

# CROMA

ARTE, DISEÑO, AUDIOVISUAL

2023, NÚMERO 9



## EL ARTE DIGITAL

### UNA EXPERIENCIA ENVOLVENTE

# CROMA

04

## TALENTOS FAV

Karen Vangoo  
Sofía Badillo

10

## DOCENTES

Sergio Montes

14

## PORTADA

Exposición de arte digital

22

## EMPRENDIMIENTO

Frida Martínez

24

30

34

Arte, Diseño, Audiovisual

Marzo 2023, Número 9

## ENFOQUE

Mejor cortometraje de ficción:  
El sueño más largo

## ARTE

El arte de la ciencia

## EVENTOS

Compite arte con fútbol

## Créditos

**Dr. Santos Guzmán López**

Rector

**Dr. Juan Paura García**

Secretario General

**Dr. Jaime Arturo Castillo Elizondo**

Secretario Académico UANL

**Dr. José Javier Villarreal Tostado**

Secretario de Extensión y Cultura

**Dra. Verónica Lizzet Delgado Cantú**

Directora de la Facultad de Artes Visuales

**M.A. Eva Julia de la Cerda Cruz**

Secretaria Académica

**Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca**

Subdirector de Investigación y Posgrado

**Dra. Sandra Guadalupe Altamirano Galván**

**Lic. Alejandra Gabriela Martínez Carrasco**

**Lic. Uriel Almazán Martínez**

Coordinadores y Editores de la Revista Croma

**Frida Mariela Martínez Álvarez**

**Carla Mariela Mora Rodríguez**

**Karen Esmeralda Salazar Rodríguez**

**Edith Campos Reyna**

**Daniela Alejandra Zapata Loera**

**Gabriel Eduardo Castañón Zúniga**

**Laura Giovanna González Rodríguez**

Estancia de producción

**El Viajero**

Portada

CROMA, año 5, No.9, Marzo 2023, es una publicación trimestral editada y publicada por la Universidad Autónoma de Nuevo León a través de la Coordinación Editorial de Licenciatura de la Facultad de Artes Visuales. Domicilio de la publicación: Praga y Trieste 4600, Fraccionamiento Las Torres, Unidad Mederos, Monterrey, N.L., México, C.P. 64930. Teléfono +52 8183-294260. Reserva de derechos al uso exclusivo No. 04-2021-032219402300-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor.

KAREN RAMÍREZ

# EL ARTE DE LA CREACIÓN A TRAVÉS DE LA EDICIÓN

POR: LAURA GIOVANNA GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

Conocida como **Karen Vango**, es una estudiante de Lenguaje y Producción Audiovisual. En sus proyectos plasma el roce entre la realidad y la ficción, convirtiéndolos en escenarios mágicos llenos de vida e historia.



## ¿Qué significa para ti la fotografía?

Me gusta tomar fotos en cualquier momento que esté, con amigos o en algún lugar al que haya ido. Entonces, es simplemente como retratar lo que se está haciendo en ese momento. Por un lado, sacar algo bonito y, por otro, al ver las fotos, pues te recuerda lo que estaba sucediendo en ese instante, con quiénes estabas o ese tipo de cosas.

## ¿Desde cuándo decidiste ser fotógrafa?

En primer semestre de la carrera tenía la materia de fotografía básica y la verdad no pensaba basarme en eso, yo entré por video, pero me empezó a gustar mucho y lo empecé a practicar todos los días; subiendo fotos a Instagram como para obligarme tanto a captarlas como para aprender también a editarlas. Entonces no sé, fue como un hobby que me empezó a gustar muchísimo y así fue creciendo, poquito a poquito fue escalando y en muy poco tiempo logré conseguir resultados que quería desde hace muchos años al ver videos o imágenes en Instagram.

## Cuando vas a realizar un proyecto, ¿cuál es tu proceso de inspiración?

Si se me ocurre algo, hacerlo en el momento sin planearlo, porque a mí nunca se me ocurre cómo planear las cosas, entre más lo planeo, más grande lo quiero hacer y nunca sale. Entonces mejor decir, quiero hacer alguna sesión, a ver qué sale, porque yo sé que, pues sé hacer cosas chidas, pero tienen que salir en el momento, más espontáneo. Y es lo mismo cuando pinto cosas, apenas en el momento, porque si lo piensas mucho, al menos en mi perspectiva, no, nunca sale.

## Con el paso del tiempo, ¿ha cambiado tu concepto respecto a trabajar en esta área?

Pues sí, antes quería hacerlo todo conforme a las reglas, por así decirlo, o conforme a lo que mis maestros decían, pues a mí me gusta mucho la edición; entonces decían no, no edites o no hagas esto o el otro. Yo fui más como, okey, en su materia, entrego lo que usted pide, pero en lo personal yo hago lo mío, o sea lo

que a mí me gusta y ya, pues a fin de cuentas es mi trabajo, ¿no? Entonces yo hago lo que quiero.

**Cuando miras al futuro, ¿te ves aún dedicándote a esto o algo relacionado con ello?**

Sí, a mí me gustaría mucho hacer pósters de películas o series, porque va más relacionado con la edición de foto, yo creo que hay algo por ahí, o sea, algo por ese estilo.

**A lo largo de tu vida, ¿qué te ha aportado la fotografía?**

Yo siento que, a ver patrones, cosas como encuadres, cada vez que veo algo digo “ay, esto se ve chido” o “ay, eso está chueco”, o en lugares, por ejemplo, abandonados o cosas así, que dices “uy, dan miedo”, pero a la vez lo vuelves como en el ámbito de la fotografía y piensas “uy, eso se vería superchido si lo llevas a un ambiente apocalíptico”, cosas así; está chido ver cualquier cosa desde otro punto de vista.

**En cuanto a lo personal, ¿hay alguna área de tu vida en la que la fotografía te haya ayudado?**

En el ámbito de los encuadres. Por ejemplo, al realizar pinturas o alguna presentación, inclusive de PowerPoint, como que ya sabes los balances o cosas así, tal vez en ese tipo de cosas. Me ha ayudado a generar muchas ideas, que, si quería hacer, por ejemplo, un diseño en pintura o en mis cumpleaños siempre hacía yo camisetas con logos, y siempre tenía que pedirle a alguien más que me los hiciera y bueno, al menos en este año lo hice yo. Entonces estuvo muy chido porque no nada más era la idea que yo tenía, sino que también fue realizado por mí.

**Con tu conocimiento de fotografía, ¿cuál crees que sea la mejor forma o método para aprenderla?**

Practicándolo, todos los días, puedes ver tutoriales y nunca vas a poder realizarlo si no lo practicas, porque, pues así yo puedo ver videos de cocina y no cocino, puedo quemar la cocina, ¿sabes?, entonces yo lo que hacía era, veo un video de cierta cosa que quiero hacer y luego luego lo intento; y ahí es como vas diciendo “ah, okey, esto jala muy bien”. O también, bueno, yo hacía videos para Youtube con amigos donde eran fotógrafos vs fotógrafos, y era como que “oye, solo tienes tres minutos para tomarle fotos al modelo en esta área” y ahora el que sigue y el que sigue, así te ibas agilizando más y más. Tener esos contactos sirve mucho porque cada uno se va a su espacio y ya después les puedes preguntar sobre cómo toman las fotos o qué cámara usan y cosas así. Tal vez ellos tengan más experiencia que tú, o que ellos lo vean de otra manera, y eso sirve muchísimo, porque piensas “puedo hacer lo mismo, pero de esta otra manera por si las dudas” y ya, con eso la haces.

**Hay personas interesadas en este campo, pero creen que ya hay demasiada gente dedicándose a ello, ¿tú qué les dirías?**

Esto yo lo veo más que nada como un hobby, todo lo que me gusta lo veo como un hobby porque si lo convierto en trabajo, siento que me desanimo y ya no hago nada. Entonces yo creo que todos deberían de intentarlo, es algo que inclusive puedes hacer con tu celular. A mí en lo personal me gusta con la cámara, como que todo el hecho de tomar fotos en RAW y editarlos me gusta mucho. Entonces, que lo intenten, no pierdes nada con intentarlo, es algo muy bonito que puedes aprender y puedes hacer muchas conexiones.



#### REDES SOCIALES:

— **INSTAGRAM**

@ karen\_vangoo

— **YOUTUBE**

karenavangoo

SOFÍA BADILLO

# LA ESENCIA EN EL ARTE

## REDES SOCIALES

**INSTAGRAM:**  
@soychofyy  
@sssofiabadillo

Sofía Badillo cursa octavo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Comenzó su amor al arte a través de su abuelo, y ahora es freelancer, trabajando con múltiples marcas y haciendo proyectos personales.

POR: DANIELA ZAPATA LOERA

**¿Por qué te convertiste en artista visual?  
¿Tuviste alguna experiencia específica que hizo que tomaras esa decisión?**

Creo que desde que era niña he estado rodeada de muchas cosas artísticas, mi papá es arquitecto, entonces siempre estuve rodeada de diseño y creatividad; mi abuelito también pintaba y siempre me asombraba ver lo que hacía. Creo que desde el inicio me llamó la atención plasmar las cosas, ensuciarme las manos y estar experimentando con materiales; aunque conforme fui creciendo creo que lo comencé a ver como una manera de poder expresar cuando no lo sabía hacer verbalmente.

**¿Qué cualidad esperas que las personas vean reflejada en tus trabajos?**

Creo que siempre transmitir un sentimiento, que las personas vean mi trabajo y puedan sentir la emoción que plasmé en mi arte, o que puedan empatizar con lo que estoy tratando de ilustrar y no vean solamente algo estético y bonito. Que se pregunten el por qué de todos los elementos y colores.

**¿Cómo defines tu éxito como artista?**

Pues no sé si todavía llego al éxito de ser artista, digo cada quien tiene diferentes metas, pero todavía no llego a mi propia versión de ser exitosa como arti-



Por: Sofía Badillo



sta. Estoy feliz del lugar en donde estoy, pero creo que todavía me hace falta experimentar más. Todo lo que he hecho hasta ahora es experimentación, y creo que es en gran parte por mi cualidad o defecto de decir que sí puedo hacerlo, aunque tal vez no sepa cómo, pero siempre voy a ver la manera de poderlo lograr, solo que tiene que salir en el momento, más espontáneo.

### Has trabajado con diferentes marcas, ¿el proceso es similar para todos o cada cliente tiene un proceso diferente?

Cada marca es super distinta, así como cualquier persona. Algunos clientes son super libres y abiertos y te dicen “tú date, haz lo que tu quieras”, te dan rienda suelta para poder experimentar; y por otro lado, hay otras que se tienen que apegar a ciertos aspectos, el proceso es un poco más cuadrado porque ya tienen las especificaciones de lo que tienes que hacer y no hay tanto margen por probar.

### ¿Qué es lo que más disfrutas al hacer tu trabajo?

Conectar con personas, cada que lo

pienso y lo pongo en perspectiva me sorprende de lo mucho que el diseño y el arte me ha conectado con personas que no creía que podía conocer, y lo mejor es que son personas que también están en el ámbito creativo y está muy chido trabajar con gente tan talentosa.

### ¿Cómo es tu proceso creativo?

Básicamente volverme loca, depende del proyecto, pero en general, siento que soy una persona muy visual. El primer paso es juntar muchas referencias de todo, desde comida, pasto, texturas, películas, etc. Después voy a bocetar, que me gusta más hacerlo de forma análoga porque lo siento un poco menos serio; lo platico con la persona con la que estoy trabajando y rebotamos ideas, para terminar ya desarrollando el proyecto.

### ¿Cómo sigues desarrollando tus habilidades artísticas?

Yo he sido autodidacta, siento que mucho de lo que he aprendido ha sido por la práctica. Claro que hay cosas que aún no sé hacer, pero siempre busco seguir aprendiendo, quiero seguir experi-

mentando y explorando; poder decir que si me gusta el trabajo de una persona, yo tratar de poder hacer algo así. Siento que es siempre estar buscando y metiéndome presión a mi misma.

### ¿Qué tendencias artísticas suelen inspirar tu trabajo?

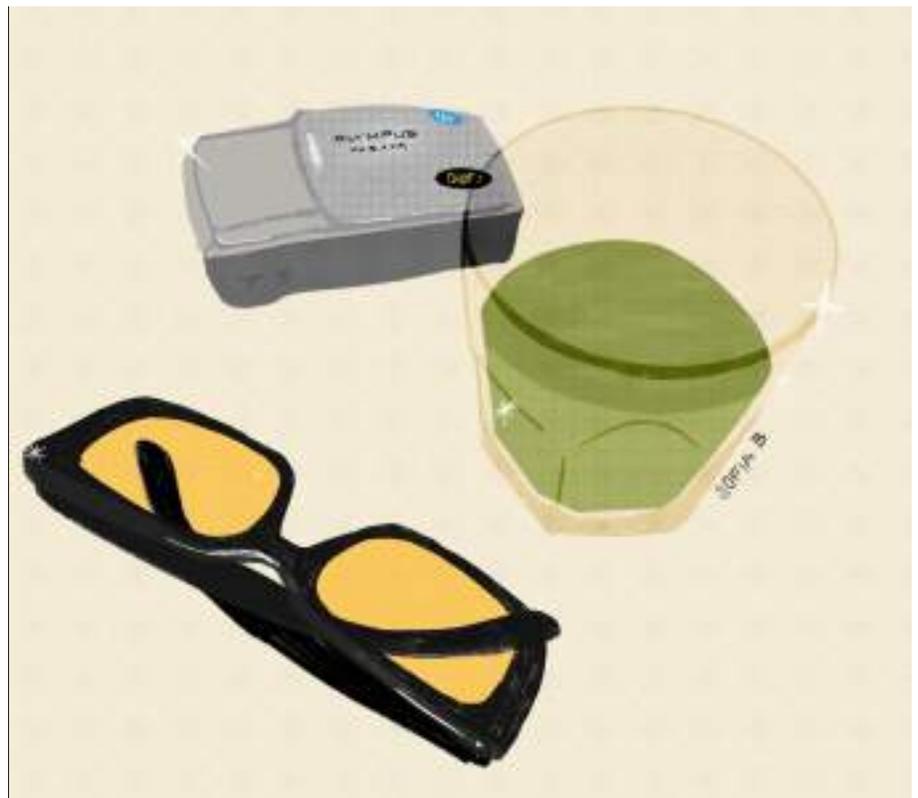
Siento que mucho de mi estilo siempre ha estado muy ligado al surrealismo, me encanta tanto en artistas visuales como en musicales; aunque también me gusta mucho el arte conceptual, creo que todo lo que hago es una fusión de estas dos. Los artistas visuales que más me gustan son René Magritte, Remedios Varo y Leonora Carrington.

### ¿Cómo ha cambiado tu estilo a lo largo del tiempo?

Siento que hay una esencia de mi que se refleja siempre, pero el arte y el diseño continúa evolucionando. Al final de cuentas nuestro trabajo es una representación de lo que estamos sintiendo, nuestra personalidad.



Por: Sofía Badillo



Por: Sofía Badillo

Cuando inicié me daba mucha pena que la gente viera mi trabajo y mis primeros trabajos eran en colores sutiles y pasteles, no decían mucho; pero conforme fui teniendo más práctica y confianza todo comenzó a ser más llamativo, con más cosas y más elementos. Creo que por eso nadie encuentra su estilo totalmente, porque siempre evolucionamos; y es muy difícil ir conociendo lo que creo que me define, lo que me gusta y lo que no, todo es a prueba y error.

¿Cuáles son tus partes favoritas y menos favoritas de trabajar de manera profesional dentro del arte?

El poder expresarme o justo tener un espacio para yo poder compartir lo que me gusta, y el poder conectar con personas de manera creativa es increíble. Cuando estás en la escena creativa es super chido, porque siempre estás aprendiendo de los demás.

Creo que lo más me molesta es el hecho de que no lo valoran, sé que es algo que les molesta a todos los que somos del área creativa; que las personas siguen menospreciando indirectamente todo lo creativo, aunque estemos avanzando en ese aspecto.



Siento que hay una **esencia de mí** que se **refleja** siempre, pero **nuestro arte** y diseño **continúa evolucionando con nosotros...** nuestro trabajo es una **representación** de lo que estamos sintiendo o nuestra **personalidad.**" .



SOFIA BADILLO 2021



SERGIO MONTES

# Siempre Innovando

POR: GABRIEL CASTAÑÓN

**E**l Maestro Sergio Montes Ortega, originario de Silao Guanajuato, es Licenciado En Artes Visuales con acentuación en Camarografía que con el nuevo plan de estudios se convirtió en la carrera de Lenguaje y Producción Audiovisual. Es jefe del Centro de Medios en la Facultad de Artes Visuales y como docente imparte la materia de Fotografía de Estudio.

En los comienzos, su enfoque artístico iba por las artes plásticas, ya que su inquietud por expresarse lo llevó a dibujar, pintar y esculpir personajes de películas en pequeños trozos de gises. Después comenzó con la escritura en donde desarrolló algunos trabajos y con el paso del tiempo, la inquietud por seguir expresándose, producir imágenes y una huelga estudiantil en la cual se vio envuelto, lo llevó a su primer encuentro con una cámara fotográfica con la que comenzó a narrar por medio de imágenes las vivencias de los estudiantes. Diversos periódicos locales al no tener un corresponsal, recurrieron a pedirle los rollos fotográficos para ver lo que había capturado y poder publicarlo en sus notas referentes a dicho acontecimiento, esta acción le dio mucho gusto y lo motivó a seguir explorando en la fotografía.

Dicha inquietud lo impulsó a emigrar, en el año de 1986, de Silao Gto., su ciudad natal, a Monterrey, N.L., donde por azares del destino se encontró con la Mtra. Hilda Gutiérrez, quien le compartió información sobre la Facultad de Artes Visuales, llamando su atención y motivándolo a entrar a dicha Facultad, donde amplió sus conocimientos y sus ganas por seguir expresándose por medio de contenidos audiovisuales, se fueron acrecentando.

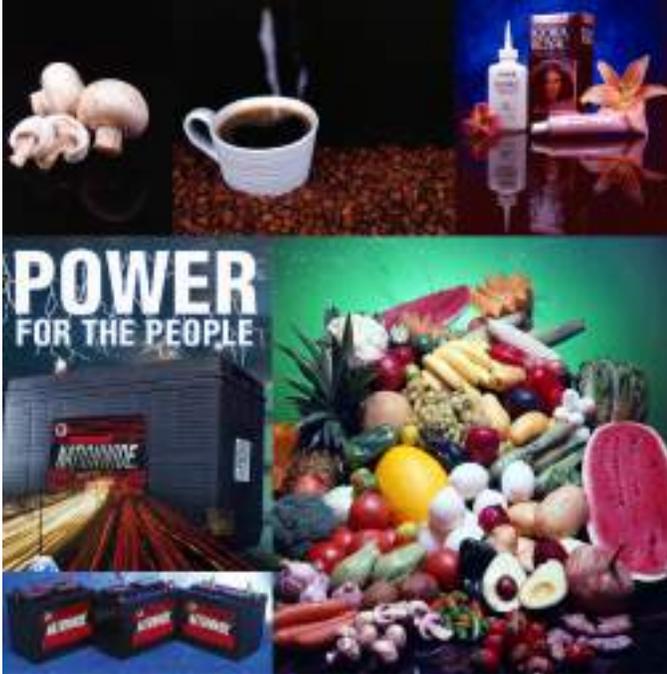


Buscar expresarme me llevó a conocer una cámara fotográfica y sin saberlo, esto definiría el rumbo de mi vida y a lo que me dedico hoy en día”.



Sergio Montes dirigiendo a la actriz Montserrat Oliver.

POR: SERGIO MONTES



**Foto de producto** tomado por el Maestro Sergio Montes para diferentes marcas importantes a nivel nacional.

Al egresar de la Facultad, su primer empleo como profesionista fue en una casa productora que laboraba para diferentes marcas importantes de la ciudad, en dicha empresa entró como camarógrafo. Todos los conocimientos que había adquirido, sumado a su pro-actividad y buen desempeño en su trabajo, lo llevaron a ascender en poco tiempo a productor en dicha empresa. Ahí mismo trabajó de la mano con su jefe, quien era fotógrafo y lo apoyaba mucho en la parte de manejo de iluminación, cámara de fotografía, creación de sets fotográficos y la manipulación de producto. Trabajó contenido para campañas de marcas reconocidas como 7-Eleven, Soriana, Cervecería y más.

Logró ganarse la confianza de su jefe y le fue brindada la oportunidad de quedarse a cargo del estudio de fotografía, lo cual le brindó mucha experiencia, ya que al realizarse de manera análoga debía cuidar todos los aspectos para que las fotografías pudieran salir bien, sin gastar tantos rollos. En dicha agencia también se dedicaban a realizar los videos institucionales de las empresas y esto también le brindo al maestro Sergio una amplia experiencia en dicha rama, lo cual le sería muy útil al salir



Los aprendizajes de hoy, pueden representar algo muy fuerte en el futuro, tenemos que aprovecharlos ”.

de esta empresa, ya que la UANL estaba buscando alguien que pudiera realizar el video institucional. Por una recomendación y más importante aún, por su manera creativa de narrar historias, el maestro Sergio logra realizar este video institucional con el cual cautivó a los espectadores.

Dicho proyecto fue el detonante para que el maestro entrara a laborar en la UANL a lo que antes era el Centro de Apoyo y Servicios Académicos conocido como “CASA”, ahí se mantuvo durante 10 años como productor de contenidos de apoyo didáctico para las clases de los maestros de la Universidad.

En el año de 1999 comienza su labor como docente en la Facultad de Artes Visuales impartiendo el Seminario de Fotografía de Estudio. En su momento fue un gran reto impartirlo, ya que tenía que ver de qué manera transmitir correctamente los conocimientos a los alumnos, logró exitosamente impartir dicho seminario, perfeccionó el plan de estudio y se convirtió en el precursor para que dicho seminario se volviera materia y hasta hoy en día la imparte a los alumnos de la carrera de diseño gráfico.



**Dirigiendo y produciendo** video institucional de la UANL.



Maestro Sergio Montes impartiendo la materia de fotografía de producto.

Continuó abriéndose camino dentro de la Universidad y emigró a Colegio Civil en la Secretaría de Extensión y Cultura, se enfocó en el departamento de televisión, el cual se encarga de cubrir los eventos culturales realizados en el Aula Magna, ya sea conciertos, obras de teatro, musicales, actividades culturales y más; de dicho material se generaban programas de video para que las personas pudieran tener acceso a los eventos.

En esta etapa laboral se centró en la producción de los contenidos para que la calidad del producto final fuera óptimo. A la par de dicho trabajo y su labor como docente, en el año 2010 es buscado nuevamente para realizar el video institucional de la UANL, cabe hacer mención que fue tanto el éxito de dicho video que se mantuvo realizándolo año tras año hasta el 2013. En dicho año sale de la Secretaría de Extensión y Cultura para irse a la Facultad de Artes Visuales y hacerse cargo del Centro de Medios, en donde se encuentra como encargado hasta el día de hoy. En 2011 tuvo la oportunidad de documentar a la Com-

pañía Titular De Danza Folklórica de la UANL en el país de Turquía, propuso y generó un documental en el cual muestra las vivencias de los bailarines al presentarse en diferentes ciudades, la sorpresa que se llevaron al enterarse de que se trataba de un concurso del cual no sabían y la emoción de ganar dicho concurso frente a grandes exponentes de otros países.

El Centro de Medios, es el área audiovisual de la Facultad de Artes Visuales, que está enfocada en realizar el registro de lo que pasa día con día en la Facultad, enfocados a los eventos administrativos, académicos y estudiantiles para que esto se vuelva un archivo con el cual poder dar promoción, difusión y también mantener un archivo histórico. En dicho departamento sigue funcionando como productor de los contenidos que se generan, buscando que los videos sean creativos, llamativos y con la información precisa para que, en un lapso de tiempo corto, puedas saber qué fue lo que pasó en el evento o lo que se esté buscando mostrar, esto ya que el maestro comprende que



hoy en día, los tiempos han cambiado, tienen que adaptarse a las nuevas plataformas y que los espectadores no se quedan a ver materiales largos. Hoy en día además de sus labores en la FAV, colabora en la agencia llamada Piraña, en donde realiza diferentes actividades relacionadas con la industria audiovisual y es también presidente seccional del sindicato de la UANL.

El maestro Sergio nos comentó que se mantiene vigente en su ámbito de diferentes maneras, aprendiendo de otras personas expertas del medio, siempre que existe una duda de algún tema, no tiene temor en preguntar, escucha a los alumnos de las nuevas generaciones, lo que ellos comparten sobre la industria, las nuevas ideas que traen, educándose constantemente en diferentes plataformas digitales que tiene que ver con fotografía, equipo y producción.

Esto lo inspira a buscar, romper esquemas, ser diferente y encontrar la manera más creativa de expresar sus ideas audiovisuales, quiere dejar los clichés a un lado e innovar en cada momento que sea posible, esto lo ha llevado a ser exitoso en los diferentes proyectos y empresas de las cuales ha sido parte. Nos compartió también que sigue estando lleno de sueños y metas, dentro de las que se encuentra realizar su primer largometraje con la finalidad de compartir una historia, la cual se encuentra escribiendo y espera muy pronto poder llevarlo a cabo.

Le aconseja a los nuevos artistas que sean constantes, busquen pulir cada proyecto, mantenerse estudiando y no dar por hecho que ya lo sabes todo para que de esta manera sigan vigentes por muchos años, que sean pacientes y no dejen de soñar.



**Contenido realizado** en su viaje a Turquía para cubrir al grupo de danza que representó a la UANL.



Busca en tu vida actualizarte constantemente, para poder estar siempre vigente.”.

EXPERIENCIA ENVOLVENTE

# Exposición de arte digital

Te traemos lo que implica **visitar y conocer** las exposiciones de arte digital, llevarte a un mundo donde vives la experiencia envolvente

POR: KAREN SALAZAR RODRÍGUEZ

**H**oy en día la tecnología ha jugado un papel muy importante en el mundo del arte, nuevas prácticas artísticas han surgido a base de ella, usando cualquier tipo de herramientas digitales para su creación y presentación dentro de un espacio de exhibición. A principios de los 80's, el concepto de arte digital tuvo un gran impacto, que detonó obras de algunos personajes como lo son, Harold Cohen y Kenneth Snelson. Pero a principios de los 50's, varios artistas experimentaron con herramientas tecnológicas gracias al trabajo de pioneros como el artista y matemático Ben Laposky.

Fue desde el momento en que empezamos a tener un acercamiento cotidiano con máquinas y dispositivos tecnológicos, que surgen las prácticas artísticas, dentro del arte contemporáneo y empiezan a sumarse varios artistas a este tipo de arte, en sus obras podemos ver diversas formas y no solamente una técnica, es decir, piezas completamente virtuales con la posibilidad de que las personas interactúen con ellas.

## ¿QUÉ ES EL ARTE DIGITAL?

Alguna vez nos ha tocado que no podemos visitar de forma presencial algún museo o galería, ya sea, porque está muy lejos o no tenemos la disponibilidad de ir, gracias a esta tecnología ya puede ser posible visitarlo sin estar presente, existen muchas galerías y museos virtuales donde las personas pueden interactuar y recorrer cada pasillo como si estuvieran ahí, algunos artistas han recurrido a las redes sociales para presentar sus obras de arte digital, ya sean fotografías, videos o compartiendo links de algunas galerías donde sus obras han sido expuestas.

El arte digital se define como un tipo de arte que apoya a las nuevas generaciones a sumarse y a perder el miedo, los motiva a seguir creando arte, como ya se mencionó anteriormente, se

pueden usar un sin fin de técnicas con diversas formas, teniendo la facilidad de crear piezas totalmente virtuales y que pueden insertarse en áreas como por ejemplo: arte con buscadores, arte con software, hipermedia/hipertexto, ciberperformance, arte dentro de redes sociales, programación, video, GIF, realidad virtual y visualización de datos.



Avedon, LaTurbo (2016)



## EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS en el

arte ya es habitual en muchas de las exposiciones museísticas y artísticas.

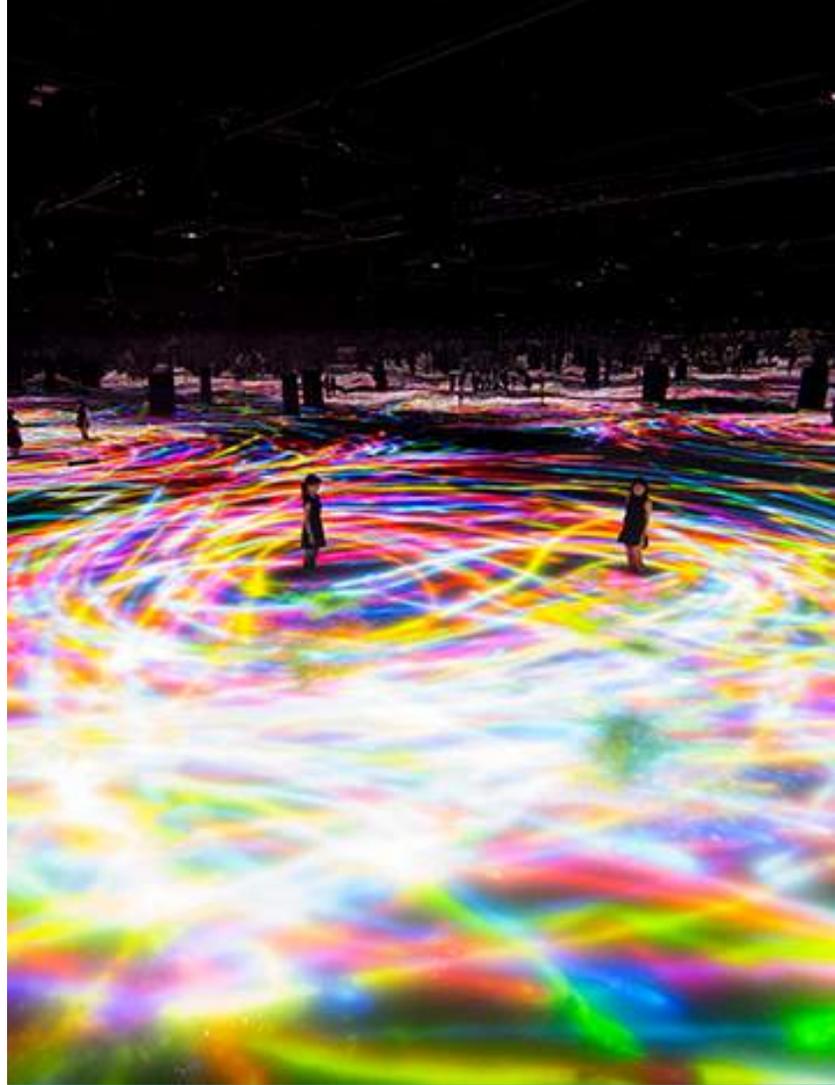
Podemos ver dentro de

esto **INSTALACIONES**

**MULTIMEDIA**

**ENVOLVENTES**, que

permiten al visitante descubrir a los artistas de manera más vivencial y ampliar de esta forma el conocimiento sobre su obra y su contexto.



**Drawing on the water surface** creado por the dance of koi and people — infinity'

### EL ARTE DIGITAL COMO EXPERIENCIA ENVOLVENTE

El arte digital usa diversas formas, estilos y técnicas, algunos elementos como la luz, el sonido y el color, son usados para la interconexión de los límites entre el espacio de tiempo real y el espacio de tiempo virtual, donde vemos más allá de una simple obra, podemos interactuar con ella las veces que queramos y de alguna forma nos sentimos conectados con ella. En este punto, los espectadores, con su presencia e interacción, completan la obra. Con la inmersión, nuestro estado de conciencia se transforma, al vernos rodeados de un entorno audiovisual y a la vez nos produce una percepción de presencia en un mundo no físico.

Los museos y las galerías se han introducido por completo en el entorno digital, comenzando por páginas web informativas, para después ofrecernos visitas virtuales a las colecciones museísticas, lo impresionante que es visitar un museo desde casa o vivir la experiencia de realidad virtual es muy emocionante. Con esto se busca ofrecer una doble experiencia: nuevas sensaciones al visitante y ampliar el acceso virtual a las obras artísticas desde cualquier parte del planeta, facilitándonos las visitas y gracias a esto, las personas con solo tener un link o visitar un sitio web, pueden vivir esa experiencia envolvente que todos en algún momento buscamos.

### EL ARTE DIGITAL EN GALERÍAS

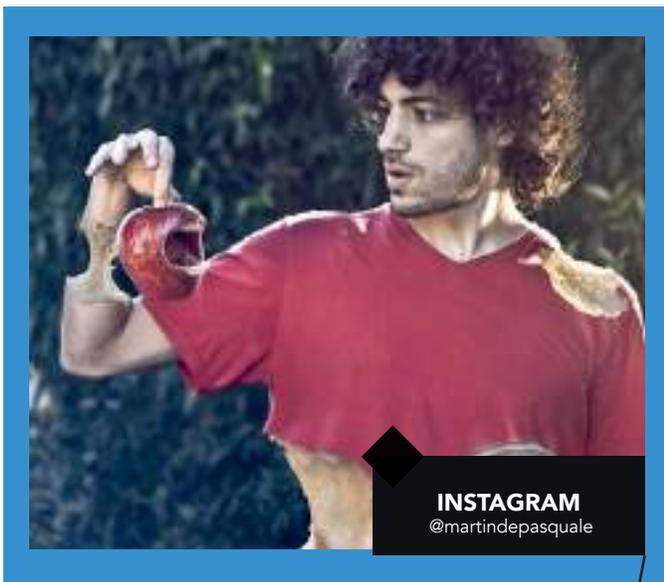
La pandemia ha tenido muchas detonantes en el mundo del arte, uno de ellos es el surgimiento de más artistas, cada uno de ellos se han adentrado en el arte digital y las experiencias envolventes, debido a los cierres de museos anteriormente cuando la pandemia era más fuerte, fue así como muchos artistas se dieron a conocer, usando diferentes medios para presentar sus piezas, algunos usaron páginas web, redes sociales como Instagram y galerías virtuales. La pandemia no los detuvo para crear nuevas obras con este toque virtual, como se sabe el arte digital se basa en el uso de herramientas digitales para crear una obra, el uso de programas como Photoshop, Illustrator, entre otros es algo importante en el arte digital.

Así como las experiencias pueden ser buenas y enriquecedoras, también puede suceder que las expectativas que nosotros teníamos de una obra y las sensaciones que creíamos que nos iban a producir, terminan siendo decepcionantes, porque no era lo que esperábamos ver o sentir, a través de una pantalla.

Las galerías se han sumado al arte digital creando páginas web, donde las personas pueden visitar las diferentes obras, algunas con realidad virtual aumentada, que les brinda una experiencia única y envolvente.

# Artistas en el mundo digital

Te traemos algunos artistas que se están sumando al mundo del arte digital, que han experimentado en este espacio virtual y cómo es que a través de la **observación** se han inspirado para realizar estas obras tan interesantes que componen las exposiciones de arte



## MARTÍN DE PASQUALE.

El artista Martín de Pasquale con 14.3 K de seguidores en Instagram comparte ilustraciones que hace con la herramienta de Adobe Photoshop, con sus juegos ópticos y efectos especiales, nos cambia la percepción de la realidad, tal y como la conocemos.

Pasquale, vive actualmente en Buenos Aires y desde allí crea un mundo en el que se mezcla lo real con lo fantástico. Sus obras son increíbles y atrapan al público por las formas y elementos que usa en el cuerpo de cada persona que fotografía, les agrega un elemento que las hace interesantes. También podemos decir que las fotografías tienen ese aspecto cómico e irónico, algunas veces se centra en la mortalidad de su cuerpo, nuestro estado interno pero modificando el externo.

## FELIPE RUI.

Felipe Rui nos presenta arte en 3D, con imágenes un poco grotescas de caricaturas que alguna vez hemos visto, él cuenta que la cara del espejo es el alma, pero si estas caricaturas salieran del mundo de la fantasía a la vida real, nos daríamos cuenta del terror que nos causarían. Él trata de hacer el retrato de estos personajes un poco más oscuro y grotesco, haciendo que la criatura más aparentemente inocente nos sorprenda y nos cause terror.

Personajes famosos desde Mickey Mouse o Bob Esponja que muchas veces nos han hecho soñar y reír, de pronto los vemos con una expresión de enojo, hundidos por el estrés y la ansiedad.



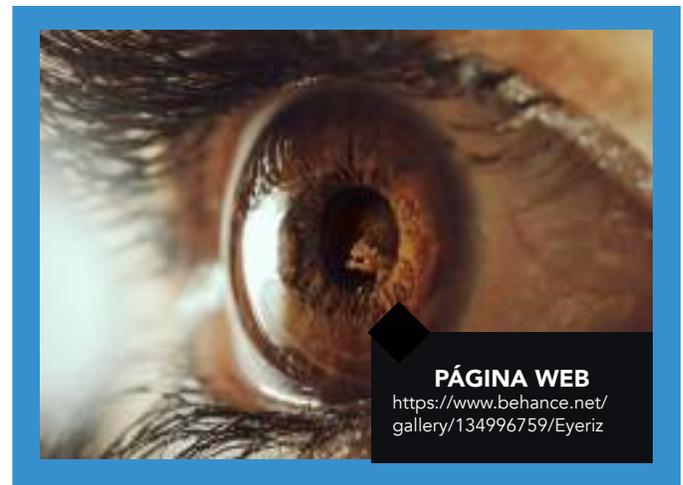


## VIDEOARTISTA MATT TAYLOR

Él usa la plataforma de Instagram para presentarnos su portafolio personal, utilizando Vex, Python o la aplicación de software de animación 3D, Houdini. En sus diseños nos muestra algo totalmente emocionante y que te atrapa con los movimientos que hace cada figura, utiliza todo tipo de formas y colores, que es lo que resaltan sus diseños. Son interesantes y algo realmente nuevo, Matt Taylor proporciona links con tutoriales sobre como realiza estos trabajos, con el fin de que las personas se animen a crear.

## JOHN MULLOOR.

Jhon Mullor nos presenta una obra muy interesante, *Life in the eye of the beholder* que nos habla un poco de cómo los ojos son las ventanas que nos ayudan a descubrir el mundo exterior, pero también, son las ventanas del alma que permiten a los demás adentrarse en las profundidades de nuestro mundo interior. Nos da una visión a lo desconocido y lo increíble. El proyecto nos presenta una serie de 10 fotografías, donde resaltan los ojos azules más profundos, que se transforman en aguas heladas y en cielos brumosos, mientras que los ojos castaños o cafés albergan el escondite de una ardilla curiosa.



## KEN KELLEHER

Ken Kelleher utiliza elementos como la forma, la luz, la sombra, el tiempo y el espacio. Sus esculturas digitales son representaciones abstractas y gigantes y contrastan con el entorno de galerías, jardines y plazas públicas, creados especialmente para entornos interiores y exteriores en espacios públicos. Las piezas exteriores son renders fabricados en acero inoxidable, aluminio, bronce, ladrillo, hormigón o materiales más experimentales, cada uno a gran escala.

Hay muchos artistas sumándose a este mundo del arte, pero estos son solo algunos con un estilo muy interesante, innovador, que nos brinda una experiencia única y nos impulsa a conocer más sobre el tema, existen más artistas que han salido de su zona de confort y han realizado trabajos muy impactantes, donde no-

sotros como espectadores podemos interactuar con las obras de manera virtual, es por eso que los invitamos a conocer más sobre el arte digital y de esta manera inspirarlos a hacer sus propias obras como solo ustedes saben hacerlo, con originalidad y pasión por el arte.

# Museo virtual

POR: EDITH CAMPOS REYNA

**C**omo se sabe, con la llegada de la tecnología, el mundo está cambiando muy drásticamente, sin darnos cuenta se nos ha introducido muy rápido a este mundo tan fascinante e inmediato, y los museos no son la excepción, ¿cuántos no hemos deseado viajar a algún lugar para poder recorrer estos centros de arte tan impresionantes y que con ellos guardan una historia tan fascinante?; pues bien, con la llegada de la pandemia estos recintos tuvieron que buscar la manera de subsistir, unos ofreciendo cursos o libros online.

## ¿QUÉ ES UN MUSEO VIRTUAL?

Un museo virtual es una colección de artefactos electrónicos y recursos de información sobre cualquier cosa que permita la digitalización y puede incluir fotografías, dibujos, texto, imágenes, gráficos, bases de datos, materiales, pinturas, etc.; es decir, un conjunto de objetos heredados e información almacenada en un servidor.

Existen gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que ayudan a establecer nuevos escenarios museísticos donde los límites del espacio real pueden ser superados a través de recursos técnicos y permiten incorporar evidencias culturales que los museos tradicionales impiden. Entre ellos destacan los museos virtuales (algunos son extensiones de museos existentes y otros se crean totalmente virtuales).

Dependiendo de su contenido, los museos virtuales se agrupan en dos tipos:

1. Quienes exhiben obras no digitales y responden principalmente a los portales que las instituciones culturales tienen en Internet para difundir sus colecciones, así como información sobre exposiciones temporales, actividades educativas e información del museo como ubicación, horarios, precios a ofertar. Este tipo de “museo en línea” puede desde versiones digitales del propio folleto del museo hasta contar con la tecnología suficiente para ofrecer recorridos virtuales por sus salas.

2. Los que exponen obras de arte digital (Net.art, ciberarte, WebArt, etc.) y nos remiten a entornos inmateriales ubicados en el no lugar llamado ciberespacio.

Este tipo de museos se asocian a los conceptos de “arte en la red” y “arte res o net.art”. “Arte” es todo aquello que normalmente se concibe en otro medio y donde la red actúa únicamente como medio de difusión y/o exposición. En net.art utiliza la propia red y/o su contenido.



El primer concepto de museo virtual lo tenemos **EN LA COMPAÑÍA JAPONESA NTT**, que en 1991 presenta una exposición titulada El museo dentro de la red telefónica.

En un **CD-ROM** comienzan las visitas virtuales a museos, que compactaban unas cuantas imágenes en estas unidades de almacenamiento.



## ¿PRIMER MUSEO VIRTUAL?

Para muchos museos, la pandemia representó el reto de reinventarse y explorar nuevas dinámicas. Para otros, como VOMA (Virtual Online Museum of Art), significó el terreno ideal para ser fundado como el primer museo virtual del mundo y gratis. Convirtiéndose en el primer museo 100% virtual.

Gracias al artista británico Stuart Temple, quien creyó antes de la pandemia que el arte necesitaba ser más democrático y vio en Internet el espacio más inclusivo para lograrlo. Después de analizar las estrategias de los museos de todo el mundo, se dio cuenta de que estas actividades no serían suficientes. Entonces decidió montar el primer museo 100% virtual. Para hacer esto, se asoció con la arquitecta Emily Mann y el curador Lee Cavaliere (quien se desempeñara como director del museo). Así nació VOMA, un museo que, según sus fundadores, crearon una institución digital capaz de mostrar el arte de una manera que el público nunca había tenido la oportunidad de descubrir, siendo un legado digital que durará años”.

Los fundadores trabajaron con artistas, curadores, desarrolladores de juegos y arquitectos; y podemos decir que el primer museo virtual del mundo abrió sus puertas el 4 de septiembre de 2020. Pretende ser completamente gratuito e inclusivo para que cualquier persona con conexión a internet pueda visitar este museo sin salir de casa. En términos de experiencia de usuario, se parecerá mucho más a un videojuego que a un recorrido virtual tradicional. Todos tendrán un avatar y podrán pasearse por los pasillos y salas del museo de esta forma, que seguro dejará atónitos a todos con las infinitas posibilidades de Internet.



Algunos museos cuentan con la tecnología necesaria para realizar visitas interactivas con vistas de 360 grados, proporcionando una experiencia de realidad virtual de alta calidad y muy satisfactoria para los usuarios.

Como ejemplo de esto encontramos el Smithsonian National Museum of Natural History, en Washington, en cuya web se pueden visitar las exposiciones de historia natural y las de culturas occidentales antiguas, entre otras.

Sin embargo, cabe mencionar que no todas las obras del museo están disponibles en formato virtual; y en muchos casos la experiencia sensorial de una visita presencial, donde el usuario puede acercarse físicamente a un objeto, no es comparable a una virtual, que puede provocar una respuesta emocional menor. Por otro lado, algunos museos no cuentan con la tecnología suficiente y pueden brindar imágenes de baja calidad de las obras, lo que reduce la participación del usuario y el disfrute de la experiencia.

# LOS 10 MEJORES MUSEOS VIRTUALES DEL MUNDO

Si te dejamos con la curiosidad y quieres experimentar esta nueva forma de ir a los museos, aquí te compartimos una lista de los mejores museos, claro que puedes encontrar más y puedes empezar buscando en tu localidad, tenemos que apoyar a estos sitios mágicos llenos de cultura.

## Louvre:

Distintas obras y exposiciones del famoso museo parisino se encuentran expuestas en este formato virtual. Para quienes aún no han podido viajar a recorrerlo, es una buena manera de entrar en contacto.

## Palacio de Bellas Artes de México:

Se pueden recorrer algunas de sus salas y hacer un tour sobre la arquitectura de este que es uno de los monumentos más famosos de la Ciudad de México.

## Museo Británico de Londres:

Uno de los museos más famosos y visitados del mundo. Puedes descubrir sus obras y sus exposiciones descargando la app para visitas guiadas de realidad virtual.

## Museo de Orsay en París:

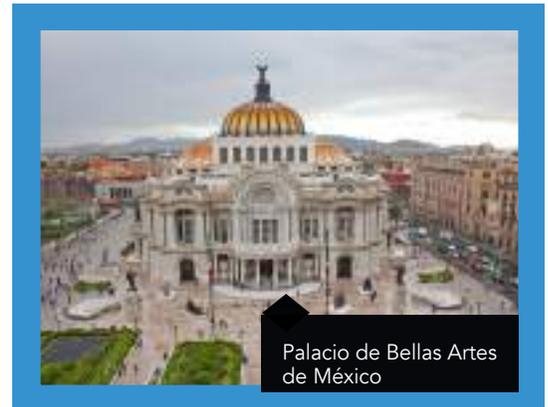
Pone a disposición algunas exposiciones de forma virtual.

## Museo Hermitage:

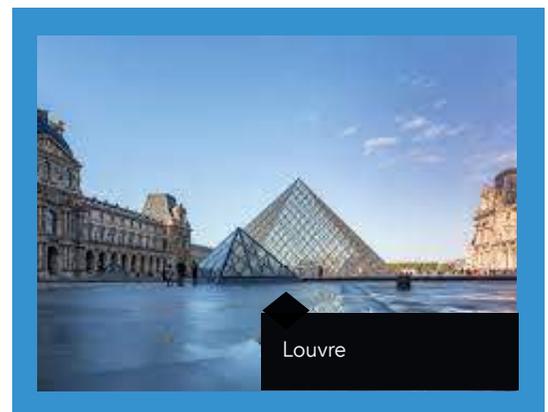
El museo de San Petersburgo, cuenta con más de tres millones de piezas y en su web se puede encontrar un recorrido 360° para conocer cada uno de los pasillos de sus seis edificios.

## Museo del Prado:

Este museo, que cumplió 200 años en 2019, es uno de los más importantes y famosos en el mundo. El objetivo principal de su contenido virtual es que si estás a punto de viajar para conocerlo, puedas armar tu propio recorrido anticipadamente, logrando conocer todo lo que te interesa. Pero de todas maneras, puede funcionar como un mix entre lo virtual y la visita física, o directamente permitirte que lo conozcas desde tu computadora.



Palacio de Bellas Artes de México



Louvre



Museo Británico de Londres

## Museo de Arte Moderno de Nueva York:

Las mejores muestras de arte moderno y contemporáneo pasan por el MOMA. Destination es la plataforma que el museo ofrece para que puedas hacer tu propio recorrido, lleno de curiosidades y de información que puede serte útil.

## Museos Vaticanos:

Otros de los más famosos a nivel mundial, y que casi ninguna persona que visita Roma se anima a perderse, son los museos de la Ciudad del Vaticano. A través de su sitio web y de su sección de “colecciones”, se puede conocer cada pieza que se encuentra en ellos, junto a la información del autor, año de creación, lugar en el que fue creada y un poco de la historia de la misma.

## Museo de Arte de Sao Paulo Assis Chateaubriando:

A través de la plataforma de Google Arts and Culture, se puede hacer una visita y conocer las obras del MASP, el primer museo de arte moderno de Brasil, que cuenta con obras provenientes de Asia, África, Europa y, por supuesto, de Latinoamérica.

## Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo de Corea del Sur:

No son demasiadas las personas que viajan a Corea Del Sur, pero esto no es una limitación si se quiere hacer un recorrido por uno de sus museos más importantes. A través de Google Arts and Culture, uno puede descubrir las obras del arte coreano y de lo que tienen para mostrar al mundo.

Y como podemos ver, estos museos llegaron para quedarse, es una excelente oportunidad para recorrer los más grandiosos museos dentro y fuera de tu localidad, lo que antes era un sueño (viajar para conocerlos) hoy en día ya es una realidad, y mejor aún no necesitas gastar ni un solo peso, para llenarte de conocimiento, están a la mano las mejores exposiciones de arte al hacer solo un clic en tu computadora o móvil, date el tiempo para disfrutar de lo que te ofrece la tecnología.



Museo Vaticano



Museo de Arte de Sao Paulo Assis Chateaubriando



Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo de Corea del Sur

# FRIDA MARTÍNEZ



PRIMAVERAL

Frida forma parte de una ola de artistas que con su trabajo, cada vez más personas se vuelven fanáticas del bordado. Algo que antes se percibía como anticuado; ahora sigue creciendo en tendencia

POR DANIELA ZAPATA LOERA

¿Por qué decidiste comenzar un negocio de bordado? ¿Cómo surgió la idea?

Pues la idea surgió en medio de la pandemia, como muchos otros emprendimientos, sobre todo gracias a la necesidad que tenía de generar un ingreso extra con todo el tiempo que tenía libre.

Quería pasarme todo el día bordando, y me encantan las *Tote Bags* pero me parecían que no eran tan prácticas, quería que tuvieran más compartimientos y que fueran de mejor calidad; aparte de que no tenían personalidad pues son productos del *Fast Fashion*.

¿Cómo describirías tu marca en 3 palabras?

Yo la describiría como colorida, me gusta que todo tenga un toque de color, ya sea solo un pop de color o que sea completamente colorido; textil, pues me encanta jugar con textiles reutilizados, de segunda mano, nuevos, de todo; y versátil porque se adapta a los gustos de cada persona.

## REDES SOCIALES

### INSTAGRAM:

@primaveral.mx  
@frida.mxjarrez



Bordar es una forma muy revolucionaria de DAR VOZ a las MUJERES, por medio de una actividad que anteriormente se consideraba tranquila y SILENCIOSA para las generaciones pasadas.

### ¿Qué fue lo que más te sorprendió cuando emprendiste tu negocio?

Pues sí sabía que lo tenía que tener en cuenta, pero no sabía que el servicio al cliente iba a ser gran parte del proceso. Sabes que está ahí y que lo vas a tener que hacer, pero no lo tomas tanto en cuenta. Uno piensa que es solo contestar mensajes y ya, pero no, tienes que encontrar la mejor manera para que la comunicación entre ambas partes sea buena.

Otro tema en el que no había pensado tan a fondo son los envíos, al principio mi plan era entregar el producto en algún punto medio, pero en medio de una pandemia y teniendo en cuenta que no todos tienen la posibilidad de moverse libremente. Entonces tuve que buscar una paquetería segura para ambas partes.

Por último, tampoco había pensado en el empaque en sí, como lo iba a entregar, si lo iba a envolver, si lo entregaría en una caja o bolsa, si le vas a poner un detallito extra, etc. Todos esos son detalles que sabes que tienes que hacer, pero hasta que llega el momento, te das cuenta que no lo habías pensado.

### ¿A qué artistas de bordados admiras? ¿Qué es lo que te atrae de su trabajo?

Me gusta mucho una cuenta que se llama *No des puntadas sin hilo*, es de una chava que se llama Andrea y hace bordados super padres, su trabajo se destaca por ser minimalista pero siempre tienen un

detalle que destaca; también hace bordados interactivos, que me parecen geniales. Otra artista de la que me considero muy fan es Ximena Romero, admiro mucho su versatilidad y la paciencia que tiene al hacer bordados.

Ver las puntadas que manejan y cómo experimentan con ellas, me parece una obra de arte.

### ¿Cuál es tu proceso creativo?

Mi proceso creativo es algo extenso, por eso siempre que tengo un encargo bajo pedido, les doy de dos a tres semanas. Me gusta hacer las cosas con tiempo, cuidado y dedicación.

Si el encargo es libre, dejo que la inspiración venga hacia mí y no la fuerzo. Empiezo con bocetos, a mano o en ilustrador, y desde ahí voy pensando en cómo darle un plus, ya sea una frase o usar algún tipo de puntada que pueda dar relieve. Después elijo la paleta de colores, que es mi parte favorita, y cuando tengo esto listo, comienzo con el bordado. Primero se tiene que planchar la tela, poner el bastidor y pasar el diseño a la tela con pluma y ya comienzo a bordar.

Es válido buscar inspiración en los trabajos de los demás cuando sientes que no puedes pensar en algo para tus trabajos.



POR: PRIMAVERAL

### ¿Qué significa el bordado para ti?

Para mí el bordado es una forma de expresarme, me gusta muchísimo abordarlo desde la perspectiva feminista. Es un arte por el cual muchas mujeres se han expresado desde hace muchísimos años. Puedes ver a las mujeres en las marchas con sus bordados en pancartas o pañuelos.

Bordar es una forma muy revolucionaria de dar voz a las mujeres, por medio de una actividad que anteriormente se consideraba tranquila y silenciosa.

### ¿Qué consejo le darías a alguien que está pensando en emprender?

Lo más importante es ser constante, hacer las cosas con amor y paciencia y verás que poco a poco tu emprendimiento va a ir creciendo. No tienes que ser el mejor desde el principio, solo tienes que comprometerte a seguir mejorando aspectos tanto de tu emprendimiento como de tí mismo.

No dejes que cosas como tener pocos seguidores o pocas ventas al principio te desanimen, todos pasamos por ese proceso al principio. Solo debes ser muy paciente y constante.

Foto: cortesía de Andrés Luna

# MEJOR CORTOMETRAJE DE FICCIÓN

## EL SUEÑO MÁS LARGO

Su pasión se ve reflejada en la realización de este corto, que representa básicamente las 2 grandes áreas que le gustan, **producción y post-producción**.

POR: EDITH CAMPOS REYNA

**A**ndrés Luna Ruiz es egresado de la Facultad de Artes Visuales de la carrera de Lenguajes Audiovisuales y actualmente es docente de la misma, aparte de dar clases también se dedica a la producción, post-producción y edición de proyectos. Su pasión se ve reflejada en la realización de este corto, que representa básicamente estas 2 grandes áreas que le gustan.

¿Cómo inició el proyecto?

El proyecto inició por Carlos Lenin que es el director del mismo corto, él ya tenía varias ideas de cómo le gustaría estar generando o haciendo esta producción; tenía un borrador que planteaba a grandes rasgos como el concepto, y no tanto la idea que acabó haciendo.

Entre el año 2013 o 2015 no recuerdo muy bien, es cuando llega Lenin aquí a Monterrey, llega en pareja con Paloma Petra, y empiezan a hacer la Huasteca Casa Cinematográfica, que es la productora que empezó a hacer todos estos proyectos audiovisuales y empiezan a reclutar el equipo de trabajo, yo fui a una

entrevista, les caí bien (risas) y nos integramos como equipo; ahí también estaba Laura Carreto y Paloma, ambas son productoras del proyecto, Roberto Carlos que fue productor del mismo y yo que estuve editando y produciendo el proyecto.

El proyecto empezó justamente de esa manera, la idea siempre fue de esa productora, no dedicarnos solamente a las producciones comerciales o institucionales, sino buscar de alguna forma empezar a hacer cine y que esto nos pudiera seguir generando, para seguir creando historias y llevarlas a la pantalla; que es algo complejo y difícil no nada más en Nuevo León sino también en todo México, pero bueno empezamos a trabajar ese guión, Isa Mora que también es parte del equipo de Huasteca, ella estuvo haciendo el guión con Lenin, también estuvo en el desarrollo.

Fue algo muy interno, esas 5 personas que acabo de mencionar, Isa, Paloma, Lenin, Laura y yo, somos los que hicimos básicamente la pre-producción, la carpeta de producción. Se abrió la convocatoria del promo-cine, que se abre anualmente en CONARTE, para largometraje y cortometraje, en este caso aplicamos para el cortometraje, talleríamos el guión un par de veces, lo reescribimos hasta que estuvimos conformes con el resultado, que al final fue diferente al que se filmó, y es normal; eso por lo regular pasa, y bueno mandamos el proyecto que quedó seleccionado y nos dieron un apoyo para hacerlo, un apoyo que fue una buena parte de lo que se requirió para poder hacerlo, pero no fue la totalidad, sí faltó bastantito más.

### ¿Fue difícil económicamente el proyecto?

Sí, fue muy muy difícil, porque era un proyecto en el que el guión era bastante sencillo, osea el cortometraje trata, de una chica que tiene a su papá desaparecido y pues está en el pueblo con su mamá, están buscando durante varios años algún resto de él o demás personas que hayan sido desaparecidas para intentar encontrarlo, y llega el momento en el que tiene que seguir su vida, seguir adelante y dejar el pueblo; en esencia es muy sencillo, todo pasa en un pueblo.

En el papel (guión) al principio eran pocos personajes y se empezó a masificar a algo muchísimo más grande, sobre todo porque Lenin tiene mucho eso, o sea, le gusta mucho trabajar, no de una manera muy espectacular, pero sí como exprimir todos los recursos lo más que se puedan, aquí si tiene que ver mucho con una visión muy particular, o sea con un objetivo muy claro de lo que quiere y lo que pretende con el cine de alguna forma, y en este sentido fue muy complicado, porque el guión era muy sencillo, creo que por eso, también dijeron, claro hay que apoyar este proyecto, pero ya en la realización, ese presupuesto probablemente fue menos de la mitad de lo que realmente se necesitaba para el cortometraje.



**Equipo de cortometraje (de izquierda a derecha)** Andrés, Isa, Paloma, Roberto, Laura y Lenin .



**Foto:** cortesía de Andrés Luna



Foto: cortesía de Andrés Luna

El proyecto estuvo mucho tiempo enlatado y ya después lo pudimos sacar, porque en ese inter, Huasteca también hizo la película de *La paloma y el lobo* que es de Lenin, estuvimos más enfocados del 2018 a 2020 en la película, hasta que ya terminó el proceso, y nos dimos el tiempo de acabar la edición del proyecto, acabar el sonido y todo lo demás, o sea a darle como salida, pero si fue un proceso bastante tardado por cuestión del dinero y de que el proyecto lo requería; es por este tipo de cuestiones, que sí estuvo bastante compleja la producción a nivel económico.

### ¿Cuánto tiempo tarda en hacerse el guión?

Ya lo tenía más o menos aterrizado Lenin, ya tenía un buen avance, también hay que plantear que el proceso del guión que se generó para CONARTE para el apoyo del promo-cine ese probablemente se tardó como unas 3 semanas, estuvo bastante rápido, pero de que ganamos el apoyo a que lo filmamos, el guión se siguió trabajando, yo creo que sí fueron como 2 o 3 meses de estar reescribiendo lo que ya se había planteado para CONARTE, para estar más seguros de lo que queríamos hacer, mucho del trabajo de guión, tiene que ver con sintetizar sobre todo, porque de entrada pues las ideas siempre son muy grandilocuentes y se sale del presupuesto, entonces pues se hace algo mucho más efectivo, mucho más sintético y más directo, quitar lo que no está funcionando y hacer que lo que va a estar, sea de impacto y que tenga personalidad también.

### ¿Cuál fue el proceso para realizarlo?

El proceso estuvo muy padre, porque si lo hicimos muy académicamente correcto en ese sentido, hubo pruebas de cámaras, prueba de vestuario, hubo casting presencial, pruebas de

maquillaje, porque parte del realismo que queríamos plantearnos, eran las personas que están buscando a desaparecidos, que llevan días en eso, entonces teníamos que buscar un look, una estética particular, igual con el vestuario.

Entonces sí fue un proceso bastante interesante de desarrollar a los personajes y de buscar también a los proveedores, porque era el primer proyecto que estaban haciendo ellos, Lenin y Paloma en Monterrey como tal, en ese sentido, ahí fue, donde yo apoyé un poquito más, porque en ese momento yo tenía un poquito más de experiencia produciendo en Monterrey, que Paloma y Laura, que eran las encargadas en la producción como tal, y yo apoyé un poquito buscando ese tipo de recursos, de alguna forma esa fue mi labor en producción y ayudarlas también en la logística, pero realmente la producción, lo pesado lo hicieron ellas, yo estuve apoyando, asesorando también de cierta forma, porque en ese momento no había tanta experiencia, ahorita ya tienen más que yo fácilmente, pero en ese momento si era parte de mi labor darles un poquito de apoyo y seguridad también.

### ¿Cómo fue que el cortometraje participó en los premios?

Una vez que terminamos de editarlo, y esto creo que sí es algo importante, el cortometraje se estrenó después de la película de Lenin, y la película de Lenin ya tenía cierto apoyo, cierto impulso, o sea, ya había un prestigio de por medio, que era su nombre, no es por demeritar el proyecto del mismo, para nada, pero creo que sí, para empezar o moverte en este tipo de industria cultural de alguna forma los festivales como tal, necesitas un respaldo, eso es importante, que de por medio teníamos a CONARTE, pero que realmente a nivel nacional e internacional, no tiene tanto peso y mucho menos en el cine, puede que tenga un poquito más en alguna otra área del arte, pero en el cine no tiene tanto impulso.

Otra cosa que teníamos a favor, era la escuela donde estudió Lenin, ya que es egresado del CUEC, entonces, eso ayuda también bastante para quién ve el nombre, ya es una validación de por medio que te ayuda mucho a empezar a moverte, ¿por qué digo todo esto?, porque en el primer Festival en qué quedó seleccionado fue *Sundance*, que no es cualquier cosa, quedar en *Sundance* tiene su mérito y su dificultad también, creo que en parte, sí claro, que el proyecto por sí mismo funciona y habla como tal, pero como ya tenían el bagaje también de haber distribuido la película *La paloma y el lobo*, pues era más fácil llegar a este tipo de festivales y decir, “oye ve mi película”.

Sí cualquier persona de nosotros, llegamos ahí, va a ser mucho más complejo, por eso es bueno tener esos respaldos, por más mínimo que sea; CONARTE es parte de eso, el gobierno del Estado también puede ser parte de, pero es importante, incluso la Universidad también puede ser parte de eso, no lo digo desde mi lado docente, yo intento impulsar, para que la escuela también tenga cierto prestigio, obviamente no vamos a llegar tan rápidamente al prestigio que tiene el CUEC o que tiene el CCC, pero pues es la idea, ¿no?, que en algún momento podamos vernos de tú a tú de esa forma.

### ¿Qué significa ganar el Ariel?

El premio Ariel básicamente, es como el Oscar mexicano, son los premios de la Academia Mexicana de Cinematografía, que se le otorga a las mejores películas y cortometrajes, o sea hay muchas categorías, cuando hablamos de cortometraje es más directo, gana el producto como tal, cuando hablamos de películas, igual que en el Oscar, puedes ganar como mejor película, actriz revelación, actor revelación, mejor sonido, mejor fotografía, mejor edición, etc.

A nivel de cortometraje son dos temas, cortometraje ficción y cortometraje documental, pues nosotros ganamos en el de ficción, porque la historia es así, pero sí son los premios más relevantes o importantes de esta área en México.

### ¿Cuál fue su reacción al ser nominados?

Fue una sorpresa, no esperaba que fuéramos nominados, porque es un proyecto que ya tenía bastante tiempo, ya era como, ya lo que salga es bueno, de alguna forma. Este corto pudo ganar y pues sí fue una grata sorpresa haber logrado eso, sobre todo, este proyecto que estuvo bastante tiempo enlatado, y como que volverlo a sacar, y darte cuenta de todo el impacto, o sea, de regresar al pasado y decir, yo hacía las cosas así, las entendía de esta forma, y actualmente pues es diferente en la manera que entendemos y percibimos el cine, entonces también ese cambio es interesante, esa reflexión al pasado, sobre todo en un proyecto que estuvo mucho tiempo sin hacerle nada, la gente cambia y la percepción del cine cambia bastante también.



Foto: cortesía de Andrés Luna

### ¿QUÉ NOMINACIÓN OBTUVO EL CORTOMETRAJE?

Fue nominado como mejor cortometraje de ficción, en los Arieles y ganó, estuvo compitiendo igual como cortometraje de ficción en *Sundance*, creo que estuvo en *Locarno* también y en varios festivales internacionales.



Foto: cortesía de Andrés Luna



El proceso estuvo muy padre, porque si **LO HICIMOS MUY ACADÉMICAMENTE CORRECTO** fue un proceso bastante interesante de desarrollar a los personajes y de buscar también a los proveedores.

### ¿Qué aprendizaje les deja este proyecto?

Bastante realmente, y sobre todo porque yo pensé que el proyecto iba a estar enlatado para siempre, sobre todo también porque, ya estaba otra película de por medio y a la película le fue muy bien en muchos sentidos.

Entonces es como que retornar o remontar ese proyecto, hasta cierto punto, se podía sentir como un retroceso, justo porque también se hizo antes de cierta forma, pero el aprendizaje principal realmente es, darle valor a las cosas y las producciones por lo que son, sin poner de por medio ese momento, sino realmente que la misma obra hable por sí misma y que sea como la que se manifieste y la que se hace entender mejor, y justo como fue tanto el tiempo, ahorita haciendo memoria e intentándome poner en ese Andrés de hace 5 o 6 años, había muchas cosas que no veía o no percibía igual, y justo el proyecto me ayudó mucho a darme cuenta y sobre todo el equipo de trabajo que se formó con esas personas que éramos en ese entonces, estás 6 o 7 personas; creo que es lo más importante el poder descubrir con quién podemos trabajar y cómo podemos trabajar con esas personas, y eso también es un aprendizaje muy grande, saber con quién trabajar y saber cómo dialogar con las personas y cómo llegar a acuerdos.

### ¿Cuáles son sus proyectos a futuro?

Personalmente lo que me gustaría es irme a estudiar la maestría documental en el CUEC, apenas estoy aterrizando la idea, del proyecto que quiero hacer y seguir adelante, seguir trabajando aquí en la escuela, me gusta mucho dar clases, el diálogo que se genera con los alumnos es muy refrescante y es bueno para poder ver a dónde podemos llegar, a mí me gusta mucho entregarme al proyecto, no hago muchos comerciales ni muchos institucionales y justamente por eso

Busco mucho que el proyecto realmente tenga algo de espíritu, esencia o que de alguna forma pueda ser interesante, para explorar en la narrativa en cómo contar las cosas; ahorita estoy haciendo una serie documental de fútbol, no me agrada el fútbol, pero lo vi realmente como una oportunidad de un tema que desconozco completamente, y poder abrazarlo, entenderlo y manifestar una narrativa particular, que de alguna forma esté mi esencia como editor, seguir trabajando, seguir buscando esos proyectos que enriquezcan primeramente el espíritu, el alma y después también pues profesionalmente, la narrativa que es lo que más me interesa; buscar esas nuevas formas de contar la historia, salirnos un poquito de la manera convencional de lo que normalmente se está haciendo.

Es muy interesante el tener en cuenta todo lo que pasa en el inter de como se genera el cine, todas las cosas que pueden llegar a pasar, para ver proyectada en una sala de cine, todos los sueños y pasiones plasmados en un guión, para después vaciarlos en la filmación y de ahí a la pantalla, llenarte de esas emociones tan complacientes y sentirte satisfecho con tus logros.



Yo hacía las cosas así, las entendía de esta forma, y actualmente pues **ES DIFERENTE EN LA MANERA QUE ENTENDEMOS Y PERCIBIMOS EL CINE,** entonces también ese cambio es interesante, esa reflexión al pasado.



**Equipo de cortometraje (de izquierda a derecha):** Andrés, Carlos, Paloma, Petra, Isa, Lenin, Roberto y Laura.



**Foto:** cortesía de Andrés Luna

CONCEPTOS EN RELACIÓN

# El arte de la ciencia

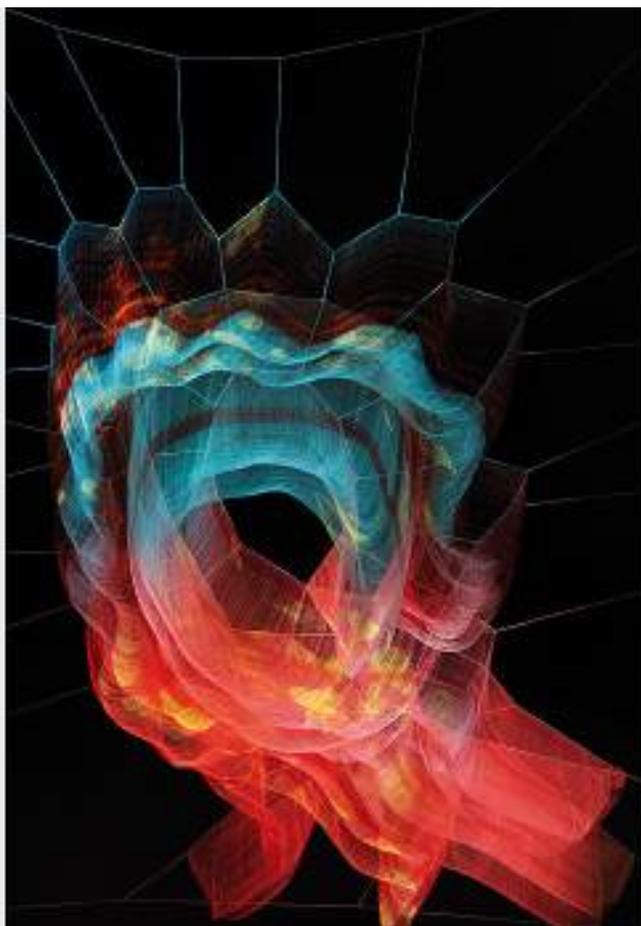
Te traemos lo que implica **conocer y aprender** de estos dos conceptos, que trabajan de manera conjunta para ofrecerte una experiencia única mediante obras artísticas

POR: KAREN SALAZAR RODRÍGUEZ

**E**l arte y la ciencia, dos conceptos aparentemente alejados, consecuencia de la especialización profesional y la educación compartimentada. Con el paso del tiempo y del estudio de la separación de estos dos conceptos, surge el estereotipo de dos culturas, las ciencias y las humanidades, como podemos ver, la ciencia y el arte están estrechamente conectadas y ningún tipo de conocimiento es impermeable a otro. En la actualidad, el arte ha tomado un papel muy importante en el mundo de la ciencia, artistas han surgido gracias a ella, teniendo pequeñas aportaciones con obras en relación a la misma. Aunque pueden sonar dos conceptos totalmente diferentes, ambos se conectan creando una simultaneidad, es decir, un conjunto de realidades y pensamientos.

Para comprender mejor cómo se engloban estos dos conceptos empecemos por el arte, que al igual que la ciencia es una forma de pensamiento donde se despliegan una serie de situaciones complejas, es decir, se hacen preguntas y se plantean problemas. Así mismo, al igual que la tecnología, el arte transforma una gran parte de lo que hay a nuestro alrededor y lo vuelve otra cosa, lo vuelve algo totalmente nuevo y funcional. Por el contrario, así como el arte tiene relación y similitudes con la ciencia y la tecnología también tiene sus diferencias, por ejemplo, está el hecho de que el arte no nos da respuestas ni soluciones únicas, sino que nos hace ser partícipes y nos convoca para que pensemos en opciones más allá de lo posible.

El arte lo podemos encontrar en los libros, los teatros, en espacios públicos, como por ejemplo, anuncios o publicidad, así como en espacios privados, en el cine, en medios de comunicación como redes sociales, en la vestimenta, la comida y los sonidos, nosotros creamos arte de todas las formas posibles y en todo momento, a veces no nos damos cuenta que desde que nos levantamos hasta cuando vamos a la universidad hemos visto arte en diferentes lugares, hay que recalcar también que el arte no es algo bello que podemos ver, es una perspectiva de donde interrogar y transformar la realidad. El arte adopta el pensamiento, por lo tanto apela a otras dimensiones que la ciencia y la tecnología no pueden asumir desde la pura racionalidad.

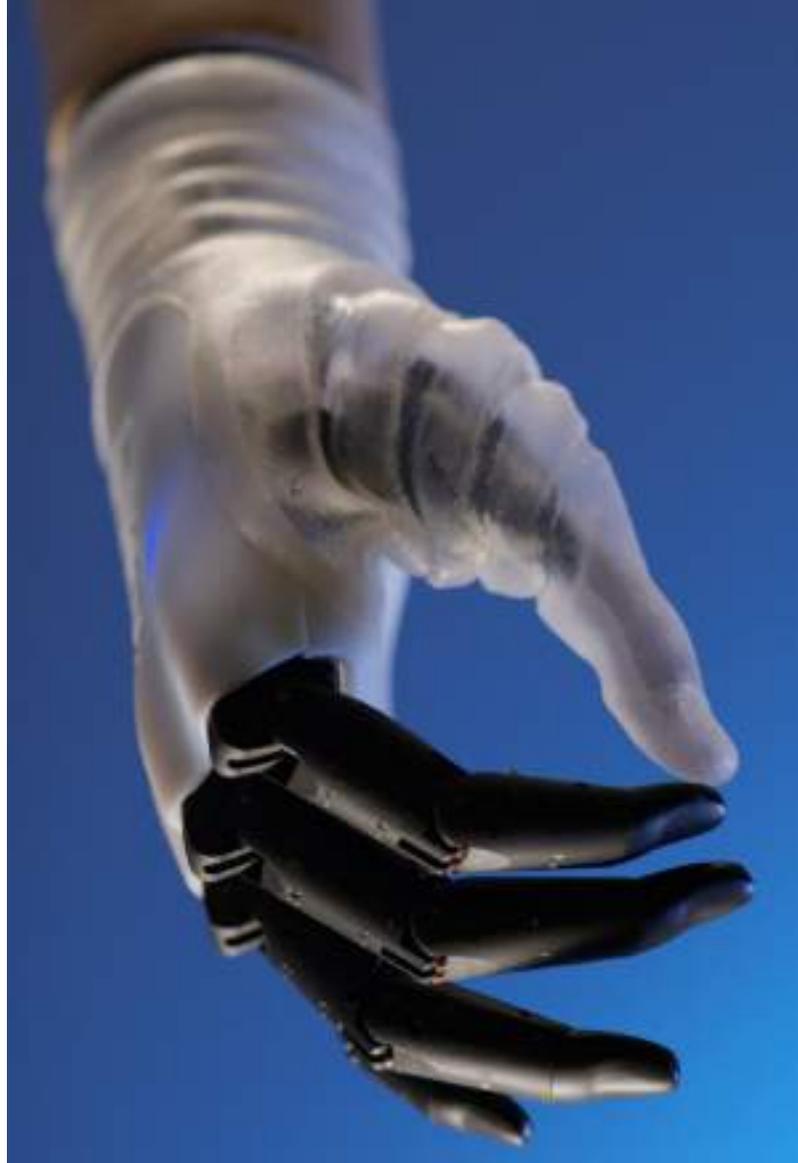


Julian Melchiorri, cocoon (2014).



Hay destacados avances como la **inteligencia artificial**, la edición genética, **las telecomunicaciones** que prometen cambiar el mundo

Se mencionó anteriormente que el arte y la ciencia se relacionan entre sí, surgiendo de aquí artistas que aportan obras con base en la ciencia como lo es el director general de Divulgación de la Ciencia de la UNAM, César Augusto Domínguez Pérez-Tejada, quien nos explica que, Italia tiene una larga tradición científica y muestra de ello es esta exhibición, cuya relevancia cobra vigencia ante los momentos complicados que vivimos y los retos importantes que enfrentamos, como el cambio climático. También está el hecho que hay destacados avances como la inteligencia artificial, la edición genética, las telecomunicaciones que prometen cambiar el mundo. Confirmando así, que la ciencia tiene una gran responsabilidad en transformar estos problemas globales. El arte de la ciencia explora los valores, el impacto económico-productivo, aquí se destaca la contribución de una comunidad de mujeres científicas, líderes en todas las áreas del conocimiento.



Exposición "Italia: el arte de la ciencia"



Italia: el arte de la ciencia Universum Museo de las Ciencias.



### ¿Qué características tendría una ciencia artística?

Una de las principales características es identificar ciertos marcos de lo artístico en el mundo de lo contemporáneo, avanzando en distintas conexiones entre ciencia y arte, así como, en la posibilidad de que estas conexiones colaboren en la difusión de investigaciones. Un ejemplo claro es el certamen y la exhibición “*Art of science*”, orientados a destacar el contenido estético de la labor científica.

### ¿En qué contribuye el arte para difundir la ciencia y viceversa?

Se sabe que gracias a la ciencia, artistas han surgido para difundir información científica a través de sus obras artísticas, algunos materiales que usan para sus obras son componentes importantes en el mundo de la ciencia. El principal objetivo de divulgar información científica a través de obras artísticas es promover el interés por la ciencia.

Algunas de las obras que se han expuesto han tenido una buena aceptación e interés del público, llevándolos a una experiencia donde se puede convivir con ambos conceptos, la obras que han tenido un gran impacto son relacionadas con experimentos o temas de la vida actual, el arte contribuye a esto, a hacer llegar el mensaje a las personas sobre lo que está pasando usando estos elementos científicos que los hacen interesantes a la vista del público.



La importancia de conocer sobre la composición de una **OBRA** que puede considerarse como **CIENCIA** al mismo tiempo, es decir una **CIENCIA ARTÍSTICA**, que a su vez inspira a más personas, merece ser más reconocida.

Cuando el arte y la ciencia se unen, surgen obras magníficas, a continuación las obras más destacadas



Estos son solo algunos de los artistas que han aportado sus obras en el mundo de la ciencia, cada uno de ellos ha logrado llevar la ciencia y el arte de manera conjunta, son obras interesantes con estilos, elementos y formas verdaderamente increíbles característicos de la ciencia, obteniendo así una obra innovadora y original, existen más artistas que han presentado obras que tienen un trasfondo y una historia de cómo se llevó a cabo o qué los llevó a hacerlo, como podemos ver, la ciencia y el arte son dos conceptos que se relacionan totalmente y son la fuente de inspiración de muchos artistas, es por eso que los invitamos a conocer más sobre este tema y así inspirarlos a hacer su aportación en el mundo de la ciencia, donde la creatividad juega un papel muy importante y qué mejor que experimentar haciendo ciencia y arte de la manera más divertida y original que solo ustedes pueden hacer.

# Artistas, ciencia y arte



## MIRIAM FERNÁNDEZ

Licenciada en Bellas Artes pero también en Ingeniería, en sus obras conjuga el arte de la ciencia y lo usa como elementos poéticos sobre conceptos científicos, pero usando elementos cotidianos, donde nos muestra la importancia de la ciencia en el mundo del arte, sus obras actualmente son publicadas en una página y se subastan.

## PAGINA WEB

<https://www.saishoart.com/miriam-fernandez>



## RAFAEL LOZANO-HEEMER

La obra de Rafael Lozano Heemer titulada "Pulse Topology" está compuesta por 6000 bombillas distribuidas a distintas alturas, creando una serie de cumbres y valles, con un aspecto visiblemente atractivo a los ojos, un paisaje en el que el visitante puede atravesar y admirar más de cerca. Cada bombilla interactúa con el pulso de los participantes en la obra, cabe recalcar que para esta obra se fabricaron sensores de pulso a medida para procesar el latido de los visitantes.

## PAGINA WEB

<https://maxestrella.com/es/news/pulse-topology-en-art-basel-suiza/>



## ANICKA YI

El trabajo de la japonesa Yi se basa entre el arte y el experimento de biología. La artista, residente en Nueva York, es conocida por crear experiencias en sus instalaciones involucrando los sentidos, especialmente el olfato. Ella trabaja en colaboración con biólogos, químicos y perfumistas para crear sus olores inusualmente evocadores, así como instalaciones que funcionan como placas bacterianas.

## PAGINA WEB

<https://universes.art/es/bienal-venecia/2019/fast-tour-1/anicka-yi>

QATAR

# COMPITE ARTE CONTRA FÚTBOL EN QATAR

Surge **proyecto cultural** nunca antes visto en **Arabia**

POR: DANIELA ZAPATA

**E**n la Copa Mundial de la FIFA Qatar 2022, uno de los eventos deportivos más importantes y más vistos del mundo; se comenzó un plan de desarrollo cultural intensivo con la intención de atraer más turistas. Este programa fue supervisado por Sheikha Al Mayassa bint Hamad bin Khalifa Al Thani, presidenta de los Museos de Qatar, el programa consiste en la apertura del Museo de Arte Islámico (MIA), la instalación de 40 obras monumentales en vías públicas llamado “*Outdoor Museum*” y la exposición “*Mundo del Fútbol*”, entre otras actividades que estarán disponibles para los millones de personas que viajaron a ver la copa mundial en noviembre de este año.



**Hahn**- Por:Katharina Fritsch (2013)



**Museo de Arte Islámico Qatar**- National Geographic (2022)



**Art Mill** - Por: Elemental (2022)

Este plan cultural estuvo mayormente enfocado en la apertura del Museo de Arte Islámico, que se mostró renovado y con nuevas instalaciones en manos del arquitecto Ieoh Ming Pei, ganador del premio Pritzker. Su nueva apertura presentó exposiciones y temáticas nuevas, además de contar con piezas de arte enviadas desde el Museo Louvre en París y el Museo Metropolitano de Arte Contemporáneo en Nueva York.

Aunque el renovado Museo de Arte Islámico es más que suficiente para dejar boquiabiertos a los turistas y fanáticos del arte; la organización de Museos de Qatar tuvo la misión de convertir a Doha y Qatar el epicentro del arte, pues inauguraron tres nuevos museos. Una de las nuevas instituciones fue el Museo Lusail, diseñada

por los arquitectos suizos Herzog & de Meuron, que es “el hogar de la colección más extensa del mundo de pinturas, dibujos, fotografías, esculturas, textos raros y artes aplicadas orientales”. Otra apertura es el Museo del Auto de Qatar, que trazó “la evolución del automóvil desde su invención hasta la actualidad y cómo ha influido en la cultura de Qatar”, este museo estuvo en manos de la firma de arquitectos de Rem Koolhaas. El tercer museo se trata del Molino del Arte, un lugar que reúne “galerías de exhibición y actuación de arte moderno y contemporáneo, espacios dedicados para programas de aprendizaje y residencia de artistas e instalaciones de producción”, dice una declaración del proyecto. Esta nueva instalación se encuentra en la zona este del Museo de Arte Islámico.



El programa de “*Outdoor Museum*” trata de la instalación de diversas esculturas de todo tipo de dimensiones, formas y materiales, cuyas creaciones se encomendaron a grandes artistas internacionales, regionales y locales. Las obras fueron distribuidas en diversas áreas públicas, desde el Aeropuerto Internacional Hamad, los diferentes estadios de fútbol, plazas comerciales y barrios de la ciudad. Con el propósito de convertir a la ciudad de Doha en un gran museo de arte al aire libre, como también celebrar el legado local y abrirse a las otras culturas del mundo.

La presidenta de los Museos de Qatar dijo: “El arte público es una de nuestras manifestaciones más destacadas de intercambio cultural, donde presentamos obras de artistas de todas las nacionalidades y procedencias. Estos trabajos promueven nuestra misión de hacer que el arte sea más accesible, involucrar a nuestros públicos, celebrar nuestra herencia y abrazar las culturas de otros.”



El arte público es una de nuestras manifestaciones más destacadas de intercambio cultural, donde presentamos obras de artistas de todas las nacionalidades y procedencias. Nuestra misión es hacer que el arte sea más accesible, involucrar a nuestros públicos, celebrar nuestra herencia y abrazar las culturas de otros.

Ghandi's Three Monkeys - Por: Suboh Gupta (2012)

Por último, pero no menos importante, se presentó la exposición “*Mundo del Fútbol*”, un espectáculo de gran dimensión que celebró la historia del fútbol y las más grandes competiciones de este deporte. La exposición estuvo dividida en dos partes, iniciando con “un primer tiempo” para examinar el atractivo universal y global del fútbol; el juego que millones de personas juegan, miran y disfrutan, independientemente de su edad, género, nacionalidad o nivel socioeconómico. En el “segundo tiempo” de la exhibición, se invita a recorrer la historia del mundial desde Uruguay 1930, hasta la final en el Estadio Lusail, el pasado 18 de diciembre de 2022. Esta increíble exposición estuvo disponible a partir del 1 de octubre de 2022 en el Museo Olímpico y del deporte en Qatar.

Cabe destacar que Qatar se ha convertido en uno de los primeros países de la región en crear un programa cultural de esta magnitud, un paso muy importante para mostrar y diversificar el legado cultural de los países de Arabia. La organización de los Museos de Qatar ha logrado desarrollar un proyecto cultural sumamente innovador y sorprendente, tanto que generó competencia con la Copa Mundial que se celebró por primera vez en Oriente Medio.



The Miraculous Journey - Por: Damien Hirst (2013)



UANL

**Marzo 2023, Número 9**