tiempo de que la revolución se apodere de las conciencias de los jóvenes”. Después de ese “Grito de Guadalajara”, el gobierno federal insistió en que la juventud debía formarse en el socialismo. La sociedad tapatía reaccionó y buen número de maestros y alumnos de la Universidad de Guadalajara la abandonó ante la amenaza de tener una universidad “socialista”, en los términos que dictaba Calles. Se fundó la Universidad de Occidente como oposición a la universidad estatal, que poco después, por deserción de maestros y alumnos, cerró sus puertas y la Universidad de Occidente se transformó en Universidad de Guadalajara. En 1937 la Universidad de Guadalajara, la estatal fundada en 1925, reabrió sus puertas, y la que había sido Universidad de Occidente se transformó en Universidad Autónoma de Guadalajara. **m.**



Indivisa

ANIMACIÓN

Microtalmía / Andrea Robles



LOS PRIMEROS CUADROS DE LA ANIMACIÓN EN JALISCO

POR ALEJANDRO FIGUEROA COLABORACIÓN: VIDAL PEREGRINA, GUSTAVO ABARCA Y TERESA SÁNCHEZ VILCHES

LA RICA TRADICIÓN PLÁSTICA MEXICANA Y EL TALENTO DE NUEVAS GENERACIONES DE ANIMADORES SITUAN A MÉXICO COMO UN PAÍS CON POTENCIAL EN EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN. SIN EMBARGO, ESTAMOS POR DETRÁS DE MUCHOS PAÍSES QUE A LO LARGO DE DÉCADAS HAN DESARROLLADO UNA POTENTE INDUSTRIA EN ESTAS ARTES. LA DEMANDA COMERCIAL E INDUSTRIAL EXIGE UN APOYO A LOS TALENTOS EN NUESTRO PAÍS, Y, POCO A POCO DICHO APOYO ESTÁ LLEGANDO. PERO LOS FINES ARTÍSTICOS SIGUEN MOVIENDO A MUCHOS ANIMADORES MEXICANOS -ALGUNOS SOSTIENEN QUE A LOS TAPATÍOS EN PARTICULAR-, QUIENES ESTÁN LOGRANDO HACER DE SU OFICIO Y DE SU GUSTO POR LA ANIMACIÓN UNA PROFESIÓN.



Sin sostén / René Castillo

Hace 20 mil años, en unas cavernas del sur de Francia, unos hombres lograron dar movimiento a la imagen de un bisonte pintada en la pared de roca de una caverna. Con fines rituales, simulaban que el bisonte salía de lo profundo de la tierra. El movimiento de sus antorchas, en unas grutas a las que nunca llegaba la luz del sol, animaba al animal, que parecía provenir de un mundo no terreno.

Aunque a lo largo de la historia el ser humano ha conseguido con diferentes técnicas lograr la ilusión de movimiento y vida a partir de imágenes estáticas, el comienzo formal de la animación se sitúa en Francia a finales del siglo XIX. El historiador Gianni Alberto Bandazzi (*Cien años de animación*), lo ubica en Francia con el Teatro Óptico de Émile Reynaud. Este experto en óptica colocó en el interior de una caja cilíndrica dibujos que se proyectaban al hacer girar el cilindro, logrando secuencias de imágenes.

Desde que patentó su Teatro Óptico, en 1872, tantas técnicas e influencias plásticas, como cabezas en el mundo, han hecho evolucionar la animación como un arte plástico que se nutre del dibujo, el grabado, la escultura o la gráfica, que hablan por sí mismos, y permiten dar vida a géneros tan antiguos como la tragedia, y a otros más contemporáneos como el cuento o el documental.

Para Bandazzi la llegada de los medios electrónicos como la televisión, y sobre todo las computadoras, ha representado un salto cuántico en la evolución de la animación, que ha abierto enormes posibilidades para la industria, el cine e incluso la ciencia.

En el libro *Cien años de animación* (1994), de más de 500 páginas, Bandazzi dedica apenas cuatro párrafos a México. Sin embargo, algo se ha movido en los últimos diez años.

Quizá podamos sostener que uno de nuestros más grandes grabadores, José Guadalupe Posada, ha trascendido hasta la meca del cine estadounidense en uno de sus directores más interesantes, Tim Burton, quien –en *El cadáver de la novia*– muestra una influencia de la animación *Hasta los huesos* de René Castillo, que retoma la estética de Posada.

Aun cuando la animación no entra en un solo paquete, y hay quienes la conciben con fines comerciales y publicitarios, otros artísticos y otros más para la creciente industria de videojuegos o bien para el desarrollo científico, la animación resulta una medicina ante la obsesión de producir en “cantidad y velocidad” en nuestro mundo globalizado: el cuadro por cuadro de alguna manera se preserva y los personajes que lo pueblan trascienden todos los límites en el mundo de las artes visuales.

SIN SOSTÉN

Cuando el animador René Castillo decidió entrar al mundo de las producciones comerciales internacionales, no imaginó el *vía crucis* que tenía enfrente. La idea era buena: una serie animada para televisión que girara alrededor de un simpático balón de fútbol; pero dar vida a ese proyecto implicó retos que reflejan el estado actual de la industria mexicana de la animación. Luego de ganar más de 50 premios en festivales de cine y animación con sus cortometrajes previos, *Sin sostén* (1998) y *Hasta los huesos* (2001), quedó claro que talento había. Pero Poncho Balón implicaba una producción en un nuevo plano, si es que quería convertirla en un éxito comercial en la escala global.

Encontrar en Guadalajara los recursos humanos y tecnológicos para desarrollar el proyecto era imposible,



Hasta los huesos / René Castillo

por lo que acudió a la capital del país en busca de apoyo. Se asoció con la casa productora *Ánima Estudios* en un modelo de co-producción. Tres meses después estuvo listo el capítulo piloto, un producto que en una semana logró contratos con televisoras internacionales. Tenía luz verde, pero producir 30 episodios de *Poncho Balón* en el mismo periodo de tres meses era una tarea abrumadora. Y un nuevo proyecto que había entrado recientemente a *Ánima Estudios* complicó la situación, hasta obligarlos a buscar una alternativa: el estudio *Copernicus* en Canadá: “Producir en Canadá es fácil, no tienes que conseguir nada, ni siquiera dinero. Los bancos de allá le pagan el proyecto al estudio y tú pagas al banco con facilidades, pues buscan que les des trabajo a los estudios canadienses”, cuenta Castillo.

Al final, la serie *Poncho Balón* fue adquirida por *Cartoon Network Latino*, *Cartoon Network España*, *Televisa México*, *TV Azteca América* en Estados Unidos y diferentes televisoras latinoamericanas. Fue un éxito, pero las dificultades para producirlo evidencian la fragilidad de México en el mundo de la animación.

ANONIMATO

Se estima que la industria de la animación y la multimedia generan ganancias en el nivel mundial de entre 20 y 25 mil millones de dólares anuales, superando incluso a la poderosa industria cinematográfica, según datos del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco (*Coecytjal*).

“Es una gran oportunidad para los animadores mexicanos. El problema es que, a pesar de tener fama en cuanto a talento y creatividad, no contamos aún con los recursos

humanos y materiales necesarios para desarrollar proyectos grandes”, acepta Ricardo Gómez Quiñones, vicepresidente de software en la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones e Informática (*CANIE-TI*) y un impulsor de la animación en Jalisco.

En México hay apenas 20 estudios de animación que han logrado posicionarse y cuya calidad no le pide nada a la competencia extranjera, pero lejos de cumplir sus sueños de realizar cortos y largometrajes, su principal negocio es la publicidad y los videos musicales.

Según *Coecytjal*, en Jalisco existen 40 empresas y alrededor de 80 trabajadores independientes involucrados en este sector, pero resulta imposible ubicar a muchos animadores que viven en el anonimato y se sigue buscando apoyo en el extranjero. “México está muy por abajo de países como Estados Unidos, Canadá o Brasil. Gran parte de la animación en México se manda a hacer a otros países, porque las empresas que buscan calidad no tienen confianza para hacerlo aquí”, explica Daniel Schmid, experto en efectos visuales en la casa productora *Arte y Parte*.

Y es que, además de los proyectos propios, un mercado sumamente atractivo para los animadores es la llamada “maquila” o subcontratación de servicios de producción.

Siempre en pos de reducir costos, los grandes estudios buscan alternativas en diferentes regiones del mundo para producir al menos parte de sus proyectos. Brasil, Argentina, Chile, Japón e India son sólo algunos de los países subcontratados. México aún no está en la lista.

Los beneficios de atraer proyectos de alto nivel serían muchos. Más allá del efecto positivo que tendrían en la economía del país, los propios desarrolladores disfrutarían de

Las productoras de animación más importantes del mundo:

Pixar Animation Studios
País: Estados Unidos
:: *Toy Story*
:: *Bichos*
:: *Monsters Inc*
:: *Buscando a Nemo*
:: *Los Increíbles*
:: *Cars*

Dreamworks Animation
SKG
:: *Hormiguitas*
:: *Shrek*
:: *El Cazatiburones*
:: *Madagascar*

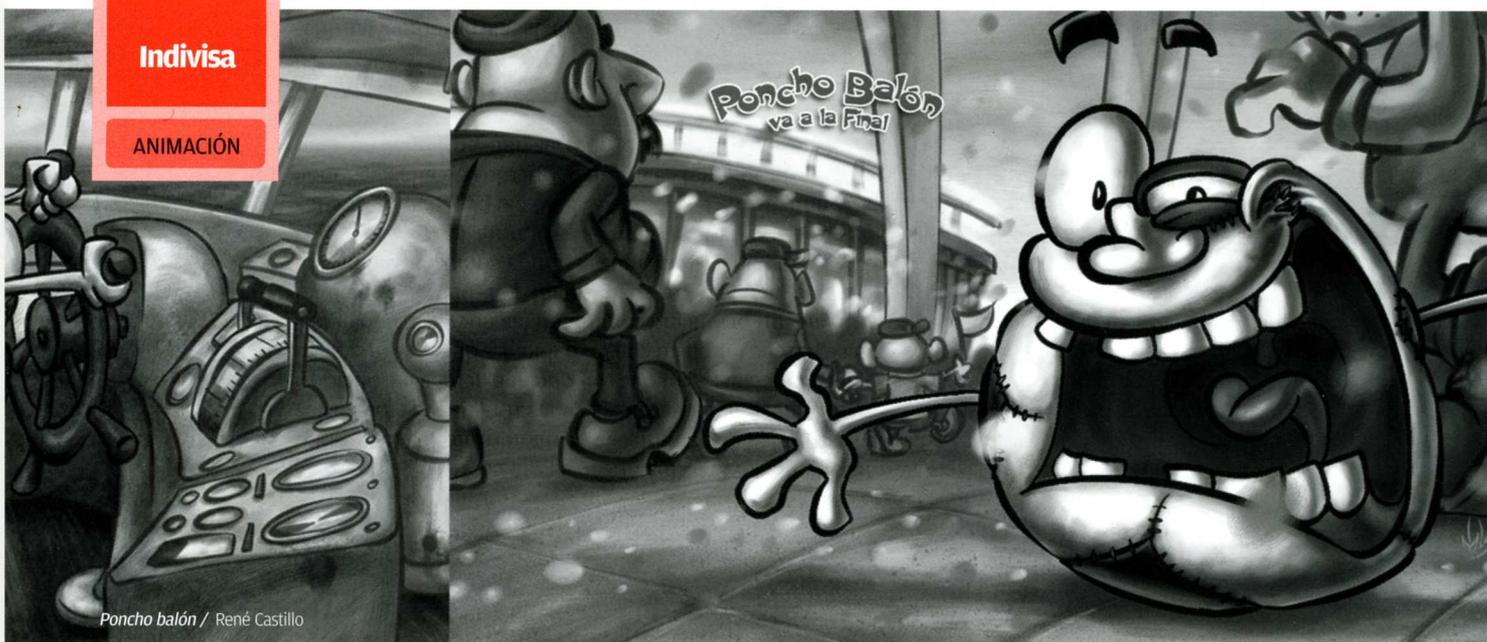
Blue Sky Studios:
Estados Unidos
:: *La Era del Hielo*
:: *Robots*

Weta Digital Ltd.
Nueva Zelanda
:: *King Kong*
:: *Yo Robot*
:: *Van Helsing*
:: *El Regreso del Rey*
:: *Las Dos Torres*
:: *La Comunidad del Anillo*

Aardman Animations Ltd.
Inglaterra
:: *Pollitos en fuga*

Indivisa

ANIMACIÓN



Poncho balón / René Castillo

empleos bien remunerados. “Si analizas los sueldos promedio de las diferentes industrias en México, notarás que la electrónica paga cuatro veces más que las industrias tradicionales, la del *software* paga ocho veces más y la industria de la animación paga 16 veces más, esto porque requiere no sólo grandes habilidades técnicas, sino creatividad”, afirma Ricardo Gómez, directivo de CANIETI.

EN MOVIMIENTO

Aunque tanto el Distrito Federal como Monterrey y Tijuana son pioneros en el universo animado, Guadalajara ha logrado destacar en este lucrativo mercado gracias, en parte, a que existe un plan maestro detrás, con el que la tecnología se ha agregado con éxito a la vitrina de los orgullos regionales.

Con una industria electrónica formada por más de 500 empresas, Jalisco es conocido como “El Valle del Silicio Mexicano”, haciendo referencia a la región de California, en Estados Unidos, que ha sido punta de lanza en materia tecnológica. Hasta 72% de las exportaciones del estado lo aporta esta industria, según cifras de la Cadena Productiva de la Electrónica (Cadelec). Presionada por la competencia internacional, la industria electrónica de Jalisco emprendió hace algunos años un proceso de reconversión, para moverse hacia servicios de manufactura avanzada y al diseño de tecnología, lo que ha resultado en un creciente impulso al sector de la animación.

El nuestro es uno de los pocos estados en el país que tie-

ne una política específica y clara para el desarrollo de la ciencia y la tecnología, con la multimedia como una de las principales apuestas, junto con la microelectrónica y otras áreas relacionadas con las tecnologías de la información.

Para ayudar en la titánica tarea de posicionar a México y a Jalisco como potencias mundiales en el desarrollo de animación, gobierno y empresas se han aliado con un objetivo: establecer una industria de animación y videojuegos capaz de satisfacer las demandas de los mercados nacional e internacional de contenidos de alta tecnología.

Desde principios de este año, la CANIETI sede Occidente convocó a las principales empresas y profesionales relacionados con la animación, a instituciones educativas y entidades gubernamentales, para desarrollar un plan a siete años para detonar esta industria. “Buscamos desarrollar una estrategia que nos lleve a cumplir el objetivo común. Esto implica analizar el estado actual y el esperado de la animación para establecer líneas de acción concretas en infraestructura, educación, incentivos y difusión”, afirma Gómez, de CANIETI. Y añade: “En la medida en que las empresas y profesionales mexicanos penetren en el mercado, se fomentará el desarrollo de esta industria en el país, fortaleciendo la cadena de proveedores para el desarrollo de la industria multimedia. Este esfuerzo nos permitirá convertir a México en el Centro de Efectos Especiales y Animación de Latinoamérica”.

Los involucrados en el mundo de la animación coin-

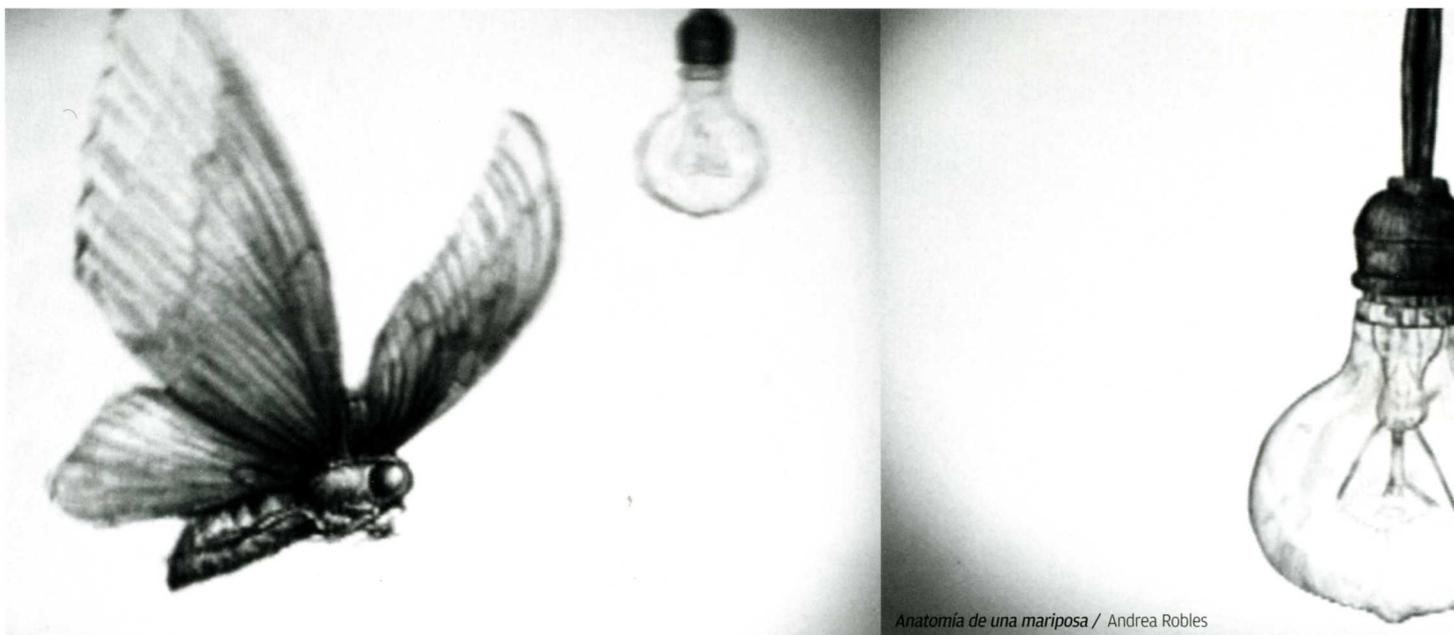
Las 5 películas de animación obligadas:
Blancanieves y los 7 enanos (Snow White and the Seven Dwarfs)
Año: 1937
Técnica: 2D

El Extraño Mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas)
Año: 1993
Técnica: Stop Motion

Toy Story
Año: 1995
Técnica: 3D

Final Fantasy
Año: 2001
Técnica: 3D

Shrek 2
Año: 2004
Técnica: 3D



Anatomía de una mariposa / Andrea Robles

ciden en que uno de los principales retos, quizá el más importante, es la profesionalización de los desarrolladores. Así, Rubén Pérez, quien trabaja haciendo animación para la industria publicitaria, tuvo que emigrar hace siete años a Colombia para aprender animación digital porque entonces aquí no había dónde hacerlo: “Me fui a estudiar a Bogotá. Me sorprendió que en Colombia hubiera una escuela de animación. En México empezó a haber un mundo de escuelas hace tres o cuatro años. La escuela tapatía más vieja tiene cuatro años. No me explico por qué llegó antes allá que aquí, que apenas se está implementando esta carrera en las universidades, cuando en Sudamérica ya existían, aun cuando están más alejados del líder mundial en animación que es Estados Unidos. Nos madrugaron”.

Con el paso del tiempo han aparecido diferentes opciones de estudio, primero en forma de cursos en escuelas de computación, que daban a los alumnos entrenamiento básico en las herramientas más comunes de animación, para luego dar paso a una oferta educativa de mayor nivel.

Fundada en 1997, 3dmx fue la primera escuela de diseño digital de Latinoamérica. Actualmente con la certificación de la Secretaría de Educación Pública, ofrece diplomados, licenciaturas y maestrías relacionados con la animación, además de mantener una casa productora de animación.

PROGRAMAS ANIMADOS

Como respuesta al interés que existe en la comunidad

jalisciense por esta industria, las principales instituciones de educación superior instaladas en la región han empezado a ofrecer materias relacionadas con la animación en sus planes de estudio, como el ITESO y el TEC.

Para los especialistas es claro que tener gente capacitada es sólo parte de la solución, pues existe un reto igualmente importante: dinero. “Durante muchos años el desarrollo de la animación estuvo monopolizado por los grandes estudios, debido principalmente al alto costo de las producciones. Pero los avances recientes nos han acercado las herramientas y ahora puedes hacer una película al nivel de Disney con mucho menos gente y dinero,” asegura Castillo.

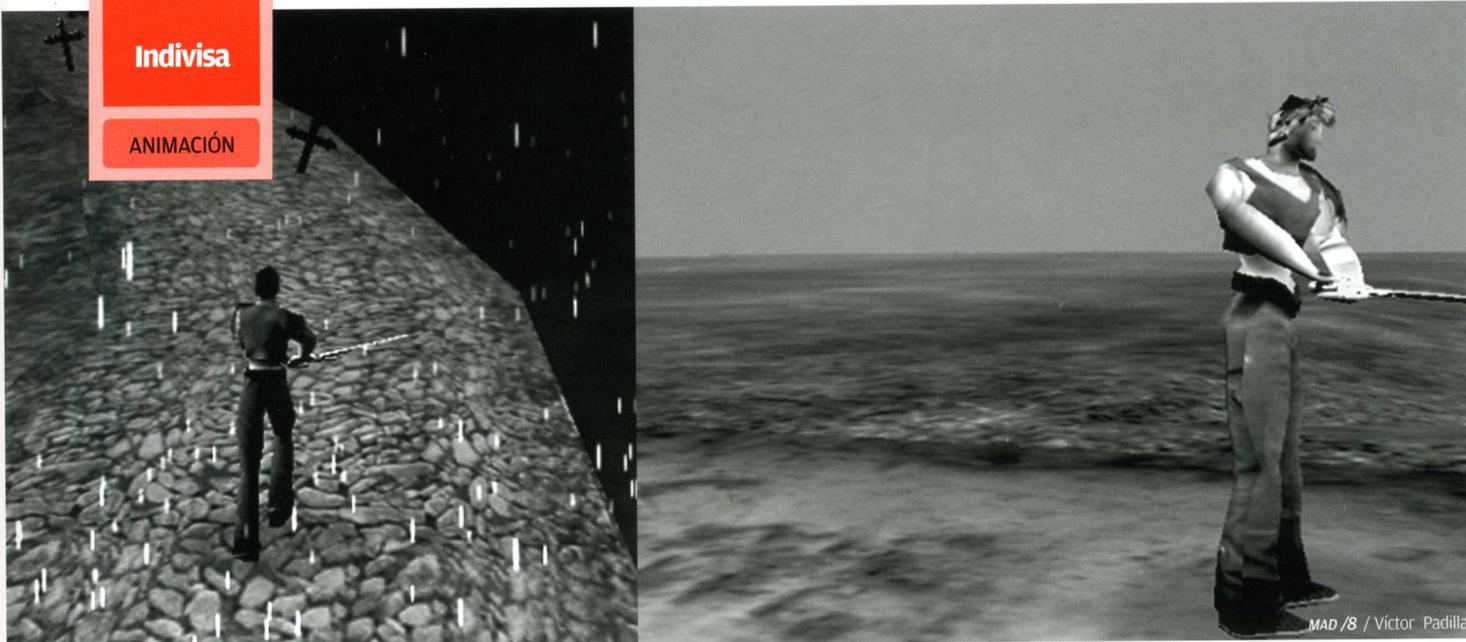
Sin embargo, aunque la tecnología ha reducido la inversión necesaria para una producción, los costos permanecen muy por encima de las posibilidades de la mayoría de los mexicanos, sobre todo en producciones para cine: “No cabe duda que hay talento. Cuando inicias en la animación le quieres dedicar tu vida, pero pronto te das cuenta de que es difícil conseguir proyectos, entrar a una empresa o hacerla. Es un sector descuidado por el gobierno o empresas que apoyen. La animación por computadora es algo relativamente nuevo; no hay empresas de 30 años. Generalmente son jóvenes, están creciendo y necesitan equipo para competir con el mundo”, expresa Daniel Schmid.

En este sentido, el gobierno mexicano y diversas organizaciones sin fines de lucro pretenden cambiar la situa-

A partir de enero el ITESO estrena el Área de Especialización en Animación, Videojuegos e Hipermedia, en las carreras de Ingeniería en Sistemas Computacionales, Diseño y Ciencias de la Comunicación, como respuesta a la demanda de especialización en esta área. El programa provee un acercamiento académico a los campos de conceptualización, diseño, planeación y producción de proyectos; diseño y ejecución de productos, diseño y creación de video-entretreimiento, manejo de procesos artísticos y tecnológicos para la creación de productos con plataformas hipermediales, creación de personajes, historias animadas, guiones y scripts, así como gestión de proyectos de comunicación digital.

Indivisa

ANIMACIÓN



MAD/8 / Víctor Padilla

ción al crear fondos que tienen como objetivo apoyar a los realizadores mexicanos con recursos económicos, tanto a los del ámbito de la cinematografía como del de la animación como el Programa Nacional de Promoción a la Industria del *Software* (PROSOFT), instrumentado por la Secretaría de Economía (SE) para impulsar el mercado de tecnologías de información en México.

En los últimos años Jalisco ha explotado con éxito su dominio en la captación de incentivos gubernamentales, y logrado el apoyo a diversos proyectos relacionados con el sector de la animación con este programa. El estado ha sido líder por tercer año consecutivo (2004, 2005 y 2006), al captar 24% de los fondos disponibles para todo el país.

Además del patrocinio de proyectos específicos, algunos animadores proponen la creación de centros de apoyo a la producción independiente, que en otros países han permitido elevar la competitividad de los artistas digitales.

Éste es precisamente el objetivo de una nueva propuesta que ya está echando raíces en Jalisco: el Parque de Animación y Software en Chapala, una iniciativa encabezada por el Instituto Jalisciense de Tecnologías de la Información (IJALTI), con apoyo del gobierno federal, cuya construcción está a punto de comenzar con una inversión inicial de 60 millones de pesos, y otros 600 millones en los siguientes años. “Uno de los objetivos de este centro es ofrecer a los animadores de la región la infraestructura que necesitan para desarrollar proyec-

tos de alto nivel, lo que finalmente permitirá a Jalisco y a México competir al tú por tú con las grandes potencias”, asegura Ricardo Gómez, cabeza del proyecto.

El parque de Chapala contará con *hardware* y *software* de última generación, así como con equipo especializado, incluyendo un estudio para *green screen*, estudios de grabación de voz y un sistema para captura de movimiento, infraestructura que estará a disposición de cualquier animador que tenga un proyecto bien estructurado. Así pues, la industria confía en que con talento, capacitación, apoyo económico e infraestructura disponible, los desarrolladores mexicanos tendrán todo lo necesario para destacar en el nivel internacional. Sólo faltaría proyección, espacios para que los creadores tengan la oportunidad de mostrar sus obras, tanto local como internacionalmente. “Los canales de exhibición son muy cerrados. Ahora casi cualquiera puede hacer su propia película animada, pero si nadie la ve no sirve de nada. Internet es una posibilidad, pero con tantas opciones te anulan fácilmente, mientras que entrar a los canales de televisión es casi imposible”, comenta Castillo.

Como respuesta a esta situación se creó recientemente el Festival Nacional de Animación y Videojuegos Creanimax, un evento que cada año reunirá bajo un mismo techo a todos los involucrados e interesados en desarrollar contenido animado y videojuegos para las industrias del cine, educación, construcción, ingeniería mecánica, e incluso trabajos que no se encuentran en ninguna de estas categorías, que son



Microtalmía / Andrea Robles

considerados arte. Dicho Festival, organizado por CANIETI sede Occidente, y apoyado por la Secretaría de Economía y en Jalisco por la Secretaría de Promoción Económica (Seproe) y Coecytjal, celebró su primera edición en octubre pasado en Expo Guadalajara, y tuvo una asistencia de 3,000 personas de todo el país, que tuvieron la oportunidad de conocer la realidad del universo animado. “El Festival cumple un propósito muy importante. Es ventana de los creadores mexicanos para exponer su creatividad y sus capacidades técnicas. Los asistentes lo hicieron a través de una muestra de trabajos y de un Concurso Nacional de Animación y Videojuegos. Además, se les ofreció un nutrido ciclo de conferencias y talleres especializados, impartidos por animadores con experiencia reconocida en el medio a escala internacional”, explica Gómez.

LA PROYECCIÓN

Otra forma de proyectar a los creadores mexicanos en el extranjero es apoyar la vinculación empresarial. Un ejemplo del trabajo que se está haciendo al respecto es el Programa de Aceleración Internacional de Negocios de Altas Tecnologías (TechBA), apoyado por la SE y operado por la Fundación México-Estados Unidos para la Ciencia (Fumec), que abrió un centro de operaciones en el Valle del Silicio estadounidense donde varias empresas mexicanas tienen la oportunidad de entrar con mayor facilidad a ese mercado. Una de estas empresas es 3dmx, que ya vio los frutos de tener presencia

directa en Estados Unidos, con un contrato por tres millones de dólares con el estudio texano Star Harbor Films para animar su próxima cinta (*Star Island*), un proyecto que disputó con otras cinco empresas internacionales. La película será estrenada en 2008 y su producción permitirá a la empresa tapatía crear 39 empleos directos y 75 indirectos.

Los involucrados en el sector coinciden en que el elemento clave para llegar al éxito es la creación de una comunidad de desarrolladores bien consolidada, con los recursos necesarios para satisfacer cualquier necesidad.

“La unidad se está dando. Todos empiezan a notar que es mejor ofrecer servicios como un grupo de empresas capaces, que como una empresa sola. Es un beneficio enorme y estamos en buen momento. Si hay un buen plan de desarrollo y si se logra la sinergia necesaria, no pasarán más de cinco años para que México compita en los principales mercados internacionales”, afirma Francisco Navarro, director de la empresa de animación ExodoDW.

Jan Pinkava, ganador del Óscar en la categoría de Mejor Corto Animado, resumió el panorama para México durante su visita a Creanimax 2006: “Si ya se vió que existe talento y estilo único, lo que sigue es potenciar la educación, promover que los jóvenes conozcan más del género, que dominen las técnicas clásicas para poder crear las propias. Al mismo tiempo tienen que surgir más puntos de encuentro y no ceder en calidad, buscar incluso mejorar. Lo demás vendrá solo a su debido tiempo”.

Indivisa

ANIMACIÓN

"Desde niña tuve inquietud. Siempre estaba dibujando. A los 15 años entré a la Escuela de Artes Plásticas y estudié pintura cinco años y escultura año y medio. Después ingresé a la escuela de Televisión y Vídeo con Daniel Varela. Después hice un diplomado en Medios Audiovisuales.

"Trabajo con Juan José Medina. No nos dedicamos a la animación al 100%. Por eso no tenemos un repertorio de cortometrajes tan grande. Ante todo somos pintores y nos hemos dedicado también a hacer escenografías. Juan además es escultor y a esto es a lo que le dedicamos más tiempo.

"En Jalisco hay apoyo de las universidades y de las secretarías de Cultura para conseguir equipos y difundir producciones. Y el hecho de que no hay muchos recursos para hacer grandes producciones de cine contribuye a que la animación sea una posibilidad.

"Hay una fuerte tradición plástica en Jalisco, un movimiento importante que beneficia a la animación, hablando de animación tradicional, la que está hecha a base de dibujos. También hay interés de parte de la gente. Que se abran nuevas escuelas es un indicador de que hay personas que quieren hacer animación.

"A pesar de que hay apoyo falta muchísimo. No se puede comparar con otros lugares, como Canadá, donde hay muchas becas y financiamientos. Las empresas están dispuestas a invertir en esto. Acá ha habido mucho rezago en ese aspecto. IMCINE no apoyó el cortometraje de animación de 2000 a 2005. Y falta equipo docente. Como no hay producción en Jalisco los maestros no tienen experiencia. Las escuelas reciclan a los maestros con los alumnos.

"Para hacer animación hay que aferrarse. Un amigo me dijo un día: 'hacer animación es como sentarse a ver crecer el pasto'. De veras, hay que ser muy paciente y muy aferrado. Y muy observador y disciplinado. Eso es muy importante. No desanimarse fácilmente y aplicar a becas y buscar oportunidades. A nosotros nos rechazaron mucho, pero nunca nos desanimamos. De verdad hay que ser aferrados.

RITA BASULTO

OBRA: *El Octavo día la creación*, con Juan José Medina / *Portaobjetos* / *Desierto Adentro* / *Eclósión* **PREMIOS:** Festival de Nuevo Cine Latinoamericano, Cuba / Ariel Cortometraje en animación, DF / Jornada de Cortometraje Mexicano / Festival de Cortometraje Mexicano Cuadro **BECAS:** FONCA e IMCINE / Udeg / PEMEX udeg / CAA

OBRA: *Un Cadáver Exquisito* / *La gran Obra* / *La vida está en el agua* / *Cómo preparar un sándwich* / *Polifemo* / *Encrucijada* / *Sombras* **PREMIOS:** *Sombras*: Creanimax Dibujo animado / Festival Este Corto Sí se Ve, DF **Cómo preparar un sándwich:** Corto mejor animado Chicago Internacional Children's Film Festival / Festival de Rosario, Ar / **Encrucijada:** proyectos de cortometraje convocados por el IMCINE Udeg

foto: Diego Aguirre

RIGO MORA

"Elegí la animación porque vi un cortometraje que se llamaba Cerrado los lunes, y pensé: 'algún día tengo que hacer algo como esto'.

"La animación da la posibilidad de ser un demiurgo, un pequeño diosillo que vuelve a sus criaturas. Puedes crear las leyes o los parámetros del mundo que generas. Todo lo que sucede en una película de animación pasa porque quieres. Te da todas las posibilidades. El problema para un medio tan amplio es delimitar qué es lo que quiero en una historia de animación: si quiero que el mono vuele, vuela; que el escenario se transforme continuamente, se transforma. El único límite es la imaginación de cada realizador.

"Lo que más me gusta son las historias personales y sobre todo cortas. Las historias largas exigen demasiado esfuerzo y no quiero dejar media vida en realizar un producto. La animación es un proceso muy celoso, si no le dedicas mucho tiempo no avanzas. Puedes hacer hasta 20 segundos en un día de trabajo.

"En México se aspira a ser la maquiladora para las grandes compañías, específicamente las estadounidenses. Es una forma de ganar dinero. Prefiero hacer historias pequeñas y propias, que un largometraje de alguien más.

"En México se pretende formar un sistema semejante al de India, que hoy es el principal maquilador de animación para cine y para videojuegos en el mundo e incluso hacer una ciudad que agrupe compañías de *hardware*, *software*, programación, animación, etcétera para hacer una oferta atractiva para el mercado internacional. Puede ser que se abran muchas puertas de trabajo.

"He tenido algunos acercamientos con algunos programas como 3D Studio Max y Light Wave, pero lo que me gusta es sentir el material, el lápiz deslizarse en el papel, la plastilina manejada por las manos, el muñeco de látex. Soy más de sensualidad.

LUIS TÉLLEZ

"Desde chavito hacía muñecos de plastilina, dibujaba. Una de mis primeras pasiones fue el *comic*. Me gustaba la historieta francesa, el *comic* de autor de Estados Unidos. Y cuando estudié comunicación en la UNAM atrajo mucho mi atención el cine. Y fue de manera natural por las habilidades que tenía para dibujar o para modelar con el afán de contar historias.

"Hace once años que me dedico a la animación. La técnica que hago es *Stop Motion*. Para mí la animación tiene que vincularse con la poesía, romper con el pragmatismo de los objetos, así como la poesía rompe con el pragmatismo del lenguaje. La animación debe jugar con la realidad, cargarse de símbolos y jugar con ellos. A esto me refiero con el vínculo con la poesía. Yo aspiro a hacer poesía de la animación.

"Asistí a Dominique Jonard, un animador francés que vive en Morelia. Luego hice trabajos comerciales y después trabajé en algunos cortometrajes. Podría hacer cortometrajes toda la vida, pero no se puede vivir de eso. La ventaja es que es un medio libre sin compromisos con nadie. En los festivales la gran categoría son los cortometrajes, porque es el caldo de cultivo del desarrollo del medio. Ahí es donde se experimenta y es un gran medio porque el largo implica muchos factores.

"Una fortaleza en Jalisco es que hubo gente que empezó a hacer cosas y muchos se contagiaron. También la udeg y el ITESO aparecen en todos los cortos tapatíos. Y Daniel Varela tuvo la visión para apoyar la animación cuando nadie lo hacía. Muchos se preguntarán ¿por qué el DF no es la capital de la animación independiente en México? En el DF surge la animación comercial y toda la gente que hace animación está enfocada a los comerciales. "Para hacer animación hay que observar muchísimo porque es un arte del movimiento. Analizar películas cuadro por cuadro para entender cómo hicieron cada cosa. Observar actores y tratar de trasladar eso a los personajes. Un animador en el fondo es un actor. Por más cursos que tome un actor, no significa que va a ser buen actor. Debe haber una mezcla de *feeling* y técnica. Alguien que quiera ser animador debe tener esa motivación adentro.

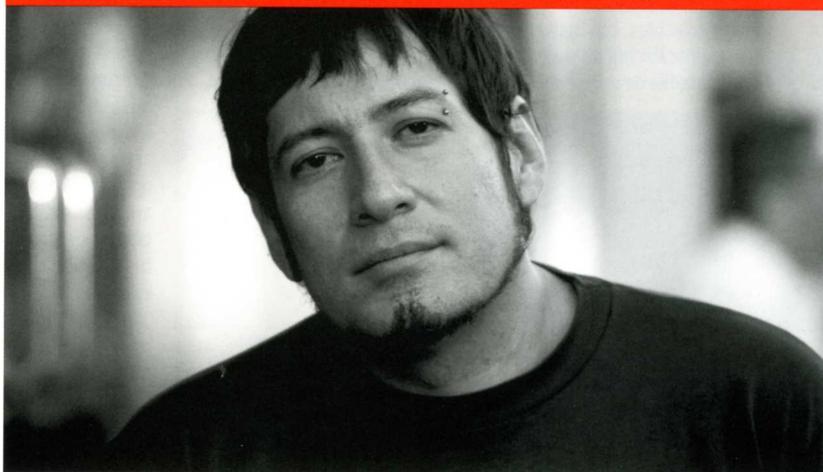


foto: Paula Silva

OBRA: *La historia de todos* **ALGUNOS PREMIOS:**

La historia de todos: Cortometraje con niños International Childrens Film Festival of Chicago / Opera prima Festival Internacional de Cine Expresión en Corto, Guanajuato. / Cortometraje de Animación Festival Internacional de Cine de Morelia / Animación Festival de Cortometraje Cuadro, DF / Animación Festival de Cine Viña del Mar, Chile / Animación, España / Cortometraje y Animación Indian Film Festival, India / Animación, Director International Film Festival of Big Bear, EU / Animación Festival de Cine Mujeres, Salud y Migración, INMUJERES, IMCINE, Cineteca Nacional / Selección oficial Festival Internacional de Cine de Sundance, EU

ITESO

BLANCA AGUERRE



"Empecé a hacer animación hacia el final de la carrera. Hacía pininos en investigación antropológica y existía la necesidad de crear un producto mediático en un proyecto sobre migrantes y la animación me pareció un vehículo ideal.

"Quizá la animación en Guadalajara y México tenga mayor apoyo que antes por lo bien que se ha trabajado y los laureles ganados por varios animadores, muchos de los cuales pueden vivir de su trabajo gracias a que existe la opción de hacer comerciales.

La fortaleza de la animación en Jalisco y México es que hay mucho talento que responde a algo auténtico de cada creador: sus obsesiones sin querer quedar bien con nadie. Además, por la dificultad de su producción el trabajo se vuelve más exquisito. Como cuesta tanta sangre, sudor y lágrimas, sólo si vale la pena en todos los aspectos el realizador logra llevarlo a término. La debilidad es la falta de presupuesto y apoyo

"Los animadores que conozco son personas muy sensibles, conscientes de su entorno social, que procuran mantenerse informados y ser empáticos. El ejercicio de la animación te vuelve muy exigente contigo mismo y también muy sensible, te obliga a estar muy despierto y a trabajar el lado más humano.

OBRA: El cómo **BECAS:** MCINE Udeg

Indivisa

ANIMACIÓN

"Llegué a animar por error (risas). Me llama la atención la capacidad que tiene la animación de llevarte a mundos totalmente ajenos. También la ficción, pero su complejidad y los recursos que requiere son limitaciones para poder llevarlo a cabo en México. Con la animación puedes crear un mundo alterno 'a un costo menor'. Llegué a la animación con una historia para niños que siempre me llamó la atención llevar a la pantalla y la animación podía ser un buen medio para contarla. La idea surgió para que tuviera tintes infantiles, con acuarelas y pintado a mano.

"La animación me ha permitido realizar un proceso mental más complejo que lo que puede hacer la ficción porque hay más posibilidades de volver realidad lo imaginado. Un niño que vuela, o que se convierte en árbol, no es fácil hacerlo en ficción. A partir de las libertades que da la animación me he ido metiendo y enamorando de este proceso.

"El obstáculo para cualquier industria que está floreciendo en un país como el nuestro es la capacidad que tenemos que, aunque es nata, se tiene que desarrollar. Como la mayoría de los equipos es joven, el reto es que se perciba un equipo fuerte, bien consolidado, sólido, que aunque no tenga experiencia, el resultado hable por el esfuerzo.

"En Guadalajara hay mucho talento, lo que falta es generar oportunidades. Para generar una industria de la animación hace falta trabajar y ofrecer a los jóvenes oportunidades de proyectos profesionales donde la exigencia sea alta. Guadalajara es la cuna de la animación en México. Creo que viene mucho talento que acaba de salir de las escuelas, pero hace falta apoyarlos, crear instituciones que promuevan el desarrollo del conocimiento y el aprendizaje y el desarrollo de esta industria. No es fácil montar un estudio de animación en México.



LEOPOLDO AGUILAR

foto: Laura Jiménez

"Siempre me gustó el dibujo, crear monos y personajes. Aprendí animación digital en Bogotá porque hace siete años no había escuelas. A raíz de eso empecé a practicar en empresas y a dedicarme a esto profesionalmente con comerciales animados. He hecho videoclip, efectos especiales para cortometrajes, y ahorita apoyo mucho los efectos especiales en las animaciones y me están invitando a liderar un proyecto de una película animada.

"Lo que más me gusta es la historia del cortometraje en animación. Aquí en México no está muy explotada o no ha habido la calidad para exportar un buen cortometraje animado; hace falta mucha comprensión de la dirección, del guión. Muchos animadores no son directores ni guionistas y los que yo he visto en México son *amateurs*.

"Me gustaría hacer un cortometraje de calidad como los de Francia, en España o en Estados Unidos, pero obviamente lo que más da ganancia es lo comercial. Ahora se están vendiendo muchos comerciales animados, hechos en México. Muchos de estos animadores quisieran hacer un cortometraje, pero implica mucho tiempo. "La animación en México está todavía en pañales, pero hay mucha creatividad. Lo que falta es juntar un buen equipo de guionistas, directores, animadores y hacer proyectos interesantes porque no hay esa calidad del cortometraje, o de proyectos grandes, más que para lo comercial, que está creciendo bastante rápido. El problema es que las compañías en México no tienen confianza de que los trabajos se pueden hacer aquí y países como Brasil, Argentina, España, Canadá o Estados Unidos se llevan muchos proyectos. Las grandes compañías de aquí hacen toda su animación en el extranjero.

"Poco a poco se va a ir generando el mercado, pero todavía falta mucha calidad y enseñanza; lamentablemente no existe el capital humano, no hay gente con la suficiente experiencia para enseñar.

La fortaleza que tiene México es que hay demasiada creatividad, demasiada tradición. Lo que nos hace falta es empujar esas ideas, esas historias que ya quisieran los gringos. No contamos con docentes experimentados, pero sí tenemos la fortaleza de la creatividad que nos da toda la historia que tiene México, la tradición tan grande. Hay que intentarlo. He visto que muchas personas piensan que aquí no hay futuro, pero ésta es una carrera nueva, que tiene un abanico bastante amplio.



RUBÉN PÉREZ

foto: Alejandro Barba

OBRA: Videoclip Vicente Fernández / Publicidad Plaza del Sol / Dulces Vero / Barcel **RECONOCIMIENTOS:** Taller de animación, UNIVA / Diplomado en Animación / lanzamiento de Max 9, CREAMIMAX

UAG

OBRA: Publicidad de Cinopolis / Jumex / Videoclip Vicente Fernández / Película Tequila
PREMIOS: Engagement Ring / Concurso 3D Luver en 2000 / **RECONOCIMIENTOS:** Congreso Internacional de Ingeniería y Diseño / Creanimax

UAG



foto: Alejandro Barba

FRANCISCO NAVARRO

"Inicié en la animación al buscar técnicas para representar diseños industriales, y me topé con la representación tridimensional, que tiene un mundo de posibilidades.

"La animación comercial es muy competitiva y es un reto enorme, se manejan presupuestos altos y en poco tiempo, y técnicamente es impresionante. Los cortometrajes son atractivos por lo contrario. Hay que hacer mucho con muy poco. Tienen un mercado poco lucrativo, se hacen por amor al arte. El largometraje de calidad no tiene comparación. Es un trabajo monumental en lo técnico, logístico y artístico. En Jalisco tenemos la ventaja de que hay mucho interés. La gente quiere hacer animación y le gusta. Guadalajara tiene un bagaje muy importante que puede dar al mundo desarrollando animación.

"Los empresarios de la publicidad se están dando cuenta de que aquí se pueden hacer muchas cosas. Pero falta capacitación y especialización. Necesitamos no hacer 'pica botones'. No es lo mismo enseñar a usar el *software*, que hacer artistas, incluso en el campo de la publicidad, que es lo que definitivamente nos da de comer. Hablar de proyectos más grandes es muy interesante y atractivo, pero la publicidad es el mejor mercado que hay ahora.

"A quienes comienzan recomendando que vean mucha animación, que aprendan a actuar y a valorar la actuación. El animador tiene que ser un actor más que nada. Se tiene que quitar la vergüenza, echarse una maroma, pegar un brinco, sacar la lengua, verse en un espejo. Si no sabe actuar, no va a poder transmitir un gesto; si no sabe hablar, si no sabe entender, no va a hacer funcionar el personaje.



foto: Alejandro Barba

JAIME JASSO

OBRA: Efectos digitales para *El Aro* con Mat world, eu / Cuando las cosas suceden / Equinoccio / De Ángeles, flores y fuentes / Ángel Caído / Publicidad Cinopolis / Telmex Co-sociedad con New Art Mexico **PREMIOS:** Old England Morning: Excelencia EXPOSÉ 1 / **Thekno City:** imagen Animago, Alemania

udeg

"Desde chavo me gustaba el cine de ciencia ficción y los efectos visuales. Empecé haciendo *comics*, ilustración con acuarela o aerógrafo, que son buenas bases para el arte, que después se pueden traducir a lo digital. Mi fuerte es la ilustración. Empecé en lo digital por la diferencia que se logra en los efectos visuales.

"Recientemente he trabajado en efectos para películas. No son efectos visuales fantásticos, sino en algunos casos efectos invisibles, para tapar algo o para recrear escenarios. No se tiene que notar que es un efecto, pero es un trabajo digital.

"En el 2001 tuve la suerte de que me llamara Greg Barell, supervisor de efectos visuales de Mat World Digital de San Francisco, quien trabajó con George Lucas. Tenían mis portafolios en línea y me invitaron a pasar unas semanas en su estudio. No hice gran cosa y no supe que era la película *El Aro* hasta que regresé.

"El nivel de Estados Unidos en ese tiempo era inalcanzable por las máquinas, el equipo, el *software*. Ahora hay lugares donde las máquinas son mucho más baratas, hay educación y enseñanza. En México ahora estamos más competitivos y muchas personas trabajan para clientes en el extranjero.

"La animación en Guadalajara está en crecimiento. Antes los clientes no creían que se pudiera hacer aquí, o no pagaban por el trabajo de animación. Nuestra primera fortaleza son los artistas y el talento. También el desarrollo de la tecnología que se está dando en Jalisco y la infraestructura. Y la apertura que se está dando en los medios tanto en prensa como en eventos de animación. Pero falta mucha cultura de los nuevos medios y tecnologías para saber qué se puede hacer en arquitectura, cine, televisión o video. Hay mucho por explotar para ver el potencial que tenemos. Esto es creativo, es artístico, la computadora no hace nada por uno.

Indivisa

ANIMACIÓN

"Actualmente desarrollé el prototipo de un juego en 3D, que ya está funcionando. Se llama Mad/8. En el juego personalizas a un guerrero, que no para de caminar a lo largo del escenario y es un personaje conflictivo que tiene problemas familiares y mentales. Los otros personajes son sus enemigos y también son conflictivos. Mientras va caminando, el personaje principal cuenta la relación que tiene con los otros. Como jugador te das cuenta de que

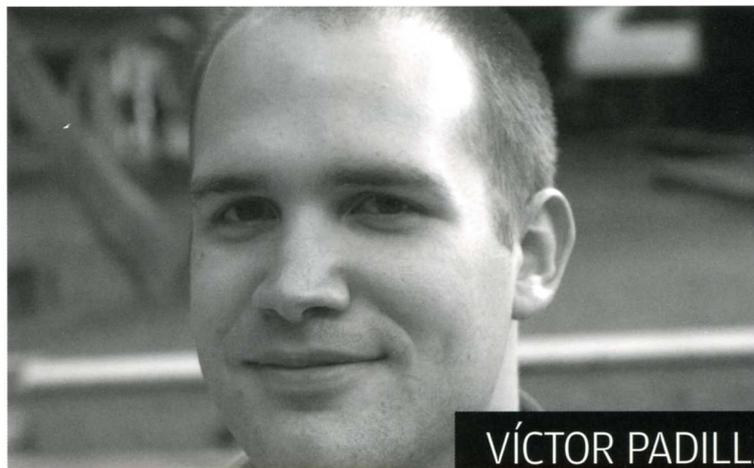
eres el guerrero que va a proteger y a defender, y todo se empieza a torcer durante la historia. Es un solo escenario de siete minutos, y ahí se pasa de un bosque a un pueblo, a una cascada, anochece, llueve, cambia mucho el tipo de escenario y se ven otros tipos de enemigos. La fecha tentativa de su lanzamiento es entre mayo y julio de 2007. Aún no está definido el canal de distribución, pero pensamos buscar portales de juegos o publicarlo por nuestra cuenta y se venderá por internet. Para

Mad/8 he tenido ayuda en la música y en el sonido, en el arte en 2D, y yo lo he programado, animado, modelado, texturizado, e iluminado.

"Le veo mucho potencial a la creación de una industria de videojuegos en México, que es el mayor consumidor de videojuegos en Latinoamérica. Además tenemos a la gente más entusiasta para hacerlos, a la gente que entiende, que le gusta y que está a la vanguardia de la animación para videojuegos. Como fuente de desarrollo,

Jalisco tiene opciones en cuanto a economía, a apoyos, y no digamos capacidad y entusiasmo de la gente que quiere aprender y que quiere hacer. La tendencia actual va hacia los videojuegos en línea. En muchos de los juegos para PC hay 100 personas jugando en línea y todas interactúan al mismo tiempo. Las consolas tienden fuertemente al movimiento. Los nuevos controles tienen movimiento real, no hay que apretar botones sino que son más naturales de manejar. Hay una mejora en lo gráfico. Veo una tendencia hacia juegos más agresivos y realistas, y también a atrapar gente de entre 35 y 50 años gracias a los controles, a los nuevos títulos y a que se hacen más fáciles para que vayan tanto para jóvenes como para adultos.

Desarrolla iNo! Interactive, con el apoyo de la Incubadora de Empresas de Base Tecnológica del ITESO

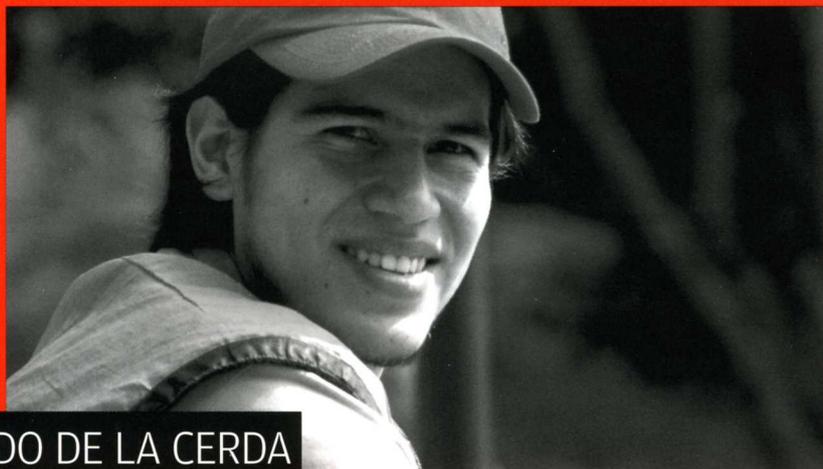


VÍCTOR PADILLA

foto: Archivo Cruce

OBRA: Videojuego Espectra / Mad/8 **PREMIOS:** Desarrollo de Videojuegos del ITESO / Desarrollo de Videojuegos Secretaría de Economía / Electronic Game Show / International Game Developers Association de México / Mad/8 y Espectra / videojuegos Congreso de animación Creanimax / Mad/8: profesional Flash Concurso Mexicano de desarrollo de videojuegos

ITESO



LEONARDO DE LA CERDA

foto: Diego Aguirre

"Tenía un talento para la programación y para las ciencias exactas y me encanta la fantasía. Después de que en 1998 se terminara el tiempo de que los manufactureros pudieran estar aquí sin pagar impuestos, lo que levantó el empleo, hubo un déficit de empleos y había gente muy capacitada. El nivel de conocimientos técnicos subió. Con la fama de que Guadalajara es el 'Silicon Valley mexicano', el gobierno decidió apostar no sólo por manufacturar, sino por crear además de dispositivos electrónicos, *software* como la multimedia, la animación y los videojuegos. En Guadalajara existe la meta, sólo faltan los creadores.

"El programa Prosoft, quiere levantar a México como potencia de *software*, y eso denota que hay apoyo federal y estatal. Estamos en un buen lugar. Hay tierra fértil, sólo es cosa de tener una buena semilla para que crezca y regarla constantemente.

"En México se tiene mucho talento. Hay mucho ánimo y mucha sed de lograrlo, pero no hay capacitación. Vamos a competir contra otros países en una industria ya madura que nosotros estamos empezando. Para revertir esto podríamos mandar gente a capacitarse al extranjero, no sólo en las universidades, sino en las empresas, o traer gente extranjera a enseñarnos y que haya investigación en las universidades para generar conocimiento. Los estudiantes son talentosos y pueden hacer cosas que sorprendan, aparte de abrir empresas y mantenerse haciendo videojuegos.

"Empecé a hacer animación para la UNICEF y luego hice un colectivo con Adriana Bravo, que estudia artes plásticas y es grabadora, y me gustó la calidad de su trazo. La animación *Anatomía de una mariposa* tiene un tratamiento de los tratados de anatomía antiguos. Es una metáfora de la fragilidad humana. La mariposa vuela en espiral áurea hacia un foco y cuando llega y alcanza su objetivo se muere. No es muy narrativa pero su estructura se acerca más a lo narrativo que *Microftalmía*, hecho en óleo sobre cristal.

"Nuestro proceso de trabajo y es muy experimental, no nos apegamos ortodoxamente a ninguna técnicas de animación. Hay una búsqueda en la que nos topamos con accidentes y aprendemos a controlarlos y eso nos da la propuesta. "Cuando vamos a festivales de cine la gente se sorprende porque piensa que va a ver algo narrativo y cuando se trata de una galería de arte contemporáneo piensan que es un cortometraje. Estamos en una línea pisando de un lado y del otro. En mi experiencia la animación ha sido un proceso introspectivo porque como toma mucho tiempo y vas construyendo línea por línea, es algo muy personal, interior, intimista.

"Aunque ganamos la beca Fonca y hemos ganado varios premios no podemos vivir de esto, ojalá que en algún momento.

"La animación está en todo. Simplemente los compuestos de las cortinillas de canales de televisión están hechas en animación. Lo nuestro es muy personal, pero existe un compromiso profesional. Es un trabajo serio y de tiempo completo cuando tenemos el financiamiento.

"Éste es un buen momento para la animación porque hay propuestas fuertes que han trascendido a nivel internacional, hay gente haciendo cosas muy buenas y llevándolas a festivales de animación. En Guadalajara recientemente hubo un congreso de animación y aunque va hacia lo comercial tomaron en cuenta trabajos no comerciales. Guadalajara es cuna de animadores y se está viendo que la animación es algo que puede retribuir a quienes la apoyan."

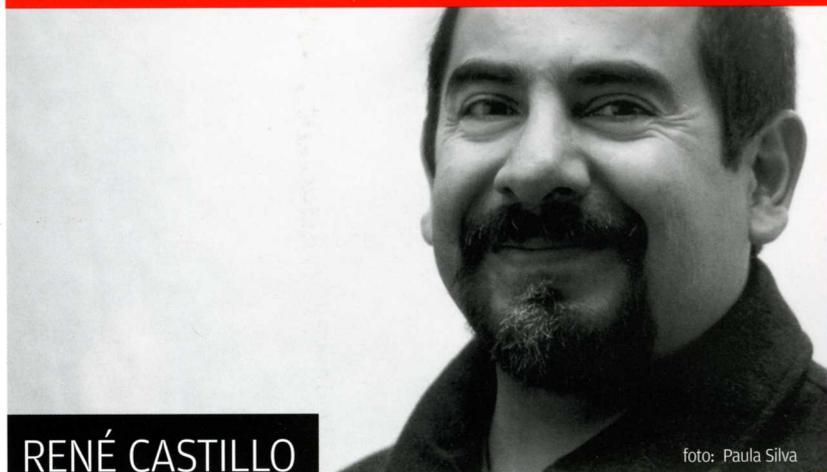


foto: Alejandro Barba

ANDREA ROBLE

OBRA: *Microftalmía* / *3 Días* / *Anatomía de una mariposa* / *Contemplación* / *Mirada perdida* **PREMIOS:** CONACULTA / Creanimax / FONCA / Festival de cine de Morelia / **Microftalmía:** Galería Videodumbo, NY / Concurso Nacional de Video Experimental, Baja California / Creanimax / Mención Hamburg International Short Film Festival, Hamburgo Alemania

ITESO



RENÉ CASTILLO

foto: Paula Silva

OBRA: *Sin Sostén* / *Hasta Los Huesos* / *Poncho Balón* **ALGUNOS PREMIOS:**

Sin sostén: Selección Oficial Festival Internacional de Cine de Cannes, Francia / Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas, México / "Ariel" Mejor Cortometraje de Animación / Festival Internacional de Cine de Seattle, EU / Festival de Cine Iberoamericano de Huelva, España / Festival Internacional de Cortometraje de Sao Paulo, Brasil / Festival de Cine de Sundance Selección Oficial **Hasta Los Huesos:** Festival Internacional de Animación, Annecy, Francia "Jean-Luc Xiberras" / Palm Springs International Short Film Fest, EU / Ottawa Animation International Festival, Canada / Festival Internacional del nuevo cine latinoamericano, La Habana, Cuba / "Ariel" al Mejor Cortometraje de Animación / Festival Internacional de Cortometraje de Berlín, Alemania / Seoul International Cartoon & Animation Festival, Korea / Festival Internacional de Cine de Huesca, España / Festival Internacional de Animación "KROK" en Ucrania / International Leipzig Festival for Documentary and Animated Film / Toronto Latino Film & Video Festival / Thailand Animation Festival / Cinanima International Animation Festival, Espinho, Portugal / Festival Internacional de Cine para la Infancia, Mar del Plata, Argentina / Festival Internacional de Animación de Stuttgart, Alemania / San Antonio CineFestival, Texas, EU / Thai Anima Fest, Tailandia / Festival Internacional de Cine Joven Imago Covilha, Portugal / Ismailia International Film Festival for Documentary & Short Films, Egypt / Festival de Cine de Sundance, EU Selección Oficial ITESO

"Desde niño hacía monitos de plastilina. Fue hasta los 23 años cuando escuché de un curso de animación e inmediatamente me fui a inscribir. Ahí fue donde por primera vez vi cortos de animación y eso me abrió los ojos a lo que quería hacer y empecé a aprender de manera autodidacta. Me metí a estudiar Ciencias de la Comunicación, pensando que ahí tendría equipo para hacer animación. Efectivamente tuve acceso a recursos y aprendí de cine, video, etc, que finalmente fue como la base, aunque en la animación fui más bien autodidacta.

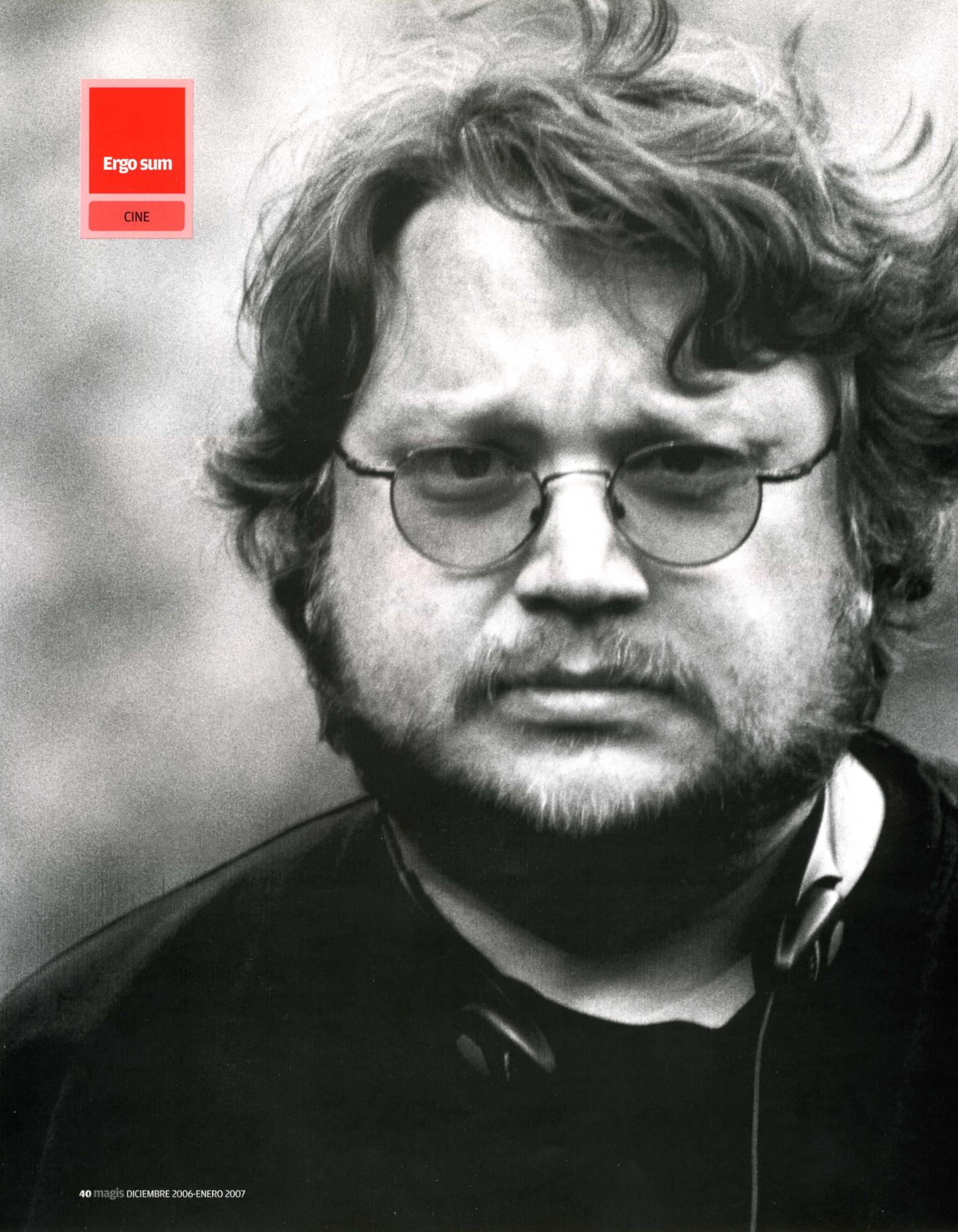
"La animación en México está en crecimiento y tiene muchas posibilidades de crecer. Hay varias escuelas que están formando gente, hay mucha inquietud de la gente, tenemos las herramientas. Es cuestión de tiempo y que los proyectos se vayan realizando, algunos con más éxito que otros. Creo que pronto estaremos viendo más películas animadas, más series y exportando este material.

"La animación tiene una parte muy artesanal que no ha cambiado. Quienes llevaron la animación a un nivel artístico fueron los de Disney, que pusieron el estándar. Animar no era sólo mover objetos, sino darle vida a los dibujos. Eso fue un gran paso.

"Durante años la animación estaba monopolizada por los grandes estudios, sobre todo por el costo tan grande de producirla, pero los avances recientes nos han acercado las herramientas. Ahora con mucha menos gente puedes hacer una película al nivel de Disney. Hay varias herramientas para hacer diferentes tipos de animación: 3D, 2D, *Flash*, *stop motion*, todo con recursos de computadora. Ahora las herramientas están mucho más accesibles, en término de costo y facilidad de uso. Esto también explica por qué más gente está haciendo animación.

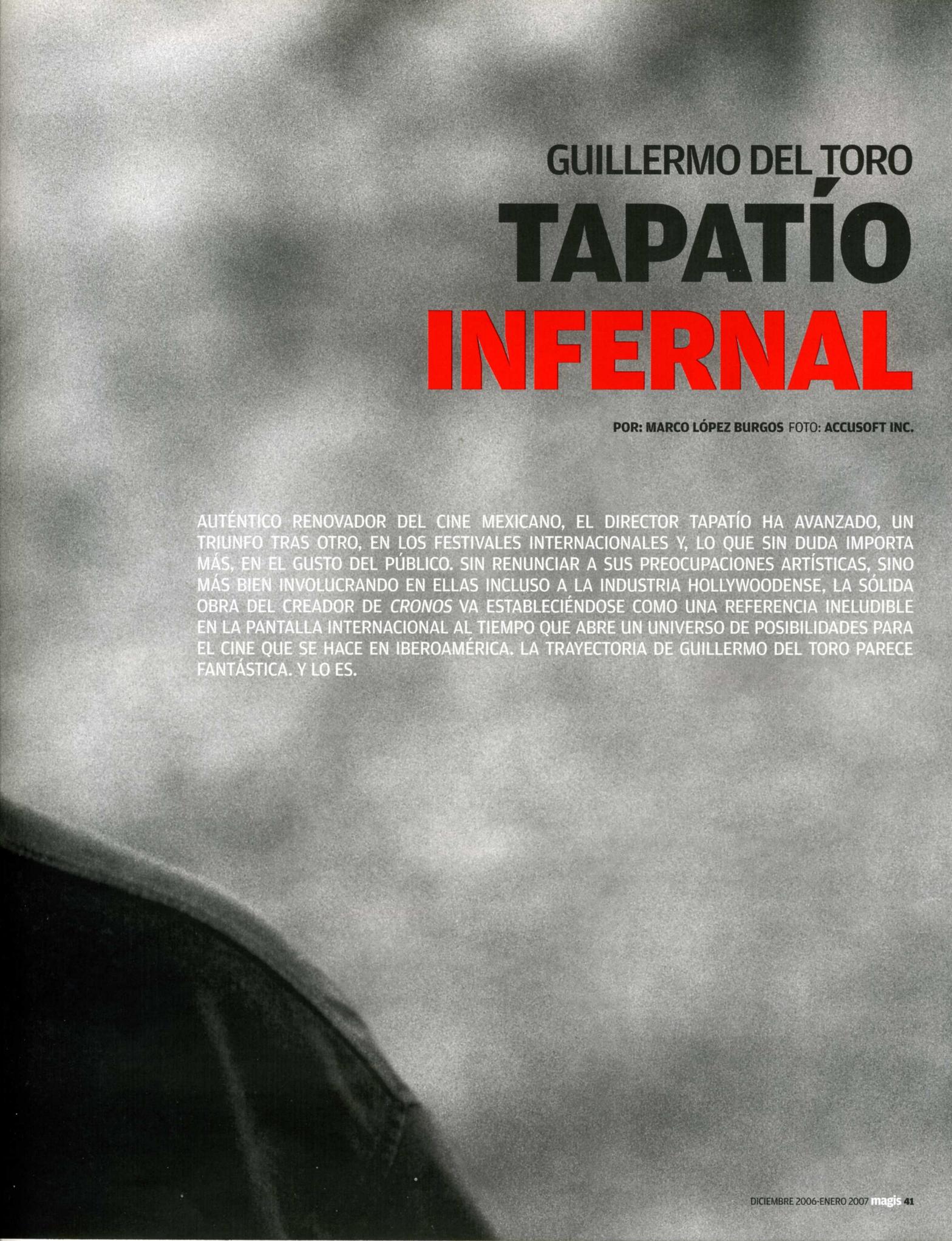
Ahora con casi cualquier computadora de casa te sirve para hacer animación. Sin embargo, eso no significa que la gente la vea. Los canales de exhibición siguen siendo muy cerrados. Internet es una posibilidad, pero con tantas opciones te anulan. Los canales de televisión son aún más difíciles.

Yo creo que 10 años es un plazo suficiente para ver una industria muy buena en México, que genere ingresos, empleos. Tenemos una gran tradición artística; sólo es cosa de tener la infraestructura y los proyectos".



Ergo sum

CINE



GUILLERMO DEL TORO
TAPATÍO
INFERNAL

POR: MARCO LÓPEZ BURGOS FOTO: ACCUSOFT INC.

AUTÉNTICO RENOVADOR DEL CINE MEXICANO, EL DIRECTOR TAPATÍO HA AVANZADO, UN TRIUNFO TRAS OTRO, EN LOS FESTIVALES INTERNACIONALES Y, LO QUE SIN DUDA IMPORTA MÁS, EN EL GUSTO DEL PÚBLICO. SIN RENUNCIAR A SUS PREOCUPACIONES ARTÍSTICAS, SINO MÁS BIEN INVOLUCRANDO EN ELLAS INCLUSO A LA INDUSTRIA HOLLYWOODENSE, LA SÓLIDA OBRA DEL CREADOR DE *CRONOS* VA ESTABLECIÉNDOSE COMO UNA REFERENCIA INELUDIBLE EN LA PANTALLA INTERNACIONAL AL TIEMPO QUE ABRE UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES PARA EL CINE QUE SE HACE EN IBEROAMÉRICA. LA TRAYECTORIA DE GUILLERMO DEL TORO PARECE FANTÁSTICA. Y LO ES.



“Cuando tienes la intuición de que hay algo ahí, y de que ese algo se encuentra fuera del alcance de tu mundo físico, el arte y la religión son los únicos medios para alcanzarlo.” Pocos podrían atribuir esta frase al muchacho inquieto y de implacable humor negro que, a finales de los años setenta, presentaba en los festivales de la secundaria bizarros cortometrajes en video, como aquél en el que un monstruo salía del excusado de la escuela, paseaba por el patio y finalmente regresaba a las cañerías. Para quienes lo conocen de cerca, ese muchacho sigue habitando en Guillermo del Toro. Él mismo recuerda la primera reunión que tuvo con el productor estadounidense Larry Gordon con miras a lo que después sería la cinta *Hellboy* (de la que próximamente el propio Del Toro filmará la esperada secuela, titulada *Hellboy: The Golden Army*): “La primera vez que nos conocimos, lo que Larry Gordon vio en mí no fue a un profesional tranquilo y calculador, sino a un orate absolutamente enamorado del personaje. *Hellboy* soy yo. El guión que hice me provoca el nivel de adrenalina que siente un chavo al leer historietas y las historietas de Mike Mignola (creador de *Hellboy*) son cine esperando ser filmadas”.

Bien por el entusiasmo, aunque también quienes se enfrenten a trabajos como *El espinazo del diablo*, la misma *Hellboy* o los momentos más intimistas de *Cronos*, por no hablar de la más que madura *El laberinto del fauno*, sabrán reconocer en el universo fantástico de este cineasta de origen tapatío a un autor con una visión madura, ácida y al

mismo tiempo innovadora en materia de lenguaje audiovisual y de renovación de un género —o subgénero— despreciado hasta hace poco por parte de la autonombra crítica “seria”. Pero como la historia del cine no la escriben los críticos, el tiempo ha terminado dando la razón a alguien que para llevar sus demonios y princesas a la pantalla tuvo que luchar primero con un medio mexicano carente de industria y después enfrentarse y domesticar a la gran bestia del cine, la Meca de la industria cinematográfica, ese Hollywood que muchos directores de segundo pelo en México dicen despreciar porque, a diferencia de Del Toro, jamás podrían destacar ahí.

“MEJOR” FUGA DE TALENTO

Hoy en día, hablar de Guillermo del Toro implica muchas cosas a la vez: por una parte está el director de cine que, como muchos que deseaban tener una continuidad profesional y un crecimiento verdadero, debió abandonar México —no en balde recibió en 2002 el Premio MTV Latinoamérica en la categoría de “Mejor Fuga de Talento Mexicano al Extranjero”—, y que en la actualidad es un referente mundial de excelencia cinematográfica; por otro lado está el director que ha sabido combinar una obra de marcados signos personales con las necesidades de rentabilidad y expectativas de entretenimiento de la audiencia y los estudios. De esta manera, *Blade II* puede catalogarse como una de las películas de acción y vampiros más diver-



tidas y visualmente elaboradas de la historia, a la vez que con *Hellboy* Del Toro alcanzaba una de sus obras más personales desde *Cronos*, hasta llegar a la que para muchos es la fusión perfecta de estas búsquedas, *El laberinto del Fauno*, donde el cineasta adulto y el niño-muchacho-rebelde perpetuo pactan una alianza en la que ganan ambos; una película que hace al espectador llevarse la mano al estómago por la emoción y la dureza de las escenas, o a los ojos para secarse las lágrimas por la inocencia y ensoñación. Este filme participó en la Sección Oficial de la reciente edición del Festival de Cannes, la más selecta curaduría cinematográfica del mundo, un espacio donde películas infladas a punta de óscar jamás podrían ingresar.

PRIMERAS LECCIONES

Rastrear los orígenes de Guillermo del Toro como cineasta nos lleva a recorrer espacios que, como los escenarios de muchas de sus películas, no parecen ofrecer a primera vista un panorama mínimamente fantástico: las aulas del Instituto de Ciencias, en Guadalajara, donde conocería al maestro Daniel Varela, quien no sólo le prestaría su primera cámara sino que también le daría sus primeras lecciones formales sobre lenguaje audiovisual; un viejo edificio de oficinas sobre la avenida Niños Héroe, donde se encontraban las oficinas de Necropia, casa pionera en la elaboración de efectos especiales fundada por Del Toro y Rigo Mora a mediados de los ochenta, y donde realizaron

los célebres *spots* de animación en plastilina para anunciar varias ediciones de la Feria Internacional del Libro (FIL), los maquillajes prostéticos de cintas como *Dollar Mambo*, *Bandidos*, *Cabeza de Vaca*, y por supuesto *Cronos*. Hasta hace unos años era posible ver en ese piso abandonado una enorme reproducción del interior del aparato protagonista de su primera película, construido para filmar las tomas que nos lo mostraban en operación, con los engranajes y la maquinaria de relojería haciendo una fusión (digna del mejor Cronenberg) con un singular insecto que por medio de este aparato inyectaba vida eterna a su usuario.

La búsqueda de lo fantástico nos llevaría enseguida a las instalaciones de Televisa en la ciudad de México, donde durante 1988 Del Toro formó parte del equipo de la serie televisiva *La hora marcada*, en la que también harían sus pininos Alfonso Cuarón y los directores de fotografía Emmanuel Lubezki y Guillermo Navarro —este último, colaborador de Del Toro en casi todos sus filmes. Como bien dice el Fauno que le da título a la más reciente película de Del Toro: la fantasía está ahí, en todas partes (hasta en un foro de Televisa), sólo hay que saber bien dónde mirar.

Ese camino está plagado de encuentros con distintos talentos de los que Del Toro se ha valido para darle rostro a sus fantasías, incluyendo a su propia madre, quien es la protagonista de sus cortometrajes *Geometría* y *Doña Lupe*. Un personaje memorable en los inicios de Del Toro es Francisco Sánchez, "Napo", un ex luchador y veterinario

**“LA LECCIÓN ES ÉSTA:
TERQUEDAD E INSTINTO”, DICE
EL MEXICANO SOBRE CÓMO
LOGRAR MANEJAR UN CINE
PERSONAL DENTRO DE UN
ESQUEMA QUE NO PERDONA EL
POCO INTERÉS DEL PÚBLICO**



cuyo particular rostro hizo que Guillermo lo pusiera frente a una cámara y lo contagiara para siempre del amor por el cine. “Napo” participó en *La hora marcada* y aparece como “Hombre-Reloj” en la escena de la fiesta de Año Nuevo en *Cronos*. Incluso Del Toro le pagó los gastos para llevarlo a Canadá a hacer un pequeño papel como vagabundo del metro en *Mimic*, cual valioso talismán. “Napo” continuó apareciendo en diversas producciones tapatías, recordando su “periodo Del Toro”, hasta su muerte en 2005, que fue sentida en el medio como la pérdida de un auténtico icono.

Recuperando el rastro de Del Toro, hay que colocar en un sitio especial a Ron Perlman, su actor fetiche, quien encarnara al cruel y al mismo tiempo hilarante Dieter De la Guardia en *Cronos*, al traicionero vampiro Reinhardt de *Blade II* y, por supuesto, al magnífico Hellboy, el papel para el que parece haber nacido. A Del Toro le tomó cerca de siete años de luchas y razonamientos convencer al estudio productor de la cinta de que Perlman era el actor indicado. Podríamos decir que Perlman es una combinación de Bela Lugosi y Robert de Niro para Del Toro.

Pasando por nombres como Federico Luppi, Maribel Verdú, Marisa Paredes, Giancarlo Giannini, Mira Sorvino, Wesley Snipes, Kris Kristofferson y el fallecido Claudio Brook, no debemos ignorar la presencia de actores “infantiles” de buen rango histriónico y papeles difíciles a lo largo de sus filmes, desembocando en Ivana Baquero como la imaginativa Ofelia de *El laberinto del fauno*, película que nos

presenta también a uno de los más sádicos villanos del cine reciente, el capitán franquista encarnado soberbiamente por Sergio López. No por nada Del Toro ha señalado que en este filme el verdadero monstruo es justamente el franquismo.

Decir que Guillermo del Toro es un creador de imágenes dista mucho de ser un pleonasma. En pocos cineastas contemporáneos están tan presentes esa voluntad y ese juego estético. Como él mismo refirió días antes del rodaje de *El espinazo del diablo*: “Intento explorar el espacio con un poco de obsesión arquitectónica, es decir, me preocupó por tener a los personajes en un entorno concreto que les brinda su atmósfera”. La tendencia a utilizar el ámbar como color dominante en varias de las composiciones de sus películas, por no hablar del exquisito uso del rojo y los azules en *Blade II* —fruto de su colaboración con el cinefotógrafo mexicano Gabriel Beristáin—, o de la importancia que concede a las texturas y viscosidades de algunos de sus personajes, hace de sus filmes una experiencia orgánica que algunos gustan de catalogar como cine puro, aquel donde lo que se vive y se siente va más allá de mandamientos dramáticos que a veces ya no son válidos ni para una película inglesa de época.

CÁMARA LIBERADA

¿Qué decir, en ese sentido, de una de las principales aportaciones técnicas de Del Toro a la historia del cine, la ahora célebre “cámara liberada”? Llevando más allá el efecto de *bullet time* del que tanto se pavonearon los hermanos



Wachowski para su sobrevalorada saga de *Matrix*, el tapatío opta por este recurso: filmar al actor en distintas fases de una acción (así como los animadores tradicionales van dibujando las acciones principales de un movimiento para luego ir “rellenando” con precisión matemática los movimientos intermedios), y después “rellenar” las fases intermedias con un actor digital. Esto logra un efecto que engaña al ojo, pues lo que vemos en segundos, en el mismo personaje y acción, es a un tiempo carne y hueso y acción de computadora. Es posible ver esta “cámara liberada” en *Blade II*, especialmente en la escena en que el personaje interpretado por Wesley Snipes realiza un espectacular salto para, por medio de una pirotecnia de “cámara liberada”, cambiar constante y salvajemente de perspectiva frente a nuestros ojos y finalmente enterrarle su sable al líder de los vampiros *reapers*. Y de ahí en adelante miren con atención cualquiera de las peleas del buen *Hellboy* con sus infernales contrincantes.

Otra de las virtudes que han hecho a Del Toro un cineasta destacado es su capacidad para combinar elementos de distintas películas, géneros y hasta de otras artes para convertirlas, si no en algo totalmente nuevo, sí en algo totalmente suyo. Se recuerda una discusión creativa que el director tuvo con los ejecutivos de Miramax al filmar la escena del hospital con los niños enfermos con el letal virus que portaban las cucarachas en *Mimic*, su primera experiencia en el cine hollywoodense: en la escena se ve a Mira Sorvino recorriendo un largo pasillo cuya arquitect-

tura evoca más al Hospital Civil de Guadalajara que a uno de Nueva York, donde ocurre la historia (aunque la cinta fue rodada en Toronto). A esto hay que sumarle los largos velos que cubrían cada uno de los lechos infantiles como si se tratara de una peste medieval. “Así no es un hospital”, reclamaba un ejecutivo del estudio. “Así son los hospitales de mis películas”, respondió Del Toro. Lejos de ser un acto de soberbia, estas constantes visuales y temáticas de sus películas han enriquecido un género que parecía haber perdido la capacidad de sorpresa para el espectador. Esa originalidad fue la que llevó a su *Ópera prima*, *Cronos*, a ser una propuesta refrescante que los cinéfilos mexicanos agradecemos: ver por fin una película no situada en una vecindad, un burdel o un pueblito para ser cine personal, y que desafiaba las limitaciones técnicas del cine nacional de finales de los ochenta y principios de los noventa para entregarnos un largometraje de alto valor y contundencia narrativa. No es extraño ver en muchas de sus referencias literarias el manejo elegante y sarcástico del *gore*, el sello inconfundible del tapatío. “La lección es ésta: terquedad e instinto”, dice el mexicano sobre cómo lograr manejar un cine personal dentro de un esquema que no perdona el poco interés del público. ¿Y quién lo perdonaría?

3993

Pero no todo se queda fuera de México, y menos de Hispanoamérica. A la par que desarrolla su trilogía sobre

Ergo sum

CINE



la guerra civil española, que conjunta *El espinazo del diablo*, *El laberinto del fauno* y un futuro proyecto anunciado con el extraño título de *3993*, Del Toro apoya a nuevos talentos con la compañía Tequila Gang, en la que hace mancuerna con la productora Bertha Navarro —a quien conociera en 1990 cuando era el jefe de efectos especiales de maquillaje de *Cabeza de Vaca*, durante cuyo rodaje le presentó el guión de *Cronos*— como una forma de incentivar el desarrollo de una cinematografía hispanoparlante, panamericana o como quiera llamársele, que ya ha cosechado triunfos —y tropiezos, aunque no ha dejado de salir adelante.

En esta iniciativa de Tequila Gang se cuentan proyectos como *Un embrujo*, de Carlos Carrera; *Asesino en serio*, de Antonio Urrutia, y la ecuatoriana *Crónicas*, de Sebastián Cordero. “¿Ahora con cuál vamos a perder?”, dice Del Toro en las conversaciones que sostiene con Bertha Navarro al lanzarse a apoyar un nuevo proyecto.

En una entrevista concedida al programa *México Nuevo Siglo* de Editorial Clío para la cadena Televisa, Del Toro iba más lejos en su ironía: “En México, uno sólo se hace rico en el cine con el dedo”. Si bien varios de los títulos apoyados por Tequila Gang han corrido con buena fortuna en festivales internacionales y han alcanzado distribución internacional, todavía no es tiempo de echar las campanas al vuelo, y sí de proseguir con la minuciosa búsqueda de nuevos guiones y directores que amplíen el abanico de ofertas de buen cine en español para los que hablamos español.

Como el memorable Cthulu de la mitología de horror cósmico creada por el escritor H. P. Lovecraft, y de quien Del Toro está desarrollando una adaptación al cine de *En las montañas de la locura*, tal vez el resurgimiento del cine mexicano esté aguardando, dormitando en la noche oscura de los tiempos, a la espera del momento para reclamar lo que es suyo (o tal vez ésa sea la fantasía más gótica y arcaica de todas).

Mientras esto ocurre, a Guillermo del Toro lo podemos seguir viendo en constante acción. Así respondió alguna vez a la pregunta de si con tal o cual película llegaba al término de un ciclo: “Ni madres. Cuando me muera va a ser el final de un ciclo”. Su crédito figura como productor de una inminente serie animada sobre su amado Hellboy y se dice que está desarrollando una serie de televisión en la mejor tradición que han impuesto producciones como *Deadwood* o *Los Soprano*, además de figurar como candidato para dirigir varios de los proyectos más cotizados en el género que lo ha visto brillar, aunque la verdad Del Toro es en sí mismo un género. Brindemos por que los monstruos puedan seguir saliendo a pasear entre nosotros, porque las princesas puedan llegar de regreso a su reino y porque Guillermo del Toro siga compartiendo con nosotros esa parte del mundo que hemos olvidado que también nos pertenece: el derecho a la imaginación como defensa perpetua contra los monstruos que caminan a plena luz del día y que pretenden encerrarnos en un laberinto donde la mediocridad suele ser la confirmación de que se es “real”. **m.**

CÉSAR AIRA

El artista del desconcierto

POR JOSÉ ISRAEL CARRANZA

El barrio de Flores, en Buenos Aires. Un matrimonio entrado en años, que trabaja repartiendo pizzas hacia el anochecer, se ve involucrado en una guerra —protagonizada por repartidores de pizza— cuya violencia va incrementándose conforme se esclarecen sus misteriosas causas y se anuncian sus consecuencias más o menos apocalípticas. Otra guerra, también en ese barrio porteño, aunque probablemente en otra época, tiene enfrentados a los propietarios y los socios de dos gimnasios, y en el centro de la vorágine (donde se incluyen un gigante llamado Chin Fú, una liebre incandescente y un espectáculo de marionetas) está un joven actor de telenovelas en cuyo cerebro (que se dice que le han extirpado) se fragua algo así como el fin del mundo. Más o menos al mismo tiempo —o quién sabe—, un pintor instruido por Darwin cruza la pampa camino a Buenos Aires, un mago está por revelar en un congreso de magos en Panamá los alcances de sus poderes sobrenaturales, y un escritor, enriquecido repentinamente por el hallazgo de un tesoro pirata, planea clonar a Carlos Fuentes tantas veces como sea posible.

Es, en un vistazo a cinco de sus libros, algo de lo que ocurre en el universo de la imaginación narrativa de César Aira, sin duda uno de los autores más sorprendentes, fascinantes y adictivos de la literatura en español de nuestros días. Y uno de los más abundantes, además: es difícil precisar la cantidad de títulos que tiene publicados, aunque los cálculos más conservadores la redondean en una cincuenta de novelas. Porque aparte están los cuentos, los ensayos y algo de teatro. O las traducciones, que también hace. O un diccionario. Sin contar, desde luego, los que pueden tomarse como retazos de una autobiografía que va soltando por aquí y por allá, y que fingen ser novelas (o novelas que se fingen autobiográficas): *Cómo me hice monja*, por ejemplo, libro sobre el que el autor explicó una vez: “Es mi autobiografía, parcial porque trata sólo de un año de mi vida, entre los seis y los siete; empieza cuando pruebo un helado por primera vez, y termina cuando me asesina la viuda del heladero”.

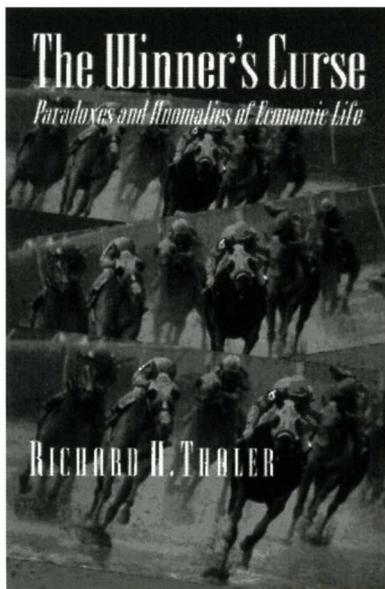
Heredero directo del surrealismo, como le gusta recono-

cerse, César Aira es, siempre, un narrador absolutamente inesperado. *Siempre*: en cada libro y en cada página. “Por algún motivo, siempre he sentido que la realidad es algo que hacen los otros y que yo estoy condenado a ver desde afuera”, afirmó en una entrevista. Por eso, así se ocupe de las desventuras de una estrella de la ópera hacia 1738 (*Canto castrato*), de una princesa dedicada a la traducción de *best-sellers* para sostener su palacio en una isla del Caribe (*La Princesa Primavera*), de un ladrón que ha ocultado a la Gioconda dos años en su casa (*Mil gotas*) o de un acto circense mil veces repetido (*Los dos payasos*), su trabajo consiste básicamente en conseguir que lo descabellado y aun lo imposible resulte verosímil: lo suyo es un oficio de invención incesante, y antes que cualquier otra preocupación (ética, filosófica, política) su obra la guía una voluntad de encantamiento perpetuo. Y lo mejor es que ese encantamiento lo suscita, infaliblemente, con sólo aplicarse a observar la realidad: en la novela *Los fantasmas*, por ejemplo, donde un edificio en construcción, una noche de fin de año, se convierte en el escenario de determinadas apariciones que no tenemos más remedio que aceptar... como las aceptan, como si nada extraordinario ocurriera, los bañiles que festejan en la azotea.

Artista del desconcierto, en la breve novela *Cumpleaños* Aira contó cómo, recién cumplidos los cincuenta años, descubrió que ignoraba por completo el funcionamiento de las fases lunares. El hallazgo condujo al autor a una melancólica reflexión por la que terminó confrontándose con la constatación de su “incapacidad de vivir”. Es, posiblemente, el libro que mejor funcione como el primer acceso a una obra tan vasta: por su elegante y cordial profundidad, pero también porque Aira logra hacer que su perplejidad (¿cómo se puede pasar por la vida sin saber gran cosa de la Luna?) se sincronice con la nuestra: ¿qué ignoramos del mundo y de nosotros mismos? ¿Y qué vamos a hacer al respecto? Mientras damos con las respuestas, felizmente, está la literatura para arreglárnoslas. Y si se trata de la literatura de César Aira, qué importa que no encontremos esas respuestas: al menos habremos ganado la ilusión. **m.**

ALGUNOS LIBROS DE CÉSAR AIRA

- :: *La guerra de los gimnasios* (Emecé, 2006)
- :: *Parménides* (Mondadori, 2006)
- :: *Cómo me hice monja* (Era, 2005)
- :: *Las noches de Flores* (Mondadori, 2004)
- :: *La Princesa Primavera* (Era, 2003)
- :: *El mago* (Mondadori, 2002)
- :: *Cumpleaños* (Mondadori, 2001)
- :: *Un episodio en la vida del pintor viajero* (Era, 2001)



Ciencias Sociales

The Winners Curse

Richard H. Thaler
Princeton University Press, Princeton, 1994.

“Este libro debe aportar una bocanada de modestia a los economistas, que no suelen tenerla, en mi opinión”, es la voz de Rodrigo Velasco, experto en el área. Economista serio y crítico, Thaler estudia la evidencia opuesta a las predicciones de teorías económicas concretas —el hombre sabe lo que quiere y busca su propio bienestar. De ahí las complicaciones para entender conductas como el altruismo o la solidaridad. Velasco destaca que hacer un modelo del comportamiento humano es algo que “no es así de sencillo”, y subraya la importancia de tener esto presente. La lectura de *The Winners Curse* resulta ágil, pues en cada capítulo se incluye un texto publicado previamente, por distintos autores, en una revista de economía especializada, analizado e interpretado por Thaler. Destaca el rigor en el uso de la estadística y las matemáticas, así como en el desarrollo de los experimentos con los que pretende probar sus hipótesis.



RELACIONES INTERNACIONALES: UNA PERSPECTIVA SISTÉMICA

Víctor Sarquis
Cámara de Diputados/ITESM/Porrúa, México, 2005.

Las relaciones internacionales, con poco más de una década en México, se encuentran en la búsqueda de clarificar su objeto de estudio y su propia metodología para abordarlo. En medio de la discusión que se genera al respecto, este libro adquiere relevancia en la medida que aporta en la tarea de definir la profesión. Olga Aikin, académica del ITESO y experta en el área de relaciones internacionales recomienda *Relaciones internacionales: una perspectiva sistémica* pues “no existen otros que traten temas similares en México”; asimismo “define con precisión en qué consiste la disciplina, cuál es su objeto y cómo se traduce esto en prácticas laborales”.



MERCADOTECNIA POLÍTICA Y ORGANIZACIÓN DE CAMPAÑA

Alejandro Lerma Kirchner
Gasca Sicco, México, 2005.

Priscila Tamariz

Cuando se habla de mercadotecnia política “muchos se ponen en guardia porque creen que se trata de cómo engañar a la ciudadanía”, opina Pablo Lasso, editor de la revista *Mercadotecnia Global*. Por ello este académico se interesó en este texto de Alejandro Lerma, quien describe tareas sin meterse en suposiciones. Para Lasso, “cambiar el modo de pensar de la gente es algo muy complicado, tan complejo como el saber dialogar con el mundo construido de un segmento de mercado”. Y eso encontrarás en él: conceptos mercadológicos para la obtención del voto por medio de elementos administrativos necesarios para organizar, dirigir y controlar una campaña electoral.

Evaluación y planeación ambiental

La “sala de lectura” del Institute of Environmental Management and Assessment (IEMA) cuenta con artículos y estudios de caso en temas como prevención y control de la contaminación ambiental, contaminación de la tierra y manejo de desperdicios, entre otros.

El sitio electrónico de este instituto (www.iema.net) publica el texto completo de documentos sobre legislación y procedimientos para el desarrollo sustentable. Profesionales no sólo de ingeniería ambiental sino también de áreas como química, alimentos y construcción, entre otras, pueden encontrar de interés esta página. También con formato de texto completo, el lector puede encontrar breviaros y documentos de consulta sobre las áreas más relevantes del cuidado y la evaluación ambiental. Una guía para el desarrollo de procesos de monitoreo ambiental, indicadores del desempeño ambiental de los negocios, eficiencia de recursos, son algunos ejemplos de la información que ofrece el IEMA y que puede ser aplicada directamente a empresas o aprovechada como referencia para consultores profesionales en las áreas mencionadas.

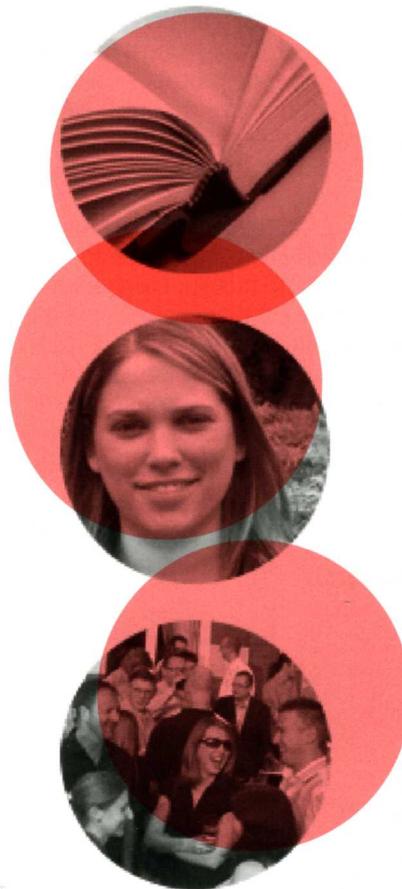
Los foros de discusión y la oferta de empleos en el área ambiental son también elementos que agregan valor a este sitio que cuenta con una librería virtual y un espacio de noticias recientes.

Temas que involucran tanto a los sectores privado y público alrededor de los asuntos ambientales, así como el desarrollo de talleres enfocados a la actualización y la certificación de consultores y profesionales en general, son parte de las conferencias que el IEMA organiza anualmente y que pudieran convertirse en espacios de desarrollo y contacto.

La comunicación desde diferentes ángulos

La relación entre el contenido televisivo, el procesamiento de la experiencia y la percepción de la distancia, son la base de una consideración teórica publicada en la más reciente edición de *Communication Theory*, una de las publicaciones de la casa editorial Blackwell. A través de la página electrónica de la Internacional Communication Association (www.ica-hdq.org), el lector puede consultar las tablas de contenidos y los resúmenes de los textos de ésta y otras publicaciones reconocidas en el campo de la comunicación.

Esta asociación, formada en 1950, agrupa a través de sus líneas de interés, a académicos e instituciones de diversos países. Los profesionales de la comunicación, dentro y fuera del campo académico, pueden encontrar útiles los grupos de interés como un medio para compartir información sobre temas tales como comunicación de masas, popular y política, entre otros.



Página: *Institute of Environmental Management and Assessment*

Tema: Ingeniería ambiental (principalmente)

Dirección: www.iema.net

Idioma: Inglés

Contacto: info@iema.net

Diseño y estructura: Sin demasiados recursos visuales, con una propuesta cromática y tipográfica básica, la página del IEMA cumple bien su función y ofrece información interesante, organizada de manera clara. Sin duda un acierto es la publicación de los textos completos de artículos y estudios de caso.

Página: *Internacional Communication Association*

Tema: Comunicación

Dirección: www.ica-hdq.org

Idioma: Inglés

Contacto: ica-hdq@ica-hdq.org

Diseño y estructura: Se trata de una página que, sin contar con gran cantidad de información, puede resultar útil como una ventana para contactar personas o instituciones en el campo de la comunicación y compartir información con ellas. El diseño, aunque limitado, cumple con cierto balance entre la imagen y el texto. En suma, es una página que puede considerarse como una herramienta más que como una fuente de información en sí misma.

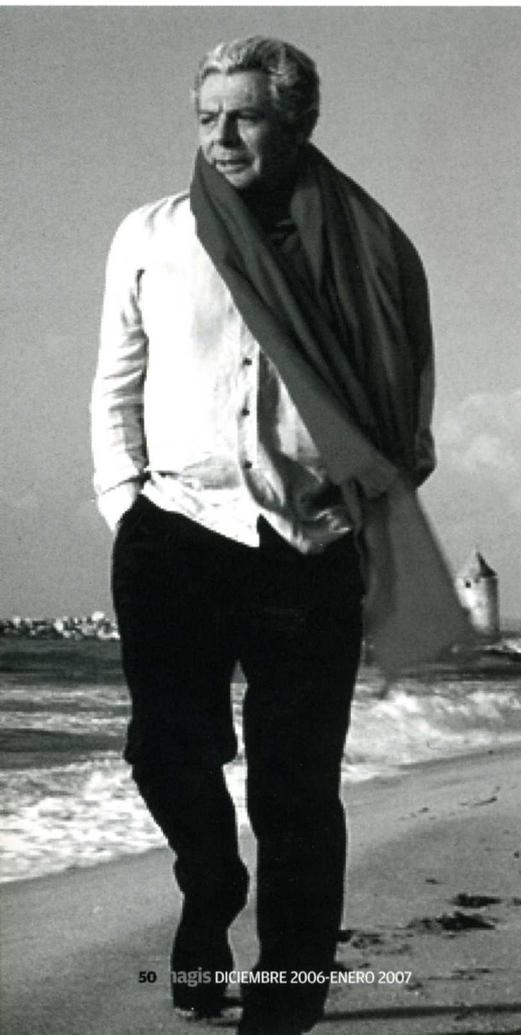
Diez años sin Marcello

El 19 de diciembre se completa una década sin Marcello Mastroianni. Valga el pretexto para emprender una breve revisión a la extensa filmografía de un *latin lover* de prosapia. La selección no es fácil, pues el actor dejó entre los míseros mortales una filmografía rica en cantidad y calidad: participó en casi 150 películas, muchas de las cuales son clásicos imprescindibles.

A diferencia de aquellos que han compartido y comparten el mismo oficio, fue poseedor de una inteligencia y un instinto que supo poner al servicio de las cintas en las que participó: ahí donde para muchos los actores "se llevan" la película, él aportaba su labor a la visión del realizador para el que trabajaba. Hasta hace pensar que es posible la existencia de actores que son más virtuosos que vanidosos. Mastroianni fue poseedor de un repertorio histrióni-

co pródigo en registros, mas la sutileza fue su sello: cabía en sus interpretaciones la risa (rara vez la carcajada), que en su esbozo no elimina la tristeza. No tenía la exquisitez de rasgos de un Alain Delon, por ejemplo, lo que le permitía un amplio abanico de posibilidades en cuanto a los caracteres que habría de adoptar: nunca se encajonó en un tipo de personaje, aunque su rúbrica es imborrable. Tampoco le tuvo miedo al envejecimiento: si muchas *stars* deciden desaparecer apenas asoman las arrugas, él vivió una carrera plena en cada una de las etapas de su vida. De hecho muchos de sus papeles "seniles" han tenido una repercusión mayor, como el homenaje que Marcos Carnevale le brinda en *Elsa y Fred* (2005), que se inspira en *Ginger y Fred* (1986) de Federico Fellini.

Mastroianni fue un gran histrión porque supo condensar gestos y rasgos de reconocible humanidad. En principio y al final la tristeza...



LA NOCHE
(1961)

Giovanni es un escritor exitoso. Él y su esposa visitan a un amigo que está hospitalizado. Luego van a una fiesta que ofrece un multimillonario. Ambos aprovechan para ligar; ambos se dan cuenta de lo que hace el otro. Al día siguiente ella le dice a su esposo que ya no lo quiere. Michelangelo Antonioni, que escribió el guión de *La noche* con Tonino Guerra, el guionista de los grandes cineastas europeos, sugiere que los intentos que se hacen por la noche se convertirán en los desencantos de la mañana, en la depresión de a toda hora, en el desánimo continuo, destino último de la vida de pareja, que es incapaz de sumar a los dos individuos que la padecen. ¿Es justo acusar a Antonioni de pesimista?



EL EXTRANJERO
(1967)

Argelia, durante la ocupación francesa. Hace mucho calor y Mersault suda a raudales en el juzgado. Está ahí por haber matado a un hombre, pero se le juzga por no haber llorado durante los funerales de su madre. Y no sabe explicarse. Es un hombre sin ambiciones ni complicaciones, pero la ausencia de manifestaciones por el duelo lo hace sospechoso. *El extranjero*, la breve novela de Albert Camus vive en manos de Luchino Visconti una "adaptación" tan literal como meritoria: las atmósferas pesan en cada imagen, el obsesivo *zoom* nos acerca a la expresión casi idiota del hombre moderno, extranjero a las cosas de la vida, que se sabe solo pero desea recibir la muerte en la odiosa solidaridad de los demás.



OJOS NEGROS
(1987)

Nikita Mijalkov se inspiró en un cuento de Anton Chéjov para la concepción de *Ojos negros*. Regresa así al siglo XIX y en un barco coloca a un maduro italiano que cuenta a una rusa sus amores con una rusa, a la que conoció en un spa y siguió hasta Rusia. El regreso a Italia, decidido a separarse de su mujer, sucedió sin gloria. La rusa, la del barco, entonces le responde con creces con otra historia, breve pero no menos intensa. Mijalkov baña con luz cálida los relatos amorosos de sus personajes, embriagando al espectador que no puede sino subirse a este barco del amor. Mastroianni compitió por el Óscar sin éxito; mejor suerte tuvo en Cannes, donde obtuvo el premio de la especialidad.



SOSTIENE PEREIRA
(1996)

La novela del italiano Antonio Tabucchi tiene en manos de su paisano Roberto Faenza un tratamiento lucidor. La acción transcurre en el Portugal de 1938 y el poder es ocupado por fascistas. Seguimos los pasos de Pereira, un hombre maduro que edita la página de cultura de un diario independiente. Y aunque es apolítico, no puede dejar de ayudar a su asistente, quien tiene una relación con una comunista. El desempeño de Mastroianni es fundamental para dar calidez al protagonista, para hacer verosímil su transición: de hecho la crítica especializada todavía sostiene que es una de sus grandes interpretaciones. No en vano se embolsó el premio David di Donatello a mejor actor.



VIAJE AL PRINCIPIO DEL MUNDO
(1997)

Es la última cinta registrada en su filmografía. Aquí interpreta al longevo cineasta portugués Manoel de Oliveira, responsable de la cinta: el realizador Manoel viaja a Portugal con un equipo de filmación para buscar las raíces de Afonso, quien emigró años atrás a Francia, donde tuvo una productiva carrera como actor. El personaje es un hombre de edad (no tanta como De Oliveira, quien entonces era casi un nonagenario) y emprende un viaje contra las manecillas del reloj que habrá de concluir en lugares inaccesibles, donde las comodidades de la vida moderna son desconocidas. El trayecto ofrece el pretexto para la filosófica reflexión: al final de la vida es inevitable retornar al origen.

Un actor grande

Mastroianni fue un propicio *alter ego* para muchos realizadores de reputada perspicacia y merecida fama. Por un criterio de calidad se ubica en primer lugar a Federico Fellini. Con él participó en cinco largos, si bien es cierto que aparece brevemente en otros dos. La relación se inauguró con *La dolce vita* (1960) y concluyó con *Intervista* (1987). Un bien puede hacerse una imagen del gran Federico, que tenía recurrentes propensiones autobiográficas, a través de la añorante facha de Marcello. Acaso nadie mejor que él lo define: “Marcello es para mí mucho más que un actor: es mi amigo. De cualquier forma quisiera ser justo con el actor: es de una sutilidad remarcable, aun sus límites los transforma en cualidades. Su carácter inestable, blando, fluido, maleable, incierto, le confiere la soltura indispensable para deslizarse en los personajes”. Marcello

corresponde al afectuoso respeto: “Trabajar con Fellini fue un privilegio extraordinario. Aun más grande que el de participar en grandes películas que han permanecido en la historia del cine. Llegué incluso a sentirme celoso cuando hizo películas en las que yo no actuaba”.

No menos importante fue su relación con el ácido Marco Ferreri, para quien trabajó en seis largos y un *sketch*, entre ellos los de la etapa “machista” del realizador, que tuvo títulos como *No toques a la mujer blanca* (1974). También fue dirigido (en diez ocasiones) por Ettore Scola, cuya *Splendor* (1989) sufre paradójicamente el gran demérito de tenerlo como protagonista: como la cinta es un homenaje al cine, en pantalla no hubo espacio para las obras en las que participó Marcello.

Mastroianni trabajó con los grandes. Incluso colaboró a hacerlos más grandes. He ahí un actor grande.



LA DOLCE VITA
(1960)

En la memoria aún vive impresa la imagen de la portentosa Anita Ekberg emergiendo, húmeda, de la fontana di Trevi. No menos memorables son las andanzas de Marcello, joven *dandy* del periodismo, por la vía Venetto: a la caza de la nota tras la “gente bonita”, obsesionado con las mujeres, la fiesta y el sexo. El esplendor de este estilo de vida, empero, tiene su cara amarga y no ofrece muchas salidas, como lo comprueba Marcello luego del suicidio de su novia. Mastroianni estaba en todo su apogeo como galán y actor; sin embargo, en su juego histriónico gana la tristeza de la mirada, de esta manera Fellini nos recuerda que la *dolce vita* es agrí dulce. Mejor sabor dejó la Palma de oro recibida en Cannes.



8 1/2
(1963)

Guido es un realizador de cine en crisis. Luego de una cinta exitosa se descubre exhausto y sin ideas para un nuevo proyecto. Por si fuera poco, la gente que lo rodea se esmera en apresurarlo. Sólo en un lugar encuentra la paz y una posible salida creativa: se refugia repetidamente en sueños de la más diversa índole. Fellini tiene en Guido—Marcello un *alter ego* del tamaño de su ego: delirante, agudo, onírico. Para no variar, los elementos autobiográficos afloran aquí en un estilo que busca regodearse en la grandilocuencia, que por momentos es francamente épico y que desdibuja las fronteras entre la realidad y la fantasía. Calificarla de obra maestra es apenas un acto de justicia y justeza.



WHAT?
(1972)

Una estadounidense que viaja por Italia hace una parada en una extraña villa mediterránea. Ahí la gente no parece tener más entretenimiento que el ping pong y el sexo. La visita se convierte en una versión para adultos de *Alicia en el país de las maravillas* que tiene en Alex (MM), un ex proxeneta, a un loquísimo sombrero. Roman Polanski, culpable de la realización, interpreta a Mosquito, un pequeño rol no exento de picardía. El cineasta polaco no se siente muy orgulloso del resultado, pero es digno de rescatar el gozoso aliento surrealista que tiene en el arte a su hazmerreír. Mejor: en opinión de Polanski las obras de arte “son sustitutos del placer sexual”. Y el arte aquí es estimulante...



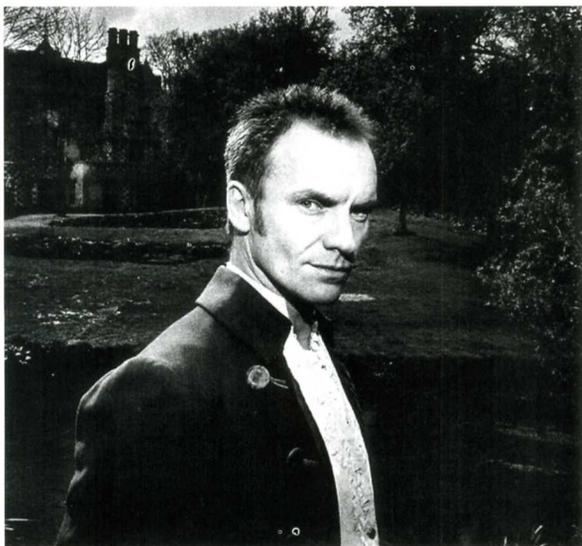
LA GRAN COMILONA
(1973)

Un grupo de exitosos amigos maduros decide encerrarse en la villa de uno de ellos con el objetivo de comer hasta morir (literalmente). Marcello (que así se llama el personaje de Marcello) tiene la feliz ocurrencia de hacer concurrir a un grupo de prostitutas. Y ya sólo les queda atascarse de carne... El controvertido Marco Ferreri, que para la escritura del guión contó con la perversa colaboración de Rafael Azcona, concibe una cinta que retoma el aliento de Sade. Para ello convoca a cuatro grandes actores: además de Mastroianni se dan cita Michel Piccoli, Ugo Tognazzi y Philippe Noiret. Así, el indigesto “atascón” culinario encuentra un goloso contrapeso en el “atascón” histriónico.



EL APICULTOR
(1986)

El griego Theo Angelopoulos emprende la aventura de *El apicultor* con su equipo de cabecera: Tonino Guerra en el guión, Yorgos Arvanitis en la cinematografía y Eleni Karaindrou en la música. Se suma al grupo, por primera vez, Marcello, quien da vida a Spiros, un maestro retirado que emprende un viaje para recolectar miel. En el trayecto conoce a una chica con la que tiene una relación tormentosa. Al final Spiros es menos víctima de una realidad compleja que de una sencilla moraleja (que liga crisis filosóficas con crisis de clase: la pobreza que empuja la migración, para el caso). No es la mejor película del cineasta, pero un Mastroianni más enjundioso que senil inyecta vida a estas abejas proletarias.



Sting y su caja de Pandora

Después de haber sido cavador de zanjas, profesor de inglés y vendedor de suéteres, Gordon Sumner (Newcastle, Inglaterra, 1951) descubrió que lo suyo era la música. Empezó tocando con bandas de jazz locales. Durante una presentación en la que vestía una camiseta a rayas negras y amarillas, otro músico le dijo que parecía una abeja. Así, empezaron a llamarle Sting (aguijón). El músico —que en la década de los ochenta ganó fama y fortuna con The Police, junto a Stewart Copeland y a Andy Summers— hoy, cuenta con una sólida carrera en solitario.

Doctor *honoris causa* por el departamento de música de la Universidad de Northumbria y por la Facultad de Música de Berklee, también ha sido actor y ha participado en movimientos medioambientales y humanitarios. Con casi una veintena de producciones como solista en el mundo del rock *pop*, Sting declaró hace un mes al diario alemán *Die Zeit* que el rock actual ya no tiene nada que ofrecer y que por eso prefiere escuchar música clásica del siglo XVI. ¿Estrategia de venta para promover su nuevo disco, *Songs from the Labyrinth*? Es posible. Pocos como él, que a los 55 años de edad, han sabido cómo vender 70 millones de álbumes.



LAST SESSION AT PERUGIA JAZZ

Sting & Gil Evans

Sting es fanático de Gil Evans (compositor, arreglista e intérprete musical) desde que era adolescente. Para su suerte, ambos se conocieron en Londres durante una noche de copas en el club de Evans. El encuentro fue tal que, dos años después, en 1987, Sting cantó acompañado por la orquesta de su ídolo Evans en Perugia, Italia, consiguiendo una sesión jazzística para el recuerdo. Entre los diez temas destacan tres clásicos de The Police (“Synchronicity”, “Roxanne” y “Tea in the Sahara”) y dos temas de Jimi Hendrix (“Exp” y “Little Wing”).



TEN SUMMONER'S TALES

Sting

Dejó atrás el luto por la muerte de su padre y presentó este disco en 1993 que, para muchos, es el más sólido de su carrera. Son diez historias distintas que reflejan espiritualidad, ironía, humor negro, fe y sensibilidad. Las fotografías refuerzan el mensaje: ambientes amarillos y dorados resaltan al cantante posando en estructuras medievales. “Fields of Gold” y “If I Ever Lose my Faith in You”, son los dos clásicos del disco; “Shape of my Heart” (usada en los créditos de *El perfecto asesino*, de Luc Besson), habla de naipes para hacer una metáfora de la vida. Un disco que sigue vigente.



MERCURY FALLING

Sting

Se fue la época dorada y llegó *Mercury Falling*, en 1996, para demostrar que los inviernos de la vida también dejan huella en el británico. Las canciones hablan mucho de relaciones de pareja; muestran a un Sting con muchas preguntas y observaciones sobre sí mismo. En las melodías experimenta y logra resultados interesantes, como el canto medieval que da inicio a “I was Brought to my Senses”, las cuerdas en “Valparaíso” y su voz en francés con “La belle dame sans regrets”, pese a sus desafortunados intentos *country* con “Lithium Sunset” y “You Still Touch Me”.



BRAND NEW DAY

Sting

El despegue, otra vez. En septiembre de 1999 Sting volvió a las listas de éxitos, gracias a dos canciones de este álbum: “Brand New Day” y “Desert Rose”. La interpretación de esta canción, al lado del argelino Cheb Mami, le valió el premio Khalil Gibran al Espíritu de Humanidad, otorgado por la Fundación del Instituto Árabe—Americano. Además, con esta producción discográfica se echó al bolso dos discos de doble platino y dos premios Grammy.



SACRED LOVE

Sting

Con toques étnicos y muchos experimentos, en 2003 salió a la luz *Sacred Love*, un disco en el que tuvo como colaboradores al músico de flamenco Vicente Amigo, a la “hip—hopera” Mary J. Blige y a la formidable tañedora del sitar Anoushka Shankar. Con este material una vez más dejó entrever su búsqueda espiritual. Durante la gira de conciertos para presentarlo, Sting se declaró completamente encantado por el hinduismo. “Me he convertido en un adicto a la India. Quisiera pasar el resto de mi vida descubriendo ese hermoso país.”

Doctor *honoris causa* por Berklee, ha sido actor y ha participado en movimientos medioambientales y humanitarios



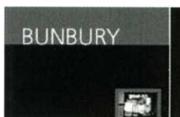
SONGS FROM THE LABYRINTH

Sting

Dominic Miller, el fiel guitarrista argentino que ha acompañado a Sting a lo largo de los años, le regaló un laúd al británico, por su cumpleaños. El instrumento tiene en el centro un hermoso laberinto labrado. Sting lo dejó en el armario por un tiempo, pero Edin Karamazov, especialista en ese instrumento, se apareció en su camino. Ambos decidieron interpretar juntos las canciones de James Dowland (1563—1626). El resultado: un Sting renacentista que se hace coros a sí mismo en canciones con más de 400 años de antigüedad.

EL DESTINO PARALELO DE BUNBURY Y VEGAS

En 1996 Enrique Bunbury tomó la decisión de abandonar Héroes del Silencio, la banda de rock que lo llevó a la fama, en favor de una carrera como solista y una nueva ambición artística consistente en hacer música de fusión. Fue entonces que se marchó a Marruecos y concibió *Radical Sonora*, una primera escala en camino al ecléctico sonido que lo caracterizaría en lo sucesivo: algo que buscó en la electrónica y lo árabe para, paulatinamente, encontrarse con la música de cabaret y la canción. Este giro en su carrera a la postre le redituaria su trabajo más interesante y logrado, que a la fecha registra ya una vasta obra: dos DVD que lo retratan desenvolviéndose en vivo y seis discos. Paralelamente, Nacho Vegas, compositor con mucha menos popularidad que el zaragozano, resolvió en 2001 dejar atrás a Manta Ray, el grupo con el que logró prestigio como escritor de canciones en el ámbito del rock subterráneo español, para también dedicarse a trabajar en solitario. Ahora ambos personajes se unen para editar *El tiempo de las cerezas*, disco que de manera por demás extraña anuda sus destinos.

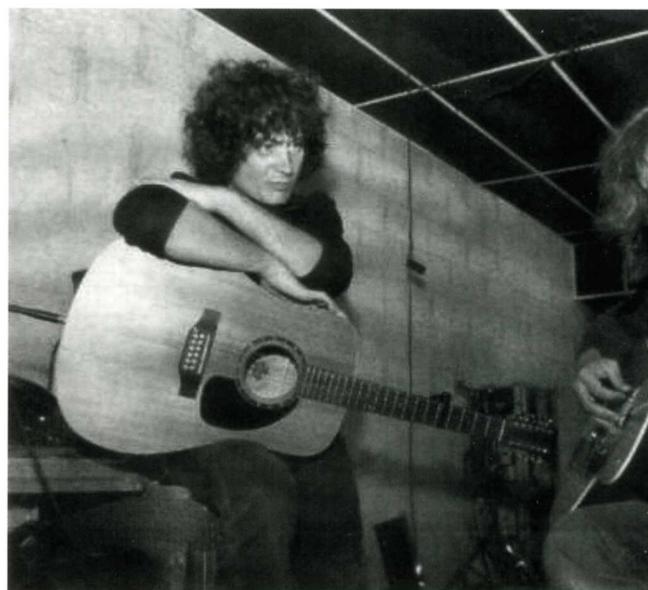


PEQUEÑO
Bunbury (EMI, 1999)
Es el disco que finalmente define el nuevo sonido de Bunbury y para muchos la obra más afortunada de su carrera como solista. Marca asimismo el inicio de su complicidad con la llamada Huracán ambulante, la banda que lo acompañara hasta 2005, un envidiable grupo de músicos que le permite ir y venir entre el rock, la canción austera, la música de fusión y ese sonido entre el cabaret y lo circense que influye en sus discos posteriores, de *Flamingos* de 2002 al álbum doble *El viaje a ninguna parte* de 2004.



ACTOS INEXPLICABLES
Nacho Vegas (Limbo Starr, 2001)
Manta Ray, el quinteto con el que Nacho Vegas inició a su vida musical en 1994 —y que contrariamente a Héroes del Silencio tras la salida de Bunbury aún continúa activo—, ha sido durante muchos años uno de los emblemas indiscutibles del rock independiente ibérico. Curiosamente, su preferencia por el idioma inglés contrasta con la elocuencia que el nacido en Gijón ha exhibido escribiendo letras en castellano, sello indiscutible de ésta, su primera entrega, un disco que en el año de su salida fue distinguido por la prestigiosa revista *Rock De Lux*, como el “mejor álbum del rock español”.

Enrique Bunbury tomó la decisión de abandonar Héroes del Silencio, se marchó a Marruecos y concibió *Radical Sonora*, una primera escala en camino al ecléctico sonido que lo caracterizaría en lo sucesivo



UNA CITA EN FLAMINGOS
Bunbury (EMI, 2003)
Uno de los logros alcanzados por Bunbury en su faceta como solista es su potencia en directo. Para ello el cantante se dio a la tarea de elaborar un espectáculo que despejara todas las dudas acerca de sus reales prioridades artísticas. Además de dos conciertos, realizados en Madrid y en su natal Zaragoza, este DVD contiene los videoclips de las canciones más exitosas del álbum *Flamingo's* como “Lady Blue”. Dos años más tarde el cantautor lanzaría al mercado *Freak Show*, otro álbum en concierto que exhibe cómo sus actuaciones en vivo han venido sofisticándose.



CAJAS DE MÚSICA DIFÍCILES DE PARAR
Vegas (Limbo Starr, 2003)
Sin aspaviento alguno, a la sombra del circuito independiente de su país, desde un perfil bajo, Nacho Vegas construye su obra más ambiciosa. Se trata de un álbum doble que replantea las reglas de cómo hacer canciones que importen en el nuevo siglo. Aquí lo musical es un acento dramático para los profusos textos de Vegas, sus densas cavilaciones sobre la existencia, la finitud de la especie humana y su propia condición. Títulos como “Historia de un perdedor” y “En la sed mortal” describen al personaje incómodo que Vegas, a toda costa, ha decidido encarnar.



EL TIEMPO DE LAS CEREZAS
Bunbury & Vegas (EMI, 2006)
En principio no se trata de un disco de colaboraciones al uso, como podría suponerse. De manera extravagante, Bunbury y Vegas sólo coescriben uno de los 18 temas que lo forman. Su complicidad más bien se da en otros planos: el compartir al mismo grupo de apoyo, el acompañarse vocalmente en las canciones del otro y el coincidir en un mismo momento de gestación. Nada más. Firmado por ambos, este disco doble que hace coincidir a dos figuras medulares del rock español del nuevo siglo, resulta un pronunciamiento de solidaridad, la prueba pública y fraternal de su mutua admiración.

SEIS COSAS QUE NO DEBE HACER EN UN

SUPERMERCADO

Comprar quesos imitación queso. Lea las etiquetas, casi todos los quesos del “súper”, son quesos falsos. Dejarse llevar por las ofertas. Ignorar qué se quiere comprar y confundir lo que necesita con lo que no. Acudir con hambre o con prisa. La panza vacía y la cartera llena son muy mala combinación. Comprar mucho. El refrigerador es eficiente para echar a perder los víveres. Comprar comida empaquetada o preparada. Éste es el octavo pecado capital. Sentirse importante porque lleva el carrito desbordado. En la caja le recordarán su lugar en el planeta.



ilustración: Gerardo Rizo

El extraño culto del gusto

Como uno de los sentidos, el gusto es la percepción de los sabores, pero como convencionalismo social, el gusto es algo insostenible e indefinible que exige un respeto que no siempre merece.

Es muy difícil hablar del gusto sin tropezar en eso de los géneros rotos, según la frase común, pero en cocina, el gusto es el imperativo del sabor. Y como ordenamiento del proceso culinario, el gusto refleja la tercera máxima de los verdaderos cocineros... “el único gusto que domina es el de quien cocina”. Las otras dos máximas son: pureza y calidad de los ingredientes y respeto por sus sabores naturales. El comensal se deja llevar por la mayor o menor pericia del cocinero y los resultados son inmediatos: platos limpios o platos devueltos.

Se han realizado experimentos en los que se presentan platillos, supuestamente de gran calidad, pero elaborados con ingredientes de pésima ralea. Al comensal se le dice que está a punto de degustar algo extraordinario, único y de un alto valor en sabor y delicadeza. Lo prueban y asienten, paladeando comestrijos nauseabundos, que con pocas palabras se convierten en manjares exquisitos. El gusto es entonces un asunto de ignorancias y engañifas.

Cuando el gusto es real, o se ha pasado por una serie de pruebas y errores, o se rinde el paladar a las delicias inesperadas. Cuando es artificial, basta con verborrea o etiquetas relucientes.

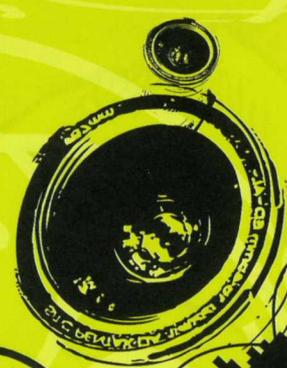
Esto acontece con la “glamourización” pseudo profesional de la comida y la restaurantización del tiempo, en las que el “auténtico sabor casero”, es sólo una quimera de mediocre voluntad, que jamás competirá con el mejor ingrediente de todos: el amor que se le pone a la verdadera comida bien hecha en casa, que se presenta sin menú elegante, sin mesero sonriente y sin cuenta astronómica. Lo mejor de la vida es gratis, grato y digno de agradecerse.

Aristides Esteban Hernández Guerrero, Ares, es el caricaturista cubano con mayor número de reconocimientos internacionales. En 1994 fue nominado por la revista especializada *Witty World* como uno de los mejores cartoonistas del mundo



ARES.

Techosenfoco PRIMER CONCURSO DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO DE VIVIENDA



Tec





Desde 1906

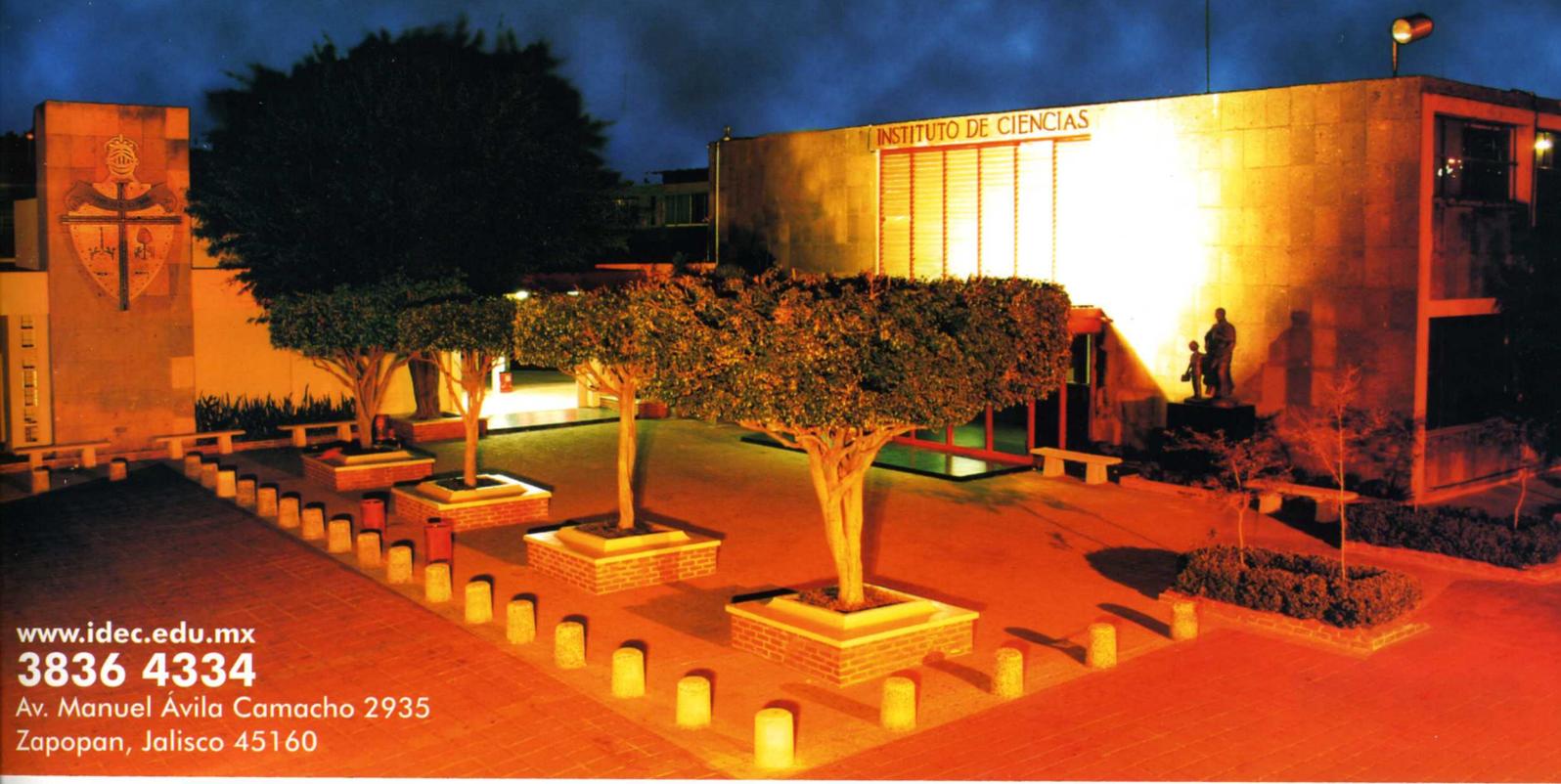
INSTITUTO DE CIENCIAS

El colegio jesuita de Guadalajara

100 años de actividad escolar
y más de 400 años de tradición educativa



Preescolar, Primaria, Secundaria y Preparatoria



www.idec.edu.mx
3836 4334

Av. Manuel Ávila Camacho 2935
Zapopan, Jalisco 45160

SGPRINT

La magia del color está en buenas manos.



catálogos

revistas

folletos

manuales

volantes

etiquetas

posters

libros



MAGIS se imprime en:

Somos:



ITESO
EGRESADOS



GUADALAJARA
Paseo del Valle No. 4915
Guadalajara Technology Park
Zapopan, Jalisco C.P. 45010
Tel.: (0133) 3673- 8112

MEXICO D.F.
Tel.: 044 555 431 4419



UNIVERSIDAD JESUITA DE GUADALAJARA



Visita el nuevo portal ITESO

■ Un diseño contemporáneo para que navegues por tu universidad

www.iteso.mx

CONOCELO



N U E V O
NISSAN **SENTRA**
NUEVA TRANSMISION CVT



NISSAN **FRONTIER**

UNA LEYENDA SIN FRONTERAS

MANEJALO



López Mateos Sur 6001, 3134 3131
www.nissanvamsalasfuentes.com.mx



Garantía Nissan
3 años o 60 mil km

SHIFT_the future

