

# PANDEMÓNÍUM

*Consideraciones teóricas, prácticas y estéticas*



**César Luis Gilabert Juárez**  
**Edmundo Andrade Romo**  
**Stefany Paulina Magaña Moreno**

*Coordinadores*

# **PANDEMÓNÍUM**

Consideraciones teóricas, prácticas y estéticas



# PANDEMÓNIUM

Consideraciones teóricas, prácticas y estéticas

CÉSAR LUIS GILABERT JUÁREZ  
EDMUNDO ANDRADE ROMO  
STEFANY PAULINA MAGAÑA MORENO  
*Coordinadores*



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA



Para garantizar la calidad, pertinencia académica y científica de esta obra, el manuscrito fue sometido a un riguroso arbitraje por medio de dictaminado a doble ciego, emitido por académicos especialistas en la materia, avalados por el Comité Editorial del Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara, México.

Primera edición, 2021

D.R. © 2021, Universidad de Guadalajara  
Centro Universitario de la Costa  
Av. Universidad 203  
Delegación Ixtapa, 48280  
Puerto Vallarta, Jalisco, México

**ISBN: 978-607-571-404-2**

Impreso y hecho en México  
*Printed and made in Mexico*

# CONTENIDO

Prefacio .....	7
<i>César Luis Gilabert Juárez</i>	
Prólogo.....	11
<i>Guadalupe María Gómez Basulto</i>	
Presentación .....	13
<i>Stefany Paulina Magaña Moreno</i>	
La pandemia: fantasmagorías, ficción y realidad .....	19
<i>César Luis Gilabert Juárez</i>	
Ilustración científica: Semblanza en tiempos difíciles .....	49
<i>Edmundo Andrade Romo, Andrea Beatriz Andrade Salazar y María José Negrete García</i>	
Infiernos artificiales. La obra de Manuel Lepe como presagio de la catástrofe.....	73
<i>Ángel García Ávalos</i>	
La participación de los medios de comunicación escrita en la difusión del cómic.....	95
<i>Camilo Patiño García</i>	
El diseño en la habitabilidad sostenible. Un enfoque cultural y de la salud.....	113
<i>Candelario Macedo Hernández y Lorena Alejandra Ramírez Barragán</i>	
La creación como necesidad ante la pandemia .....	141
<i>Stefany Paulina Magaña Moreno</i>	



# PREFACIO

Este libro corona un esfuerzo colectivo de reflexión e investigación del profesorado del Departamento de Artes, Educación y Humanidades (AEH), convocados a exponer, a través de textos y trabajos gráficos, las ideas, las destrezas y los valores en los ámbitos del Arte, el Diseño, la Educación y las Humanidades, en esta ocasión con una temática articuladora exultante: la pandemia de covid-19 que asoló al mundo a lo largo de 2020, y apenas empieza a ser neutralizada en el primer semestre de 2021, gracias a la vacunación masiva sumada a otras medidas sanitarias que han permitido a la mayoría de las poblaciones de México pasar de los focos rojos a los verdes, y los ha acercado al regreso a las aulas como signo alentador de recuperación.

Lo que hoy presentamos no es un producto aislado; de hecho, es el tercero de este tipo, con ello se sientan las bases para que, año tras año, este escaparate para mostrar los trabajos de los profesores y, en algunos casos, con la colaboración de alumnos avanzados, ofrezca nuevos resultados. El propósito es incidir en la comunidad universitaria y en la población en general, a fin de nutrir una reflexión amplia, versátil y documentada, en este año, enfocada en los efectos culturales de la pandemia y la responsabilidad, la función o las posibilidades del arte en el contexto crítico de la contracción de la economía planetaria y del requerimiento del confinamiento social.

En los capítulos de este libro se profundiza el debate en torno a las tareas sociales y deberes que nos depara, para el futuro inmediato, la lucha contra la covid-19, más allá de las ciencias médicas y la promesa de aplanar la curva fatídica de contagios. El mensaje general es que la educación, la sensibilidad humanística y la creación artística, ocupan un lugar central en la reconstrucción del tejido social y del sentido de humanidad, ahora bajo el asedio de un virus con cepas todavía indescifrables que nos arrastran a la cifra de un cuarto de millón de fallecimientos en nuestro país. Entre tantas

variaciones temáticas posibles, el factor común de las contribuciones es su propuesta de pensar las implicaciones simbólicas de la pandemia considerando la fragilidad de la vida, e inmersos en un panorama político tenso e incierto en el cual los servicios de salud pública no lo pueden todo. Lo que el libro vislumbra es que se precisa la cooperación de la comunidad global (por ejemplo, para neutralizar la influencia de unas pocas farmacéuticas que acaparan los derechos de patente sobre las vacunas), y en lo local buscar todas las maneras de ayudarnos unos a otros, para aspirar a lo que, bien o mal, se ha dado en llamar “nueva normalidad”. El *quid* no es solo administrar universalmente las vacunas, sino también rehacer la comunidad humana herida por la muerte tumultuosa a escala mundial (más de veinte millones de casos de coronavirus confirmados; más de dos millones de decesos). La interrogante todavía es cómo reinventar la convivencia marcada por el dolor que causan las pérdidas humanas irreparables y el daño psicológico que provoca la angustia ante la incertidumbre de cuándo llegaremos al ansiado y, por algunas razones, también temible mundo pospandemia en medio de una profunda crisis económica.

Los diferentes capítulos, a su modo, algunos de manera directa, otros implícitamente, revaloran la fraternidad, el altruismo y la solidaridad. Exploran cómo y en qué medida la pandemia fuerza a las individualidades a sacar lo mejor de sí mismas, sin excluir que algunos son proclives a exponer lo peor, como cuando se juega clientelarmente con los servicios sanitarios en este año electoral. El libro corrobora que hay diversas lecturas de la pandemia, algunas desde un alejamiento completo. Pero el conjunto reconoce el potencial simbólico del contexto, y es allí donde el arte, el diseño, las humanidades, muestran sus posibilidades creativas, precisamente bajo las limitaciones impuestas por el distanciamiento social y la sospecha de que cualquier otro caminando por la calle sin cubrebocas es un vehículo de contagio. En suma, la idea toral que orientó esta publicación desde su génesis es una hipótesis por comprobar: el peligroso perímetro trazado por la pandemia nos obliga al confinamiento, pero, simultáneamente, es un detonante para la creación artística y la reflexión humanística, igual que la desazón de un corazón roto es pasto para un poema que conmina a decir: “Puedo escribir los versos más tristes esta noche...”. La tarea del presente consiste en crear un mundo con un ambiente respirable, libre de espanto y

desconfianza. Los profesores del departamento de AEH comparten aquí sus trabajos de investigación, sus análisis o temas de estudio en plena marcha, por lo que ofrecemos un producto académico que cristaliza proyectos y temáticas, donde los profesores, en especial los de reciente ingreso, tienen una formidable vitrina; además, incentiva a los estudiantes para que perciban la investigación como una actividad enriquecedora y satisfactoria abierta al escrutinio de la comunidad.

En síntesis, esta obra compendia productos académicos diversos relacionados con las artes, el diseño y las humanidades, vertebrados por el tema de la pandemia. Son textos de difusión, divulgación o generación de conocimiento; muestran la obra creativa a través de palabras e imágenes, para eventualmente reparar la escisión entre los textos escritos y las artes visuales, así como contribuir al mejoramiento de las capacidades indagatorias, de escritura y, en su caso, de expresión plástica o fotográfica, tanto de los profesores de tiempo completo como los de asignatura, inclusive incorpora alumnos avanzados. De la lectura, en general amena y a veces rutilante, se desprenden varias opciones para anticipar las tareas por venir en el inédito contexto de la pospandemia.

*Doctor César Luis Gilabert Juárez*





# PRÓLOGO

La vida es un regalo, y el ser humano, en su recorrido, experimenta diversos cambios en lo social, cultural, científico, tecnológico, económico, ideológico y emocional, entre otros más. Ser receptivo a estas transformaciones le brinda la oportunidad para configurar su existencia.

Llegar al planeta Tierra ha sido diferente para cada uno, sobre todo por la época en que le haya tocado vivir; sin duda, en todos los tiempos se han enfrentado retos, victorias y crecimiento personal.

Si se analiza la realidad actual, encontramos diversos aspectos que no favorecen nuestro día a día, y la pregunta es: ¿Acaso se reflexiona en cada uno de estos?, ¿o simplemente suceden calamidades y no hacemos nada por cambiarlas?

La pandemia vino a sacudir el pensamiento del ser humano, a mover la vida de todos, a separar a unos de otros, y quizá algunos encontraron una respuesta alternativa para conectar con su yo interior y luego con los demás.

En este libro conocerán las reflexiones de actores locales, docentes y seres, por lo demás comunes, que exponen sus intereses en favor de una colectividad, enfatizando que es momento de mirar hacia adentro. Los autores invitan a ver los problemas como oportunidades, a hacer algo por el medio ambiente como comunidad y desde lo local. Oportunidad para rediseñar la vida y los objetos que la rodean; usar a favor las redes sociales y lo que aún identificamos como medios masivos de comunicación, para hacer que todas las voces sean escuchadas; señalar lo que daña, y ser capaces de ver el horror oculto en un “paraíso” que han pintado de felicidad. El arte es una opción no solo porque es el reflejo de la realidad, sino porque también la produce y la reinventa para resistir, luchar, transformar y mejorar. En otras palabras: el arte crea los andamios para atravesar la oscuridad, para ver la luz al final del túnel. Mirar con intenciones estéticas

para conocernos y llegar a un lugar con claridad donde, como sociedad, cada quien entienda que todos somos uno.

*Maestra Guadalupe María Gómez Basulto*

# PRESENTACIÓN

Es de conocimiento popular, aceptado por muchos y duramente criticado por otros tantos, que una de las funciones del arte es ser un retrato de la realidad social, de la historia y del pensamiento producido por la humanidad a lo largo del tiempo. Sus potencialidades como medio para plasmar ideas concretas y hacerlas perdurar, pero a la vez su capacidad para elevarse en la más sublime o retorcida abstracción, dejando todo mensaje y sentido en el turbio océano de la interpretación, lo hacen una de las fuentes de conservación de cultura y del conocimiento que mejor confirman aquel refrán árabe que hizo famoso el historiador Marc Bloch: “el hombre es más hijo de su tiempo que de sus propios padres”. En este sentido, los contextos y las coyunturas históricas estructuran y reestructuran entornos sociales, naturales y, por consecuencia, las relaciones humanas, pero, a su vez, los humanos estructuran y reestructuran sus relaciones, sus entornos sociales y también naturales, en una oscilación de imprevisibles consecuencias: algunas veces son deseadas, y muchas otras desembocan en resultados detestables y catastróficos, según registran los anales de la historia; por otra parte, abundan disparatados cuentos de ficción. Un giro terrible surge cuando el aparente disparate se convierte en un elemento de terror que avizoramos, por el dolor y la pérdida, como parte nuestra realidad.

La compilación de ensayos que el lector tiene en sus manos arroja luz para dar vista a una realidad enferma, amenazante y desesperanzadora, que son resignificados desde las artes visuales: plasman escenarios donde lo ficticio conversa con lo real, especialmente en abismos oscuros en que ambos universos se acercan, cuando sería mejor que no se tocaran: una ficción terrorífica por su inminencia o una realidad empobrecida por la desolación y el duelo. La consecución de acontecimientos dramáticos tiene un origen: César Gilabert nos introduce en el primer capítulo: “La pandemia: fantasmagorías, ficción y realidad”, a través de un recorrido que narra algunas de las consecuencias sociales y políticas de la pandemia ocasionada por el

virus SARS-CoV-2: lugares del pensamiento donde el desconocimiento y la incertidumbre han hecho resurgir las ideas de conspiraciones que, en perfecto maridaje con el escenario posmodernista, lo conducen a pensar en un conjunto de hechos cuya consecuencia nos acerca a la idea del fin del mundo. En su capítulo, Gilabert menciona que todo concurre en una serie inacabada de interrelaciones, aunque algunas secuencias de la acción humana parezcan alejadas entre sí y ajenas unas de otras: la urgencia sanitaria, el equilibrio del planeta tensado por el cambio climático, la crisis económica, la desigualdad y la inequidad de la riqueza, la corrupción y el debilitamiento del Estado de derecho, por mencionar solo unas pocas. Lo anterior conduce a pensar en la necesidad urgente de profundos cambios sociales o, de otro modo, habremos de pagar con la extinción de la especie la factura de nuestra irresponsabilidad.

Así como el arte puede abocarse a retratar lo fantástico e imaginario, su importancia y su necesidad se extienden hasta el hecho de ser pieza fundamental en la construcción y la comunicación del conocimiento científico, lo que, en contextos de emergencia como los actuales, es un baluarte de esperanza (aunque para algunos también sea la raíz de todos los males). De tal importancia es la ilustración científica, que observar las dificultades y soluciones que su puesta en práctica acarrea para los ilustradores científicos se convierte en objeto de análisis del capítulo que nos ofrecen Edmundo Andrade Romo, Andrea Beatriz Andrade Salazar y María José Negrete García. A través de una semblanza de la ilustración científica en los tiempos difíciles, que abarca temas que van desde la ilustración científica en general hasta la situación profesional del ilustrador mexicano en particular, dichos autores nos ofrecen una imagen de lo complicado que es en la actualidad dedicarse a esta profesión. De allí la urgencia de una reforma en la situación laboral para quienes se dedican a dicha actividad, a fin de fortalecerla y conservarla. Todo esto se sustenta en un conjunto de entrevistas para una mayor comprensión del panorama del ilustrador científico, un oficio cuya importancia podemos encontrar de forma sintetizada en una de las respuestas de la ilustradora Leticia Arango Caballero: la finalidad es favorecer la interpretación y proporcionar información extraordinaria al lector acerca de la descripción o el discurso científico, con mucha mayor claridad. El uso de la ilustración científica es trascendente

en los diferentes campos de investigación, y se convierte en un medio de estudio y conocimiento de los elementos que representa. La ilustración científica consiste en representar una realidad compleja de la manera más clara posible. La virtud —y dificultad de exactitud— de retratar la complejidad de los fenómenos científicos hace distancia y diferencia entre la ilustración científica y otros géneros de las artes visuales, porque la realidad que se vive no se agota en discursos ni en imágenes de claridad, de luz y bondad, más bien esto puede ocultar todo lo contrario.

En “Infiernos artificiales, la obra de Manuel Lepe como presagio de la catástrofe”, Ángel García Ávalos apunta una crítica que punza en las formas idealizadas de la belleza ilustrada y nos expone, a partir de conectar la obra de Manuel Lepe con los síntomas de la crisis actual en Puerto Vallarta, que el arte, en simbiosis con las lógicas mercantiles de la industria en general, y particularmente la industria turística en el caso de Puerto Vallarta, si bien opera funcionalmente y en sentido positivo para estimular actividades económicas, por otro lado, oscurece la realidad agonizante que vive día a día la población residente. En pro de mantener la imagen agradable y ampliamente comercializable del “buen poblador” del lugar más amable del mundo, como afirma la mercadotecnia, se busca constantemente mantener oculta la situación de precariedad social y laboral que se vive en Puerto Vallarta: una realidad que, como cadáver de un naufragio, fue sacada a flote por la pandemia, la cual se ha encargado de agudizar y hacer inocultable la precariedad social que prevalece en la ciudad.

Así como en toda forma de comunicación creada por el ser humano, podemos notar que el arte no está excluido de funcionar como medio de comunicación para distintas formas de industria, desde lo comercial, pasando por lo político, hasta llegar a la industria cultural. Históricamente, el arte se ha utilizado para fines que van más allá de la sola apreciación estética: la ilustración científica, por una parte, y el arte *naïf* de Lepe, por otra, son ejemplos de eso. En el ámbito político, son casos notables el muralismo mexicano y los carteles bélicos utilizados por ingleses, soviéticos y nazis. Cumplieron una función similar al que actualmente desempeña la industria cultural empujada por los norteamericanos a partir del *boom* hollywoodense y la industria del cómic. De este modo, han cristalizado productos visuales resultantes de una poderosa simbiosis entre política y

mercadotecnia, lo que hace posible la venta e influencia de modos de vida y de consumo que, a diferencia del arte bélico, han sobrevivido al paso del tiempo y hoy en día gozan de una vigencia que parece no tener fin. Tal vigencia sostenida, que se extiende a todo estrato social y económico, ratifica que tanto el cine como el cómic son medios de aculturación global, y con ellas los poderes de facto se aprovechan de cualquier tema de su interés para propagar el punto de vista que a ellos conviene. Sobre esta premisa, Camilo Patiño expone el vínculo existente entre los cómics y los medios de comunicación; los primeros funcionan como una forma particular de los segundos, y estos funcionan como un medio de difusión para los primeros, sacando uso y provecho de la versatilidad que el cómic ofrece para difundir temas que van desde los malévolos planes políticos de regímenes al otro lado del mundo, hasta formas de hacer frente a la pandemia de la covid-19.

Mientras los cómics en torno a la problemática de la crisis sanitaria aparecen como herramientas de observación retrospectiva de las problemáticas, durante la sincronía de acontecimientos iniciales del confinamiento sanitario comienzan a emerger distintas formas y posicionamientos públicos, en su mayoría de *influencers*, líderes de opinión y demás fauna de la llamada farándula del espectáculo, que intentan enseñar a la población mundial a sobrellevar los problemas de la vida cotidiana en los contextos de la pandemia. Personajes que, valiéndose del amplio alcance de los medios digitales y las redes sociales, se muestran en la red sin mayor preocupación que entretenerse a sí mismos y a sus familias en la opulencia y comodidad de mansiones y amplios complejos habitacionales privados, con lo que hacen notar con descaro su despreocupación por las grandes desigualdades existentes en todos los rincones del mundo. Más allá de mostrar lo evidente, que una mejor posición económica favorece una vida social y biológica más saludable, nos hacen notar, desde la intimidad de sus hogares, que el diseño de espacios adecuados facilita estilos de vida saludables. Es algo que también se pudo apreciar, aunque con menor atención, que los espacios adecuados para la vida humana no son exclusivos de las clases sociales acaudaladas. La relación existente entre desarrollo humano y diseño, en términos generales, está más que demostrada: el diseño tiene grandes virtudes para acercarnos a cumplir las metas que se

proponen entidades supranacionales como la ONU (Organización de las Naciones Unidas) y la OMS (Organización Mundial de la Salud). Las reflexiones realizadas por Candelario Macedo y Lorena Alejandra Ramírez nos ofrecen una perspectiva integral de cómo el diseño de espacios, que van desde lo privado hasta lo público, favorecen oportunidades de desarrollo en la búsqueda de igualdad y procuración de condiciones sociales para una vida saludable. Pero lo primero es luchar contra las inequidades.

El diseño de espacios es una forma de ejercicio creativo que el ser humano ha ideado y desarrollado para adecuar sus entornos y construir sociedades donde se pueda vivir dignamente. Desde su fase embrionaria hasta la forma más avanzada producto de la industrialización, el diseño ofrece soluciones para la apropiación del espacio, a fin de satisfacer necesidades humanas básicas, por eso este proceso creativo se ha convertido en una necesidad para el desarrollo humano; en este sentido, es quizá el arte la forma creativa más reconocida, en virtud de su búsqueda de belleza, por su formalidad, por su versatilidad para expresar ideas y comunicar sentimientos. No es necesario ser artista para ser creativo, premisa sobre la cual Stefany Paulina nos invita, en el cierre de este libro, a ver la capacidad creativa del ser humano como una virtud que ofrece múltiples posibilidades para enfrentar problemáticas sociales de toda índole, desde el azote global de una pandemia, hasta el hastío que se transforma en terror; baste pensar en la imaginaria obsesiva que desató la medida sanitaria del distanciamiento social, percibido como un encierro masivo y a la vez individual, sin límites preestablecidos. En la creación artística encontramos, al final, una cuota de esperanza, la posibilidad de un futuro más bello que el terrible presente pandémico, aunque sabemos que los resultados por venir pueden ser diferentes de los que esperamos.

*Maestra Stefany Paulina Magaña Moreno*





# LA PANDEMIA: FANTASMAGORÍAS, FICCIÓN Y REALIDAD

CÉSAR LUIS GILABERT JUÁREZ

## EL SABER COLECTIVO ACERCA DE LAS EPIDEMIAS

Las grandes epidemias que han asolado a la humanidad a lo largo de la historia tienen un factor común: el carácter camaleónico del agente patógeno, y con ello el camuflaje de su vía de transmisión. Esa condición de jeroglífico mutante ha sido magnificada en la mayoría de las narrativas, desde los ancestrales textos bíblicos hasta la filmografía hollywoodense reciente, fuera como crónica de hechos extraordinarios o como relato de ficción de cómo una epidemia empuja a la especie humana al borde de la extinción. Para todos los efectos, mientras la enfermedad aparezca como un enigma impenetrable, se tienen enormes dificultades para determinar el perímetro en que podemos sentirnos a salvo y, por extensión, se imposibilita el cálculo de cuánto tiempo más estaremos a merced del fenómeno pandémico.

Parece que solo en retrospectiva podemos ubicar el origen y la causa de un trastorno pandémico, trátase de la peste bubónica, la viruela, la tuberculosis, la poliomielitis, la sífilis, la llamada gripe española, la influenza, el ébola o el sida. Si bien los factores médicos aparecen en primera fila cuando se trata de descifrar una epidemia, es igualmente recomendable ampliar la mirada analítica para conocer cómo intervino la acción humana en la generación de las condiciones favorables para desatar una enfermedad contagiosa hasta convertirse en epidemia. Frecuentemente, la incubación del mal es una consecuencia de haberse roto algún equilibrio ecológico o moral, como tempranamente lo intuyó el lenguaje religioso al tratar la peste, las plagas, las hambrunas y la guerra, como castigos pro-

pinados por divinidades ofendidas. De esa manera la población aborigen interpretó la viruela traída al Nuevo Mundo por los españoles en 1520. Esa epidemia diezmo a la población autóctona que carecía de anticuerpos para defenderse. Tal acontecimiento fue decisivo para la debacle del imperio azteca. Los evangelizadores asumieron que tal enfermedad fue enviada por Dios, con la salvedad de que, este mal fue como una bendición que los conquistadores celebraron y agradecieron.

Siempre es posible sustentar interpretaciones que van más allá de la enfermedad en sí, y que exigen rastrear los detonantes de índole social y política. En la actualidad, muchos de los detonadores son derivados no intencionales de lo que abarca el amplio espectro del llamado cambio climático. También hay enfermedades producidas adrede por acción o por omisión, donde suelen destacar las razones político-militares y su cauda de daños colaterales. Ahora bien, si la adicción a las drogas es una enfermedad, ¿qué relación tiene con la guerra declarada al narcotráfico? Hay un tipo de avaricia criminal que no es tan diferente de una adicción, la avaricia monopólica de las grandes corporaciones transnacionales, las cuales, sin pudor, exprimen cualquier hábitat en busca de materias primeras en procura de ventajas competitivas para dominar el mercado farmacéutico, y luego se desentienden del costo social derivado de su depredación como actores particulares, todo bajo el concepto las externalidades económicas; de allí proviene, por ejemplo, la ruina ecológica de la selva amazónica, entre otras muchas reservas naturales; es decir: la irracional explotación de los recursos, aunque racionales en la lógica capitalista. Hay un factor más que podemos considerar intrínseco del contexto de cualquier pandemia: la oprobiosa desigualdad social causada por un copioso etcétera de gestiones humanas donde campean la ignorancia, la insensibilidad y la corrupción en la toma de decisiones, especialmente cuando se trata de temas estratégicos, como la generación de energía, que hoy en día involucra a la industria del petróleo, el gas, la electricidad, el agua y el aire.

A pesar de los avances de la medicina en el mundo contemporáneo, los primeros casos de lo que sería conocido como la covid-19 fueron encontrados entre noviembre y diciembre de 2019, insignificantes por su número, acotados espacialmente en una ciudad china. De hecho, no se ha esclarecido cómo ocurrió la primera infección; o sea, cómo el virus se

introdujo en un humano. Probablemente la vía de transmisión fue un animal; para que eso sucediera es condición básica el deterioro ambiental de la zona en que ocurrió el primer evento. Hay varias hipótesis al respecto. En todo caso, el acaecimiento de las primeras muertes por causa del nuevo coronavirus se registró en medio de la sorpresa que inspira una anomalía inusitada, cuyas causas y síntomas tardaron en definirse, y solo avanzado el contagio pudo tomar su lugar en el abanico de enfermedades de insuficiencia respiratoria conocidas. Con frecuencia, la precipitada mezcla de lo que se sabe de padecimientos similares previamente clasificados y lo que se ignora de la novedad emergente de una cepa desconocida ofrece resultados controvertidos, por lo que se demora la selección del tratamiento idóneo y la elaboración de la vacuna. Entretanto, la evolución de una enfermedad descifrada parcialmente suele ser desconcertante. Tras un avance pueden seguir varios retrocesos. Mientras se desvela el enigma a un grado que permita la creación del antídoto, el desenlace fatal se impone.

Valga una digresión. En la película *Soy Leyenda* (2007), el científico Robert Neville (Will Smith) parece ser el último sobreviviente de una pandemia causada por un virus creado intencionalmente en un laboratorio; por lo que se ve en pantalla, los humanos y perros infectados se transforman en zombis sedientos de sangre. Neville intenta crear una vacuna; dado que es el único que no ha enfermado, supone que en su propia sangre hay un antídoto. Aún tiene la esperanza de que haya otros sobrevivientes en alguna parte del mundo. En una escena clave, inyecta la poción a un zombi. Es algo que ha hecho varias veces antes sin éxito, y no cesará. En esta nueva prueba confía en haber aprendido lo suficiente de los experimentos fallidos. El inefable conejillo de Indias reacciona favorablemente por unos segundos. Parece que lo consiguió...; enseguida el interfecto se convulsiona y colapsa. Otro revés. El científico reacciona con serenidad y piensa en voz alta: “es un virus elegante”. Era como decir: si se tratara de un virus vulgar, carente de sofisticación, él ya habría descubierto el antídoto. Enmarco la conclusión de Neville en el contexto de las recetas caseras aparecidas en las redes sociales. Se trata de un nutrido catálogo de recomendaciones para curarse sin acudir a un hospital, según la experiencia de enfermos que han recuperado la salud con estas artes ingeniosas, mientras que en los hospitales hasta el personal médico se infecta. El lenguaje des-

criptivo de la enfermedad en las redes es laxo e impreciso: “parece gripe, pero no es gripe; es como neumonía, pero más fuerte. La fiebre que da es muy alta y no deja respirar”. Si se necesita oxígeno, y como no hay manera de comprarlo envasado porque el mercado no se da abasto, se viraliza —si me permiten la expresión— un montón de videos sobre cómo hacer un respirador artificial en casa. Lo único claro en lo doméstico es que si el mal se anida en los pulmones el efecto será fulminante.

En enero de 2020 todavía no se sabía que la ciudad de Wuhan estaba destinada a ser el epicentro de una pandemia de alcance planetario —después habría epicentros en otras ciudades y alcanzaría otros continentes—. Consiguientemente, el mundo ignoraba que allí, por la aparición de un nuevo coronavirus, estaba abriéndose una puerta que inauguraba una era cultural centrada en la supervivencia; al mismo tiempo, la era donde hasta entonces vivíamos fue engullida. Apenas han transcurrido trece meses y, sin embargo ya nos parece lejana e idílica: aquella época cuando era posible salir a la calle sin cubrebocas, ir al trabajo, al cine, acudir a clases presenciales y disfrutar de reuniones tumultuosas sin temor al contagio de una enfermedad altamente letal.

La nueva cultura, entiéndase el conjunto de hábitos adoptados para resolver problemas específicos y concretos, tiene la misión de hacernos entender que las cosas no volverán a ser como eran antes de la pandemia. Resistirse a esta realidad generará, entre otros perjuicios, más problemas psicológicos. La nueva normalidad traza el cauce de lo que tenemos que hacer y proscribire lo que ya no debe hacerse. Por ejemplo, cuando un político dice que los mexicanos no tenemos cultura del agua, indica que nos relacionamos con ella equivocadamente: la desperdiciamos, no la tomamos en serio, creemos que nunca se acabará y que es nuestra, por eso hacemos lo que se nos pega la gana; entonces, la “cultura del agua” remite a las reglas de juego eficaces, respetuosas y constantemente aplicadas para hacer un buen uso del agua, sin desperdicio y con respeto. Tratarla —no está de más— como un ente de origen divino. (Para eso estaba Tláloc en la cultura mexicana). Es por nuestra anterior normalidad que no nos aplicamos para ponernos el cubrebocas, que desatendemos la indicación de la sana distancia, y seguimos saludando de beso y abrazo en reuniones familiares que sobrepasan el límite de personas sugerido. Son nuestros usos arrai-

gados, con ellos aprendimos a convivir, pero, en el nuevo contexto, es forzoso desprenderse de ellos.

Se sabía que el mundo no andaba bien, con solo considerar el cambio climático, y que por lo mismo hay peligros ecológicos por todas partes. Alguien caracterizó nuestra época como la sociedad del riesgo. Pero se sabía poco de lo que en un futuro inmediato sería no solo una epidemia, sino La Pandemia, con mayúsculas. Desde luego, influyó el interés político en ocultar la información al respecto, cuando aún se pensaba que el problema podía contenerse mediante un severo cerco sanitario e informativo. La primera advertencia de carácter científico llegó al gobierno chino el 12 de enero de 2020, pero no se dio a conocer a la población local afectada. Dado que el paso siguiente era cerrar la ciudad entera, no había manera de guardar el secreto. El 19 de enero se publicó la información indispensable. Eso sí, no se difundió al exterior. De todos modos, la mala nueva se filtró a cuentagotas por canales no oficiales, a través de Internet: Occidente tardaría en enterarse unas semanas más, cuando ya en Italia, España e Inglaterra aparecieron numerosas personas infectadas, en la coloquial lógica de “el golpe avisa”. Quizá el silencio gubernamental fue una irresponsabilidad absoluta; quizá convenía la prudencia para no atemorizar a la población mundial en vano. En rigor, ni siquiera los expertos —que ya sabían de la letalidad del virus— podían calibrar la magnitud del problema mundial en ciernes. Las autoridades chinas intentaron resolver la emergencia sanitaria con la mayor discreción; de manera artificiosa y manipulada lograron que el pánico no cundiera, aprovechando la disciplina y sumisión que prima en los regímenes autoritarios. En ese sentido, el ciudadano promedio no pudo tener noticias suficientes, pero ni siquiera los gobiernos extranjeros podían saber que estaba fraguándose un hito histórico: una frontera cultural entre el antes y el después de la pandemia. Aún ahora, en el primer semestre de 2021, estamos lejos de alcanzar tal “después”. Ni tan siquiera es posible establecer cuándo será posible regresar a las aulas sin peligro de rebrote.

Hace un año no se sabía que una pandemia estaba gestándose y que en un breve lapso se apoderaría de la atmósfera (física y emocional) que respiramos actualmente. En enero de 2020 la transmisión del agente patógeno no había madurado lo suficiente para ampliar su radio de acción a

escala planetaria, lo que, en otras palabras, implica multiplicar el número de víctimas en una vasta geografía, hasta alcanzar cifras pavorosas. De repente el problema ya no se circunscribió al primer epicentro en China, sino germinaban otros en Europa, y después en el continente americano: una pandemia en curso, en toda la regla.

Retrocedamos a marzo de 2020, en México, si bien los primeros tres casos registrados de covid-19 acontecieron entre el 27 y 28 de febrero. Nos tomaron desprevenidos, aunque ya habían circulado algunas noticias y videos de mercados chinos donde los expendios de comida ofrecían toda clase de bichos de mar y tierra; pero se pensaba (si es que llegó a pensarse, porque a veces ni eso) que China está demasiado lejos para que un enfermo de allá repercutiera aquí. Bastó que un paisano regresara de Italia —puesto que el virus viaja con la gente— para iniciar la escalada mortal. Aun así, se recibieron con incredulidad esos resultados que arrojaba el crecimiento exponencial del contagio en el país. En los siguientes dos meses, la cifra de mexicanos contagiados sobrepasó los diecinueve mil. Mientras, la vida cotidiana continuaba más o menos como si nada: los negocios seguían abiertos y no había acciones preventivas que se tomaran a conciencia, ni restricciones oficiales aplicadas con la severidad del caso. Durante ese lapso inicial de casi tres meses, las recomendaciones más difundidas por las autoridades eran: el uso del cubrebocas, lavarse las manos y guardar una sana distancia. Nada alarmante; incluso un par de altas autoridades de salud cuestionó la utilidad del cubrebocas.

Hacia finales de marzo fue preciso el respaldo de medidas que no podían disimular la preocupación general, como la suspensión de clases y la regulación de actividades laborales no indispensables, con recortes de horarios y cierres temporales que se ratificarían cada cierto número de días. Cada localidad las padeció a su manera; en el caso de Puerto Vallarta, tan dependiente de las actividades turísticas, se recibió como un golpe de nocaut para la zona hotelera, los restaurantes y lugares de entretenimiento nocturno, etc. El cierre de las playas no fue total ni constante. Después se daría a conocer una especie de semáforo sanitario para dosificar la intensidad de las restricciones. El freno a las actividades productivas, si bien absolutamente comprensible por el peligro que se intentaba contrarrestar, por otro lado comprometía la supervivencia de las familias de bajos recur-



sos y, a mediano plazo, el paro de labores también constituía una amenaza capital para las pequeñas y medianas empresas. De esa manera, la pandemia empezaba a arrojar luz sobre un panorama de desigualdad económica y social donde el mundo y este país erigían su normalidad. Con la nueva perspectiva derivada del impacto pandémico se vio con mayor claridad el desastre económico a escala planetaria, y que los más perjudicados, como siempre, eran los núcleos de población de bajos ingresos. Durante los tres meses en que se frenó la economía mundial las pérdidas de dinero y de empleo fueron astronómicas, pero las consecuencias no se distribuyeron equitativamente en la pirámide social.

Por su parte, en México, la mayoría de las entidades federativas estaría en botón rojo; como quien dice: total restricción, pocas o ninguna en verde, señal de que puede hacerse todo. En medio, quedaban el amarillo, donde el ámbito económico funciona, pero sin regreso a las escuelas. Y el naranja, apenas menos restrictivo que el botón rojo; sin embargo, fue el color que se avizó como la meta intermedia más factible, y podía considerarse un gran logro para los gobiernos estatales no apretar el rojo, en la medida en que probaba la eficiencia de las medidas sanitarias adoptadas localmente, lo que a su vez permitía cierta reactivación económica en ese nivel. Si la curva se aplanara podría pasar al amarillo. Siendo realistas, el verde generalizado en el país se ve como para 2022, ya con la aplicación masiva de la vacuna. Pero la actitud prevaleciente entre enero y abril de 2020 era la de un avestruz: meter la cabeza en un hoyo para no ver nada.

Las autoridades federales empezaron a ofrecer cálculos esperanzadores para trazar escenarios hipotéticos, ensalzando la posibilidad de una solución relativamente rápida y feliz —de todos modos, la cifra ideal no era halagüeña: calculaba entre treinta mil y treinta y cinco mil decesos—, pero un análisis serio del futuro no puede desembarazarse de plantear escenarios catastróficos. Sin necesidad de una aguda reflexión, quedó establecido para cualquier bien pensante que la contabilidad de los infectados y de los decesos es un elemento fundamental para comprender la situación; o sea, ponderar la magnitud del peligro que se avecinaba y trazar el correspondiente plan de contingencia según el número de muertos.

Parecía un poco tarde cuando se fortaleció la percepción de que cualquiera podía infectarse y morir; entonces el miedo provocó que se genera-

lizara la industria de la mal llamada “sanitización” (un neologismo innecesario, pues nuestro idioma cuenta con la palabra *desinfectar*) en la rutina de los comercios y lugares autorizados para seguir funcionando. También se consolidó en muchas personas el hábito de revisar cada día las cifras de contagios y fallecimientos.

Fuera de la efectividad de algunos países asiáticos, parece que el mundo no hizo lo necesario. La ceguera y la insensibilidad de personajes como Donald Trump y Jair Bolsonaro tuvieron consecuencias lamentables en este proceso de propagación, y provocaron que Estados Unidos y Brasil fueran de los países más castigados por la covid-19. México entra en esas coordenadas de negligencia. El punto es que unas fauces insaciables devorarían, en un año, más de dos millones de personas a lo largo y ancho del planeta. Tan solo en México la cuenta hasta la fecha —18 de febrero de 2021— rebasa los 178,000 muertos. Albert Camus, en 1947, advirtió la importancia de determinar la magnitud de un problema sanitario toda vez que los efectos de la enfermedad se traducían en número de víctimas, como decir una referencia contante y sonante para situarnos en la realidad, cuando mucha gente todavía se empeñaba en creer que el fenómeno no podía crecer ni durar mucho tiempo. Subrayemos que el lúcido escritor desahogó su intuición con notable perspicacia en su propuesta de ficción *La peste*, cuya fuente de inspiración, dicho sea de paso, fue un brote de cólera que realmente aconteció en Orán un siglo antes, para ser exactos en 1849. El punto es:

Mientras cada médico no tuvo conocimiento más que de dos o tres casos, nadie pensó en moverse. Al fin, bastó que a alguno se le ocurriera hacer la suma. La suma era aterradora. En unos cuantos días los casos mortales se multiplicaron y se hizo evidente, para los que se ocupaban de este mal curioso, que se trataba de una verdadera epidemia (Camus, 2016: 49).

Toda proporción guardada, el gobierno mexicano tardó en comprender el tamaño del tsunami viral. El 4 de junio de 2020 el subsecretario de salud federal, López-Gattel, pronosticó que un escenario catastrófico para México sería de 60,000 decesos, pero, para nuestra tranquilidad, para decirlo de algún modo, en aquella fecha, dicha situación se consideraba la

menos probable. No se puede saber si fue un cálculo errado, impericia o mera soberbia insolente, el hecho indiscutible es que esa cifra ignominiosa considerada improbable se alcanzó en menos de tres meses. Ello quiere decir que las previsiones oficiales más pesimistas, planteadas desde el más cándido optimismo, fueron abrumadoramente superadas, y los guarismos mortales seguirían incrementándose sin solución de continuidad.

Auguro que superaremos a España en este rubro de país castigado por la enfermedad y por la indisciplina social. Si la relación población total/número de fallecimientos fuera deporte olímpico, estaríamos peleando la medalla de bronce. Brasil es un trabuco que amarró la de plata, y Estados Unidos, entonces bajo la dirección de Trump, va por el oro, con sus más de 238,000 muertes (8-11-2020). Y ahora se calcula, pese a los esfuerzos por ocultarlo, que las familias norteamericanas aportan la cuarta parte de las defunciones en el mundo: unos 500,000 fallecidos. No ahondaré en esa clase de proyecciones propias de las matemáticas porque, desde el punto de vista cultural, el nudo problemático de la pandemia se ha reducido a cómo sobrevivir, con todo el mundo pensando en la pandemia, y los individuos moviéndose con sus recursos a disposición, lo cual depende del lugar en que se habita y de las circunstancias sociales múltiples en que se desarrolla la vida personal, familiar y comunitaria. Vale abordar el fenómeno colectivo del confinamiento yendo al microcosmos de caso por caso. Dicho de otro modo, considerar los sujetos, cada uno con su nombre y apellido, y su propia biografía. Tan importante es conocer si tienen empleo o cuentan con ahorros y acceso a los bienes básicos —incluidas la posesión de celulares y computadoras y la conexión a Internet— como su sistema de creencias, pues su filosofía de la vida ha sido puesta a prueba por la cuarentena. Quienes son vencidos por el estrés, la angustia o la depresión sentirán que no pueden cambiar la realidad. Y en cierto modo tienen razón. Pero ayuda saber que esa clase de derrotas no es definitiva; es verdad que son pocas las cosas que podemos cambiar, pero sí podemos cambiar nuestros pensamientos, nuestra actitud y nuestra perspectiva. Ese trabajo de índole psicológica es, con mucho, una voluntad de introspección que a menudo requiere ayuda profesional; a veces la familia y las amistades ofrecen un soporte valioso para no caer en las garras de la depresión; en otras ocasiones es la poesía, o el arte en sus diferentes ámbitos,

que resultan esclarecedoras para recuperar el ánimo y la serenidad para procesar las múltiples pérdidas acaecidas durante el periodo pandémico: seres queridos, proyectos de vida, empleo, ingresos. Pero si se es capaz de enarbolar una visión del mundo equilibrada y un compromiso con la vida, es posible enfrentar la tragedia humana y personal con fortaleza ética y psicológica. Sobre esta clase de conflictos no he visto mucho, salvo la obvedad del estrés, el agobio ocasionado por el confinamiento, el duelo y la depresión. A partir de todo esto, las individualidades elaboran una respuesta singular de supervivencia, y en cuanto tales carecen de valor estadístico. Otra cosa es la tarea social de reconstrucción, lo que se ha dado en llamar la nueva normalidad, con el compromiso humanitario de apoyar a los núcleos de población con más carencias y, desde el punto de vista de la política, contribuir a la gestión de programas sustentables y solidarios, que van desde la repartición gratuita de despensas para la población vulnerable hasta el acceso universal y expedito a los servicios de salud. Sin olvidarse de cuidar el medio ambiente (y no dejarse pillar por los políticos pillos en este año de elecciones).

## **LA PANDEMIA Y LA POLÍTICA**

La gestión sanitaria del gobierno mexicano para contrarrestar el asalto del coronavirus ha sido incierta. Carece de un plan integral, articulador de una estrategia de salud a largo plazo, vinculándola con la educación y contra la pobreza; aunque se han activado algunos planes, no parece que se sigan cabalmente, como el de austeridad económica, presentado el 22 de abril de 2020, o el de la vacunación en cinco fases (presentado en diciembre) con el objetivo de que, al finalizar este 2021, la mayoría de los mexicanos tenga ese blindaje en su sangre. Pero también hay lugar para las ocurrencias y caprichos que cambian el plan original.

Desde el comienzo de la pandemia el presidente de México se ha empeñado en restar importancia al peligro de contagio, negándose a usar cubrebocas; incluso, frívolamente, el 19 de marzo de 2020 invocó la protección providencial de estampitas de santos y vírgenes, así como de amuletos para no ser contagiado. Parece que el encantamiento no le

funcionó en una prueba en la que dio positivo, el 24 de enero de 2021; o tal vez así resultaba más empático, siempre que fuera con síntomas leves, para reaparecer completamente recuperado pocos días después. (Donald Trump jugó la misma carta: estaba en plena campaña de reelección cuando dio positivo. Y también se restableció enseguida). También el zar anti covid-19 en México, Hugo López-Gatell, publicó el 20 de febrero de 2021 que dio positivo, si bien con síntomas leves. En descargo, el equipo gobernante, autodenominado Gobierno de la Cuarta Transformación (4<sup>a</sup> T), ha mandado mensajes alentadores para las personas adultas mayores, colocándolas en las primeras filas para recibir la vacuna contra el coronavirus. Además, Andrés Manuel López Obrador (AMLO) se ha preocupado por repartir entre ellas diferentes clases de apoyos y, destacadamente, la pensión para el bienestar a partir de los 68 años de edad. Tales beneficios, descuentos y condonaciones ayudan, como pocos jóvenes tienen idea, a llegar a fin de mes. Pero la política hacia tal sector tiene sesgos paternalistas; al fin y al cabo, esas dádivas son como pagarés que el partido mayoritario pretende cobrar en la captura de votos durante las elecciones donde las haya, especialmente las intermedias del 6 de junio para renovar los 500 diputados federales. Ni hablar de la forma funesta en que algunos políticos en campaña permanente utilizan la prometida aplicación de las vacunas como elemento de propaganda clientelar. Nada más ruin. En parte, estos candidatos impresentables recurren a tales prácticas tramposas porque el efecto de la pandemia sobre la economía ha sido devastador, de manera que en el electorado prima la sensación generalizada de escasez y fracaso, y es que la retracción económica y el tema de la inseguridad pública son tópicos que demeritan el desempeño de cualquier grupo gobernante. Ante eso, lo mejor es buscar rubros más amigables para el electorado, donde cabe la grandilocuencia. El discurso recurrente ha sido la cruzada contra la corrupción, y eventualmente sus respectivos subtemas: la venta del avión presidencial, el juicio contra los expresidentes, dejar de utilizar Los Pinos como residencia presidencial, etc. Es una manera de dar a entender que todo lo que hoy no funciona se debe a las hechuras de los gobiernos anteriores, obra de los tecnócratas neoliberales enquistados en el poder desde el gobierno de Salinas de Gortari. Por eso se canceló el proyecto del aeropuerto de orquestado por Peña Nieto y sus socios, y se sustituyó con

el proyecto de Santa Lucía, literalmente depositado en manos del Ejército. Sin embargo, dos años de gobierno es un lapso suficiente para reconocer que la austeridad del Presidente y su énfasis en que primero son los pobres tiene mucho de espejismo y que, más bien, se trata de una fachada para desmontar aquellos elementos institucionales que obstruyen su estilo autoritario de gobernar. El dinero recuperado por la “limpieza” no es suficiente para detener el aumento de la pobreza; además, ya no quedan fideicomisos por cancelar a fin de redirigir sus presupuestos. Las formas de autoritarismo que caracterizan el desempeño del presidente emulan con la época clásica del PRI; en ese sentido, es de verdad un conservador, y sus intentos de acaparar el poder en una perspectiva transexenal lo emparentan con quienes en los siglos XVIII y XIX propugnaban la restauración de la monarquía. En todo caso, la acumulación de poder de AMLO crece en la medida en que se desinstitucionalizan las estructuras de contrapeso al presidencialismo forjadas al calor de la lucha democrática. Congruente consigo misma, la 4ª T abortó la reforma educativa del sexenio anterior, retrasó la ordenación del caos administrativo, sindical y financiero en Petróleos Mexicanos (PEMEX), y ensucia todavía más el de por sí herrumbroso y oscuro camino de la CFE, con una reforma eléctrica —recién aprobada por los diputados, sin que se le cambiara una sola coma al proyecto. Falta la ratificación del Senado, pero a estas alturas es puro trámite—. El problema es que ese manejo populista no puede evitar los apagones que afectan a millones de mexicanos.

Por todo lo anterior, es clave que el partido MORENA avasalle electoramente para ostentar la mayoría calificada en las Cámaras, porque “el pueblo lo necesita”, pontifica AMLO, y quienes lo critican no solo están equivocados, sino también actúan perversamente: son enemigos sin fondo moral, despechados porque ya no reciben el botín que obtenían de los gobiernos anteriores. Han sido descalificados como “conservadores”, y se les agradece que se dejen ver para identificarlos plenamente. El término “fifi” es el más amable del discurso con que se divide y enfrenta a los mexicanos. Para cubrirse la retaguardia, el régimen alienta la militarización, sin aumentar en nada la seguridad pública ni reducir el volumen de la violencia criminal activado desde 2006. El número de cadáveres y de fosas

clandestinas mantiene el ritmo imparables que tenía durante la guerra al narcotráfico bajo el auspicio de Felipe Calderón.

A los efectos de nuestro tema, basta señalar que en México la mera hospitalización en establecimientos de salud pública se ha convertido en una peripecia tan difícil como ascender el Everest, debido a que la capacidad de sus servicios fue ampliamente rebasada, pese a las declaraciones de los gobernantes que insisten en negarlo. El déficit en la prestación de servicios de salud es implacable cuando se experimenta en calidad de infectado. Si bien hay algunos contagiados que han logrado recuperarse, se cuentan por centenas de miles los óbitos. No se ha aplanado la curva ascendente de infectados y muertos; en ese sentido, aquí no puede hablarse de repunte, a diferencia del espanto que provoca el recrudescimiento de la pandemia en los países que momentáneamente habían controlado la expansión del coronavirus, y que en 2021 se enfrentan con unas cepas mutantes más agresivas e impredecibles, lo cual pone en entredicho la expectativa de éxito de las diferentes vacunas en circulación en varios países, lo cual no es óbice para que una decena de potencias monopolicen la oferta mundial. Otra cara del problema es considerar que en nuestro país los aspectos técnicos de las operaciones para contratar y pagar la dotación de las vacunas están protegidos como secreto de Estado para garantizar un hermetismo total.

## **LA PANDEMIA Y LAS TEORÍAS DE LA CONSPIRACIÓN**

Una vez que el problema de los contagios rebasó las fronteras de China, la covid-19 se elevó al nivel de clave geopolítica en varios sentidos. En cierto modo, el contexto actual es una reedición o epígono de la guerra fría entre Estados Unidos y la URSS, con una nueva polaridad: China/Estados Unidos, donde el país de Mao aspira a convertirse en la primera potencia económica y militar del mundo, mientras los estadounidenses intentan impedirlo. En lo que se refiere al predominio comercial, los chinos ya lograron su cometido, no así en lo que respecta al aspecto militar: si bien Estados Unidos sigue a la cabeza, la lucha por la hegemonía centrada en el poderío militar es multipolar. Rusia entra en la conversación, junto con varios países que por, poseer armas nucleares, pueden incidir en las



negociaciones en calidad de aliados o enemigos: Reino Unido, Francia, Ucrania, Corea del Norte, India, Pakistán, inclusive Afganistán. En este contexto tenso y beligerante, no suena del todo descabellado suponer que algún grupo quisiera financiar la creación de un virus en un laboratorio clandestino para ser usado como herramienta reguladora en conflictos geopolíticos. Lo cierto es que, en el caso particular de la covid-19, esta hipótesis es endeble (aunque no imposible). Lo relevante es que es factible una lectura ideológica de la pandemia que activa una imaginería apocalíptica y conspiradora. Es lo mismo que hicieron los nazis para llevar a cabo la llamada Solución Final, a fin de neutralizar hasta la raíz la “Conjura de los Sabios de Sion”, supuestamente activa desde principios del siglo xx, que justificó la instauración de pogromos en la Rusia zarista, y que Stalin, con algunas variantes, mantuvo viva en la Unión Soviética con el sistema gulag (acrónimo de *Glávnoe Upravlenie Lagueréi*, o sea: Dirección General de Campos. Comprende campos de trabajo, correccional y colonias —colonias penales, por supuesto) (Applebaum, 2003).

En la actualidad el tema del exterminio no se presenta como un asunto racial, aunque sí como una variante de las teorías del espacio vital y, por tanto, como una solución del problema de la población excedente (que en sí es un enunciado falaz que encubre otras connotaciones: sobrante, estorbosa, inútil, residual). En este sentido, un virus utilizado como arma terrorista tendría la virtud de eludir la confrontación militar directa y la consecuente destrucción de territorios, como sucede con las armas convencionales. Por otro lado, la venta de armas, uno de los grandes negocios de ciertas corporaciones, contrario a lo que se piensa, no necesita de guerras para mantener un mercado de amplia demanda y constantes transacciones: basta un ambiente conflictivo que amague con provocarlas para que la venta de aviones militares, tanques, bombas..., sea copiosa. La variante novedosa de las armas biológicas es que con los virus y las vacunas bajo control de algunas potencias ya no es necesario construir campos de exterminio como Auschwitz-Birkenau y Treblinka.

Ahora bien, las estrategias de limpieza de los excedentes humanos no pueden ser abiertas y expeditas; por la naturaleza de su objetivo, suelen ser lentas, silenciosas y camufladas. Por ejemplo: consolidar el Archipiélago Gulag consumió décadas, y se mantuvo prácticamente invisible hasta que,

en 1977, el escritor Aleksánder Solzhenitsyn lo sacó a la luz con su obra literaria, cuya circulación internacional se incrementó, toda vez que fue distinguido con el Premio Nobel de Literatura.

El proyecto genocida que pretende reducir la población mundial lleva tiempo desplegándose material e ideológicamente. Primero hay que despejar el terreno hasta lograr que los pobres sean vistos como se ve un material residual oneroso que no aporta nada a la actividad productiva y, en cambio, contamina, cuesta y estorba. La tarea de la ideología es hacer pensar a la gente que esas masas de población excedente carecen de humanidad. En lo material, se trata de exprimir esos cuerpos desnutridos y llagados hasta hacerlos invisibles. A veces es suficiente con imprimirles un aspecto tan horrible que sea preferible cerrar los ojos. No verlos, no pensar en que existe esa fealdad a fin de naturalizar la necesidad de destruirlos sin que la opinión pública interponga alguna objeción por su eliminación física. Una vez que las personas residuales han sido desprovistas de aquello que las hace humanas, incluyendo sus derechos, queda cubierta la primera etapa.

Suena terrible, pero es una realidad para las multitudes que actualmente viven en el más horrible hacinamiento en los campos de refugiados. Son las peores condiciones y aun así, si los prendiera una epidemia, los tomaría desprevenidos. Las pandemias facilitan el proceso imaginario de la deshumanización porque, a final de cuentas, un infecto se convierte en un otro que puede matarnos con solo estornudar: La frase de Jean Paul Sartre: “el infierno son los otros”, cobra un nuevo sentido. Es así que la manera de equilibrar el excedente de población no pasa por la materialidad y la arquitectura de los campos de exterminio. La fórmula consiste en apegarse al programa económico neoliberal; con este se aniquilan los mecanismos de defensa de los derechos laborales y se favorece la concentración de la riqueza. Este tipo de destrucción por la vía económica incluso puede disfrazarse de ayuda humanitaria y con los préstamos para los gobiernos que asumen el Consenso de Washington y las condiciones del FMI. Es casi un insulto que lo llamen “consenso”, cuando todo el camino fue una imposición. Por otro lado, los conceptos de precarización y flexibilización del trabajo son formas de encubrimiento, lo mismo que el concepto de globalización oculta la voraz expansión del capitalismo a escala planetaria.

Otra tarea principal del genocidio lento es dismantelar el Estado de bienestar, poniendo especial atención en la eliminación de los servicios públicos de salud y de asistencia. Esta fase está muy adelantada. El efecto se puede ver en Estados Unidos al correlacionar los esfuerzos de Trump por borrar la Ley del Cuidado de Salud a Bajo Precio, conocido como *Obamacare*, y el tremendo número de muertos por cuenta de la pandemia. E ilustra la banalización de los derechos humanos como el tiro de gracia a toda idea de justicia.

La imaginería apocalíptica encuentra eco en Hollywood, pero con el correr del tiempo, contando desde los años setenta a la actualidad, las epidemias de la cinematografía tocan tierra de vez en vez. La narrativa de las pandemias depara cursos de acción organizados siguiendo un arquetipo; por eso sabemos que ante una sospecha de epidemia lo primero es poner distancia social y prepararse para un confinamiento de duración indeterminada. El arte cinematográfico propone la incubación del virus remitiéndonos a territorios ecológicamente minados. En la narrativa suele partir de África y recalar en Estados Unidos. Desde los territorios donde avanzó la desertificación, las sequías, la contaminación de los mantos acuíferos, se extendió a los espacios urbanos sobrepoblados o en ruinas a causa de alguna guerra, etc. La pandemia se recrea en las ciudades, de preferencia con alta densidad de población, fragmentadas en zonas ricas amuralladas y franjas depauperadas, favelas, basureros, etc. El resto del contagio consiste en reverberar las prácticas aniquiladoras en las zonas pobres de cualquier país; en esos territorios barbarizados nunca faltan guerras de baja intensidad entre pandillas y grupos criminales que se apoderan de los escasos recursos, a de fin de socavar toda clase de resistencia de los sobrevivientes aislados. Aquí subyacen los focos ideales para la expansión de las pandemias, generalmente la ficción juega con la relación presente convulso y futuro apocalíptico. De manera directa u oblicua, estos elementos se registran en las películas. Desde *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero, hasta *Guerra mundial Z* (2013), pasando por *Epidemia* y *Doce monos*, ambas de 1995.

## PANDEMIAS Y POSMODERNIDAD

Una de las características definitorias de la condición posmoderna es aprender a vivir con la muerte de los grandes relatos, en el sentido en que se afirma en “Dios ha muerto. Y nosotros lo hemos matado” (Nietzsche, 2001). No se refiere a un homicidio literal de un Dios histórico, como la crucifixión de Cristo, sino a la corroboración de que el fundamento sobre el que se levantó el edificio de la moral cristiana ha dejado de ser creíble. El portavoz no es un ateo que niega la existencia de Dios, sino un observador atento que registra, con estremecimiento y sensación de vacío, el hecho de que la ética derivada de Dios no guía más la conducta de los humanos. Es un acontecimiento terrible que ya habían atisbado Hegel y Marx, que llenó de preocupación a Dostoyevski, quien todavía lo pone a discusión, principalmente en *Los hermanos Karamázov* (1991): “si Dios no existiera, todo estaría permitido”.

No es que cristianismo desaparezca por tal anuncio, sino que se anuncia porque ya ha sucedido. Según Nietzsche, son los hechos los que tardan en revelarse y ser comprendidos; es como caer en la cuenta de que la luz de una estrella que vemos cualquier noche proviene de un astro extinguido hace mucho tiempo. Cuesta admitirlo si los ojos ven una evidencia que contradice la aseveración científica. Lo mismo sucede con la épica de la revolución proletaria y con la idea del progreso: tales narrativas han dejado de orientar la conducta humana y son incapaces de conducirlos a sus respectivas epifanías: la salvación con la segunda venida del Mesías; la emancipación de la humanidad con la revolución proletaria internacional que apresura el derrumbamiento del sistema capitalista, o la esperada solución de los grandes problemas de la humanidad: hambre, enfermedades, guerras... Todos esos obstáculos superados por el desarrollo científico en la vertiente del Iluminismo, sumados a los logros materiales de la ciencia aplicada, desde la revolución industrial hasta la conquista del espacio.

En el camino de la modernidad, que tanto nos ayudó a querer cambiarlo todo, se perdieron los héroes. La idea de centro en todas sus acepciones dejó de ser importante para las periferias. Se difuminaron los criterios para distinguir jerarquías; da igual lo alto que lo bajo, y los valores ya no valen. Todo es arte. Para el artista no hay compromiso *a priori* con lo bello ni con la verdad.

El prefijo *post* aplicado a la modernidad designa a todo lo que viene después de que esa época agotó lo que la definía, independientemente de si alcanzó o no su propósito de plenitud, dejando, en cualquier caso, un contexto ambivalente a quienes les toca vivir la posteridad: la sensación de haber llegado después, cuando quedan menos recursos naturales y la energía creativa tiende a periclitar bajo el efecto de la vacuidad: la era del vacío, dice Lipovetsky (2018). Esta variante *post*, tarde o temprano, tiende al conservadurismo y, políticamente, se carga a la derecha, al vitalismo supremacista, al proteccionismo nacionalista; en resumidas cuentas, es la materia prima inoculada en los electores que llevaron a Trump a la presidencia de Estados Unidos, y luego él, incapaz de aceptar su derrota en pos de su segundo periodo, alentó a sus seguidores para que tomaran la Casa Blanca en protesta por un fraude electoral que no pudo probar. Otra variante *post* comienza con la sensación de incomodidad y hasta de rechazo que inspira el deseo de desmarcarse de todos los cánones sobrevivientes: buscar sin amarras la forma de trascender el ocaso de la modernidad. En el arte amplió los horizontes de la experimentación (no siempre con buenos resultados). Ideológicamente, puede ser un esfuerzo inclusivo, tocar temas de género y diversidad sexual; emparentar con el multiculturalismo y reinventar el sueño de Martin Luther King; reeditar la caravana de la libertad, y en otra senda reanudar el camino de Kerouac. Consumir y celebrar el arte pop de Andy Warhol. Vale blasfemar a ritmo de hip-hop. Mimar a Brett Easton Ellis por revelar en su *American Psycho* el realismo delirante que mora en *Wall Street*. La era *post* tiene mucho de batiburrillo: simultáneamente es síntoma, diagnóstico y acta de defunción de la modernidad, pero no le alcanza para definir un rumbo propio y generar una época tan distinta de la modernidad que merezca otro nombre sin prefijo. Entretanto, seguirá siendo pertinente llamarla posmodernidad, con su espíritu de renovación y deconstrucción, su posestructuralismo y la muerte del autor, sus redes sociales y sus chismes (*gadgets*), pasando de la aldea global de McLuhan al mundo feliz de Huxley. También hay elementos de conformismo, desesperanza, escepticismo evasivo, desparpajo iconoclasta, hedonismo escapista sin compromiso ético, psicodelia, drogas y rock and roll: un vacío estilo *Apocalipsis now*. La hiperrealidad y el simulacro. Y —¿por qué no?— una buena dosis de nihilismo.

En un opúsculo lúcido y combativo, *Espectros del capitalismo* (2014), la escritora Arundhati Roy hace una descripción y un análisis de la manera en que el capitalismo se impone en la India contemporánea. Extrañamente, un país que durante más de 800 años estructuró un sistema de castas es ahora la democracia con mayor cantidad de votantes en el mundo: alrededor de 800 millones. Sin embargo, la distribución de la riqueza es abominable. Es un país que está subiendo escalones en el *top ten* de potencias del mundo, que le disputa a China ser la nación más poblada del planeta, con más de 1,380 millones de personas, pero en el que los cien ciudadanos más ricos poseen activos equivalentes a una cuarta parte de su producto interno bruto, en contraste con los millones de personas viven con menos de dos dólares al día (Roy, 2014). No es por azar que el número de fallecimientos por la pandemia sea uno de los altos del mundo. ¿Cómo es que el capitalismo logra montar una y otra vez esta arquitectura de la desigualdad en cualquier parte del planeta? Tal vez porque hemos hecho del mundo entero un supermercado (Houllebecq, 1998). Bauman lo sintetiza en una frase: “Hoy en día todos los caminos a la felicidad terminan en una tienda”. Y es que el capitalismo promueve un sistema de producción de mercancías donde la mayoría de los individuos formados en la cultura occidental ha identificado la felicidad con el consumo, pero llegó a esa convicción narcotizada por la mercadotecnia y bajo el control tecnológico de la comunicación y la información. Así, los emporios de la moda, el *glamour* de los artistas de Hollywood (ahora un poco trasnochado) hasta los gustos fanfarrones de los deportistas de élite de las ligas profesionales más ricas del mundo, llámense NFL, NBA, Fórmula 1, Europa Champions League, PGA de Golf, ATP de tenis, incluso el Box, con personajes como Roger Mayweather, capaz de cobrar 50 millones de dólares por una sola pelea. Con todo y eso, a final de cuentas, es la seducción del “poder encantatorio de las mercancías”: fenómeno social que definió y exploró Marx en *El Capital*, principalmente, en los capítulos referidos al fetichismo de las mercancías, donde disecciona sus cualidades fantasmagóricas derivadas del valor de cambio.

Para desarmar este sistema económico centrado en la ganancia sería necesario impedir la existencia de unidades de producción privadas, que tienen libertad para producir lo que les plazca siempre que puedan colocar

sus mercancías en el mercado, porque si no las venden no se completa la fórmula del capital que permite el incremento del dinero invertido: la plusvalía, la ganancia, la acumulación. De allí la consecuencia inexorable de consolidar una sociedad consumista. Como la prohibición de la propiedad privada de los medios de producción no ha prosperado y, en cambio, todos los esfuerzos revolucionarios de socialización de los medios de producción han fracasado, Francis Fukuyama revivió la lucubración del “fin de la historia”, y después, como un final shakespeariano, todos mueren: fin de la Guerra Fría, fin de la Unión Soviética y desarticulación del Partido Comunista de la Unión Soviética, el partido comunista que alcanzó el mayor poder e influencia de cuantos han existido, cuyos líderes decidieron sobre la vida y la muerte de millones de personas. El problema es que la victoria del capitalismo simbolizada por la caída del Muro de Berlín y el desmembramiento de la URSS ha tenido sus altibajos. Estados Unidos, como imperio, sigue debilitándose cada día más, desde su derrota en Vietnam, la decepción moral por el caso *Watergate* —tal vez más corrosiva que el dolor por el asesinato de los Kennedy—, el atentado a las Torres Gemelas, el *crack* financiero de 2007-2008, y el ascenso de Trump. El desgaste venía de antes, pero fue más palpable por la nulidad de los intentos de revancha promovidos por Bush Jr. Ni siquiera la eliminación de Osama Bin Laden durante la administración de Barack Obama aportó paz, y es que la lucha contra el terrorismo carece de parámetros para saber que ya se alcanzó la victoria. La situación empantanada de la invasión a Irak es una señal de que el imperio norteamericano perdió la brújula.

Retomemos las protestas de indignación principalmente en Europa entre 2011 y 2015, y las de los *Occupy Wall Street* en Estados Unidos, contra la desigualdad, produjeron lemas eficientes y esclarecedores para deplorar el esquema de concentración de la riqueza resumida en la ecuación: el 1% de los más ricos acumula lo que el 99% necesita. Por eso la frase unificadora del movimiento se acuñó con fácil naturalidad: *We are the 99%*. Por su parte, una manta de los “Indignados” en la Plaza del Sol en Madrid, “Nos robaron el sueño, nosotros no los dejaremos dormir”, equivalía a un programa de acción. Parece que estoy yéndome demasiado atrás y de manera muy dispersa para explicar el contexto actual. Aun así, el encadenamiento de sucesos que entroncan con la pandemia es todavía

más amplio y complejo. Las protestas masivas recién referidas, a su vez, se remontan a la crisis financiera mundial de 2007-2008. Y así podemos ir retrocediendo o avanzando en el calendario. Particularmente, tiene sentido si consideramos que en este mismo periodo:

Entre 2011 y 2018, la oms realizó un seguimiento de 1,483 brotes epidémicos en 172 países, en enfermedades potencialmente epidémicas como la gripe, el síndrome respiratorio agudo severo (SARS), el síndrome respiratorio de oriente medio (MERS), el ébola y el zika (César Dachary, *Vallarta Opina*, martes 23-2-2021: 5-B).

Entiéndase que la aparición de brotes de enfermedades que se tornan epidemias no es un hecho aislado, sino resulta de eslabonamientos de múltiples secuencias de acción humana que desde tiempo atrás vienen alterando los sistemas ecológicos y los ciclos de reproducción naturales en casi todo el planeta: una constante disfunción que conduce, en lo macro, al fenómeno de cambio climático; en el nivel micro, agudiza la competencia interespecífica de plantas y animales a un punto que rompe numerosas cadenas alimentarias. Son los males que se avizoran, por ejemplo, con el comportamiento errático de las abejas. Es una señal pésima y alarmante que un ecosistema sea abandonado por este laborioso insecto. La Organización Mundial de la Salud conoce la gravedad del desastre potencial, por eso promovió los estudios arriba citados. Y se concluye que tanto los ámbitos urbanos como los rurales están lastimados por un mal manejo de los recursos. En lugares turísticos es fácil de palpar porque, apenas se sobrepasa la capacidad de carga del destino, sobrevienen los problemas de la contaminación de mar, la dislocación del tráfico de vehículos, el desperdicio de alimentos por arriba de la media nacional, la saturación de los basureros, etcétera.

Entre otros aspectos, una consecuencia de la tensión de los sistemas ecológicos es el riesgo de epidemias, particularmente por la proliferación de la coexistencia humana con especies que, en rigor, pertenecen a otro hábitat; así, numerosos especímenes son forzados a migrar. La migración es uno de los efectos secundarios relacionados con la deforestación, las sequías, la desertificación, la contaminación ambiental, la densificación urbana, todo lo cual provoca la pérdida de cobertura vegetal, la defenes-



tración de ecosistemas. A la postre, determinados animales son un vehículo de transmisión de enfermedades hacia las personas. En un punto, esto tiene que ver con la hipótesis del murciélago para el primer humano infecto de covid-19, pero de manera más amplia y general hay que poner la mirada en escenarios donde prima el agua contaminada; detenerse en zonas de cultivo donde el uso de fertilizantes e insecticidas es excesivo; reparar en los efectos de la manipulación genética en la producción de alimentos; evaluar y, en su caso, revertir la mala gestión de los desperdicios y de los residuos industriales; asimismo, no hay que olvidarse de que la contaminación del aire en las ciudades realiza una labor de zapa que inexorablemente mina el sistema respiratorio de la población urbana. Sin embargo, no son estos los únicos problemas de los millones de personas en el mundo (dentro del 99%) cuyo consumo total diario no rebasa los dos dólares. La pobreza conlleva desnutrición, mala salud general, déficit de educación, desempleo, hacinamiento, asentamientos irregulares, economía informal, etcétera.

De manera que vale enfocarse en las partes del sistema que producen la desigualdad en la India, dice Arundathi Roy (2014), y expone algunas recomendaciones que a primera vista son congruentes, pero que por alguna razón lucen ingenuas, porque no se ve cómo realizarlas, es como pedirle a un depredador que no devore a sus presas si no tiene hambre. He aquí las sugerencias:

1. Impedir la propiedad cruzada en el mundo de los negocios. (No es algo nuevo: La Liga Profesional de Fútbol en México intenta impedir que haya dueños de varios equipos en un mismo torneo; pero para la autora de *El dios de las pequeñas cosas* la multipropiedad alude a que los dueños de las farmacéuticas no sean a su vez propietarios de cadenas de televisión, y que desde esa posición ventajosa decidan financiar fondos públicos de salud o subsidiar universidades si, en fin de cuentas, lo que pretenden es hacerse del control del sistema de salud).
2. Que los recursos naturales y las infraestructuras esenciales no sean susceptibles de privatización. (Aunque queda pendiente cómo erradicar la ineficiencia y la corrupción de la gestión estatal relacionada con la dotación de servicios de educación, salud, energía, etcétera).

3. Garantizar el derecho a la vivienda, la educación, la salud (lo que en otras palabras requiere revivir la arquitectura del Estado de bienestar y consolidar el Estado de derecho para proteger los derechos civiles y políticos, como quien dice fortalecer la democracia y la gobernanza participativa).
4. Estipular con precisión jurídica que las fortunas de los ricos no sean directamente heredables a hijos y familiares. (Más o menos en la línea que impele a suprimir la pensión de los expresidentes, y en cambio, instaurar la pensión de bienestar universal para la tercera edad).

Como se ve, cito a una escritora cuando, para estos temas, las referencias más autorizadas vendrían por el lado de economistas, como los premio Nobel Paul Krugman y su *¡Acabad ya con esta crisis!* (2012), y Joseph Stiglitz, *El precio de la desigualdad* (2016), o Thomas Picketty, autor de *El capital en siglo XXI* (2019), porque quiero recuperar el lugar de los artistas, su capacidad de observación, su imaginación e inventiva para pensar la realidad más allá de lo económico y enriquecer nuestra visión del mundo guiados por su mirada. No es solo por razones estéticas que Marx citaba con frecuencia las obras de Shakespeare, Cervantes y Durante (mejor conocido por su nombre abreviado Dante). Del mismo modo que Picketty cita a Balzac, Jane Austen y Henry James. La propia Arundhati Roy es autora de un libro excepcional *El ministerio de la felicidad suprema* (2017), que es una descripción minuciosa y exacta de cómo se estructura la desigualdad en la sociedad india contemporánea; desentraña la manera en que la milenaria cultura hindú es socavada por el espíritu del capitalismo. Tal es un mérito del genio literario equivalente a lo que logra Dickens con su obra respecto de la anatomía de la sociedad inglesa en la época de la revolución industrial decimonónica. Para dar una muestra, remito al comienzo de *El ministerio*: arranca con un relato de cómo los buitres fueron barridos de un territorio que poblaron durante una cantidad inverosímil de años:

Los buitres murieron envenenados con diclofenaco. El diclofenaco es un relajante muscular, una especie de aspirina para las vacas, que se les administra para reducir sus dolencias e incrementar su producción de leche, pero actúa (actuó) sobre los buitres como un gas nervioso. Las vacas y las búfalas que producían abundante leche y que

murieron químicamente relajadas se convirtieron en carroña envenenada para los buitres. A medida que las vacas se volvían mejores máquinas de producción y que la ciudad consumía más helados, caramelos de azúcar y mantequilla, barritas Nutty Buddy y chips de chocolate, y a medida que se bebían más batidos de mango, los buitres empezaron a doblar el pescuezo como si estuviesen cansados y les costara mantenerse despiertos. Del pico les caían hilillos de baba plateada. Uno a uno, fueron desplomándose, muertos, de las ramas de los árboles (Roy, 2017: 11).

Este mosaico sintetiza de un modo poético y sobrecogedor lo que he venido argumentando acerca de las secuencias de la acción humana que desembocan en un caldo de cultivo formidable y que, en cualquier momento, deviene una pandemia como la actual, que, a ojos vista, no será la última ni la más peligrosa. De hecho, la mal llamada gripe española (1918-1920) encontró un ambiente ideal al término de la Gran Guerra. Una Europa exhausta y destruida, una epopeya estúpida a la que se atribuye la muerte de diez millones de personas. En ese momento se ignoraba que una pandemia infectaría a 500 millones de personas (un tercio de la población mundial de entonces) en apenas dieciocho meses, y un saldo en vidas humanas de cincuenta millones. Vuelvo a la escritora india, que remata el párrafo citado describiendo una actitud que ensalza el sentimiento trágico del modelo capitalista: no darse cuenta de que así está destruyendo el mundo. En verdad son escasos los individuos que lo perciben, porque los demás estamos narcotizados por el insaciable placer de consumir: “No fueron muchos los que notaron la desaparición de esas antiguas y amigables aves. Había tantísimas cosas con qué ilusionarse” (Roy, *ibidem*).

## **A MANERA DE CONCLUSIÓN: LA PANDEMIA Y EL MITO DEL FIN DEL MUNDO**

El fin del planeta quizá no sea propiamente un mito, sino una hipótesis científica muy sólida, puesto que sabemos que el Sol es una estrella y tiene, como todas, un ciclo: acaba explotando, con lo cual todo el sistema solar desaparecerá. Hasta el momento no hay otra hipótesis suficientemente fuerte para negar la anterior afirmación. La buena noticia, si cabe, es que el acontecimiento previsto por la ciencia está calculado para dentro de

unos cinco mil millones de años aproximadamente. De todos modos, el famoso físico teórico Stephen Hawking opinaba que a la especie humana le quedaba muy poco tiempo para salir del planeta, que se está tornando completamente inhóspito por algunas de las razones que he mencionado a lo largo de este ensayo. Le parecía que en esa cuenta regresiva nos quedaba apenas un siglo. Pero era optimista: consideraba que un lapso de cien años es suficiente. Era una charla, no una exposición de resultados científicos. Pero ya otros pensadores, como Yuval Noah Harari, en *Homo Deus. Breve historia del mañana* (2016), han cavilado al respecto, y él también cree que será posible la colonización del espacio. Por lo pronto, la estación lunar china está funcionando, y las sondas Voyager 1 y 2 se desempeñan exitosamente mandando su información de Júpiter, Saturno, incluso Urano, y seguirán avanzando hasta abandonar el sistema solar. Además, en febrero de 2021 tres diferentes misiones robóticas recorrerán con vehículos la superficie de Marte en busca de señales de vida o posibilidad de ella, y para comprender mejor la atmósfera marciana, su clima, su superficie. La primera misión aterrizó —¿o amartizó?— el 23 de febrero. Y la NASA compartió las imágenes por Youtube.

También Hollywood hace su tarea en este tema con películas como *Elysium* (2013), que narra cómo sería la vida humana en el año 2154. Los ricos (los futuros 1%) viven a sus anchas en una estación espacial hiperlujosa provistos de máquinas formidables que escanean el cuerpo para descubrir cualquier enfermedad y la curan al instante, incluso el cáncer. Mientras, los pobres (el 99% de la humanidad) sobreviven miserablemente en las ruinas de la Tierra, custodiados por robots con capacidades militares. Asimismo, la película *Pasajeros* (2016) relata el viaje de una especie de “Crucero del Amor” espacial con capacidad para 5,000 pasajeros. Se dirigen a un planeta lejano. Tardará unos 90 años en llegar, aunque para esos turistas del futuro será como una noche, puesto que permanecerán en estado de hibernación casi todo el trayecto, serán despertados en el último tramo del viaje para que puedan disfrutar las lujosas amenidades de la nave. La historia se complica cuando, por un fallo técnico, un trabajador de mantenimiento se despierta y no resiste la tentación de despertar a una pasajera de primera clase. Entre los dos deberán librar los graves percances

sufridos por la nave a fin de que ellos y el resto de los viajeros intergalácticos lleguen sanos y salvos.

Con estos fabulosos despliegues de tecnología cinematográfica —incluso sin ser precisamente buenas películas, aunque *Elysium* por otras razones podría llegar a ser película de culto—, uno acaba convencido de que Hawking tiene razón: todo parece indicar que existen las condiciones para crear naves espaciales con capacidad para transportar muchas personas, aunque no todos seres humanos tendrán oportunidad de abordarlas. En estas películas se percibe de inmediato que los nuevos pioneros serán pocos, cuidadosamente elegidos, no más que los pioneros que conquistaron el viejo Oeste. A veces se enfatiza en que tienen una habilidad indispensable para las tareas de colonización: ingenieros, mecánicos, médicos, soldados; y los otros son lo que compraron el boleto de primera clase, con frecuencia del mismo círculo al que pertenece el extravagante magnate que es dueño de la nave, más el capitán a cargo y el resto de la tripulación. Es decir, que el otro criterio selección es el de la clase social, sea por poder, sea por dinero. Bueno, nunca falta el polizone, un timador, el vivillo que se robó un pase o una identidad; la chica de clase media que se ganó el viaje en una rifa, por algún mérito ciudadano o algo así. Más un obrero de dudosa calificación que se quedó atrapado accidentalmente en la sala de máquinas y, a la postre, tendrá un papel protagónico, toda vez que los principales de la tripulación perecieron en un accidente. Son los arquetipos de la lucha del bien contra el mal los que aportarán emoción al guion (Alguien quiere sabotear la misión, o pretende modificar la ruta original por un interés militar, o, para ganar dinero, en su maleta lleva un virus, etcétera). Dependiendo de la hechura de la trama, tendrá importancia o no el destino del resto de la humanidad que se queda en la Tierra. No es raro que la mayoría muera por exposición a la radiación resultante de la caída de un meteorito semejante al que extinguió los dinosaurios, o por la falta de alimentos porque la guerra nuclear lo ha destruido todo (para la cual hay otro género de ficción aparte: desde las trilogías de *Alien. El octavo pasajero* (1979), *Alien. El regreso* (1986), *Alien 3* (1992), hasta la de *Terminator* (1984), *Terminator 2: El juicio final* (1991), *Terminator 3: La rebelión* (2003). Al final, pocos ganan, muchos mueren. A los sobrevivientes les toca la tarea de repoblar para que la especie humana no se extinga.

Después de todo, se trata de películas, pero, sutilmente, con intención y sin siquiera darse cuenta, están inoculando el virus de la inhumanidad al festinar la inexorable victoria de las máquinas, así como la derrota de la humanidad ante una forma de vida extraña, una bacteria gigante: un alienígena. El verdadero trasfondo es familiarizarnos con una realidad cruel, como si no tuviéramos nada que ver con que nuestro mundo se haya convertido en una cloaca y en el mar floten islas de basura: dado que no hay lugar para todos, la trama de las películas nos coloca en el dilema de determinar qué hacer con la población que no cabe en el plan de evacuación.

En la vida real este tema empezó a perfilarse en la década de los sesenta, cuando comenzó la sospecha de que los limitados recursos del planeta en poco tiempo serían insuficientes para responder a las necesidades de la creciente población mundial. Con ese ánimo se crearon instituciones como el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), en 1966. Y dos años después el Club de Roma. Los primeros intentos de inventariar las reservas en todos los campos que se consideraban estratégicos contribuyeron a robustecer una incipiente conciencia ambiental y por fin se pensó, a escala de instrumentos internacionales, en que había que corregir algunas fallas del sistema productivo, por buscar el desarrollo a ultranza con explotación intensiva y aplastar a la competencia, lo que derivó en el concepto del desarrollo sustentable y en teorías como la del decrecimiento, en los años setenta, que mantiene su vigencia con el modelo de las 8 R, propuesto por Latouche. Por cierto, la película que representó el espíritu de la época fue: *Cuando el destino nos alcance* (1973). Ubicada en 2022, una profecía maltusiana se concreta: la Tierra está superpoblada y contaminada; consecuentemente, los alimentos escasean. En ese contexto, un detective (Charlton Heston) intenta resolver el homicidio de alguien que fue un alto funcionario de una poderosa fábrica de alimentos; incidentalmente, su investigación lo conduce a descubrir una verdad abominable: el alimento sintético *Soylent Green*, para el consumo de masas, usa cadáveres humanos como materia prima. Esa clase de temores nutría una narrativa apocalíptica inquietante y atemorizadora en aquellos tiempos.

La ruta abierta por lograr un desarrollo sustentable y humano requería conciencia, moderación, respeto a la naturaleza y la dignidad humana. Por este rumbo se llegó a los compromisos con los actuales 17 Objetivos

del desarrollo sostenible (ODS). Hasta principios de los años ochenta se tenía la impresión de que era posible salvar el planeta. Hoy en día la visión más congruente raya en el pesimismo: el destino nos alcanzó antes del 2022. No solo es el ocaso del proyecto de Occidente y de la era moderna, llegamos a un umbral en que ya no es posible rescatar el mundo; lo único que queda por hacer es remover los escombros de la civilización derruida, encontrar un nicho durante el confinamiento, como el adolescente que se encierra en su habitación conectado con su celular en la mano más de ocho horas diarias, casi en calidad de zombi. Aunque no lo parezca, es una estrategia existencial útil para estar indemne un poco más, aunque con medio cerebro frito y con el alma vendida: el celular sabe más de ti que tú mismo. Sabe lo que tienes que comprar para ser feliz. Tus datos personales, tus gustos, tus manías y hasta tus secretos están a disposición en la red y de sus dueños y, por medio de algoritmos, estos predicen tu comportamiento. Son infalibles porque, además, te inducen a que seas coherente contigo mismo. Se aproxima la era en que te infiltrarán un chip para que puedas hacer compras con el contacto de tu cuerpo. Por el lado de las emergencias sanitarias, el Poder podrá supervisar tus signos vitales, descubrir si tu temperatura es alta. En caso de enfermedad, sabrá donde estuviste y a quien contagiaste. Eso ya pasa en algunos países asiáticos. Pero, a efectos de la disciplina social, el monitoreo es como una cárcel que se mueve contigo. Foucault lo anticipó: vigilar es castigar.

En conclusión, podemos interpretar la pandemia como una de las últimas llamadas de atención a los líderes del mundo reprendiéndolos por no haber hecho su trabajo bien. La tragedia que ya rebasó los dos millones de fallecimientos es el empujón que parecíamos necesitar como especie para robustecer no solo la toma de conciencia ecológica, sino también una conciencia más integral que englobe todas las temáticas básicas de lo humano, como si el efecto mariposa fuera más que una metáfora. Todo concurre porque todo está eslabonado, aunque algunas secuencias de acción humana parezcan alejadas entre sí y ajenas unas de otras: la urgencia sanitaria, el equilibrio del planeta tensado por el cambio climático, la crisis económica, la desigualdad e inequidad en la distribución de la riqueza, la corrupción y el debilitamiento del Estado de derecho, por mencionar solo unas pocas. Necesitamos mejorar en todos estos aspectos porque, de otro

modo, como especie, pagaremos el precio de nuestra irresponsabilidad con la extinción. Teilhard de Chardin se enorgullecía de que el “fenómeno humano” consistiera en algo más que encabezar la escala del ser: “El hombre, pues, no como centro estático del Mundo —como se ha creído durante mucho—, sino como eje y flecha de la Evolución, lo que es mucho más bello” (Chardin, 1967: 49). La evolución hecha consciente, la punta de la flecha evolutiva, pero perdimos la dirección: no supimos cuidar la vida en el planeta. Tampoco nos estamos cuidando a nosotros mismos como especie, ni siquiera hemos sido capaces de conservar limpio nuestro entorno inmediato en tanto individuos. Llegado el momento, será un 1% el que subirá a las naves espaciales para irse a vivir a otro planeta; el 99% solo contamos con la Tierra como único espacio vital para todos. No dejemos que el planeta siga infectándose. Cuidémonos cuidando a los demás.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Applebaum, Anne (2019). *Gulag. Historia de los campos de concentración soviéticos*. Barcelona: Debate.
- Camus, Albert (2016). *La peste*. México: Editores Mexicanos Unidos.
- Chardin, Teilhard de (1967). *El fenómeno humano*. España: Taurus.
- Dostoyevski, Fiodor (1991). *Los hermanos Karamázov*. México: Aguilar.
- Harari, Yuval Noah (2016). *Homo Deus. Breve historia del mañana*. Barcelona: Debate.
- Houellebecq, Michel (1998). *El mundo como supermercado*. Barcelona: Anagrama.
- Krugman, Paul (2012). *¡Acabad ya con esta crisis!* España: Crítica.
- Lipovetsky, Gilles (2018). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Marx, Karl (1979). *El capital*, t. I. México: Fondo de Cultura Económica.
- Nietzsche, Friedrich (2001). *La gaya ciencia*. España: Akal.
- Picketty, Thomas (2019). *El capital en el siglo XXI*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Roy, Arundhati (2017). *El ministerio de la felicidad suprema*. Barcelona: Anagrama.
- Sennett, Richard (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- Stiglitz, Joseph (2016). *El precio de la desigualdad*. España: Debolsillo.





# ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA: SEMBLANZA EN TIEMPOS DIFÍCILES

EDMUNDO ANDRADE ROMO  
ANDREA BEATRIZ ANDRADE SALAZAR  
MARÍA JOSÉ NEGRETE GARCÍA

## INTRODUCCIÓN

Durante la pandemia por la covid-19, se aprendió a trabajar y resolver la vida diaria a partir de una nueva normalidad; entre otras herramientas, y muy poderosa, la Internet resultó un medio excelente, útil y eficaz para continuar las labores docentes y de investigación, al menos para el tipo de indagación que no requiere las salidas que exige el trabajo de campo.

Durante 2020 se trabajó para el Coloquio Interdisciplinario de Estudios Sociales y Económicos (CIESE) con el tema general de la ilustración científica, lo que se expuso como ponencia el 18 de noviembre de 2020. La presentación despertó mucho interés en los participantes por plantear la necesidad de indagar y conocer más de esta profesión y su situación actual en México, en plena pandemia.

Este capítulo se dividió en cuatro apartados: La ilustración científica, La ilustración científica en México, Actualidad del ilustrador científico mexicano y Epílogo.

Al principio retomamos algunos conceptos de la ponencia del CIESE 2020, para ahondar mediante entrevistas con profesionales de la ilustración de origen mexicano. Por su trayectoria y trascendencia, se destaca la ilustradora Elvia Esparza Alvarado. Uno de los estragos de los tiempos de pandemia que vivimos todos es que apenas pudimos concretar otras tres entrevistas.

## 1. LA ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

La *ilustración científica*, en tanto concepto, debe ser analizada primero diferenciándola de la ilustración de dibujo y pintura, ya que algunas definiciones tienden a emplear estos términos casi como sinónimos; en tal caso, toda ilustración es un dibujo, y puede tener color o no, pero no todo dibujo es una ilustración. Para la Real Academia Española (RAE, 2021), la ilustración es: “Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”; en una segunda acepción, es una “Publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos, además del texto que suele contener”. Hay que señalar que existen varios tipos de ilustración: por ejemplo, la científica, la de ficción, la animada; en todo caso, siempre será una representación de algo, que puede ser escenas, ideas, objetos o teorías.

En particular, se dice que la ilustración científica es un objeto representado visualmente, de preferencia con dibujo y color, para efectos de divulgación y fines didácticos y complementarios de un texto denotativo, en dependencia de un contexto científico, referente a descripciones y teorías elaboradas (Mayor-Iborra y Flores-Gutiérrez, 2013), que pueden ser reinterpretadas y materializadas visualmente, con frecuencia en las áreas médico biológicas; sin embargo, otras disciplinas, como antropología, arqueología, derecho y geografía, las han incorporado en sus productos científicos.

En cuanto a su origen, parte de la necesidad humana de satisfacer su curiosidad, ya que desde la capacidad de razonar los individuos no han parado de preguntarse acerca de lo que los rodea y para conocerse a sí mismos, por lo cual generan conocimiento tras conocimiento que no puede quedarse en una sola mente, sino ha de compartirse con los demás. Compartir lo que se sabe es vital para la especie y su trascendencia. El saber compartido ha influido, en un principio sin ser conscientes de ello, en el curso de la historia y hasta la actualidad. Entonces, se puede establecer que las formas de comunicación a través de textos e ilustraciones han contribuido a cambiar las formas de vida con los formatos de la comunicación que ahora ponderamos.

Existe una amplia variedad de asuntos para transmitir: todo lo que se sabe. Pero entre tantas maneras, cada formato de comunicación ofrece

ventajas diferentes, de acuerdo con el propósito de quien comunica, y también con el afán de paliar algunas desventajas. En el sistema actual, se tiene una cantidad impresionante de información, en conjunto con una gran variedad de grupos de personas que comparten sus conocimientos. Por eso es importante seleccionar correctamente la herramienta para transmitir un mensaje, especialmente cuando se trata de información científica que requiere cumplir con ciertos lineamientos de precisión y rigor. Hacer esto ayuda a que el grupo de interés esté en mejores condiciones de asimilar los mensajes, y más personas, incluso no especialistas, pueden interesarse en saber e interiorizar la información respaldada con ilustraciones.

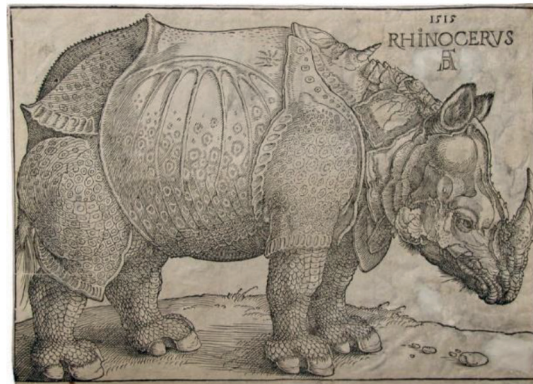
Sea de forma visual, auditiva o sensorial, las formas de comunicación ofrecen un sentido previo de lo que se aprende. La imaginación, que va de la mano al adquirir estos mensajes, genera una idea, pero no necesariamente idéntica el pensamiento del autor. Para evitar o mejorar este baúl mental de posibles representaciones dispares, es conveniente combinar técnicas de comunicación: acompañar el texto con imágenes ayuda a que el receptor obtenga una idea más completa y detallada, incluso la parte que no fue detenidamente especificada por el autor del mensaje, y que a través de las ilustraciones es como si se conectaran las mentes.

Una de estas formas de comunicar es el dibujo, una herramienta utilizada desde las primeras civilizaciones. Se cree que fue la base de lo que después sería la comunicación escrita (y verbal), ya que puede comunicar de una manera muy eficiente en un solo dibujo lo que en palabras pudiera generar equívocos, por lo que en cada mensaje hay existir cientos de significados posibles. Plasmado tanto como se quiera, el arte rupestre es un ejemplo, y, no obstante su antigüedad, se le reconoce que su componente estético-religioso (Rocchetti, 2015); de ahí lo fantástico que resulta no solo ser imaginación, sino una verdad que divulga a otros un saber, aun cuando en la realidad esos animales representados en las cuevas hace tiempo que se fueron o simplemente ya no están en el campo visual. Para Rogeiro (2015), las ilustraciones del arte rupestre no son manifestaciones aisladas, utilizaron técnicas específicas y variadas, en espacios y tiempos determinados, con motivación y funcionalidad específicas. Esto permite, al menos, suponer que algunas obras rupestres, más que dibujos o pintu-

ras, llegaron a ser verdaderas ilustraciones, si bien incipientes o distintas de los conceptos que hoy manejamos.

Aunque existe muy poca literatura sobre el origen, la evolución y la historia de la ilustración en cualquiera de sus manifestaciones, la ilustración científica como tal tiene mayor representación a partir del siglo XIV; sin embargo, existen algunos vestigios, productos culturales antiquísimos donde podría advertirse, aunque de forma tenue, la presencia de un formato de comunicación eficiente. Eso aplica para el arte rupestre, y para otras manifestaciones pictóricas desarrolladas por diferentes civilizaciones durante un periodo extenso entre los siglos IV aC y XII dC, en murales, artesanías y códices, por mencionar algunos artefactos.

La ilustración científica, el protagonista de este capítulo del libro, data del siglo XIV, aunque realmente se reconoce su importancia a partir del siglo XV, y la ola creativa del primer Renacimiento genera una necesidad por utilizarlo. Es el hermano mayor del dibujo. Tiene la cualidad de ser más estricto, disciplinado, objetivo, y requiere enormes habilidades artísticas. Es una herramienta, que cuando se utiliza, aporta bastante, y que, cuando se ausenta, vaya falta que hace.



Alberto Durero, *Rinoceronte*, 1471-1528.

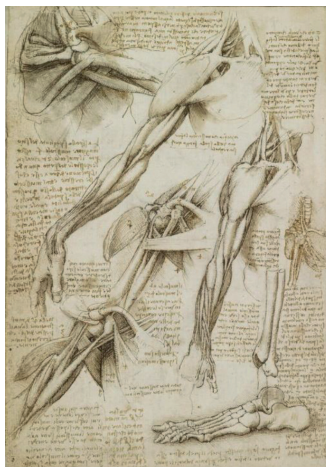
Los primeros científicos describían sus conocimientos sobre botánica en libros sin ilustraciones. Aunque había información, no era posible reconocer todas las especies descritas. Si bien hubo especies muy bien detalladas

en los textos, había otras en las que la descripción (sin el uso de ilustraciones) podía confundir una especie con otra. En el Renacimiento hay un interés maduro por la observación y la ilustración. Se reconoció entonces la verdadera necesidad de representar las ideas verbales con ilustraciones. En palabras de Simmons y Snider (2009): “El proceso representado en esta relación entre el organismo vivo y su representación en un dibujo es significativo”.

En la actualidad, algunas técnicas de dibujo resultan obsoletas, pero la ilustración científica en sí permanece vigente. Lo valioso se refleja en las opciones manipulables que ofrece. La exposición, la representación, la condensación y el acomodo del dibujo siempre podrán ser aspectos manejables que responderán a las necesidades de lo que se quiere comunicar. En cambio, la fotografía, los videos y las demás técnica no superan a la ilustración científica (Cespedosa Rivas, 2009), ya que en la fotografía habrá que considerar las variables de horario, fondo y luces.

El aspecto artístico tiene una gran influencia en el producto final del dibujo. La técnica, como manejo de la luz, sombra, proporciones, colores, etc., permitir tener una mejor perspectiva del objeto. Su ausencia o exageración puede provocar la pérdida de funcionalidad, como la falta de lógica en color, patrones y códigos; deficiencia en la coherencia entre temática y formato; error en la proporción y la perspectiva, o ausencia de escalas gráficas (Ilustraciencia, 2019).

Finalmente, queda claro que la ilustración científica ha sido importante incluso cuando apenas era atisbada por técnicas muy elementales, como las del arte rupestre. El hecho es que, a lo largo la historia de la humanidad, lo verdaderamente destacado han sido las habilidades de los ilustradores, como advertían Bordeiras y Tejeda (2010): “no solo reproducían el objeto de estudio, sino que además mostraban la destreza del, por lo general, dibujante”, a propósito de uno de los más grandes ilustradores científicos de la historia: Leonardo da Vinci, donde lo más significativo y educativo fueron sus procesos, apuntes e ilustraciones, a pesar de que no fue propiamente un científico, ni leía latín (Mayor-Iborra y Flores-Gutiérrez, 2013; Crespo-Fajardo).



*Dibujos sobre anatomía humana, Leonardo da Vinci 1452-1519.*

## **2. LA ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA EN MÉXICO**

El primer sistema de comunicación que los seres humanos utilizaron fue a base de dibujos. Es la cuna de la escritura. Este sistema no fue excepción para México. Los indígenas mexicanos hicieron ilustraciones, sin intención u objetivo de pertenecer a esta denominación, simplemente representaban su realidad de forma escrita-pintada (Mohar y Fernández, 2006).



Mapa de Sigüenza, siglo XVI.

Existía el propósito de comunicar y divulgar. Los códices conformaron un sistema de ilustración muy bien diseñado. En ellos, cada segmento que pertenecía al dibujo llevaba consigo un significado. Y el conjunto podía leerse como cualquier texto, era un texto en sí: pictografía (Mohar y Fernández, 2006).

Años de trabajo de historiadores fueron consumidos para desglosar estas imágenes codificadas y conocer su significado. Actualmente, se conoce el valor que contienen los códices y se les concede relevancia como fuente fiel de historia y documentación de la vida en México, antes y después de su conquista. Las ilustraciones de los códices brindan la perspectiva cultural de los habitantes nativos, en diferentes ámbitos. Desde calendarios rituales e históricos, astronómicos, genealógicos y cartográficos, hasta verdaderos catálogos de biología, entre otros, producidos gracias a algunos militares y frailes que advirtieron en los códices verdaderos libros que, en algunos casos aún se conservan (Mohar y Fernández, 2006).



Genealogía de Zolín. xvi.

El códice unía la ciencia con el arte, según Suárez (2001); los ancianos sabios leían los códices pintados con pinceles de pelo de conejo y toda



una técnica al escribir con dibujos y colores. Estos libros y otros vestigios confirman que existía un sistema educativo, los estudiantes acudían al *Calmécac*, un tipo de centro de formación integral; al *Telpochcalli*, un tipo de escuela para la instrucción general, militar y de oficios para jóvenes, y el *Cuicacalli*, donde se impartía educación para los nobles en los palacios, y especialmente la danza y el canto sagrado. En todo Anáhuac valoraban sus libros; por su parte, los mayas los encuadernaban con tablillas y piel de jaguar (Pardo, Peralbo y Torres, 2002).

Estos productos culturales permitieron la difusión del conocimiento de una comunidad, su historia y su legado. El material utilizado y la forma compacta de estos artefactos de lectura permitían transportar información con mayor facilidad. Y que, a su vez, se conservara por mayor tiempo.

Al igual que lo que hoy se considera un dibujo científico, los indígenas ilustraban su realidad (dentro de su visión cultural), eran fieles a la historia que en esos momentos se vivía, no tenían un fin artístico y sus ilustraciones se hicieron para comunicar. Por eso los códices pueden ser considerados en el grupo de las ilustraciones científicas. Las diferencias radican en la técnica con que se realizaron los dibujos y en su contexto histórico, pero estos aspectos no influyen o no son tomados en cuenta para impedir clasificar un dibujo de un códice como científico.

Realmente, los primeros historiadores de México fueron indígenas precolombinos de toda Mesoamérica en sus relatos, escritos y dibujos, como afirmó Caso (1997).

Después de la Conquista, el pensamiento ilustrado llegó al mundo novohispano a través de los jesuitas; durante esta época el arte de ilustrar se asoció a la ciencia, particularmente en los trabajos históricos. Precisamente a través de esta disciplina podemos rastrear a los ilustradores más significativos de México.

Con el único propósito de documentar estos procesos intelectuales en el México criollo de incipiente creación, y aun novohispano, destacamos a sor Juana Inés de la Cruz (1648-1695), preilustrada, quien, además de ser excelente letrada y literata, abordó la ciencia, particularmente las matemáticas y la física, sin descuidar el dibujo y la pintura (Antolín, 2019); lo anterior confirma que a finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII el arte de la ilustración fue muy apreciado y utilizado en América.

Francisco Javier Clavijero (1731-1787), jesuita e historiador, en su obra *La historia antigua de México*, escrita en italiano y publicada en 1780, una de las primeras obras mexicanas con ilustraciones; el propio autor (Clavijero, 1981), en su prólogo, advierte diferentes fuentes sobre las “pinturas” referidas y consultadas, existía la sospecha de que su compañero jesuita Ignacio Tirsch, de quien sí se tiene información como ilustrador, participó en la ilustración (González y Anzures, 2015); sin embargo, el mismo Francisco Javier Clavijero manifiesta haber mandado grabarla. Si bien no existe evidencia como ilustrador, Clavijero sí ilustró su obra como autor y editor.

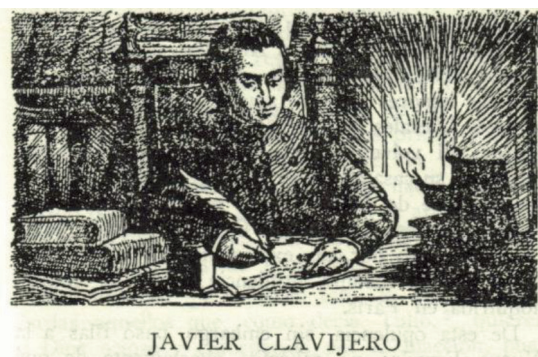


Ilustración del libro de Juan Luis Maneiro y Manuel Fabri: “Vidas de mexicanos ilustres del siglo xviii”.

José Mariano Mociño y Lozada (1757-1820). Médico, botánico e ilustrador, recorrió la costa pacífico, centro y norte de México; quizá fue el primer ilustrador formal mexicano, quien junto con el español Sessé, ilustró la flora y la fauna del México del siglo xviii y principios del xix (Sessé y Mociño, 1984).

Anastasio Echeverría y Godoy (1771-1803) y Juan de Dios Vicente de la Cerda (1788-1803). Científicos e ilustradores mexicanos, trabajaron con Mociño en el estudio y la recopilación de flora y fauna mexicana. En el ensayo de Antonio Calvo Roy (2013) sobre el libro *La aventura de 2,000 dibujos*, coordinado por Jaime Labastida, se destaca que la gran mayoría de las ilustraciones son de dos artistas novohispanos, Juan de Dios Vicente de la Cerda y Atanasio Echeverría y Godoy, y se aclara: “Son ilus-

traciones acorde con el pensamiento científico más avanzado de entonces, donde el dibujo es bello porque no hace ninguna concesión a la tentación de convertirlo en un adorno”. Existen muy pocos trabajos sobre estos dos grandes ilustradores de México (Zamudio, 2017), aludiendo al título del ensayo de Calvo: “La ciencia olvidada”.



Ilustración tomada de Méndez (2013).

José María Tranquilino Francisco de Jesús Velasco Gómez Obregón (1840-1912), conocido como José María Velasco. Pintor, dibujante y paisajista mexicano, egresado de la Academia de San Carlos, alumno del pintor italiano Eugenio Landesio. Gracias a sus conocimientos de disciplinas como botánica, zoología, geología y anatomía, su obra artística de paisajes está dotada de realismo, como se desprende de los detalles en cada uno de sus cuadros. Parte de sus obras como ilustrador se encuentran en textos científicos de la naturaleza, como la del Rafael Montes de 1876 sobre colibrís (Aguilar, 2020).



Ilustración: Colibrís, tomada de Trabulse (2012).

Elvia Esparza Alvarado (1944). Ilustradora científica mexicana egresada de la Escuela de Pintura y Escultura la Esmeralda, del Instituto Nacional de Bellas Artes. Actualmente es considerada la ilustradora científica más destacada del país. En 1971 inició su trayectoria como ilustradora en las investigaciones del doctor Arturo Gómez, al principio en *La flora de Veracruz*. El doctor José Sarukhán la invitó en 1980 a integrarse como responsable del laboratorio de ilustración científica del Instituto de Biología de la Universidad Autónoma Nacional de México (UNAM).



Elvia Esparza Alvarado y su obra de ilustración de la flora mexicana.

Acreeedora de la beca Helia Bravo Hollis, en 1986, también ha sido galardonada en dos ocasiones con la medalla de oro por la Royal Horticultural Society, de Londres, y otros tantos (López, 1996; Gómez, 2015).

Formadora de ilustradores en México y el extranjero, algunas de sus obras se encuentran en el Museo de Historia Natural de Londres.

Complementariamente, destacamos la aportación de nuevos ilustradores mexicanos egresados de la *Academia Mexicana de ilustración Científica, 1992-2008* y el Colectivo de ilustradores de la Ciencia y la Naturaleza, 2014-2021. Esta generación de ilustradores está forjando un robusto legado en la ilustración en México; entre otros, está conformada y encabezada por Elvia Esparza Alvarado, Albino A. Luna Sánchez, Aldi de Oyarzábal Salcedo, Aarón Estrada Dávila, Rolando Mendoza, Judith M. Pacio, Leticia Arango Caballero, Marco Antonio Pineda y Roberto Arreola Alemón.

### **3. ACTUALIDAD DEL ILUSTRADOR CIENTÍFICO MEXICANO**

He aquí, en forma sintetizada, la entrevista semiestructurada aplicada a través de las redes sociales durante el mes de marzo de 2021 a tres creadores mexicanos con trayectoria. En términos generales, se preguntó sobre la ilustración, la situación particular en México y el ilustrador. Es de reconocer la disposición, el interés y la prontitud con que respondieron los entrevistados, tomando en cuenta el contexto de la pandemia y el hecho de que los autores de este capítulo no somos ilustradores.

Tabla 1  
Entrevista a ilustradores mexicanos, marzo de 2021

Ilustrador	
Datos Generales	<p>Nombre: Aarón Estrada Dávila Nombre artístico: Aarón Estrada Edad: 57 Profesión: Bibliotecólogo y artista naturalista Grado Académico: Licenciatura Tiempo como ilustrador: 25</p> <p>Nombre: Leticia Arango Caballero Nombre artístico: L. Arango Edad: 68 años Profesión: Ilustradora científica Grado académico: Carrera Técnica Tiempo como ilustrador: 28 años</p> <p>Nombre: Albino A. Luna Sánchez Nombre artístico: Albino Luna Edad: 67 años Profesión: Artista plástico/ilustrador científico Grado académico: Estudios completos de la Lic. en Biología, UNAM Formación en artes plásticas. Tiempo como ilustrador: 30 años, paralelamente al trabajo artístico</p> <p>Edad: 55-70 años Años ejerciendo: 25-30 años Formación: Licenciatura y técnico.</p>
Pregunta	Respuesta
1. ¿Cómo definiría la ilustración científica en 5 palabras?	<p><b>Respuesta</b></p> <p>Representación gráfica especializada de comunicación científica. Rigurosa exactitud morfológica y claridad visual.</p>
2. Existen muchas formas para difundir ciencia. Entre ellas, ¿cuáles son las ventajas del dibujo científico?	<p><b>Respuesta</b></p> <p>La finalidad es favorecer la interpretación y proporcionar información extraordinaria al lector acerca de la descripción o el discurso científico, con mucha mayor claridad. El uso de la ilustración científica es trascendente en los diferentes campos de investigación y se convierte en un medio de estudio y conocimiento de los elementos que representa. La ilustración científica es representar una realidad compleja de la manera más clara posible.</p>
	<p><b>Síntesis</b></p> <p><b>Obra gráfica rigurosa que traduce los conocimientos en imágenes didácticas.</b></p> <p><b>La ilustración científica favorece al discurso científico destacando detalles, resaltando atributos y evitando la distorsión de la realidad.</b></p>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis	
<p>3. Pensando que el dibujo científico es algo que nació desde hace muchos años, para usted, ¿qué es lo más valioso de la ilustración científica en la actualidad?</p>	<p>Que permite la correcta comunicación entre pares y; dadas sus características, esta información convertida en imágenes puede llegar a público menos especializado, e inclusive no especializado, fomentando el interés por la ciencia. Puede ser utilizada para la divulgación.</p>	<p>La ilustración científica avanza y evoluciona a la par de la ciencia y la tecnología; es imposible imaginar el desarrollo de cualquier ciencia sin las ilustraciones. Por ejemplo: dentro de la Biología una ilustración puede aportar tantos o más elementos que el texto escrito, ya que mediante el dibujo es mucho más fácil esquematizar y visualizar los conceptos expuestos. La ilustración científica es tan valiosa ahora como siempre. Está íntimamente ligada a la ciencia; la actividad científica, como toda actividad humana, requiere la expresión para lograr el binomio aprendizaje-enseñanza, y el dibujo puede sustituir o auxiliar al lenguaje. Hoy en día las ilustraciones científicas son ampliamente utilizadas para dar a conocer resultados en publicaciones científicas, libros, infografías y fichas de identificación. Sin duda alguna, con esta unión de la ciencia y el arte se pueden lograr resultados únicos, que ahora, con el avance tecnológico, permiten al ilustrador científico hacer divulgación e incursionar en múltiples áreas fuera de la ciencia, y que fácilmente se puede explorar, conocer y valorar.</p>	<p>Un dibujo científico es resultado de un proceso analítico sobre el material de estudio; no es copia de un modelo, donde solo importa que se parezca y se vea "bonito". La imagen resultante es la conjunción objetiva de los atributos del objeto, lograda con el recurso de diversas técnicas de laboratorio (disecciones, cortes histológicos, tinciones, etcétera), realizadas por el mismo ilustrador o por el investigador. Un dibujo científico puede mostrar detalles morfológicos, anatómicos o microscópicos, integrando figuras a escalas distintas del mismo objeto, que en el pasado solo se limitaba a una descripción superficial del ejemplar.</p>	<p><b>La ilustración científica permite el trabajo en equipo, transdisciplinar y multidisciplinar, en diferentes niveles, esquemática y visualiza hasta detalles microscópicos y es un complemento en el artículo científico.</b></p>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis
4. ¿Cree que algún día desaparecerá el dibujo científico?	No. La ciencia necesita para ser entendida de un medio gráfico, además del textual, para que sea comprendida e interpretada de manera correcta. La aparición de los medios digitales, en contraposición con los medios tradicionales de dibujar, complementa la ilustración científica y la puede volver, en determinado momento, más productiva.	No. La ilustración científica refleja las conclusiones de la ciencia y la tecnología; cuando dejen de existir la investigación y la aplicación tecnológica desaparecerá la creación de dibujos científicos.	<b>La ilustración científica no ha sido reemplazada por la tecnología digital; al contrario, esta la ha complementado.</b>
5. ¿Por qué es importante la ilustración científica en la educación?	Porque evita las interpretaciones subjetivas de los objetos que la ciencia estudia. El estudiante conoce entonces estos objetos de forma real. Hablo de objetos de estudio de la ciencia, dando a entender que la ilustración científica no solo se aplica a la biología o las ciencias naturales, sino también a la arqueología, a la medicina, la geología, la geografía, la química, la física y las ciencias sociales, entre otras disciplinas.	La ilustración científica, como tal, está íntimamente ligada a la ciencia; la actividad científica como toda actividad humana requiere la expresión para lograr el binomio aprendizaje-enseñanza, y el dibujo como expresión gráfica puede sustituir o auxiliar al lenguaje. Es la mejor forma de dar a conocer a las personas aspectos de los organismos que tal vez no comprendían. La ilustración científica tiene la extraordinaria capacidad de llevar al espectador a niveles no observables por el ojo humano directamente, o difícilmente comprensibles a través de instrumentos. Nos muestra, por poner algún ejemplo, representaciones del universo, virus, secciones transversales geológicas, reconstrucciones de formas de vida extintas. Pero también nos describe situaciones muy difíciles de observar, como el comportamiento animal o los ciclos de vida, las estructuras y simbiosis especializadas logradas a través de la adaptación o la evolución, etcétera.	<b>La importancia de la ilustración científica estriba en que auxilia a diversas disciplinas, como arqueología, física, geología, medicina, química, ciencias sociales... a través del lenguaje pictórico, evitando las subjetividades y propiciando la enseñanza-aprendizaje; permite que el conocimiento científico sea accesible, didáctico y atractivo.</b>



Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis	
6. Sobre la base de su experiencia, ¿qué es lo que más le gusta de realizar trabajos de ilustración científica?	La comunicación con los investigadores. La auténtica ilustración científica es un trabajo donde intervienen tanto ilustradores como investigadores, quienes tienen que estar en constante comunicación para elaborar y corroborar los conocimientos científicos que ahora estarán en imágenes.	Me gusta definir mi trabajo como un puente entre el arte y la ciencia. Es decir, un ámbito en el que los criterios artísticos se dan la mano con el rigor científico. Disfruto y me apasiona el reto de lograr una ilustración científica; esta no es solo una imagen estéticamente agradable, mucho menos hiperealista; ante todo, es fundamental aportar una información esencial, clara y extremadamente rigurosa, tanto en su forma como en su contenido, sobre el tema en cuestión.	En principio, disfruto el trabajo en las artes plásticas/visuales (que también son mi profesión). Me gusta descubrir en la observación minuciosa del proceso de una ilustración, detalles que de otro modo pasarían inadvertidos, sino soslayar la gran belleza de la naturaleza, que me cautiva, y agrego a esto lo increíble y sorprendente conjunción del rigor del conocimiento científico con la estética y la flexibilidad del arte, dos contextos aparentemente distantes, pero que en una ilustración científica se integran en una armonía perfecta.	<b>La satisfacción al ejercer la ilustración científica es que durante la conjunción arte-ciencia el trabajo en equipo es un puente entre el descubrimiento, la naturaleza y la estética.</b>
7. Por el contrario, ¿qué ha sido lo más difícil de su labor como ilustrador científico?	Como ilustrador la realización de dibujos para arqueología, que requieren una especialización en elementos, por ejemplo, de anatomía humana (para poder representar y “traer a la vida” descubrimientos donde haya restos humanos, por ejemplo); como mi interés es más botánico, esto ha requerido retos de preparación y estudio adicionales. Por otro lado, en el ámbito de la enseñanza de la disciplina, mucha gente natural de la ilustración de la historia confunde con la ilustración científica, y cuando se dan cuenta de que esta requiere años de experiencia abandonan su estudio y su práctica. Las redes sociales e Internet han desvirtuado mucho el carácter auténtico de la ilustración científica, y la han vuelto una especie de subrama de las artes plásticas que tiene que ver más con el “yo” y la fama que con su función como auxiliar de la ciencia.	La ilustración científica se basa en la investigación acabada de una especie; para lograr una representación por medio del dibujo, fidedigna, rigurosamente medible, que pueda ser estudiada a conciencia como si fuera el ejemplar mismo. No deben quedar dudas de cual es el individuo ilustrado, o cuáles son sus hábitos o procesos vitales, etc. Lo más complicado es la investigación exhaustiva que hay que realizar para conocer y lograr la representación requerida. Armar como un rompecabezas, con el máximo material e información recopilados, la esencia de lo que se está traduciendo a un lenguaje visual (líneas, puntos y color). Cuando yo me inicié, no existía la tecnología que nos acerca a todo tipo de información y conocimiento. En mis inicios, aunque muy satisfactorios, prácticamente tuve que desarrollar mi autoformación durante el desarrollo de proyectos reales, esto genera (además de un exceso de inversión en esfuerzo, tiempo y materiales) mucho estrés.	Afortunadamente, en lo personal he recibido casi siempre estímulos positivos; sin embargo, mucho he observado una subestimación al trabajo del ilustrador, como si se tratase de un arte menor o de una técnica que se puede hacer sin preparación, siendo que algunos ilustradores científicos tienen una doble formación académica. Tal apreciación se refleja a veces en la omisión de créditos del ilustrador en alguna publicación, cuando incluso gran parte del trabajo es ilustración en una obra iconográfica. Todo ello repercute en una subvaloración laboral que lleva a remuneraciones bajas o con empleos temporales, y propicia un “abaratamiento” del oficio, por lo que se ve con frecuencia a estudiantes de ciencias, artes visuales o diseño, ofrecer sus servicios con sueldos precarios o su trabajo a muy bajo costo.	<b>La mayor dificultad de un ilustrador científico es la falta de reconocimiento de la ilustración científica como una disciplina independiente al diseño, al dibujo artístico, lo que impacta en los ingresos. Existen algunas áreas especializadas que, de no ser estudiadas con profundidad, la ilustración correcta es muy difícil, por su complejidad.</b>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis	
8. ¿Cómo se caracteriza un ilustrador científico?	El carácter o, más bien, el perfil de un ilustrador científico siempre se corresponde con el de una persona que ha laborado en esta disciplina como mínimo unos 5 a 8 años; debe manejar con soltura el lenguaje especializado del área de la ciencia donde labore. Debe ser observador, tener curiosidad intelectual, y ser disciplinado y capaz de transmitir ideas complejas en forma de imágenes. En adición a esto debe tener publicaciones, libros y un prestigio avalado por los especialistas de la ciencia que avalen su calidad artística y técnica.	Según uno de los libros de referencia más importantes para nosotros, <i>The Guild Handbook of Scientific Illustration</i> , editado por Elaine R. S. Hodges, los ilustradores científicos son artistas al servicio de las ciencias. Estoy totalmente de acuerdo, los ilustradores científicos creamos ilustraciones para la ciencia. Es necesario tener y desarrollar las habilidades para observar, y las técnicas para representar un sujeto con total precisión, pero “ojo” siguiendo siempre las indicaciones del experto en el sujeto de que se trata. Los ilustradores científicos deben ser las manos del experto para poder interpretar a la perfección lo que se quiere ilustrar. No quiero dar a entender que ha de ser necesariamente una ilustración hiperrealista, más bien no suele serlo, pero ha de contener la información esencial y transmitir con rigor científico lo que el investigador especialista requiere.	La caracterización puede ser muy amplia; obviamente, dependiendo de la personalidad, de las razones que mueven a ejercer esta profesión, de circunstancias prácticas o, incluso, de necesidad económica, ya que algunos se dedican a esto como una segunda alternativa, sin tener una motivación real completa en este oficio. No obstante, generalizando, el ilustrador científico tiene un interés en la ciencia y un aprecio por la naturaleza y por la belleza de sus formas y colores; un gusto por el trabajo detallista y paciente, y espera ver concluida su obra para ser vista.	<b>El ilustrador científico es un profesional con más de cinco años de preparación; se caracteriza por su capacidad de observación, habilidad de representar los detalles, explicar mediante ilustraciones la información científica textual en un perfecto equilibrio de arte y ciencia, sin ser hiperrealista, pero inspirado por la naturaleza, sus formas y colores.</b>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis	
9. ¿Qué debería considerar una persona que quiere adentrarse en este ámbito?	<p>Primeramente, que la preparación requiere un mínimo de 5 años de trabajo arduo y preparación en las técnicas pictóricas para dominarlas y representar adecuadamente los objetos de estudio, pero, además y, como dije más arriba, dominar el área de la ciencia específica donde desee involucrarse.</p>	<p>Primero, estar en conciencia del perfil necesario para ser ilustrador científico. Debe ser capaz de identificar los elementos que permiten construir y leer la imagen científica. Tener una buena base en artes visuales. Que se les va a pedir como ilustradores científicos, entre otras cosas: conocimientos específicos (en la elaboración de imágenes claras y definidas, técnicas de dibujo y materiales, códigos de color, conocimiento del tema a tratar, por ejemplo anatomía animal y vegetal, microscopía, manipulación de especímenes, edición y maquetación, conocer <i>software</i> de gráficos y escaneo y técnicas de impresión, etcétera) y metodología de la investigación. La comunicación y el entendimiento con el investigador o los expertos son esenciales para desarrollar una ilustración científica, ya que es posible disponer tanto del modelo real a retratar como del asesoramiento de científicos expertos en el tema. Un ilustrador científico deberá trabajar a partir de diferentes fuentes o materiales para obtener información de todo lo que tiene que ver con el tema a ilustrar. Se trata de llevar a cabo un proceso: documentarse antes de coger el pincel y asegurarse de que todo lo que se vaya a ilustrar es científicamente correcto.</p>	<p>Conocer el contexto de esta disciplina, su propósito, los requisitos técnico-profesionales que demanda, y reflexionar sobre si realmente tiene el gusto por esta actividad, así como la disciplina de trabajo que requiere y desde luego, indagar acerca de las retribuciones económicas, si es que esto le interesa.</p>	<p><b>Para ser un ilustrador científico se deben considerar los siguientes aspectos: Disciplina, tanto en el conocimiento científico, como en las técnicas del dibujo, el diseño y la pintura; capacidad analítica y expresiva; interés por la ciencia y el arte, y capacidad de trabajar en equipo.</b></p>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis
<p>10. ¿Qué retos se enfrentan en México para desarrollar dibujo científico?</p>	<p>La falta de interés de la ciencia por contratar y tener en su equipo de trabajo a especialistas de esta disciplina. El factor económico, la falta de presupuestos, pero también el desconocimiento de la importancia de la ilustración científica ha hecho complicado que los que necesitan a estos especialistas consideren poco factible su incorporación a proyectos de ciencia. Pero hay uno que, como estudioso de la historia y desarrollo de la ilustración científica en nuestro país, he encontrado: la idea, propalada mucho en redes sociales por quienes se proclaman como ilustradores científicos, de que esta disciplina se limita a dibujar aves, insectos, mamíferos y, ocasionalmente, algunas plantas de forma naturalista, lo cual ha impedido que muchos auténticos interesados y gente con la capacidad adecuada para realizar trabajos para la ciencia terminen haciendo dibujo más para autopublicitarse o para asuntos comerciales, y no sean requeridos o se interesen para la investigación de la ciencia que tanto necesita nuestro país.</p>	<p>Cada vez más, la sociedad reclama que se divulgue el conocimiento resultante de las investigaciones científicas. Ante esta necesidad, la ilustración científica se presenta como una disciplina necesaria para transmitir con rigor y claridad el trabajo de los investigadores y numerosos conceptos y procesos científicos o de naturaleza. Sin embargo, existen muy pocos cursos sobre el tema que permitan formarse y especializarse en este ámbito. En nuestro país no hay escuelas donde se estudie dicha disciplina, no obstante el uso recurrente que se hace de la imagen científica, pero sí existe una creciente demanda, por parte de ilustradores con sed de ciencia y científicos con dotes artísticas.</p>	<p>Lograr que esta disciplina sea reconocida como una profesión o una actividad técnica especializada ligada a la labor del investigador, con todo lo que esto implica en el marco laboral. En México no existe un formación académica profesional del ilustrador científico (ni como licenciatura, ni como carrera técnica), salvo cursillos que son insuficientes para una auténtica preparación profesional, excepcionalmente, se han impartido diplomados con buen nivel y aceptación. Siendo la ilustración científica una disciplina de frontera, podría ser una carrera terminal de una licenciatura en ciencias o artes visuales y diseño, independientemente de la tecnología electrónica-digital, que sería solo un recurso o una herramienta de trabajo.</p>

Pregunta	Respuesta	Respuesta	Síntesis
Comentario libre	N/A	<p>Los investigadores y las instituciones superiores son conscientes de la necesidad esencial de la ilustración de calidad en la publicación de los trabajos de investigación; sin embargo, no tienen entre su personal a un ilustrador científico; los investigadores, dentro de sus proyectos externos; también reconocen la importancia, pero no es común que consideren una partida para contratar, como parte esencial del proyecto, el trabajo de un ilustrador profesional y los correspondientes costos de publicación.</p>	<p>Con frecuencia he visto que muchas personas confunden una obra paisajista, un tanto decorativa, una obra naturalista o una obra de arte hiperrealista, con una ilustración científica, pero son cosas distintas. También hay personas que piensan que una ilustración científica es de mayor calidad cuanto más impacto visual tiene, o cuanto más realista o "hermosa" se vea. Si bien una ilustración científica puede tener un encanto estético, no es este su propósito, ni su atributo principal o su valor esencial.</p> <p>¡Felicitaciones! Por el proyecto y por prestar atención a este particular oficio que ha sido parte de la historia de la ciencia; aunque existen muchas publicaciones históricas al respecto, poco se ha escrito con el enfoque y los aspectos que plantean. ¡Que concluya con éxito este trabajo!</p>

Fuente: Elaboración propia.

## EPÍLOGO

El término empleado en el arte de la ilustración debe deslindarse teórica y conceptualmente del dibujo, pintura y grabado; por otro lado, debe especificarse el propósito de una ilustración para determinar si es científica, ficticia, anímica, artística, etcétera.

La ilustración, en tanto representación visual del conocimiento científico, aborda casi todas las disciplinas; hoy en día es indispensable porque dota al texto denotativo de elementos didácticos dinámicos y atractivos. En México existe una gran tradición en la utilización de la ilustración como parte del lenguaje denotativo.

En la actualidad, esta profesión es reconocida internacionalmente; sin embargo, en México requiere ser valorada para sentar sus bases en la educación superior, como una disciplina autónoma, ínter y multidisciplinaria, esto es una condición para mejorar las condiciones laborales y profesionales del ilustrador, por momentos degradado como si se tratara de un oficio cualquiera. Lo cierto es que la calidad y la precisión de la ilustración científica exigen de múltiples conocimientos (transdisciplinarios mayormente) y el entrenamiento constante para el cultivo de destrezas, incluyendo la actualización en el manejo de tecnologías; este rigor asegura el impacto de la ilustración como una herramienta eficaz para complementar los textos de alta especialización científica.

Existen grandes posibilidades para la ilustración en México, pero aún falta camino por recorrer en el proceso de institucionalización de la profesión para analizar y atender la demanda social que los ilustradores han de satisfacer, porque ilustrar científicamente no es solo dibujar, ni pintar, grabar, diseñar, mucho menos fotografiar..., ilustrar es el concierto de la imagen y la palabra, lo que exige habilidades, conocimiento y experiencia profesional.

Esta semblanza sobre la ilustración científica, particularmente en México, en tiempos difíciles, fue posible por el gran interés de los ilustradores que participaron, y tiene por objetivo principal conocer y valorar un poco más la ilustración científica y las condiciones en que madura el campo profesional en México.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Guzmán, F. (2020). “José María Velasco: del rebozo al paisaje”. *Gaceta UNAM*. México: UNAM.
- Antolín Herrero, M. S. (2019). “Sor Juana Inés de la Cruz y su interés por la ciencia”. *Diario Feminista*, abril 20. España.
- Borderías-Tejada, Rita (2010). “Arte-ciencia. ¿Expresión o instrumento?”. *Anales de Historia del Arte*, vol. extraordinario, 23-29. España.
- Calvo Roy, A. (2013). “Ciencia olvidada”. *El País*, ensayo, 18 de octubre. México. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2013/10/16/actualidad/1381935982\\_942358.html](https://elpais.com/cultura/2013/10/16/actualidad/1381935982_942358.html).
- Caso Andrade, Alfonso (1997). *De la arqueología a la antropología*. México: Universidad Autónoma de México.
- Cespedosa Rivas A. (2009). “El dibujo científico. Ilustración de una publicación científica”. *Innovación y Experiencias Educativas* 21, núm. 30, agosto. España.
- Clavijero Echegaray, F. J. (1981). *Historia antigua de México*. México: Valle de México.
- Crespo-Fajardo, J. L. (2014). “Los documentos anatómicos de Leonardo da Vinci”. *Bellas Artes y Trincheras Creativas*. España.
- Gómez Mayén, Alan (2015). “Sergio de la Rosa. El arte en contra de la extinción”. *Crónica de Oaxaca*, 5 de noviembre. México.
- González Rodríguez, L. y, M. C., Anzures y Bolaños (2015). Tirš, Ignac. *Pinturas de la Antigua California y de México: Códice Klementinum de Praga*. México: Universidad Autónoma de México.
- Guevara Sada, S. (2018). “José Mariano Mociño y Lozada naturalista novohispano del Siglo de las Luces”. *Cuadernos de Biodiversidad*, núm. 54, 15-27. España.
- Ilustraciencia (2019). España. Disponible en: <http://ilustraciencia.info>. Consultado: 13 de febrero de 2021.
- León Portilla, Miguel (2009). “Las pinturas del bohemio Ignaz Tirsch sobre México y California en el siglo XVIII”. *Estudios de Historia Novohispana*, vol. 5, núm. 005, 1974. Disponible en: <https://repositorio.unam.mx/contenidos/30959>.
- López, Matilde (1996). “La ilustración científica, registro gráfico fidedigno del proceso de investigación”. *Gaceta UNAM*, núm. 3023, 17 de junio. México.
- Mayor-Iborra, J. y M. Flores-Gutiérrez (2013). “El dibujo científico”. *Introducción al dibujo como lenguaje en el trabajo de campo*. España: Universidad de Murcia, 130-134.
- Méndez Hernández, Rodrigo (2013). “El botánico de Nueva España. José Mariano Mociño”. *Revista BiCentenario. El ayer y hoy de México*, núm. 20, 2013. México: Instituto Mora.

- Mohar-Betancourt, L. M. y R. Fernández-Díaz (2006). “El estudio de los códices”. *Desacatos*, núm. 22, septiembre-diciembre, 2006, 9-36. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social Distrito Federal.
- Morales Sarabia, Angélica (2019). “Los dibujos de Ignacio Tirsch (1733-1781), tres cartas y una curiosa relación. Las historias naturales jesuitas de la Antigua California”. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*. Disponible en: <http://journals.openedition.org/nuevomundo/76562>.
- Pardo-López, J. M.; Peralbo-Pintado, J. A. y, S. D., Torres Jara (2002). “Los códices mesoamericanos prehispánicos”. *Signo. Revista de Historia de la Cultura Escrita*, núm. 10, 63-91. España: Universidad de Alcalá.
- Real Academia Española (RAE) (2021). *Diccionario de la lengua española*. Disponible en: <https://www.rae.es/drae2001/ilustraci%C3%B3n>.
- Rocchetti, A. M. (2015). “Arte rupestre: Imagen de lo fantástico”, *Boletín del Museo de Arte Precolombino*, vol. 20, núm. 1. Argentina. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4067/S071868942015000100004>.
- Rogério Candellera, M. A. (2009). “Análisis de imagen y documentación integral del arte rupestre: una propuesta de futuro”, en *Estudios de Prehistoria y Arqueología en homenaje a Pilar Acosta Martínez*. España: Universidad de Sevilla. Instituto de Recursos Naturales y Agrobiología de Sevilla.
- Sessé, M. y J. M. Mociño (1894). *Flora mexicana*, 2ª ed. México: Oficina Tipográfica de la Secretaría de Fomento.
- Simmons, John y Julianne Snider (2009). “Ciencia y arte en la ilustración científica”. *Cuadernos de Museología: Sistema de Patrimonio y Museos*, Colombia., 1-40.
- Suárez, C. A. (2001). “Sobre la educación precolombina”. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, núm. 6, Venezuela.
- Trabulse, Elías (2012). *José María Velazco, Un paisaje de la ciencia en México*. México: Fondo Editorial del Estado de México.
- Zamudio Varela, G. (2017). “Capítulo 2. Los pintores de la Real Expedición Botánica a Nueva España (1787-1803)”, en Alberto Saladino García y Graciela Zamudio Varela. *Científicos y humanistas en la historia de México*. México: Historiadores de las Ciencias y Humanidades.





# INFIERNOS ARTIFICIALES

## LA OBRA DE MANUEL LEPE COMO PRESAGIO DE LA CATÁSTROFE

ÁNGEL GARCÍA ÁVALOS

### PRESENTACIÓN

Es evidente la crisis que se vive en el mundo por la pandemia: un año ya de incertidumbre. En Puerto Vallarta, México, tenemos una contradicción imposible: mantener la industria turística abierta y a sus habitantes trabajando en esta. *La ciudad más amigable del mundo* es la imagen que se vende del puerto para atraer turistas, pero al mismo tiempo es su epitafio: Puerto Vallarta, en el sentido de la insania, solo es destino para sus habitantes, no es destino para los turistas.

El presente trabajo intentará demostrar cómo los síntomas de la actual crisis en Puerto Vallarta, llevados a la superficie por la pandemia, estaban ya representados desde hace décadas en la obra del artista vallartense Manuel Lepe. Se hará una revisión teórica del *arte naif* y el *neomexicano* del México de los ochenta en relación con el turismo de sol y playa, y cómo la obra de Lepe entra en ese juego desde la perspectiva que propone Priscila Echeverría Alvarado en su texto *La invisibilidad del monumento, el archivo y la memoria del olvido*.

Este texto está escrito a manera de ensayo, para dar mayor agilidad y apertura interpretativa a los lectores; en la medida de lo posible, se intentará no utilizar el aparato de citas convencional, a fin de mantener un discurso fluido, y se optará, cuando sea imprescindible, por notas al pie que pudieran abrir fugas a la discusión.

## LA PINTURA NAIF COMO MERCANCÍA TURÍSTICA

Es muy interesante la paradoja que presenta la pintura de Manuel Lepe para Puerto Vallarta, porque el artista evoca un tiempo simple, rural, cándido, cotidiano, pero, a la vez, es importante reconocer que su obra no es consumida por el tipo de gente que aparece en las pinturas. En otras palabras, la obra de Lepe retrata la vida de los pobladores autóctonos de Puerto Vallarta, pero tales imágenes se han dirigido comercialmente a los extranjeros, para que ellos las contemplen de manera que el vallartense del pueblo se convierte en un *objeto* del arte.

Manuel Lepe Macedo nació en Puerto Vallarta en 1936; es un artista autodidacta, nunca tuvo una formación artística académica, y sus obras son resultado de una técnica simple, sin grandes estudios compositivos; además, tampoco tiene interés en desarrollar temas complejos; acaso eso es lo propio de lo que se entiende como arte *naif*. No obstante, Manuel Lepe alcanzó reconocimiento como el artista oficial de Puerto Vallarta. En 2010, el Ayuntamiento de la ciudad lo declaró Hijo Predilecto del municipio, y la evidencia material es un mural en la presidencia municipal (figura 1) lo que es el reconocimiento a su estilo, que fue utilizado para producir la imagen turística del destino con esos toques bucólicos de inocencia, pureza y amabilidad que distinguen a los personajes representados en sus pinturas. Ante este panorama, cabe preguntarse: ¿cómo es la relación entre la obra de Manuel Lepe y la industria turística de Puerto Vallarta?

Lo que en verdad está en juego en la pregunta anterior; es la identidad vallartense, la manera particular de esta ciudad turística, por el arte de Lepe, se diferencia de otros centros turísticos. ¿De qué modo el turista que visita Puerto Vallarta puede sentir que está consumiendo algo distinto y no un producto estandarizado propio de los lugares de playa en cualquier parte del mundo? En el libro de Alfredo A. César Dachary, Stella Maris Arnaiz Burne y Fernanda César Arnaiz: *Capitalismo, sociedad y turismo* (2017), los autores plantean que el turismo *folcloriza* la cultura para lograr un mejor rendimiento económico del sector. A la industria turística se le facilita comercializar obras de arte *naif* como la de Lepe, porque es una ilustración que revela una sociedad de acogida dócil, como las personitas felices de las representaciones *naif*. No es que Lepe se ajustara a un estándar



**Figura 1.** Fragmento del mural situado en la Presidencia Municipal de Puerto Vallarta. Manuel Lepe, *Puerto Vallarta*, 1981-1982. Fotografía de Ángel García Ávalos.

dar de marca comercial, sino que el turismo impone una agenda cultural a las escenas de arte local, como sucede en Puerto Vallarta y en cualquier destino turístico que pretenda competir en el mercado internacional.

Resulta inquietante cómo la mayoría de los investigadores que trabajan el turismo en Puerto Vallarta dan por sentado, y sin cuestionar, la imagen de *pueblito típico*,<sup>1</sup> como el caso de Carlos Virgen Aguilar y Alfonso Zepeda, en su texto *Miradas sobre Puerto Vallarta desde los imaginarios turísticos*, donde concluyen que:

1. *Pueblito típico* es uno de los modos en que se identifica Puerto Vallarta como destino turístico, pues se intenta vender la idea de tradición, relajación y despreocupación. Así se puede corroborar en la página oficial de Puerto Vallarta: <https://visitapuertovallarta.com.mx/blog/la-esencia-de-un-pueblo-tipico-mexicano-disfrutan-los-turistas-que-visitan-puerto-vallarta>.

... el imaginario de Puerto Vallarta se expresa como pueblito típico mexicano, evidenciando la solidez y actualidad de este imaginario en el destino, que a pesar de las múltiples transformaciones urbanísticas que ha sufrido, los habitantes, las empresas y los turistas se aferran a él a pesar de ya no existir como tal (Virgen Aguilar y Zepeda Arce, 2020: 153).

El trabajo antes citado se enfoca en describir el *imaginario* de Puerto Vallarta, pero no se pregunta sobre las consecuencias o por los posibles impulsores. Se repite esa misma lógica descriptiva en muchos otros autores, como es el caso del texto *Patrimonio y turismo cultural*, de Andrea Beatriz Andrade Salazar y Edmundo Andrade Romo, quienes trabajan sobre el origen etimológico del patrimonio cultural, para igualmente solo *describir* el patrimonio cultural de Puerto Vallarta previamente catalogado, sin poner en duda sus fuentes; por ejemplo, para referirse a las artes visuales recientes solo señalan lo que está situado en el centro de la ciudad, como si el resto de la población que vive en la periferia y lejos de la playa no fuera capaz de producir cultura.

Siguiendo lo anterior, el sesgo geográfico responde a una perspectiva mercantil de la cultura; para estos autores, las expresiones creativas que sirven para el turismo son las únicas que merecen ser patrimonializadas (para su posterior mercantilización); así lo hacen notar en sus reflexiones finales:

Patrimonio cultural y turismo en un binomio perfecto para el desarrollo turístico y crecimiento económico local, solo queda establecer las políticas públicas que acompañen esta posibilidad, las inversiones privadas interesadas en la cultura-turismo, que la comunidad vallartense se sume de forma educada, empoderada y emprendedora (Andrade Salazar y Andrade Romo, 2019: 95).

Estos autores hacen referencia a la posibilidad que tendría *cierto* patrimonio cultural para construir un destino turístico más competitivo, con una oferta más allá de las playas. Las preguntas son: ¿Los artistas de Puerto Vallarta pueden hacer arte no-turístico? ¿Un artista puede hacer una obra de arte que critique al turismo? ¿Solo son válidos los productos culturales que mantienen la ficción turística de Vallarta? Por otro lado, ¿la cultura producida por los trabajadores de los bares y hoteles no merece ser investigada?

Hasta el momento no se ha investigado de forma específica la pintura o las artes visuales de Puerto Vallarta, apenas se mencionan en estu-

dios sobre el turismo, o desde la historia general de la ciudad. Los únicos trabajos cercanos a este campo son los realizados desde la historia de la arquitectura. El investigador José Alfonso Baños Francia es quien más ha desarrollado al respecto; él habla de una *arquitectura Vallarta*, o estilo particular de este lugar, la cual es una mezcla entre *arquitectura serrana* propia de localidades en las montañas al este de Puerto Vallarta, que fue importada por habitantes que llegaron de allá, y arquitectura moderna traída del extranjero, por lo que, entonces, la *arquitectura Vallarta* es en realidad una suma de extranjerismos que pretende construir un estilo originario, cuando fundamentalmente es un producto de la globalización.

Sobre el estilo Vallarta, Baños Francia señala que:

...al combinar los valores de la arquitectura serrana tradicional pero adaptada a las necesidades modernas. Dicha innovación permitió reconfigurar los medios populares de expresión con un toque contemporáneo amoldado a los requerimientos de los nuevos vecinos, mayoritariamente extranjeros (Baños Francia, Huízar Sánchez y López Ramos, 2020: 56).

La cita anterior engloba lo problemático de la identificación de estilos artísticos vallartenses en un entorno turístico, porque, así como el estilo Vallarta en la arquitectura es una suma de estilos extranjeros adaptados para satisfacer a otros extranjeros, la obra de Manuel Lepe sigue ese mismo camino. A él lo reconocen como un artista *naif*; el arte fue *naif* acuñado en la Francia del siglo XIX, y después diseminado por el mundo; al igual que la arquitectura de Vallarta, la obra de Lepe se ha decantado para el consumo de los extranjeros.<sup>2</sup>

Por otro lado, la historia del arte mexicano está plagada de mezclas, por ejemplo, el arte colonial es una hibridación del arte prehispánico con

---

2. Aquí también vale la pena rescatar el trabajo de Rozenn sobre el arte huichol realizado en la actualidad por huicholes en Puerto Vallarta, donde se hace notar que los indígenas diferencian entre la producción artesanal propia de sus rituales y las artesanías que venden a los turistas, adaptando sus prácticas para que sean fácilmente consumibles por estos. Rozenn Le Múr. “La evolución del arte huichol junto al turismo. Entre apreciación y apropiación cultural”, *Desacatos*, núm. 14, Universidad de Guadalajara, 2015.

el europeo, así como el muralismo mexicano de Rivera es una mezcla de técnicas murales italianas, ideología soviética y formas indígenas mesoamericanas. Esta historia de préstamos y combinaciones es un poderoso argumento contra los *esencialismos* que se vienen discutiendo desde hace tiempo, y que los actuales feminismos<sup>3</sup> han puesto en boga. Pero la industria turística prefiere no volverse a ver estos conflictos y contradicciones, opta por la lógica de la oferta y la demanda; es decir, la de una economía basada en el turismo que necesita objetos (mercancías) y personajes que cumplan un papel de la pureza: lo siempre igual y lo que nunca cambia porque es amigable y reconfortante para las emociones ligeras asociadas a una vida descansada. El destino turístico también es un lugar bien *conservado*, que ve el pasado de forma melancólica y aspira a que el presente no sea agitado.

Es interesante ver cómo la palabra *conservador* es utilizada para definir cierta ideología de derecha, pero también designa a un profesional encargado de mantener siempre igual un patrimonio artístico. El conservadurismo es un aliado para el turismo masivo de playas, que insiste en conservar la ficción del pueblito típico, para vender la idea de progreso a sus habitantes con el apoyo económico del turismo.

Entonces, por un lado, está la visión de pensar la cultura producida solo para el sector de la ciudad que tiene recursos económicos, dejando fuera a la mayoría de la producción cultural popular, porque al final lo único que le interesa a esta postura es promover el tipo de cultura que tiene demanda en el mercado turístico. Por otro lado, aparece *la cultura de Vallarta* como algo no-puro, producto de las mezclas. Las dos ideas tienen su reflejo en la obra de Manuel Lepe, a partir del modo en que esta se relaciona con el turismo.

## DESTINOS DE SOL Y PLAYA

Llegados a este punto, es importante plantear un paréntesis para decir que lo que sucede en Puerto Vallarta es algo que se repite en la mayoría de las

---

3. Hay una discusión entre algunos feminismos que van en contra de definir a la mujer y los que creen que la mujer sí es diferente del hombre; los primeros culpan a los segundos de esencialistas y de que en general quieren un nuevo machismo, pero ahora dirigido por mujeres.

ciudades dedicadas al turismo, sobre todo en países del Tercer Mundo; a continuación plantearé dos casos mexicanos: Cancún y Acapulco.

Acapulco contrasta con Puerto Vallarta y Cancún; fue el primer destino turístico de sol y playa internacional del México del siglo xx, pero ahora está en decadencia. En los años sesenta era el lugar donde vacacionaban las estrellas de Hollywood y los políticos más encumbrados, pero desde los noventa decayó. La desbarboló el turismo de masas: pasó del espacio tropical paradisiaco a la distopía. Esta historia económica del destino ha sido puesta en relación con su historia literaria, donde Anadeli Bencomo encuentra similitudes entre representaciones narrativas tropicales-paradisiacas de los sesenta, para luego en los noventa encontrar narrativas distópicas. En otras palabras, parece que hay un correlato entre la historia turística económica de Acapulco y su historia literaria (Bencomo, 2016). En Acapulco parece evidente la relación entre el turismo y la creación artística; pero con resultados más tormentosos que armónicos.

Según el caso de Acapulco y la visión de Anadeli al respecto, pareciera que la historia económica se corresponde con la historia del arte; o sea: mientras hay bonanza económica, el arte reproduce esa bonanza, y viceversa. Pero el arte no se limita a representar la realidad, sino la produce y recrea. La producción artística y la historia de una localidad no son idénticas en tanto que el reflejo de una sobre otra. Solo cierto tipo de producción cultural se beneficia en ciudades turísticas, y por su “éxito” parece conservarse y tener un lugar en la *historia* de la localidad.

Respecto de Cancún, Ángeles López y Gustavo Marín, en un artículo sobre la cultura y el turismo de la Rivera Maya, hacen referencia a la gran fuerza que tiene la industria del turismo para apropiarse del espacio social y simbólico donde están sus intereses puestos. Con el objetivo de lograr mayores ganancias, mercantilizan la imagen del otro y fetichizan su producción material. En el caso de la cultura maya, señalan que esta es una producción primero del Estado, donde se entrelazan discursos cosmopolitas, nacionalistas e indianistas, para colaborar con el actual negocio turístico en la península de Yucatán, lo que da como resultado la cooptación de la producción del arte para fines turísticos. El turismo como una forma de colonialismo blando, donde en apariencia hay una imagen de progreso,



pero detrás hay despojos de tierra, marginación y falta de infraestructura de servicios en las áreas que los turistas no ven (López y Marín, 2010).

Ángeles y Gustavo hacen hincapié en que hasta el espacio de la vida cotidiana es mercantilizado por la cultura, porque el turismo actual ha llegado a penetrarlo todo; por ejemplo, la naturaleza consumida a través del llamado turismo sustentable, o hasta la pobreza es convertida en atractivo turístico. En Brasil se organizan viajes para visitar las favelas. También señalan la mancuerna entre el Estado y la iniciativa privada, con el objetivo de producir objetos para el turismo, como es el caso de la *cultura maya*, que durante mucho tiempo estuvo en el olvido, pero cuando se tuvo la visión económica del turismo en Cancún se enfatizó en tal riqueza cultural. Antes del *boom* en la Riviera Maya las culturas promovidas por el Estado fueron mayoritariamente las del centro de México, y se dejaba de lado o menospreciaba otras culturas originarias, por no tener posibles aplicaciones económicas, como las que abre el turismo.

## EL ARTE MEXICANO DE LOS OCHENTA COMO BIENVENIDA AL TRATADO DE LIBRE COMERCIO

El surgimiento de la carrera de Manuel Lepe coincide con un punto clave en la historia del turismo en México y con una etapa específica de la historia del arte mexicano, correspondiente al primer gran *boom* del arte mexicano del siglo xx, capitaneado por los muralistas, pero a partir de los cincuenta comenzó a gestarse un cambio de dirección hacia la pintura de caballete y de temas *no políticos*. Algunos representantes de este periodo son José Luis Cuevas, Vicente Rojo y Manuel Felguerez. La obra de estos artistas, en general, no tocaba temas políticos (como sí hacían los muralistas), pues optaron por la abstracción y el expresionismo como estrategias artísticas (algo que puede interpretarse como un deslinde del realismo muralista).

Después de la generación de la ruptura, como también se los conoce, sobrevino el periodo del llamado *neomexicanismo*<sup>4</sup> de los setenta y ochenta.

---

4. A la investigadora Teresa del Conde se le atribuye el término *neomexicanismo*.

ta, donde prevalecían los discursos que retomaban ideas sobre la mexicanidad, el surrealismo, la sexualidad o la cultura prehispánica; eran temas del México urbano de esa época. Algunos artistas enmarcados en ese movimiento fueron Julio Galán, Rocío Maldonado, Dulce María Núñez y Eloy Tarciso; en general, prevaleció la pintura figurativa para desarrollar los temas señalados.

Por último, en los noventa llega la consolidación del arte contemporáneo, entendida como la narrativa dominante para leer ciertas historias del arte en México. El apogeo fomentó el crecimiento de colecciones públicas y privadas, sumado a la construcción de varios recintos museísticos, como la colección y Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la UNAM, y la colección y museo JUMEX.

En términos generales, la trayectoria de Manuel Lepe no se suscribe directamente a la narrativa nacional expuesta en los párrafos anteriores; como es sabido, la mayoría de las exposiciones del artista se realizaron en Estados Unidos, y solo después de su fallecimiento se empezó a exponer su trabajo en México, principalmente en Guadalajara. Sin embargo, sí se puede conectar al artista con la escena del arte *neomexicanista*; primero, porque coincidieron en el tiempo, y segundo porque temática y técnicamente son muy cercanos; por ejemplo, al retomar rasgos de la cultura mexicana como el catolicismo y el manejo de recursos figurativos en lo que se refiere a la técnica; en tercer lugar, tanto la obra *naif* de Lepe como el neomexicanismo fueron utilizados políticamente de forma parecida, a pesar de no compartir salas de exhibición.

Una de las críticas al neomexicanismo es su aparente posición *apolítica*, en contraste con el muralismo y gran relato artístico del siglo xx mexicano. El neomexicanismo no habla de la Guerra Fría ni del 68 en Tlatelolco, por citar ejemplos cuyas tensión y conflictividad merecerían un lugar en el proceso creativo. Ese silencio u omisión del neomexicanismo, en cierto sentido, sirvió al gobierno de México para mostrar un país con fuerza cultural. Al mismo tiempo, las exposiciones organizadas desde el gobierno y la iniciativa privada en Estados Unidos durante esa época se esforzaban por no implicar ninguna fricción ideológica; para entonces

ya se empezaba a cocinar lo que, en los noventa, sería el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN).<sup>5</sup>

El neomexicanismo resultó funcional al gobierno para aderezar la antesala al TLCAN y darle la bienvenida de una vez por todas a la globalización. En la misma época la obra de Manuel Lepe fue igualmente útil para construir una ficción paradisiaca para el consumo de los turistas norteamericanos, lo cual era posible por tratarse de una obra que tampoco parecía tener una postura política, pues este particular arte *naif* hacía el trabajo más sencillo a los operadores turísticos. De allí el apoyo institucional al trabajo de Lepe, algo que no despertaba sospechas ni conflicto, puesto que la pintura de Lepe aparecía como ciento por ciento apolítica, y por eso aún persiste en la actualidad de Puerto Vallarta, pese al cambio de partidos en el gobierno municipal. Todos los políticos locales al mando siguen manteniendo una visión paradisiaca donde Puerto Vallarta es un lugar calmado, relajado, adonde solo se viene a ser feliz; eso se puede ver ilustrado en todas las pinturas de Lepe, donde los personajes se muestran siempre buenos. Es de llamar la atención que, incluso cuando el autor pinta niños y adultos en sus escenas, entre ellos no hay muchas diferencias. Sin embargo, es necesario reconocer que los vallartenses también tienen, por decirlo de algún modo, su derecho a la maldad, pues eso es aceptar su humanidad.

El arte *naif* de Lepe se utiliza en dos sentidos cargados ideológicamente: primero como fundamento para crear una ficción paradisiaca, lo que lo hace cómplice de un engaño generalizado tanto para los turistas como para la población residente; en segundo lugar, para ocultar las realidades contradictorias de una ciudad turística que en la desigualdad social y la marginación tiene material para calentar las calderas del infierno. Según datos del CONEVAL de 2015, una cuarta parte de los habitantes del destino turístico está en la pobreza; sin embargo, según una publicación de la Asociación de Empresarios de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas, la mayoría

---

5. Daniel Montero, investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, en su tesis doctoral, explora el tema, específicamente trata al arte de los noventa en México. Su línea de investigación es justamente el arte de América del Norte y cómo confluyen las escenas nacionales.

de los habitantes de Puerto Vallarta tiene la percepción de que la pobreza es menor. Es decir, los engaños y la manipulación política funcionan, pues algunos de los encuestados para el estudio eran efectivamente pobres, pero no se veían a sí mismos como tales (Asociación de Empresarios de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas, 2019). En otras palabras, es como si los vallartenses estuvieran atrapados en la pintura de Lepe, ¿acaso los pobres de la actualidad están destinados a vivir en una pintura *naïf*, pescando, lavando ropa en el río y obligados al subdesarrollo?

## **EL ARTE BONITO, BUENO Y VERDADERO COMO DISCURSO CONSERVADOR**

Hay un prejuicio del arte que ha persistido a lo largo del tiempo, y este es que el mejor arte debe de ser bello, bueno y verdadero. El arte *naïf* y el arte de Lepe parece que califican bien en esta forma de evaluar al arte. Desde luego, no está mal esa visión; el problema radica en la intención de imponer esa idea sobre otras. En Puerto Vallarta se conjuga esa visión del arte con la visión turística-económica, puesto que en un destino turístico se necesita promover una imagen de belleza, con los ciudadanos más buenos del mundo listos para servir al turista, a fin de producir una estancia auténtica (verdadera).

Así como desde hace siglos el arte dejó de dedicarse a producir únicamente belleza, la estética ha expandido sus categorías valorizando lo feo y lo grotesco; en este sentido, vale la pena considerar que el arte también produce horror, no porque sea una sensación falsa, sino por lo contrario: reconocer la fealdad implica entender las contradicciones que todas las personas tenemos. Nadie es puramente bueno o malo; asimismo, Puerto Vallarta no es un paraíso y alberga dentro de sí algunos infiernos.

Desde la industria turística se intenta negar la humanidad de los habitantes de Puerto Vallarta, despojándolos de su maldad y borrando los momentos violentos sucedidos en la ciudad para no tener una *mala* imagen, como el narcotráfico, los feminicidios, la pederastia y el turismo sexual. Es muy problemático patrimonializar la cultura con el narco en medio, o catalogar las visualidades provenientes de la prostitución infantil como pa-

rimonio turístico digno de ser conservado. Es problemático, pero existe, por eso merece ser discutido. Es poco menos que absurdo negar que esto también sucede en el Puerto Vallarta profundo.

Se dice que la industria turística trae progreso de manera directa o indirecta a todas las personas que habitan Puerto Vallarta; también se da por descontado que todos, de un modo u otro, están relacionados con los efectos indeseables del turismo; es decir, toda la trama asociada a las industrias del ocio que linda en la ilegalidad, como la explotación sexual, la pederastia y el tráfico de drogas.

La ciudad más amigable del mundo, el pueblito típico, la bahía más hermosa del mundo, un paraíso de playa y montaña, figuras retóricas que no pueden tapar el hecho de un 25% de pobreza en la ciudad; imposible ocultar el asesinato en Puerto Vallarta del exgobernador del estado de Jalisco en 2020, o el arresto en Puerto Vallarta de Keith Ranieri, el líder de la secta sexual Nxivm, en 2018. ¿Cómo es que esos contrastes son expresados en el arte producido en Puerto Vallarta? En las siguientes páginas se intentará encontrar las pistas de ese Vallarta contradictorio en la obra de Manuel Lepe.

## EL TIEMPO DE LOS FANTASMAS

Priscila Echeverría Alvarado, en su ensayo *La invisibilidad del monumento, el archivo y la memoria del olvido* (2020), relaciona el monumento y la escultura pública con la memoria, como estos representan o no la historia de un sitio, y analiza cómo dichos monumentos son activados por los habitantes, por ejemplo, para destruirlos. La autora se ayuda de ideas de Derrida, Freud y Warburg para explicar la función social que tienen los monumentos en las ciudades y cómo cumplen una función política para la ciudad, en términos del inconsciente, y su relación con la historia (Echeverría, 2020). Ella define lo que es el monumento desde la historia del arte y el urbanismo, y propone tres características o valores que resumen lo que es el monumento:

...el valor de antigüedad, el valor histórico y el valor conmemorativo intencionado que incorpora la calidad artística que honraría tal valor. Este último es un valor de

eternidad; hace el pasado presente, lo conserva, por lo que requiere su restauración y su protección de la destrucción (Echeverría, 2020: 75).

Después de hacer un recorrido por el uso de los monumentos en distintas sociedades a través del tiempo, despliega las nociones de memoria, archivo e historia, y las relaciona con el monumento. La memoria son los recuerdos de la sociedad transmitidos de forma natural y cotidiana; la historia es la ciencia que sistematiza esas memorias, y el archivo es donde la historia deposita esos recuerdos. En síntesis: los monumentos son archivos.

Los monumentos-archivos en realidad son imposiciones de lo que *debe* ser rememorado, porque la sociedad no decide sobre lo que se erige; por lo tanto, tampoco decide sobre lo que se debe recordar; en muchos casos, las memorias construidas son impuestas. Por esta razón también hay muchas obras de arte público que son invisibles porque la narrativa desde el poder las oculta; debido a ello tal obras, al menos momentáneamente, no tienen una relación histórica con la sociedad que vive alrededor de ellas: están ahí, pero son ininteligibles para la gente.

En palabras de Priscila: “Como un fantasma, el monumento habrá estado siempre al acecho, haciendo de su cuerpo el soporte del archivo, mientras los ciudadanos se han olvidado de él” (Echeverría, 2020: 95). Por eso en tiempos de guerra o de gran crispación política, los monumentos reaparecen. Entonces, las entrañas de los monumentos condensan el porvenir, pues es en el futuro cuando se activan esos recuerdos olvidados (o reprimidos). Cabe destacar que el porvenir no es sinónimo de futuro: el porvenir, al estar encriptado en los archivos-monumentos, mantiene cierta incompreensión en el presente, pero en el futuro cuando por algún acontecimiento social excepcional, son abiertos.

“El horror del monumento, que es lo que convoca a su destrucción, es esa espera del acontecimiento que trae el porvenir. El monumento es, entonces, uno de los espectros de la muerte” (Echeverría, 2020: 97). Eso explica que, en años recientes, se han vandalizado o hasta destruido muchos monumentos alrededor del mundo,<sup>6</sup> y es en ese momento cuando

---

6. En los últimos años, ha ganado gran notoriedad la vandalización o destrucción de monumentos alrededor del mundo; por ejemplo, la escultura de Jean-Baptiste

las memorias archivadas son expuestas y al mismo tiempo transformadas, lo que hace que la rigidez del monumento sea solo apariencia, porque al igual que la memoria estas se actualizan, lo cual no excluye la inmediata destrucción.

Vale una analogía con la situación de Puerto Vallarta, pues la obra de Manuel Lepe es algo equivalente a los monumentos de la ciudad que esperan, escondidos, a ser activados. El monumento, desde la definición más extendida, suele asociarse a una escultura o arquitectura, pero siempre en el espacio público. Las obras de Lepe son básicamente obras bidimensionales de pequeño formato; sin embargo, eso no elimina su condición de monumento; es decir, como aquellos objetos de gran valor antiguo, histórico o conmemorativo de un lugar, por lo que el material, el tamaño o las técnicas empleadas para construir el monumento no son relevantes, sino más bien el uso que tienen los objetos en la comunidad. Precisamente, eso lo convierte en monumento.

La valía de la obra de Lepe como monumento para Puerto Vallarta ya se viene demostrando desde el principio de este ensayo, pues el ayuntamiento de la ciudad nombró a Lepe como hijo predilecto del municipio, y se promulgó el 17 de abril como el día de Lepe. La presidencia municipal tiene un mural de su autoría, es el referente de un estilo que se ha utilizado —¿impuesto?— para dar la imagen turística a la ciudad (figura 2). A Lepe también lo reconocen desde ciertos espacios académicos como el artista de la ciudad. No es un detalle menor que la reina Isabel II de Inglaterra atesore una pintura de Lepe en sus colecciones. Por último, en 1979, el presidente Luis Echeverría lo nombró artista *nacional*. El valor histórico para la ciudad es claro, porque su carrera se inició en los sesenta justo cuando Puerto Vallarta también empezó a producirse como ciudad turística de sol y playa. De este modo, la obra de Lepe de algún modo funda y acompaña el surgimiento económico y turístico de la región.

Por el carácter invisible que tienen los monumentos, es difícil establecer la localización específica del monumento de Lepe, el cual, en algún

---

Colbert en 2020 en París, o varias esculturas de Cristóbal Colón en algunas partes de Estados Unidos, también en 2020; en México fue muy sonada la *vandalización* del Ángel de la Independencia en Ciudad de México por feministas, en 2019.

tiempo, podría ser sujeto de destrucción, en el sentido de que un archivo resguarda las instrucciones para su propia destrucción, son sus fundamentos. La obra de Lepe es el archivo histórico de Puerto Vallarta, contiene las memorias seleccionadas, y con ciertos fines, pero más allá de las intenciones políticas, en algún momento, en el futuro, serán abiertas para mostrar el porvenir. Luego de eso, puede ocurrir un ajuste de cuentas social que conlleve la destrucción del monumento.

El monumento no es un “memorial”. Se sitúa, más bien, donde se borró la memoria. Como la Esfinge, cada monumento llevaría en sí una “sala de los archivos”, sin que se encuentre nunca dentro de sí ningún papel, ninguna evidencia material de ella porque el archivo no existe, ha sido destruido; el monumento resguarda el olvido de cualquier memoria; el archivo, irremediamente, acontecerá desde el por-venir. ¿Qué se esconde tras el monumento, si enmudece, no cuenta nada, y se mantiene impasible en el transcurso del tiempo hasta desaparecer de la percepción? Pareciera que, sosteniendo su invisibilidad e inmovilidad, su programa político será abierto, quizá, no se sabe, desde adelante, desde el por-venir (Echeverría, 2020: 97)

## LO DE ATRÁS DEL ESPEJO. LA MORAL DEL SERVICIO AL CLIENTE: EL *BELLBOY*, EL *JARDINERO*, LA *PROSTITUTA*, EL *MACUARRO* Y EL *DEALEAR*



**Figura 2.** Letras de Puerto Vallarta en el malecón, utilizando el estilo de Manuel Lepe. Fotografía de Ángel García Ávalos.



A continuación especularé sobre las posibles memorias contenidas en las obras de Manuel Lepe, y como desde los sesenta el artista ya nos dejaba ver las ruinas actuales y próximas de Puerto Vallarta. Me centraré en tres problemas: la infantilización y la niñez en las obras de Lepe, la explotación sexual y la pederastia en Puerto Vallarta. El segundo problema, la naturaleza y ruralidad en las pinturas en conjunción con los problemas ecológicos de la ciudad, y, por último, la imposibilidad moral de destrucción por parte de las personas, visto en la posición de autoridad que representan Lepe y los dueños de la industria turística.

*¿Quién podría herir a un niño?*

Estamos de acuerdo con el deber de proteger a la niñez, quien se atreva a lastimar de cualquier modo a un niño es un monstruo. En 2020 fue noticia nacional que un funcionario municipal vallartense abusó de un infante, lo que dejó al descubierto las redes de explotación sexual infantil en la ciudad, con colusión gubernamental.<sup>7</sup> Hubo manifestaciones al respecto y repudio social. Es irónica la expresión: *paraíso sexual* para identificar a Puerto Vallarta, como decir: aquí se puede hacer lo que no se puede hacer en la ciudad natal de los turistas, incluido mostrar su monstruosidad. A los habitantes de la ciudad más amigable del mundo no les queda más que volverse hacia otro lado.

En 1979 Manuel Lepe fue nombrado Ciudadano Distinguido del estado de Texas, en Estados Unidos. Ese mismo año la UNICEF compró los derechos de una de sus obras para producir tarjetas navideñas que promoverían los derechos de la niñez. En todas sus obras aparecen niños y adultos infantilizados, y resulta complicado distinguir entre niños y adultos en las escenas que pintó; estos personajes siempre están alegres, viviendo una ruralidad paradisiaca y tropical, cual tierra del *nunca jamás*.

---

7. Con tan solo escribir en algún buscador de internet: explotación sexual en Puerto Vallarta, salen varias notas al respecto actuales y pasadas. En particular me pareció interesante la nota de *La Vanguardia* escrita por Mariana González-Márquez, quien explora el asunto de forma transversal. Está disponible en el enlace: <https://www.lavanguardia.com/politica/20200911/483406033794/puerto-vallarta-paraíso-mexicano-bajo-la-sombra-de-la-prostitucion-infantil.html>.

Al igual que un turista estadounidense puede comprar una obra de Lepe, puede comprar tiempo con un niño en Puerto Vallarta. Ambos niños están cosificados y a la venta. Es extraño, por decir lo menos, que el paraíso contenga en el arte *naif* una posible interpretación que reúne y enfrenta los derechos humanos con la prostitución infantil. Esto es posible desde el engaño confabulado por los intereses mercadotécnicos a fin de que las pinturas de Lepe se asocien a imágenes siempre alegres, lo cual puede servir de fachada, o tal vez hasta como invitación, de que en el paraíso todo es posible, incluso lo perverso. Sabemos que las pinturas de Lepe sirvieron para promover la defensa de los derechos de los niños, pero ¿sería posible que alguna pintura de Manuel Lepe pudiera servir como tarjeta de invitación para asistir a un club de prostitución infantil? La mercadotecnia carece de pudor, así que perfectamente podría intentarlo.

Por otro lado, la respuesta es un rotundo no. Las pinturas de Lepe están al sol y las imágenes de invitación a la orgia sexual con niños pertenecen a la sombra. Desde el momento en que Lepe imaginó un niño sonriente jugando en la playa, o un niño con alas volando sobre la iglesia, se despertó en otros la posibilidad de imaginar un futuro opuesto. Podríamos decir, como terrible paradoja, que los niños violados en Puerto Vallarta podrían ser el envés de las tarjetas navideñas de la UNICEF.

Como se ha venido teorizando, el porvenir de los monumentos está escondido en sus archivos, encriptado, por lo que la imagen de los niños violentados en Puerto Vallarta aún no se nos revela, permanece en la parte de atrás o por debajo, esperando emerger. En los tiempos de Lepe probablemente no había tantos indicios de su existencia como los hay ahora, pero, incluso así, todavía no sabemos adónde irá a parar este infierno; en el caso del monumento-obra de Lepe aún no se muestra la verdadera potencia de esas memorias del por-venir.

En algún momento será necesario destruir la imagen del niño siempre feliz, porque no es una imagen real; es imprescindible que, llegado el momento, tengamos la valentía de dar vuelta a las postales para ver directamente a los ojos a todos esos niños que han sufrido abusos, en parte solapados por la industria turística de la que vive Puerto Vallarta, en el sentido de los empleos que genera para dar trabajo a toda una población.

*¿Quién podría destruir la naturaleza?*

La obra de Manuel Lepe muestra espacios exteriores, incluso algunas pinturas podrían clasificarse como paisajes. Siendo más específico: son imágenes rurales, personas muy apegadas a lo natural, campesinos o pescadores. Casi no hay máquinas en su imaginación, a no ser por algunos transportes, como autobuses, barcos y aviones. Se puede decir que hay cierta armonía entre lo natural y lo humano. En los paisajes rurales de Lepe no hay contaminación.

Los paisajes limpios contrastan con la actualidad. Al inicio de la Semana Santa de 2021 se anunció que las playas más emblemáticas y viejas de Puerto Vallarta no eran aptas para nadar; eran estas Los Muertos y la desembocadura del río Cuale.<sup>8</sup> Estas playas fueron muy probablemente las que Lepe veía a la hora de pintar sus paisajes.

Además de la contaminación del paisaje, resaltan los paisajes privatizados y, aún más problemáticos, los paisajes artificiales creados por grandes capitales: los campos de golf y el parque acuático del Grupo Vidanta en conjunto con el Cirque du Soleil.<sup>9</sup> Al igual que la explotación sexual infantil, pareciera que lo que buscan los turistas en Puerto Vallarta es una utopía natural, desde la naturaleza entendida como palmeras y playas vírgenes, así como la naturaleza prístina de los niños. Por otro lado, eso delimita de algún modo el destino de los habitantes del puerto: aquí estamos destinados a vivir la utopía natural en carne propia, solo se aplica la tecnología para crear campos siempre verdes, que el residente promedio nunca utilizará, y los cuerpos siempre jóvenes de los sectores más desfavorecidos potencialmente son cuerpos destinados para el servicio del turismo, esos

---

8. La noticia estuvo en varios medios de comunicación; aquí agrego la nota de *Animal Político*: <https://www.animalpolitico.com/2021/03/5-playas-de-mexico-no-son-aptas-nadar-contaminadas/>.

9. A pesar de la promesa de progreso que advierten las grandes inversiones, como la del Grupo Vidanta en su parque acuático, los problemas medioambientales siempre son vistos como un mal menor. Aquí una nota de *El Financiero* al respecto: <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/jarretaderas-un-pueblo-en-mexico-amenazado-por-el-desarrollo-turistico/>.

cuerpos que tampoco sirven a los que nacieron con ellos, sino para el consumo de otros.

Esa relación armónica entre los vallartenses y su entorno natural es un espejismo, y, al igual que la imagen de los niños siendo violados, la naturaleza devastada nos nutre de *imágenes intolerables* que vemos todos los días, pero que no queremos ver. A simple vista el mar sigue azul, mientras la contaminación se detecta en un nivel molecular. Este embrujo de la apariencia bella en realidad es solo una fachada: los grandes espacios verdes, hermosos, los frondosos campos de golf no son naturales.

La biología no es destino,<sup>10</sup> o, dicho de otro modo: la naturaleza no es destino para los vallartenses. Nunca ha existido una playa en Puerto Vallarta fuera de los intereses económicos. ¿Por qué no nos atrevemos a destruir la playa azul?

*¿Morder la mano que me alimenta?*

Lo bueno, lo bello y, por lo tanto, verdadero, en realidad es un discurso moral que se vende como discurso estético; sirve para explotar desmesuradamente el entorno y los cuerpos. Las obras de Manuel Lepe, mediante ciertos artilugios interpretativos, pueden encajar perfectamente en el discurso dominante de política económica, el cual reprime con fuerza el deseo de destruir la imagen artificial del paraíso, porque se nos ha enseñado que todo tipo de destrucción es negativo e indeseable, pero conservar lo indeseable es una forma de sometimiento.

Claro que toda la creación implica una destrucción, todos los hoteles, campos de golf o centros nocturnos, tuvieron primero que destruir algo para después levantarse encima. Más bien podemos hablar de un monopolio de la destrucción, que es decidida por algunos a favor (supuestamente) de las mayorías; pero cuando las mayorías quieren tomar la decisión son tachadas de malos, ignorantes, nacos y falsos. Las obras de Manuel Lepe

---

10. *La biología no es destino*, es una idea del feminismo de los setenta que nos enseña que no hay cuerpos naturales transparentes y apolíticos, asimismo como crítica a la idea filosófica de la identidad. En este sentido, es peculiarmente interesante cómo Leonor Silvestri entiende estas ideas; en su canal de *Youtube* profundiza al respecto: <https://www.youtube.com/watch?v=yLMtUKkXFHI>.

muestran esa destrucción: todas las casitas que él pintó fueron construidas a partir de destruir otra cosa; todos los campesinos arando la tierra en los paisajes del artista son ya destrucción del ambiente (guardando proporciones, claro). El nacimiento de un volcán, un huracán o un terremoto son destructivos; de hecho, la destrucción es algo natural.

Boris Groys, en su texto *Devenir revolucionario. Sobre Kazimir Malevich*, habla sobre la imposibilidad que tiene el arte político de lograr cambios sustanciales, porque toda crítica es una reproducción del problema (Groys, 2016). El autor utiliza las ideas de Malevich para sustentar sus argumentos: la única manera de lograr un cambio artístico pasa por destruir los museos y por ende sus colecciones. Ese sería el único modo de lograr producir una transformación cultural verdaderamente revolucionaria. En ese sentido, Jota Mombaça afirma que:

Si el apocalipsis de este mundo parece ser, en este momento, la única demanda política razonable, es imprescindible separarla de la ansiedad en cuanto a la posibilidad de prever lo que ha de suceder. Es cierto que, si hay un mundo por venir, este está actualmente en disputa; sin embargo, es necesario resistir al deseo controlador de proyectar, desde la ruina de este, aquello que puede llegar a ser el mundo que viene. Eso no significa abdicar de la responsabilidad de imaginar y conjurar fuerzas que habiten esa disputa y que sean capaces de cruzar el apocalipsis rumbo a la tierra incógnita del futuro, al contrario: resistir al deseo proyectivo es una apuesta a la posibilidad de escapar la captura de nuestra imaginación visionaria por las fuerzas reactivas del mundo contra el cual luchamos. Negarse a ofrecer alternativas no es, por lo tanto, un rechazo a la imaginación, sino un gesto en la lucha por hacer de la imaginación no una vía para la reorientación del hombre y la reestructuración del poder universalizador, sino una fuerza que libere el mundo por venir de las trampas del mundo por acabar (Mombaça, 2019, párr. 18).

El artista Jota Mombaça plantea el problema y propone una metodología, que al final es una no-metodología, la cual se funda en la incomprendibilidad. En otras palabras, tanto Boris Groys como Jota Mombaça sostienen que la única vía de lograr algún cambio es la destrucción, y que para lograr una transformación primero se tiene que pensar el medio para lograrlo. Aunque, como se ha mencionado, la destrucción ya existe como forma

de sometimiento, falta primero apropiarse de ella, y no construir encima de las ruinas, como hacen las empresas turísticas globales, sino partiendo desde cero.

Es notoria la relación que se establece entre estos autores y Priscila Echeverría, porque según ella, el monumento guarda un potencial transformador a partir de la catástrofe. También es interesante comprobar la relación entre la indeterminación que propone Priscila y la idea de Mombaza de *resistir el deseo proyectivo para escapar de la captura de nuestra imaginación*, porque, si hay plena conciencia de un plan, este se vería atrapado por eso que intenta criticar.

Entonces, la localización específica del monumento que representa el paraíso turístico de Puerto Vallarta seguirá escondido; para cuando emerja solo restará estar dispuestos al estallido.

## CONCLUSIONES

Son evidentes las asimetrías consecuencias de toda industria, y más en ciudades tan especializadas en una sola economía, como es el caso de Puerto Vallarta, centrada en el turismo, porque, al igual que los monocultivos empobrecen los ecosistemas, la alta especialización industrial del turismo de sol y playa trae en lo cultural una producción *monocultivista* que acompaña la imagen turística en detrimento de otros discursos culturales.

Y ese discurso cultural hegemónico que corre junto a la industria del turismo en Puerto Vallarta tiene un componente moral: muestra a los vallartenses como individuos despojados de maldad, los sirvientes ideales, lo que hace doblemente difícil salir del espejo: ¿por qué un vallartense bueno e inteligente se atrevería a destruir la pintura de unos niños (también vallartenses) jugando en la playa? ¿Por qué alguien le daría un *me enoja* a una *selfie* de sí mismo donde sale feliz?

## BIBLIOGRAFÍA

Andrade Salazar, A. B. y E. Andrade Romo (2019). "Patrimonio y turismo cultural", en E. Andrade Romo, M. L. Bravo Olivas y J. L. Cornejo Ortega. *Puerto*

- Vallarta. *Patrimonio, turismo y desarrollo*. México: Universidad de Guadalajara, 57-95.
- Asociación de Empresarios de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas (2019). *Sociedad, desarrollo y perspectivas*. México: Novoa Impresores.
- Baños Francia, J. A.; Huízar Sánchez, M. d. y J. L. López Ramos (2020). “Políticas de gestión turística, transformación urbana patrimonio en Puerto Vallarta, México”. *Revista Latinoamericana e Caribenha de Geografía e Humanidades*, 51-65.
- Bencomo, A. (2016). “Acapulco: del tropicalismo a la distopía urbana”. *Telar*, 25-37.
- César Dachary, A. A.; Arnaiz Burne, S. M. y F. César Arnaiz (2017). *Capitalismo, sociedad y turismo*. México: Universidad de Guadalajara.
- Echeverría, P. (2020). “La invisibilidad del monumento, el archivo y la memoria del olvido”. *Rupturas*, 66-99.
- Groys, B. (2016). “Devenir revolucionario. Sobre Kazimir Malevich”, en B. Groys, *Volverse público*. Buenos Aires: Caja Negra, 163-176.
- López, Á. y G. Marín (2010). “Turismo, capitalismo y producción de lo exótico: una perspectiva crítica para el estudio de la mercantilización del espacio y la cultura”. *Relaciones*, 219-258.
- Mombaça, J. (2019). “Descolonización como apocalipsis”. *Terremoto*.
- Virgen Aguilar, C. R., y A. Zepeda Arce (2020). “Miradas sobre Puerto Vallarta desde los imaginarios turísticos”, en D. Hiernaux-Nicolas, M. Osorio García y R. A. Vázquez Gómez. *Los imaginarios sociales y el turismo: conceptos y aplicaciones*. México: Universidad Panamericana, 127-157.

# LA PARTICIPACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN ESCRITA EN LA DIFUSIÓN DEL CÓMIC

CAMILO PATIÑO GARCÍA

## INTRODUCCIÓN

Desde los años setenta y ochenta el cómic se ha integrado como un objeto cultural popular, incluso para aquellos que nunca los leen. Esta forma de apropiación por parte de la sociedad se debe no solo al cambio en el contenido narrativo, sino también a su ramificación en otros ámbitos, en especial sus adaptaciones al cine y la televisión. Parte del proceso de apropiación del objeto está constituida por la aparente normalidad de este en nuestra cotidianidad, que suscita el dejar de verlo como ajeno o externo, sin importar el nivel de conocimiento que tengamos sobre tal objeto. Al preguntarnos cómo el cómic puede integrarse a nuestra normalidad, incluso para quienes no suelen tener contacto directo con ellos, la respuesta recae en nuestro entorno: el objeto es mostrado en nuestras prácticas cotidianas.

Una forma de integración del mensaje en la sociedad son los medios de comunicación masiva. Autores como Gosnell (1937), Kraus y Davis(1987), así como McQuail y Windahl (1981) plantearon las bases para los estudios sobre cómo los medios pueden posicionar el objeto en la sociedad, e incluso modificar sus actitudes y comportamiento hacia él; sin embargo, según Lazarsfeld, Berelson y Gaudet (1944), la relación entre los efectos de la transmisión mediática sobre actitudes y comportamientos no es directa o simple, cuenta con más variables a considerar, como las influencias personales y opiniones reconocidas, las cuales influyen en



la forma en que el objeto es posicionado en las personas. Así el proceso de integración posee componentes del contexto de transmisión y características de los individuos, pero también, como señalan Blumler y Katz (1974), existe un interés de los individuos por conocer o integrar el tema que proviene de la necesidad o el deseo de diversión, construir relaciones personales, forma de identidad personal o de actualidad.

Es necesario que la narrativa se encuentre en nuestras prácticas, que contenga una relación de significancia con nuestro contexto, implique un grado de interés para su asimilación y satisfaga una necesidad del individuo que la interpreta. En el caso del cómic representaría que el medio por el cual se nos presenta tiene la capacidad de incurrir en nuestro entorno y que su tópico nos muestra algo en nuestro contexto. Aquí se plantean dos preguntas: la primera: ¿Cómo los medios escritos de comunicación masiva en Estados Unidos participan en la integración a la normalidad social del cómic? Para responder, se utilizó la base de bibliografías *Comics Research Bibliography* (Rhode y Bullough, 2009), la cual recopila más de 29,700 fuentes sobre artículos, libros, circulares, entre otros, referentes a cómics, animación, historietas y relacionados, con una temporalidad que abarca de 1839 hasta 2009. La información fue tratada para construir un marco de datos que abarca 28,012<sup>1</sup> observaciones y cinco variables (autor, año del escrito, título, editorial y tipo de medio). El análisis de la información fue con el programa R Studio. Y se encontró que los medios masivos escritos, en específico los periódicos, participan en el proceso de difusión de forma significativa, y hacen que el cómic sea parte del consumo cotidiano de la sociedad.

La segunda pregunta es: ¿Cómo se componen los mensajes que transmiten estos medios sobre el cómic y que reflejan una realidad como elemento de representación de nuestro entorno? Para responder se hicieron dos análisis; el primero, de forma general, identifica las relaciones de palabras en los títulos de artículos sobre cómics de los diez periódicos con

---

1. Existió una pérdida de observaciones por distintas razones, como fue que no todas contenían un año de publicación, otras se repetían y, finalmente, como parte de la integración del marco de datos, se eliminaron aquellas que al pasar de un texto plano a cvs no eran separadas por la puntuación. La base de datos final para este estudio puede ser consultada y descargada en: <https://github.com/camilopg/basecomics.git>.

mayor circulación, para lo cual se utilizó la misma base de datos para identificar nodos de temas que son comunicados. El segundo análisis parte de la identificación de sucesos específicos con alto grado de significancia contextual, en este caso la pandemia de la covid-19; se realizó el mismo análisis de relación de palabras con la selección de títulos y descripción breve del contenido de los artículos<sup>2</sup> que hablan en específico del cómic y covid-19 en los periódicos *The New York Times* y *The Washington Post*, con una temporalidad del primero de enero del 2020 hasta el 31 de enero de 2021. Se encontró que la difusión del cómic puede incluirse en la necesidad de los individuos y su contexto al comunicar sobre la relación del objeto con otros ámbitos, y cómo es su relación en aspectos económicos y su uso político, entre otros aspectos más.

## **EL CRECIMIENTO EN LA DIFUSIÓN DE ESCRITOS SOBRE CÓMICS**

El cómic, como medio, representa una forma de comunicar un mensaje que puede ser afín o no al sistema, como las historias de Superman, cuyas acciones están guiadas por estándares morales durante la edad de oro y plata del *comic* estadounidense; o perturbador, como la historia El Eternauta, de Héctor Germán Oesterheld, la cual denuncia un régimen autoritario que lo llevó a ser un autor sentenciado y desaparecido; o bien, más filosóficas, como El Incal, de Jodorowsky, que reflexiona sobre el ser humano y su búsqueda espiritual contra el mundo material.

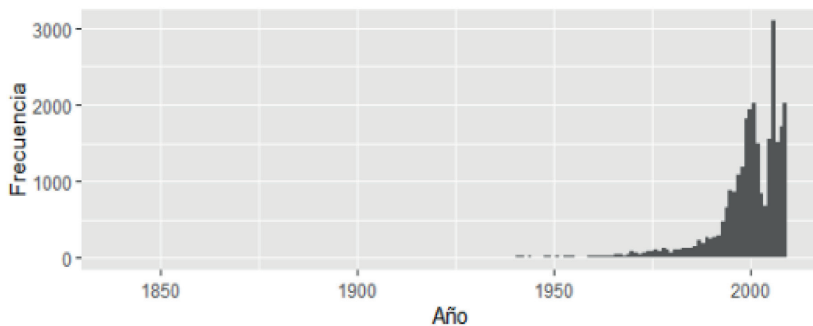
Pero el cómic no es para unos cuantos interesados; es un objeto reconocido que forma parte de la cultura popular, aunque particularmente no se conozca de manera directa. Su actual presencia y su notoriedad están ligadas a viejas historias que nacieron en los años setenta y ochenta, cuando los contenidos narrativos cambiaron paulatinamente para volverse más “realistas”; esa es una de las razones por las cuales se incrementó su

---

2. La base de datos se construyó con los resultados de búsquedas de artículos sobre el tema directamente en las páginas *web* de los periódicos; la descripción breve se compone del texto que acompaña al título del artículo en la ventana de resultados de los sitios *web* de cada periódico.

popularidad, además de que encontró vías de proyección mediante distintos medios. Nos encontramos con el cómic en periódicos, revistas, cine, televisión y cualquier medio de comunicación. Al mismo tiempo, se volvió un objeto de estudio en diferentes disciplinas académicas, entonces líneas narrativas y composiciones gráficas pasaron de ser un oficio menor a postularse como una forma de arte compleja y exigente. Muchas de estas obras pueden competir visualmente con obras expuestas en museos. Basta con mirar los diseños de Alex Ross, quien, desde luego, no es el único ejemplo. Más allá de su definición como objeto de arte, la clave no es tanto la técnica depurada o la destreza de tal o cual creador, como la capacidad de las historias para ser tenidas como parte de nuestra cotidianidad. Tal inclusión es fundamental: significa un cambio en la percepción y la comprensión social del objeto mismo.

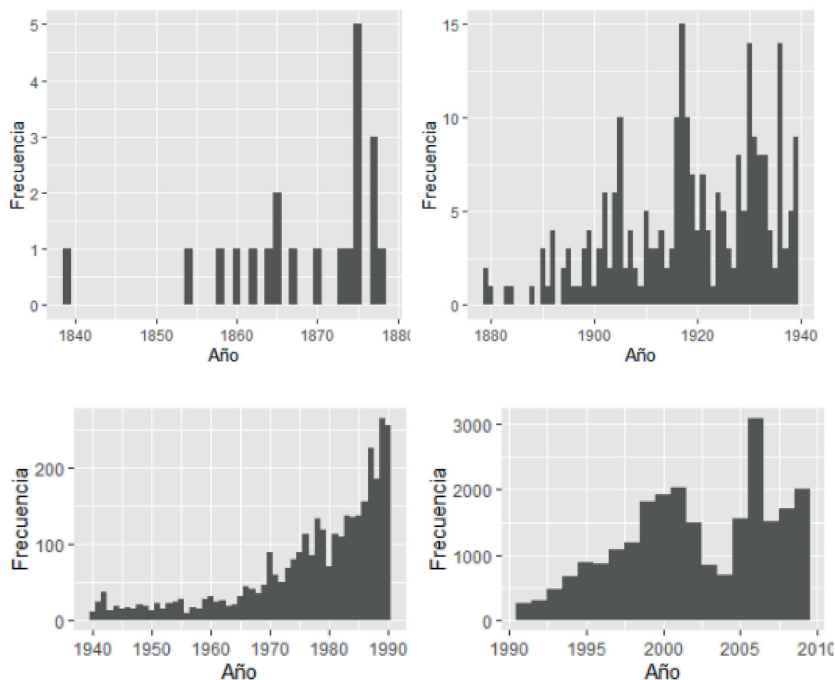
En los medios impresos, el crecimiento de citas bibliográficas por año denota que, desde mediados de los años setenta, se ha multiplicado el interés, y con ello el número de publicaciones con referencia al cómic (figura 1). Para analizar mejor este ascenso, se dividió la temporalidad en cuatro periodos: el primero de 1839 a 1878, el segundo de 1879 a 1939, el tercero de 1940 a 1990, y el último de 1991 a 2009; de este modo se puede detallar el comportamiento de la distribución durante esta periodicidad.



**Figura 1.** Histograma de frecuencia de bibliografía por año. Nota: Se utilizó ggplot2 con una separación 1 bin.

Como se puede observar en la figura 2, la frecuencia de publicaciones es muy baja (aunque hay que tomar en cuenta la dificultad para obtener la

información de este primer periodo). Para el segundo, se observa un crecimiento en altibajos, por momentos hay una frecuencia que apenas llega a los catorce, en su mayoría compuesta por publicaciones en libros. En cambio, los dos últimos periodos muestran un cambio importante no solo en la cantidad, sino también en la composición del tipo de publicaciones, donde encontramos periódicos, revistas y fuentes en línea.

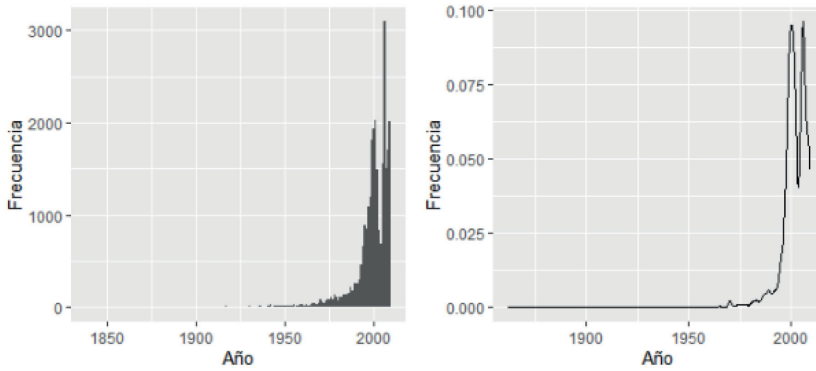


**Figura 2.** Histogramas de frecuencia de bibliografía por periodos. Nota: Se utilizó ggplot2 con una separación 1 bin.

Para denotar la composición del tipo de publicaciones se utilizó la variable de tipo de medio, filtrando solo las de periódicos, revistas, agencias de noticias y sitios en línea.<sup>3</sup>

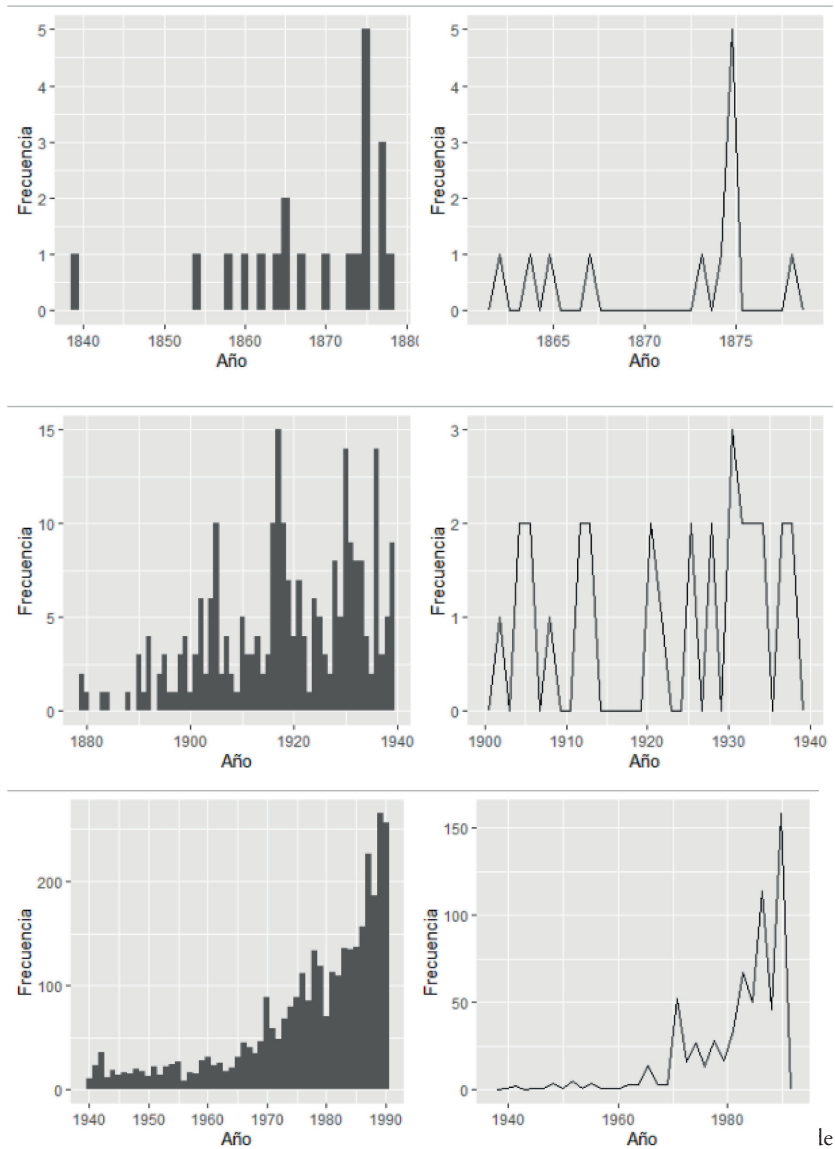
3. En el caso de los medios cuya oferta es en formato físico e Internet no se hizo separación, solo se definió en línea aquellos que solo ofertan por ese medio.

La figura 3 registra un comportamiento similar al comparar las frecuencias con la densidad del tipo de medio.

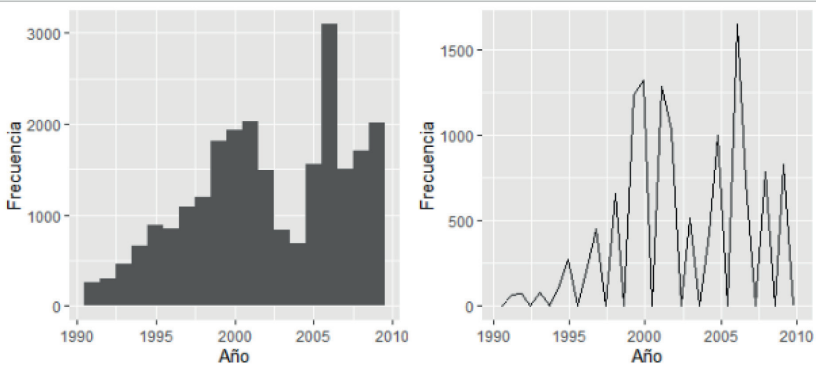


**Figura 3.** Histogramas de frecuencia de bibliografía y densidad de periódicos, revistas, sitios en línea y agencias de noticias. Nota: Se utilizó ggplot2 con una separación 1 bin para el histograma.

Para definir si fue un proceso secuencial, en la figura 4 se compara la frecuencia total de la base por año, junto con la frecuencia de los tipos de medios por cada uno de los periodos. Esta comparación muestra que el proceso de expansión en la difusión está acompañada por el tipo de medio, pues, si bien existe un amplio número de publicaciones de libros y revistas especializadas y académicas, ha sido mayor el número de aquellas en medios de comunicación masiva, en especial el *Washington Post*, que resultó ser la frecuencia más repetida en la variable, pero también algunas especializadas en cómics, como: *Comics Journal*, *Comic Scene* y *Newsarama*, entre otros.

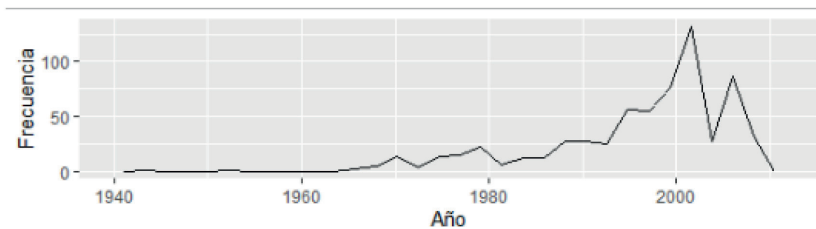


periódicos, revistas, sitios en línea y agencias de noticias, por periodos. Nota: Se utilizó ggplot2 con una separación 1 bin para el histograma.



**Figura 4 (continuación).** Histogramas de frecuencia de bibliografía y polígono de frecuencias de periódicos, revistas, sitios en línea y agencias de noticias, por periodos.

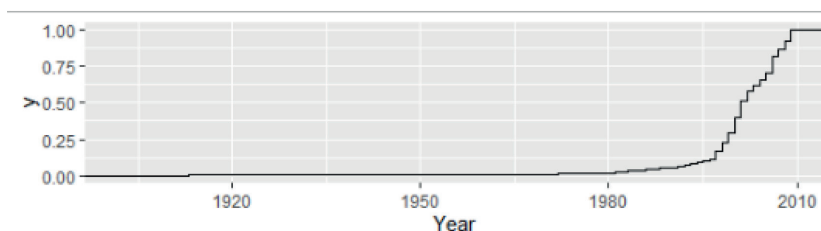
En cuanto a escritos académicos, también se observó su aportación (figura 5), si bien tienen mayor participación proporcional antes de los años ochenta, parece tener su máxima exposición después del año 2000, y sufre una doble caída conforme avanza el periodo.



**Figura 5.** Polígono de frecuencias de revistas académicas y publicaciones universitarias.

Tomando en cuenta que no se buscaron medios especializados, sino medios masivos de comunicación, se seleccionaron como muestra aquellos periódicos con mayor circulación. De acuerdo con la Alianza para la Auditoría de Medios (CISION, 2019) en Estados Unidos, los diez periódicos con mayor circulación son: *USA Today*, *The Wall Street Journal*, *The New York Times*, *New York Post*, *Los Angeles Times*, *The Washington Post*, *Star Tribune*, *Newsday*, *Chicago Tribune* y *The Boston Globe*. Se tomó el total de observaciones de estos periódicos para crear una distribución acumulativa

empírica, que se observa en la figura 6, donde vemos su participación justo durante el periodo de expansión del cómic en los medios.



**Figura 6.** Distribución acumulativa empírica de los 10 periódicos de mayor circulación.

## LA COMPOSICIÓN EN LA COMUNICACIÓN

Con la muestra de cómo los medios masivos, en especial los periódicos, han participado en cuanto al número de publicaciones, es necesario establecer cómo se comunica a la sociedad. Para ello se realizó un análisis de texto<sup>4</sup> con la variable “título” de los diez periódicos de mayor circulación, y se comparó con el grupo de revistas académicas y publicaciones universitarias.

Primero se observó las palabras más utilizadas en los títulos en los dos tipos de publicaciones. Como se muestra en la tabla 1, quitando las palabras comunes, sobresale que los medios masivos privilegian las películas y las reseñas, mientras que las publicaciones académicas desarrollan temas de estudio político, historia y arte, en la construcción del cómic como medio.

---

4. Se utilizó tidytext y widyr en Rstudio.



**Tabla 1**  
Palabras más utilizadas en el título

<b>Títulos de los diez periódicos de mayor circulación</b>	<b>Títulos de revistas académicas y publicaciones universitarias</b>
Comic	Political
Animation	Cartoonist
Cartoon	Commentary
Comics	Comics
Cartoons	Comic
Cartoonist	Book
Movie	Cartoons
Book	History
Review	American
Animated	Art

Fuente: Elaboración propia.

Ahora bien, la correlación de palabras explica un poco más en detalle el sentido del texto. En la tabla 2 vemos que los periódicos, además de las reseñas, ayudan a construir el cómic dentro del campo del arte, e incluso nombran artistas a sus creadores.

**Tabla 2**  
Palabras comúnmente juntas en los títulos de los diez periódicos de mayor circulación

<b>Palabra 1</b>	<b>Palabra 2</b>
Comics	Comic
Comic	Book
Comic	Books
Comic	Artist
Comics	Book
Comics	Review
Comic	Review
Cartoonist	Animated
Art	Cartoon
Comics	Artist

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 3 muestra la forma en que las publicaciones académicas sitúan al cómic primero como un objeto social inmerso en identidad y política, aunque también como un arte.

**Tabla 3**  
Palabras comúnmente juntas en los títulos de revistas académicas y publicaciones universitarias

Palabras en académicos	
Political	Cartoonist
Political	Commentary
Cartoonist	Commentary
Comic	Book
Comic	Books
Comics	Comic
Comic	Art
Political	War
American	Comic
Comic	Strip

Fuente: Elaboración propia.

Se realizó una correlación por medio de una red de palabras en los títulos con el objetivo de identificar la relación de grupos. En la figura 7 se aprecia que la relación entre libros, reseñas, cómics y artistas es predominante, al igual que entre animación y caricaturista. Mientras, en las publicaciones académicas (figura 8) se muestran tres patrones: el primero entre caricatura política, que incluye terrorismo, presidentes, mundo, guerra, América; el segundo, entre el cómic con arte, caricatura, cultura, historia y forma; por último, entre el cómic, lo contemporáneo, cultura, narrativa, y gráfico.<sup>5</sup>

---

5. Se denota otro patrón que no se describe, ya que pertenece a la *bande dessinée* (el cómic francés) y está alejado del resto, incluyendo solo relaciones de estudio de este.





## SOBRE EL CÓMIC Y NUESTRO CONTEXTO

El cómic ha mantenido una participación como reflejo de nuestro contexto y nuestras ideas, desde su época dorada. Así, el Capitán América y el Sub-mariner golpean nazis y venden bonos de guerra durante la Segunda Guerra Mundial. Superman funge como un modelo moral que combate al Ku Klux Klan; Tintin visita a China durante la ocupación japonesa; los X-Men defienden los derechos civiles, la tolerancia y diversidad (Ciampaglia, 2018). De igual forma se adapta y refleja nuestras circunstancias sociales: Batman lucha contra adicciones de droga;<sup>7</sup> Tony Stark (Iron Man), con problemas de alcoholismo;<sup>8</sup> la aceptación de Northstar como parte de la comunidad LGTB;<sup>9</sup> Animal-man, en la época de Grant Morrison, es defensor de los animales y se vuelve vegano; Spider-Man # 36 (de 2001) y 9/11 que presenta los atentados a las Torres Gemelas en Nueva York, entre muchos otros. En este sentido, la construcción contextual del discurso alrededor de los sucesos es parte del proceso de identificación e interés que tenemos como receptores del mensaje.

Cualquier tema social descollante puede integrarse en la misma historia que nos comunica el cómic, por la inclusión de cada nuevo evento o circunstancia en la temporalidad y la historia de los personajes, o bien ser creado con el tema como centro de la historia, sin importar la continuidad con la historia de los personajes. De hecho, ciertos cómics son exclusivos para comunicar un tema y solo aprovechan la popularidad de los personajes como forma de lograr una apropiación del mensaje: Superman *Deadly Legacy*; *Superman and Wonder Woman: The Hidden Killer*, publicados para educar a los niños de países en posguerra sobre las minas terrestres que pueden encontrarse en esos lugares;<sup>10</sup> la serie *Fastlane*,<sup>11</sup> como una cam-

---

7. Ver *Batman Venom*, de 1991.

8. Ver *Iron Man* # 128, de 1979.

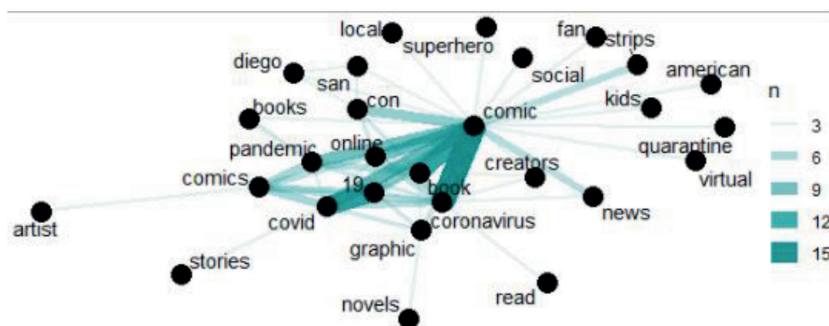
9. Ver *Alpha Flight* # 106, de 1992.

10. Las publicaciones son parte de una serie llamada *Humanitarian Comic Book* donde participó el Departamento de Defensa de Estados Unidos, la UNICEF y algunas ONG, que fue distribuido en lugares como Bosnia y Kosovo, con la participación de la OTAN.

11. Serie publicada dentro de los cómics de Marvel durante 1999.

pañía en contra del consumo de marihuana, en colaboración entre Marvel y la Oficina de la Política Nacional para el Control de Drogas de Estados Unidos; 9-11 *Artist Respond*, sobre los atentados en Nueva York; la palabra covid es parte del título del cómic, “*Covid Chronicles: A Comic Anthology*”, sobre la experiencia de la pandemia en distintos ámbitos.

Destacamos la covid-19 como tema de análisis por ser un evento reciente que ha afectado en gran medida nuestra vida cotidiana. Se realizó la búsqueda de información en *The Washington Post* (*The Washington Post*, 2021) y *The New York Times* (*The New York Times*, 2021). Los resultados durante ese periodo denotan que el cómic fue contextualizado con distintas referencias respecto de los procesos sociales derivados de la covid-19. A partir de ahí, seleccionando solo aquellos titulares que mencionan como tema central estas correlaciones, se realizó el análisis de palabras que se observa en figura 11.



**Figura 11.** Red de palabras con una relación de  $n \geq 3$  de los títulos y resumen de artículos sobre cómic - covid-19 en *The Washington Post* y *The New York Times*.

## CONCLUSIONES

Los medios escritos de comunicación en general han sido parte integral de la expansión del cómic como objeto de nuestra vida cotidiana. El análisis nos muestra que la mayor participación pertenece a los medios masivos, sean físicos o en línea, principalmente los periódicos, que logran, en la

extensión y la repetición, la percepción del mensaje incluso en aquellos que no tienen mucha relación con el objeto.

Los periódicos diversifican sus publicaciones en temas con relaciones de interés social, como entretenimiento, novedades, desarrollo financiero, etc., por lo cual el objeto se va construyendo alrededor de los temas de interés general, y no los temas alrededor del objeto. Lo anterior es visible en cada una de las redes mostradas, y es parte de la constitución misma de los periódicos como medio.

De esta expansión también forman parte los escritos académicos, cuyo crecimiento de publicaciones sobre el tema, se presenta en el mismo periodo que el de los periódicos; aunque es de notar que tenían una mayor presencia proporcional antes del crecimiento en popularidad del cómic a partir de los años ochentas. Lo que se muestra en estos títulos denota una clara línea académica y social, intentando centrar el cómic dentro de las áreas de estudio. Aunque la base de datos original utilizada tiene una temporalidad hasta 2009, y es limitada, pues no incluye un resumen de las publicaciones registradas, es necesario profundizar con un análisis de datos actualizados y con textos que integren dichos resúmenes, para entender mejor la construcción del objeto desde los escritos académicos.

## REFERENCIAS

- Blumler, J. y E. Katz (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. California: Sage.
- Ciampaglia, D. (2018). *History.com*. How Stan Lee's X-Men Were Inspired by Real-Life Civil Rights Heroes. Did Stan Lee support the Civil Rights Movement through his Comic Books for Marvel?, noviembre 13. Disponible en: <https://www.history.com/news/stan-lee-x-men-civil-rights-inspiration>.
- CISION (2019). *Top 10 vs Daily Newspapers*. Disponible en: <https://www.cision.com/2019/01/top-ten-us-daily-newspapers/>.
- Gosnell, H. (1937). *Machine Politics: Chicago Model*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kraus, S. y D. Davis (1987). *The Effects of Mass Communication on Political Behaviour*. University Park: Pennsylvania State University Press.
- Lazarsfeld, P.; Berelson, B. y H. Gaudet (1944). *The People's Choice*. New York: Duell, Sloan and Pearce.

McQuail, D. y S. Windahl (1981). *Communication Models for the Study of Mass Communication*. London: Longman.

Rhode, M. y J. Bullough (2009). *Comic Research Bibliography*. Comic Research Bibliography, noviembre. Disponible en: <https://homepages.rpi.edu/~bulloj/comxbib.html>.

*The New York Times* (2021). *The New York Times Search*, 30 de abril. Disponible en: <https://www.nytimes.com/search?dropmab=true&endDate=20210131&query=Graphic%20novel&sort=best&startDate=20200101&suggestTrigger=graphic>.

*The Washington Post* (2021). *The Washington Post Search Data Base*, 30 de abril. Disponible en: <https://www.washingtonpost.com/newssearch/?query=comic&btn-search=&sort=Date&datefilter=All%20Since%202005&startat=0&spellcheck#top>.

## NOTA METODOLÓGICA

- Las figuras 7 a 10 utilizan solo la variable de título y Ed, las cuales fueron extraídas de la base de información y tituladas mediatitles y academicitles.

- Las figuras 7 y 8 utilizan ggplo2, igraph y ggraph.

```
title_word_pairs_media<-mediatitles%>%pairwise_count(word, Ed, sort=-TRUE, upper=FALSE).
```

```
title_word_pairs_acad<-academicitles%>%pairwise_count(word, Ed, sort=TRUE, upper=FALSE)
```

```
title_word_pairs_media%>%
```

```
filter(n>=8)%>%
```

```
graph_from_data_frame()%>%
```

```
ggraph(layout="fr")+
```

```
geom_edge_link(aes(edge_alpha = n, edge_width=n),edge_colour="cyan4")+
```

```
geom_node_point(size=5)+
```

```
geom_node_text(aes(label=name),repel=TRUE, point.padding=unit(0.2,"lines"))+
```

```
theme_void()
```

```
title_word_pairs_acad%>%
```

```
filter(n>=6)%>%
```

```
graph_from_data_frame()%>%
```

```
ggraph(layout="fr")+
```

```
geom_edge_link(aes(edge_alpha = n, edge_width=n),edge_colour="cyan4")+
```



```
geom_node_point(size=5)+
  geom_node_text(aes(label=name),repel=TRUE, point.padding=uni-
t(0.2,"lines"))+
  theme_void()
```

- Las figuras 9 y 10 utilizan ggplot2, igraph y ggraph.  
academicwords<-academictitles%>%group\_by(word)%>%filter(n())>=6)%>%  
 pairwise\_cor(word,Ed,sort=TRUE, upper=FALSE)  
 set.seed(1234)  
 academicwords%>%  
 filter(correlation > .6)%>%  
 graph\_from\_data\_frame()%>%  
 ggraph(layout="fr")+  
 geom\_edge\_link(aes(edge\_alpha = correlation, edge\_width=correlation),e-  
dge\_colour="cyan4")+  
 geom\_node\_point(size=5)+  
 geom\_node\_text(aes(label=name),repel=TRUE, point.padding=uni-  
t(0.2,"lines"))+  
 theme\_void()  
mediawords<-mediatitles%>%group\_by(word)%>%filter(n())>=30)%>%  
 pairwise\_cor(word,Ed,sort=TRUE, upper=FALSE)  
 set.seed(1234)  
 mediawords%>%  
 filter(correlation > .9)%>%  
 graph\_from\_data\_frame()%>%  
 ggraph(layout="fr")+  
 geom\_edge\_link(aes(edge\_alpha = correlation, edge\_width=correlation),e-  
dge\_colour="cyan4")+  
 geom\_node\_point(size=1)+  
 geom\_node\_text(aes(label=name),repel=TRUE, point.padding=uni-  
t(0.2,"lines"))+  
 theme\_void()

## EL DISEÑO EN LA

# HABITABILIDAD SOSTENIBLE

## UN ENFOQUE CULTURAL Y DE LA SALUD

CANDELARIO MACEDO HERNÁNDEZ  
LORENA ALEJANDRA RAMÍREZ BARRAGÁN

### INTRODUCCIÓN

En esta reflexión se aborda la influencia del diseño en el desarrollo de la sociedad actual. Para ello es importante situarlo en términos generales y desde la visión global de las diferentes disciplinas que conforman este campo. Es importante mencionar que el diseño es un campo en evolución permanente y a la par del desarrollo científico y tecnológico. Se debe agregar que el diseño tiene una naturaleza compleja que dificulta delimitar sus fronteras y, en cierto sentido, la comprensión de sus alcances, sobre todo en públicos y segmentos de la población que no tienen formación cultural en el tema; de ahí que, en cierto sentido, el consumidor se limite a su aprovechamiento; es decir, al disfrute de las mejoras que introducen determinados diseños en las condiciones materiales de vida. Dada su complejidad, la conformación del pensamiento del diseño, los procesos y la implementación de proyectos requieren la integración de múltiples disciplinas y ciencias —entre las que pueden destacarse psicología, filosofía, sociología, antropología, mercadotecnia, administración, economía, semiótica, retórica, estética, informática, artes aplicadas e ingenierías—. El proceso creativo y metodológico que implica el diseño precisa la colaboración e interacción con diversas expresiones disciplinarias. Esta propuesta de análisis analiza la relación que tiene la formación cultural con factores sociales como la salud, la educación, la economía, que hace de los productos del diseño un vehículo de cambio, y como tal son incentivos para los habitantes que pretenden mejorar su calidad de vida. En este sentido, remitimos a

parte de las iniciativas de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la ONU y las recomendaciones de la Organización Mundial del Diseño (DWO, su sigla en inglés) y las alternativas para afrontar los problemas sociales con los alcances del diseño participativo y sostenible, desarrollados a través de la revisión de casos particulares de diseño.

Por el reconocimiento de la importancia del diseño en el desarrollo de la sociedad actual, la Organización Mundial de la Salud (OMS) definió desde 1946 la salud como: “un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”. En este contexto, y en correspondencia con la Nueva Agenda Urbana y los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ONU-Hábitat), se considera relevante reflexionar sobre la estrecha relación que existe entre el diseño de los entornos laborales y de vivienda con la salud, al ver el grado de vulnerabilidad de nuestras ciudades a causa de malos diseños, lo que se extiende a las deficiencias por falta de diseño que afectan la forma de vida de la población; en este sentido el tema de la pandemia de la covid-19 no es ajena, en algún punto tiene que ver con aglutinamientos, estrecheces, congestionamientos, etc., consecuencias de la falta planificación, que en algún tramo versa sobre asuntos donde el diseño ofrece innumerables soluciones.

El contexto de la pandemia, además de ser un fenómeno sanitario, vino a evidenciar la enorme desigualdad social, lo que se traduce en la situación de carencia en que vive una gran mayoría de la población en las zonas urbanas, lo que alude a temas como asentamientos irregulares, escasez de servicios básicos, pues resulta imposible llevar a cabo el confinamiento de cara a la pandemia en habitaciones que están lejos de la llamada vivienda digna. Paradójicamente, otra de las consecuencias de la escasez es el desperdicio de energía, debido a los altos niveles de consumo de energía y contaminación que se generan en los territorios carentes de equipamiento urbano; todo eso es, sin duda, perjudicial para la salud pública. La inequidad en economía se traduce en inequidad en el acceso a la salud, lo que a su vez significa un estado de suma fragilidad para el bienestar de las personas; paralelamente, los riesgos por desastres naturales debidos a los efectos del cambio climático —inundaciones, sequías, escasez de agua y alimentos, aumento de la temperatura, pérdida de especies afectando

al equilibrio de la biodiversidad—, son algunos de los retos urgentes a resolver a los cuales se enfrentan las ciudades en sus planes de diseño para el desarrollo urbano.

La tarea que se impone es diseñar ciudades que cumplan con los mayores estándares de habitabilidad sostenible —acordes con las necesidades físicas, sociales, culturales, ambientales y económicas de los habitantes—; dicho de otra manera, se trata de que el diseño se vea reflejado en obras que abonen a la calidad de vida, la salud y el bienestar de la población.

## **CULTURA DEL DISEÑO**

La cultura del diseño en la visión sostenible exige intervenir en las distintas dimensiones de la vida humana: social, económica, cultural, política, medioambiental y de salud. Para efectos de este análisis, es factible situarlo alrededor de la visión de la población en tanto conjunto de individualidades, a partir de ello se perfilan los diferentes contextos en que desarrolla su cotidianidad: como habitante, usuario, público o consumidor, según sea el caso, cuya solución de problemas, en parte, depende de aquellos diseños capaces de mejorar las condiciones de vida al ras de la cotidianidad. MIT (2019) a través del desarrollo de actividades realizadas por el sujeto e identificadas como básicas en las que se consideran actividades orientadas al cuidado del cuerpo y actividades instrumentales o avanzadas como la interacción con el medio, educación, trabajo, juego, tiempo libre y participación social.

En ese tenor, el diseño se entiende como un facilitador para el desarrollo individual y colectivo de los habitantes, y tiene presencia a través de los objetos y productos del diseño y en su contribución en la construcción del entorno. El diseño se manifiesta también en su operatividad produciendo información, innovación y mejora de los recursos tecnológicos, los que, a su vez, procuran movilidad y conectividad e incluso seguridad. De un buen diseño resultan la eficiencia y la eficacia para que un asentamiento cuente, por ejemplo, con agua limpia; pero en general se trata de la optimización de los recursos del entorno, el manejo de insumos, lo cual tiene que ver con el trabajo y la productividad. Incluso en el nivel micro, el di-

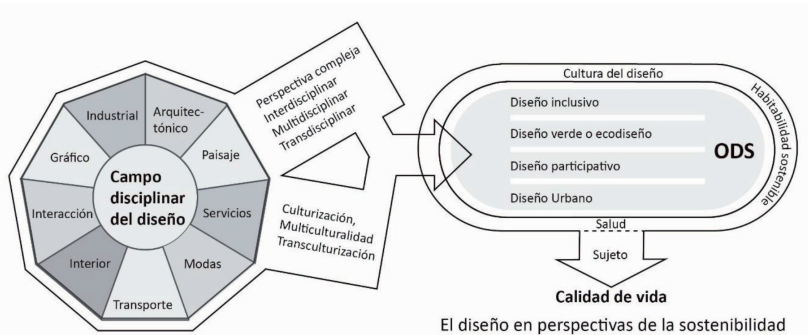
seño de herramientas y utensilios, la economía de tiempos y movimientos, la ergonometría, la vestimenta adecuada para el trabajo, son resultado de diseños y de planes que luego se traducen en manuales de uso, procesos, métodos. Todo esto entra en el campo del diseño, entre cuyos propósitos fundamentales está lograr una perspectiva de cambio e incidir positivamente en la calidad de la vida, en el desarrollo de las actividades económicas y en el fomento a la cultura. Si bien el diseño como una disciplina formal es relativamente joven, a partir de finales del siglo XIX y principios de siglo XX, con la Bauhaus, alcanza esa condición, ya que anteriormente se entendía como una derivación menor de las artes. Más tarde en su proceso evolutivo, el diseño mostró un desarrollo notable con la primera revolución industrial, y después con la masificación en el consumo en la tercera o cuarta revolución industrial. Para entonces, los movimientos ideológicos y de contracultura también repararon en el potencial revolucionario de la tecnología y del diseño, uno de cuyos momentos estelares es la invención de la computadora y su trayectoria hacia la Internet, hasta configurar la llamada era digital, que, entre otros aspectos, potencializó las actividades de diseño, al grado de conferirle un lugar estratégico en la ruta del desarrollo social y humano.

Las actividades que desarrolla el sujeto en el territorio de lo análogo y lo digital involucran relaciones directas o indirectas con el campo del diseño y las distintas disciplinas que lo conforman. Según Boradkar (2020), el diseño de transporte, el diseño industrial, el diseño arquitectónico, el diseño de paisaje, el diseño gráfico, el diseño de espacios interiores, el diseño de modas, el diseño de interacción y el diseño de servicios. Sin embargo, se reconocen nuevos enfoques que pueden responder a las dinámicas actuales y, en un sentido de mayor complejidad, como diseño participativo y diseño sostenible. Propuestas con mayor capacidad para resolver problemas complejos en un mundo cambiante, en el que los fenómenos que se presentan son cada vez más globales, con intervenciones desde el propio campo o en coparticipación con otras disciplinas y ciencias. El ejemplo que resume la globalización, la interdependencia, las redes de redes, la robotización, pero también la reducción de recursos renovables y no renovables, la explosión demográfica, la contaminación y todo lo relacionado con lo que recoge el concepto de cambio climático, es la conciencia de

vivir en un planeta frágil, vulnerable, y sobre esto inoculando toda clase de peligros para la salud y la vida, como lo demuestra el contexto plasmado por la covid-19.

Aunque no siempre resulta obvio para el ciudadano promedio, el diseño tiene una presencia notable en las actividades que realiza el ser humano, ya que se encuentra prácticamente en toda actividad humana, en lo que vemos, sentimos, escuchamos, tocamos y olemos, toda vez que es percibido a través de los objetos y la disposición de estos en la organización de lo que entendemos es la vida cotidiana; o sea, mobiliario, equipos e utensilios de trabajo, vestimenta, edificaciones, productos de consumo, transporte vehicular. De este modo, el diseño se integra en la fisonomía de los lugares, en la imagen urbana, en la identidad comercial, la publicidad y los medios. Se involucra con el ocio y el entretenimiento, con el trabajo, la educación, la industria, con la tecnología y la comunicación digital y análoga. Sin embargo, desde un punto de vista crítico, a pesar de esta presencia masiva del diseño en la cotidianidad, la sociedad mexicana no se caracteriza por apreciar la cultura del diseño. Al contrario de lo que acontece en países europeos, como Finlandia y Noruega, que lo tienen en alta estima, al punto de convertirse en ciudades que basan su identidad en este campo. Por lo que se refiere a la realidad mexicana, cabe mencionar que la Ciudad de México sentó un precedente en 2018 al ser nombrada Capital Mundial del Diseño por la Organización Mundial del Diseño (DWO). En el evento correspondiente, según Santibáñez (2018), se desarrollaron seis ejes de trabajo: habitantes, movilidad, identidad de la ciudad, medio ambiente, espacio público y economía creativa; además, se considera como una ciudad creativa por la UNESCO. Alineado con esos propósitos, la DWO (2020) considera que el diseño participativo tiene un gran compromiso con el cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible de la ONU, particularmente los siguientes: ODS 3 Salud y bienestar, ODS 6 Agua limpia y saneamiento, ODS 7 Energía asequible y no contaminante, ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico, ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles, ODS 12 producción y consumo responsable, y ODS 17 Alianzas para lograr los objetivos. De ahí la importancia de concretar el desarrollo de acciones que necesitan el respaldo jurídico de una legislación al respecto. Es menester que el gobierno y las instituciones implementen

mecanismos de evaluación y transparencia en la toma de decisiones y su ejecución, con un enfoque sostenible a corto, mediano y largo plazos. Son necesarios los programas sociales, culturales y de salud en la perspectiva de habitabilidad sostenible, el impulso a la economía familiar, así como la mejora de la infraestructura rural y urbana para robustecer la calidad de vida de los habitantes.



**Figura 1.** Cultura del diseño en la habitabilidad sostenible. Fuente: Elaboración propia (2021).

La habitabilidad sostenible es un tema medular para el desarrollo rural y urbano; por lo mismo, necesita profundización y debate, a fin de sopesar los efectos sistémicos de un nivel local a un nivel regional, y eventualmente a escala nacional y mundial. El diseño es un campo disciplinar que tiene grandes retos, no solo en el sentido de proveer los implementos y el manejo de espacios para facilitar la calidad de vida, sino de que tiene una dimensión ética. Sí, busca el bienestar de los individuos con diseños específicos, pero también como un agente facilitador de prácticas socioculturales en bien de la comunidad, que considera los efectos sistémicos de las acciones realizadas. La visión general para entender un contexto social es indispensable, y no menos que el análisis en niveles micro, el mapeo de las condiciones locales en que se desarrollan las prácticas socioculturales, sobre todo en temas medioambientales, de calidad de vida, para proponer diseños en problemas de mayor escala.

Si bien es cierto que el diseño tiene como premisa facilitar la vida de las personas, su compromiso es social. Es lo que se espera del dise-

ño sostenible, que promueva una conciencia de las repercusiones de cada nueva propuesta, con la optimización de los recursos y la reducción de repercusiones negativas, toda vez que los errores del pasado aleccionan la práctica en una perspectiva de sostenibilidad. De ahí los diseños para la producción industrial de materiales y productos teniendo en la mira los efectos dañinos que arrojan las gestiones enfocadas en la utilidad y el pragmatismo. Ese es un tema ineludible cuando se trata la problemática del medio ambiente, que en otro tiempo no cuestionó efectos futuros que resultan, por ejemplo, del uso descontrolado del *tetrapak*, de los pañales desechables, el abuso en el manejo de plásticos; en fin, una nula planificación en la gestión de los residuos, especialmente en la era del consumo de masas, que se caracteriza por los cambios culturales generados a escala identitaria provocados por el impacto de la publicidad y la mercantilización. Por ello, las buenas prácticas del diseño son parte de la respuesta a esas tendencias depredadoras, con ello se delinea una nueva ética en el diseño que obliga a repensar soluciones que empaticen con las necesidades de la población, pero que no comprometan el sentido del bienestar y la mejora de la calidad de vida, con los intereses de los grupos económicos en pos de las ganancias.

En la ética del diseño toda intención de mejora puede discutirse, por un bien inmediato puede ser nocivo a mediano plazo. Todo ha de reflexionarse, y analizar la toma de decisiones desde perspectivas más profundas para no ceder a la tentación de la inmediatez y del crecimiento económico sin desarrollo humano. Piénsese, sobre todo, en las grandes implicaciones para el equilibrio ecológico del planeta, pues no es otro el objetivo del desarrollo de las sociedades marcado por los 17 ODS, entender que va más allá de lo observable y lo material que tiene connotaciones diversas. Es importante trabajar para cambiar el mundo desde el diseño participativo, involucrando a los grupos sociales, desde los más vulnerables. Ese es el sello de los grandes diseños: que impactan de inmediato en la comunidad que los concreta, y sus beneficios son sostenibles.

Al respecto, cabe un comentario acerca de cómo se ha enfrentado el fenómeno de la covid-19; la dificultad creciente para aceptar el aplazamiento de la gratificación, Milanovic (en Feierstein 2021): el rol de la impaciencia juega un papel en el fracaso de muchas sociedades occidentales,



y eso se comprueba en el apresuramiento de alguna medida para superar la pandemia. Feierstein sostiene que la impaciencia es afín a la infantilización de los comportamientos sociales, porque en lugar de sacrificar algo en el presente en aras de conseguir algo mejor en el futuro, lo que prima en la conminación de la subjetividad contemporánea es comprometer el futuro en aras de disfrutar el presente, y cita como ejemplo el cambio climático. Aquí el diseño aporta opciones para proveer espacios vivibles (desinfectados, limpios) y confortables para la población.

## **CONTEXTOS EN QUE SE DESARROLLA EL DISEÑO**

El diseño aborda numerosas problemáticas desde perspectivas complejas que integran la eficacia, la sostenibilidad y la ética, con opciones particulares y profundas, pero pensando en el beneficio social; esto es lo que caracteriza al diseño sostenible, en que el compromiso y la responsabilidad se amalgaman de manera enfática, para ofrecer soluciones. Puede atender con mayor detalle problemas concretos, pero si omitir los efectos en el ambiente y la cultura, enarbola prácticas sociales para mejorar el uso manejo de objetos y espacios. Interviene en los procesos y proyectos, preferentemente a largo plazo, proponiendo acciones ligadas a la realidad contextual del presente, de acuerdo con las características socioculturales de los sujetos involucrados, pero sin descuidar el futuro, de allí la importancia de la sostenibilidad.

El uso del diseño como producto conlleva una noción más amplia de “la cultura del diseño como proceso”, que implica la existencia de normas colectivas de prácticas compartidas en contextos determinados o a través de ellos. Específicamente, alude a la manera en que el contexto geográfico puede influir en la práctica y los resultados del diseño (Guy, 2010: 20).

La función del diseño ha sido descrita usando la vieja oposición metafísica entre apariencia y esencia. Desde esta perspectiva, el diseño es responsable solo por la apariencia de las cosas, por eso parece predestinado a ocultar la esencia de las cosas, a engañar la comprensión del espectador acerca de la verdadera naturaleza de la realidad. Pero la nueva ética no lo

admitiría. Otra manera de decirlo es que el diseño está determinado por tres aspectos: función, estética y ética (Groys, 2015: 21).

Según Antonelli (2013), el diseño es la forma más elevada de la expresión creativa; sin embargo se entiende lo que se ve y lo que se tiene, dejando de lado la dimensión crítica, la profundidad que encierra y su impacto sobre los sujetos. Es evidente que el diseño está en todas partes, debido a su diversidad de aplicaciones y la innumerable cantidad de soluciones prácticas para mejorar la calidad de vida individual y social. Especialmente en nuestro país, es importante que la gente se acerque a la práctica del diseño como una profesión, como una pasión, como parte de la propia cultura.

Hay muchos ejemplos de diseño que notoriamente mejoran la vida de los usuarios e impactan positivamente tanto en el presente como en el futuro, si se atiende a la exigencia de la sostenibilidad. El diseño ofrece alternativas replicables, en algunos casos para la mejora de los lugares, y en otros a escala de las particularidades de la vida del habitante y que, en cierto sentido, propician un cambio de paradigma dada la mayor capacidad para afrontar situaciones críticas. En ese sentido Heatherwick (en TED, 2011) señala los proyectos realizados, como el puente de Paddintong en Londres, y el pabellón La Catedral de Semillas, del Foro Mundial Expo Shanghai 2010. Estos proyectos, además de ser representantes notables del diseño industrial y arquitectónico, se consideran un factor clave para la interacción con la gente. Las obras ofrecen alternativas funcionales, viables y estéticas, que dan un giro en el abordaje y la solución de problemas sociales. Así, reconfiguran los conceptos tradicionales, como en el caso del puente levadizo que se reconstituye en un poliedro, y el espacio arquitectónico plantea una visión natural y armónica en un juego con la luz y el espacio. Con ello se pretende transformar la percepción pública sobre la infraestructura urbana y mejorar los espacios desde el buen diseño y la innovación.



**Figura 2.** Catedral de semillas y puente Paddintong. Fuente: Heatherwick Studio (2021).

Para Kushner (en TED, 2014), es vital la construcción de espacios ecológicos, inteligentes, amables y transformadores. El establecimiento de acuerdos de los diversos actores que forman parte del dominio y ámbito, como creadores, académicos, críticos y público, a través de la sintonía y el desarrollo del pensamiento de diseño que conduzca a cambios trascendentales en la relación de los sujetos con el mundo y la realidad contextual. Un ejemplo: el impacto del museo Guggenheim de Bilbao, del arquitecto Frank Gehry, en términos de cambio, que además de representar el diseño de experimentación, innovación y ruptura, estableció un ícono para la arquitectura actual, y fundamentalmente, un medio para la conservación y manifestación de las artes. Además, es un detonante para el desarrollo económico y turístico de la localidad, cuyo dinamismo se extiende a nivel regional.



**Figura 3.** Museo Guggenheim Bilbao. Fuente: Guggenheim Bilbao (2021).

Murphy (en TED, 2016), en su visión de la arquitectura para sanar, destaca el rescate de los usos y costumbres de los lugares, como el método

ruandés Ubedehe, que representa el trabajo colectivo donde la comunidad trabaja para la comunidad, o el método lo-fab, de contratar localmente, abastecerse localmente. Cada propuesta de diseño puede representar la oportunidad para dignificar los lugares donde se presta el servicio. En un sentido ético y estético, representa un acto de inclusión y decisión estética sobre lo local que finalmente logra una interacción y una compenetración más profunda de la población con diseño.



**Figura 4.** Arquitectura para sanar. Fuente: TEDTalk (2016).

Por otra parte, Maeda (en TED, 2007), con las leyes de la simplicidad, busca incidir en una vida más disfrutable y menos difícil. Samesiter (en TED, 2004) se refiere a los momentos de felicidad asociados al diseño en su escala *comfort, contentment, joy, delight y bliss*, que buscan más que la representación de la felicidad en el diseño, su generación en un diseño activo y ludificado.

Algramo (2020), emprendimiento innovador chileno con el desarrollo de una máquina dispensadora de semillas y productos a granel instaladas en tiendas de barrio para el consumo de sectores de la población de bajos recursos y que contribuye desde el punto de vista social y medioambiental, busca generar un cambio radical en los hábitos de consumo con la reducción de plásticos para salvar el planeta a través de una compra inteligente.



**Figura 5.** Algramo. Fuente: Mestizos y Algramoalmacenes (2021).

En la búsqueda de soluciones para el cuidado el medio ambiente, Neri Oxman, en *Abstract: the Art of Design* (2019) y *Futuro 360* (2020), muestra una visión innovadora con el modelo Krebs Cycle of Creativity, donde integra ciencia, ingeniería, diseño y artes, para reinventar la manera de construir y fabricar artefactos y espacios arquitectónicos. Oxman, a través de sus investigaciones científicas, logra la generación de materiales naturales mediados por la tecnología y el diseño. Propone la *Bioarquitectura como una disciplina revolucionaria y sostenible para la construcción de metamateriales a través de equipos interdisciplinarios que desarrollan un catálogo de comportamientos naturales, que puedan ser reproducidos y posteriormente aplicados en diversas industrias, utilizando sistemas de impresión y tecnología 3D.*



**Figura 6.** Silk Pavilion. Fuente: Media.mit.edu (2021).

Cabe recordar que la cultura del diseño en la habitabilidad sostenible implica cambios de fondo: un proceso gradual de adopción; cambios en las actividades de la vida cotidiana, las actitudes, el comportamiento y las

formas de consumo, y resignificación del concepto calidad de vida, más aún si se relaciona con un mundo previsible pospandémico. Implica la participación de todos los actores sociales y una práctica del diseño que vincule la “función” a partir de repensar sus usos y características, con la “ética” respecto del sentido de responsabilidad, compromiso, coherencia y generación de valor, y la “estética” que abarca características estilísticas en el rescate de la naturaleza y la búsqueda de profundidad de los objetos, su relación contextual y la forma de pensamiento. Al mismo tiempo, ofrecer las condiciones materiales e inmateriales del entorno para mantener la integridad física y emocional durante y la pandemia y posteriormente, con las que sea posible construir espacios más vivibles. Es indispensable la incidencia positiva sobre usos y costumbres que obstaculizan su desarrollo sin mermar sus características identitarias. Por otro lado, cambios de fondo a través desde políticas públicas con legislaciones que favorezcan las buenas prácticas en una coparticipación entre la ciudadanía y las instituciones. Es claro que los cambios son graduales, generacionales, y a mediano o largo plazo. Sin embargo, lo importante para lograr una perspectiva sostenible es empezar, a veces lentamente y poco a poco, para en un momento de consolidación de la práctica social incidir en la economía, los hábitos de consumo, el desarrollo cultural, la visión ambientalista, la administración de los recursos, la educación y el trabajo con enfoque en la colectividad; es decir, ponderando la solidaridad, la tolerancia, la resiliencia y la inclusión.

Premisas del diseño finlandés Stenros (2020) que impactan en el desarrollo a largo plazo:

- El buen diseño tiene en cuenta los múltiples valores y significados que van asociados al producto. En los mercados globales, las diferencias culturales pueden tener considerable influencia en la manera en que los productos son consumidos.
- El diseño y la ecología pueden ir juntos en el mismo paquete como factor de competitividad en los mercados.
- El diseño como parte del proceso de innovación tiene el compromiso de impulsar un valor añadido en el sector de innovación. El buen diseño es central en el desarrollo del producto. El proceso de diseño también proporciona oportunidades para resolver viejos problemas.



- En el mundo del diseño las cualidades materiales e inmateriales son las primeras y principales consideraciones. Buen diseño quiere decir buscar hasta encontrar un buen producto y mejorar los valores de uso por medio de nuevas soluciones a los problemas.
- El buen diseño tiene consecuencias a largo plazo, además de modelar la imagen de las futuras generaciones.

## EL DISEÑO, SUS DISTINTAS DISCIPLINAS Y LA SALUD

Debido a la contingencia sanitaria que a escala mundial sufre la población, principalmente de la vida urbana, se replantea con inquietud la pregunta: ¿cómo diseñar ciudades habitables y sostenibles, donde el objetivo principal esté enfocado en el bienestar, la sostenibilidad y la salud? Esta reflexión parte de la idea principal de considerar el diseño y sus diversas disciplinas —diseño de transporte y movilidad, diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño urbano, diseño de paisaje, diseño gráfico, diseño de espacios interiores, diseño de servicios, diseño universal aplicado en los anteriores— como un factor determinante para la salud pública; es decir, la herramienta primordial para el logro de este fin, debido a su inherente relación con la calidad de vida de los individuos, el bienestar y la salud del ser humano: todos y cada uno.

A continuación, se relacionan algunos ejemplos que muestran cómo la disciplina del diseño incide en el desarrollo y la salud de la sociedad:

*Diseño industrial:* con el implemento de elementos que sustituyan las principales fuentes de contaminación del aire (lámparas de queroseno, estufas de biomasa, entre otros), utilizados en las viviendas de grupos de población más vulnerable.

*Diseño arquitectónico:* promoción de procesos constructivos compatibles con el medio ambiente —para reducir los efectos del cambio climático—, en la construcción de las edificaciones, así como diseños de vivienda social que brinden una habitabilidad sostenible mediante el uso y la implementación de materiales sustentables de la región, sistemas pasivos de ventilación, cubiertas y muros naturados, fuentes alternativas de

energía (termosolar, fotovoltaica, eólica), sistemas de captación, cuidado y reciclaje del agua.

*Diseño gráfico:* implementación de señalética informativa y preventiva en espacios y edificaciones de usos público y privado que faciliten la movilidad, la seguridad y el disfrute de estos espacios, y resulten apropiados para la gran diversidad de usuarios: adultos mayores, mujeres, niños y personas con discapacidad.

*Diseño de paisaje:* diseño y propuestas de crecimiento de espacios verdes urbanos; para con ello, reducir el efecto de “islas de calor” en las ciudades, beneficiar la absorción y la contención del exceso de agua pluvial, así como promover actividades físicas en espacios abiertos, libres de contaminación de aire y ruido.

*Diseño de transporte y movilidad:* reducción de riesgos de accidentes mediante la ampliación de redes estratégicas de transporte urbano, ciclo-vías, banquetas y caminamientos, que ofrezcan disminución en el tiempo de traslado y mejor conectividad para un mayor acceso a fuentes de trabajo y servicios, así como una movilidad de continua transitabilidad, cómoda y segura, para personas mayores, mujeres, niños y personas con discapacidad.

*Diseño universal:* aplicado en cada una de estas disciplinas, cobra cada vez más importancia, sobre todo al verse en crecimiento la población de adultos mayores, así como por la inclusión de personas con discapacidad en actividades de la vida diaria.

*Diseño urbano:* planificación de usos de suelo e infraestructura adecuados para reducir riesgos en zonas de inundaciones, deslizamientos de tierra y otros eventos negativos provocados por el cambio climático.

## **INTEGRANDO LA SALUD EN EL DISEÑO URBANO**

De acuerdo con las metas señaladas en la Nueva Agenda Urbana y con los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS), el diseño en general tiene como objetivo principal mejorar la calidad de vida de las personas y la salud como tema transversal. Desde el enfoque del diseño urbano en particular, es posible alcanzar en una escala local los puntos ODS 3 Salud y Bienestar;



ODS 11 Ciudades y Comunidades Sostenibles —que a su vez incluye múltiples beneficios para una gran mayoría de los demás ODS—, aplicando los siguientes principios:

Fomentar niveles adecuados de compacidad y lugares mejor conectados: crear comunidades locales económicamente y socialmente viables con servicios locales accesibles que brinden oportunidades para la actividad física diaria a través de la movilidad para todos.

Crear entornos urbanos que sean más inclusivos socialmente: que involucren a las personas en la creación de lugares que satisfagan una variedad de necesidades, a lo largo del curso de la vida y en diferentes circunstancias, promoviendo la interacción informal a través del espacio público abierto.

Diseñar asentamientos humanos que demanden menos recursos y sean más resilientes, utilizando soluciones basadas en la naturaleza, tecnologías innovadoras y buenas prácticas de producción, consumo y eliminación, para promover la salud, proteger el medio ambiente y mejorar la resiliencia al cambio climático y los desastres naturales (UN-Habitat y World Health Organization, 2020: 5).

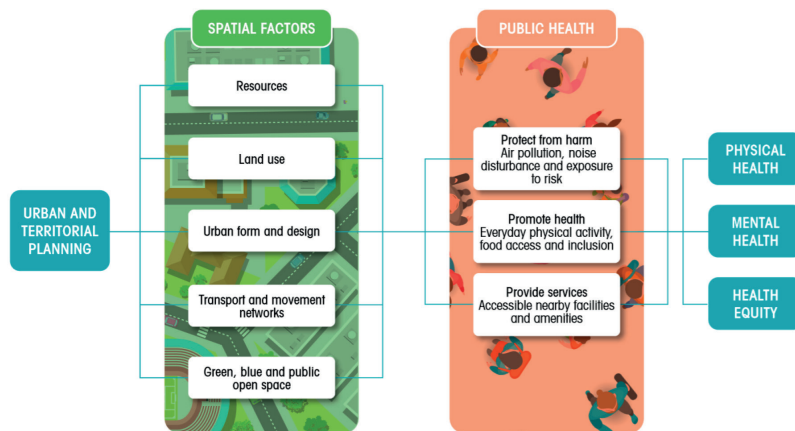
En contraste, se muestran a continuación algunas causas de que la salud de los habitantes se deteriore, desde lo local y en zonas urbanas, lo que afecta el bienestar humano:

- Esquemas de asentamientos fraccionados o dispersos.
- Falta de planeación en el crecimiento de la urbanización.
- Procesos de producción y hábitos de consumo insostenibles.
- Inseguridad en el sistema alimentario (escasez, dudosa calidad y altos costos).
- Mala calidad del aire urbano.
- Otros (UN-Habitat y World Health Organization, 2020).

Lo anterior, sumado a los riesgos por fenómenos naturales que a escala global ocasionan el cambio climático y el impacto al medio ambiente, también pone en riesgo y desafía la seguridad y la estabilidad de la salud de la población. Por lo tanto, se reconoce la interrelación existente entre el medio ambiente urbano y la salud, ya que el diseño urbano aplicado en la planeación de la ciudad modifica estilos de vida y comportamientos ur-

banos, y esto repercute en la salud de los habitantes de la ciudad, al influir directamente en cómo se utilizan, y se accede a ellos, los factores espaciales de: los recursos o insumos, la zonificación y el uso de suelo, la traza y el diseño espacial urbanos, la red de transporte y movilidad, los espacios verdes (ambientes naturales o infraestructura verde, espacios públicos verdes: áreas verdes, arbolado de calles, parques), los espacios azules (espacios naturales que incluyen cuerpos de agua: playas, ríos, lagos o canales), y públicos abiertos o al aire libre.

Por consiguiente, el propósito de la salud pública es proteger contra daños: contaminación del aire, ruido, perturbaciones y exposición al riesgo; promover la salud mediante actividad física diaria; garantizar el acceso a los alimentos nutritivos y la inclusión, y proporcionar servicios cercanos accesibles e instalaciones para ocio y recreación. La interrelación de estos diversos aspectos será determinante para lograr la salud física, la salud mental y la equidad en la salud, como se muestra en la figura 7; por ello el Objetivo de Desarrollo Sostenible 11 adquiere mayor relevancia para tal fin (UN-Habitat y World Health Organization, 2020).



**Figura 7.** Factores espaciales que impactan en la salud. Fuente: UN-Habitat and World Health Organization (2020).

## OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS) 11

El ODS 11 correspondiente a Ciudades y Comunidades Sostenibles señala como meta para el 2030: “Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles (Naciones Unidas, 2016)”, lo cual implica el compromiso de implementar acciones que coadyuven a la planificación de ciudades y comunidades sostenibles, con el fin de erradicar la pobreza y la desigualdad, disminuir el impacto del cambio climático, implementar un manejo eficiente en el consumo de energía y conservar y preservar los recursos naturales, entre otros objetivo (Naciones Unidas, 2018).



**Figura 8.** Objetivo de Desarrollo Sostenible 11. Fuente: Naciones Unidas (2018).

El compromiso para lograr el ODS 11 se plantea mediante la implementación de las siguientes acciones (Naciones Unidas, 2018):

### *Planificar y gestionar de forma participativa*

La participación ciudadana se considera un derecho fundamental en la toma de decisiones al construir y transformar la ciudad, por lo que se deben realizar acciones de planificación y gestión donde se involucren todos los sectores que conforman la sociedad.

*Reducir los desastres y la vulnerabilidad de la población*

Coordinar esfuerzos en la creación y la aplicación de instrumentos regulatorios técnicos en la edificación, así como identificar e implementar proyectos estratégicos con la participación de los distintos niveles de gobierno para reforzar la resiliencia urbana y así evitar pérdidas humanas, sociales y económicas.

*Proteger el patrimonio cultural y natural*

Tomando en cuenta el alto riesgo de destrucción que amenaza al patrimonio cultural y al patrimonio natural, debido sobre todo a las actividades sociales y económicas, y considerando que la destrucción o desaparición de estos patrimonios representa una pérdida invaluable de alcance universal para la sociedad, es relevante llevar a cabo acciones donde se establezcan sistemas eficientes de protección, restauración y preservación de forma colectiva y permanente.

*Reducir el impacto ambiental de las ciudades*

Mediante la implementación de acciones que disminuyan los altos niveles de consumo de energía y de contaminación, a través del uso de sistemas alternativos de energía (solar, eólica, termosolar), procesos constructivos sostenibles, cuidado del agua, consumo responsable, entre otros.

*Crear vínculos entre zonas urbanas, periurbanas y rurales*

Estos vínculos facilitan “las funciones y los flujos de: personas complementarios y sinérgicos, los recursos naturales, capitales, bienes, empleo, servicios de los ecosistemas, la información y la tecnología... (ONU-Hábitat, 2015)”.

*Implementar sistemas de transporte seguros, asequibles y accesibles*

Para lograr un desarrollo sostenible en la ciudad, se necesita implementar estrategias para adoptar nuevas tecnologías y reducir las emisiones de carbono; para ello es necesario contar con sistemas de transporte y movilidad sostenibles —lo que incluye la seguridad vial—, a los cuales todas las personas tengan acceso. Lo anterior se traduce en calidad de vida y bienestar, por brindar más oportunidades de empleo y de acceso a servicios.

### *Viviendas y servicios básicos adecuados*

La vivienda adecuada es un derecho humano, y por lo tanto, debe cumplir con condiciones particulares, como: seguridad en la tenencia; disponibilidad de servicios, materiales, instalaciones e infraestructura; asequibilidad; habitabilidad; accesibilidad; ubicación; adecuación cultural; además, debe cumplir con las características de ser una vivienda durable, contar con espacio vital suficiente, tener acceso a agua mejorada y a saneamiento adecuado (ONU-Hábitat, 2019).

### *Crear zonas verdes y espacios públicos seguros e inclusivos*

En el diseño y la planeación de la ciudad debe considerarse la conectividad de los espacios públicos, así como la creación, la ampliación y la regeneración de las áreas verdes, con el objetivo de brindar a la población la infraestructura adecuada —física, electrónica y digital—, para actividades de ocio y recreación; a la vez, debe permitir la comunicación y la interrelación social (ONU Habitat. Por un mejor futuro urbano, 2018).

## **EL ODS 11 Y LA SALUD**

La vinculación existente entre el diseño urbano y el cuidado de la salud aporta los fundamentos de las metas del ODS 11 Ciudades y Comunidades Sostenibles al promover ciudadanos más sanos con lo que se fomenta la salud de la población. De igual forma, el tema de la protección de la salud se encuentra implícito en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, además del ODS 3 Salud y Bienestar, tal como se muestra en la siguiente figura donde se puede observar la relación existente entre los ODS con el medio ambiente y la salud.



**Figura 9.** Vínculos de los Objetivos de desarrollo sostenible entre el medio ambiente y la salud. Fuente: UN-Habitat y World Health Organization (2020).

Como se ha señalado, el estilo de vida urbana influye directamente en la salud de las personas, así como en el medio ambiente y su biodiversidad; de ahí la importancia de considerar que será posible alcanzar las metas de la Nueva Agenda Urbana y los ODS colocando en el centro a las personas y, por consiguiente, como propósito principal, el lograr ciudades y comunidades sostenibles procurando la protección y la equidad de la salud, así como el bienestar en general de la población.

**Tabla 1**  
Determinantes de la salud y el bienestar

<b>Determinantes de la salud y el bienestar relevantes para el diseño urbano y la planeación en el hábitat del ser humano en la vida urbana</b>		
<b>Macroeconomía, políticas, cultura, fuerzas globales</b>		<b>En barrios, comunidades, localidades y regiones</b>
Estabilidad climática	Ecosistema global	Biodiversidad
Hábitats naturales de flora y fauna	Entorno natural	Aire, agua, tierra, suelos
Edificios y lugares	Entorno construido	Calles, vialidades
Trabajar, comprar, desplazarse	Actividades	Vivir, jugar, aprender
Ingresos, emprender	Economía local	Mercados, inversión
Capital social	Comunidad	Interrelación social
Alimentación, actividad física	Estilo de vida, hábitos	Equilibrio trabajo-vida
	Personas, edad, sexo y aspectos hereditarios	

Fuente: Elaboración propia basada en UN-Habitat y World Health Organization (2020).

En este sentido, como se muestra en la tabla anterior, es esencial incluir la salud en el diseño urbano y la planeación urbana de las ciudades, implementando acciones efectivas que solucionen problemas ambientales y de salud de los habitantes causados por cambio climático, pérdida de hábitat y enfermedades transmisibles como la pandemia que se padece a escala mundial en la actualidad (UN-Habitat y World Health Organization, 2020).

## **CONCLUSIÓN**

Para hablar del presente y el futuro hay que mirar al pasado, ya que probablemente ahí encontremos claves para afrontar las situaciones actuales, como la falta de recursos, el uso de energías limpias, los sistemas de organización social y respeto a la naturaleza de algunas comunidades. Se tienen como ejemplo: sistemas antiguos de recolección de agua de lluvia, sistemas de construcción tradicional bioclimática, como el uso del adobe,

la teja, el bajareque, la fabricación doméstica y de baja escala de utensilios de la cocina tradicional, las cocinas sostenibles, el uso de bolsas para la compra de víveres que ahora por un tema medioambiental están en uso. Para un proceso de consumo responsable y minimización de residuos se recomienda el consumo de productos locales y regionales, el intercambio de bienes y servicios en sistemas de trueque, el consumo de productos a granel para minimizar el uso de plásticos, la implementación de sistemas domésticos de control de residuos, para el reúso o el reciclado, el consumo de moda lenta y, desde un punto de vista cultural, cambios en los hábitos hacia un consumo inteligente. Por otra parte, en el tema energético, la optimización de energía doméstica y, en la medida de lo posible, la incorporación de energías limpias, la implementación de huertos caseros urbanos y rurales, el uso de inodoros de baja densidad, el mantenimiento de los servicios, los cambios en el estilo de vida, la implementación de sistemas preventivos que minimicen el gasto económico y los problemas futuros relacionados con la salud, el mantenimiento de los servicios en el hogar, y mantenimiento preventivo en los vehículos, así como la integración de actividades de ocio y entretenimiento de calidad con la reducción en el uso de los dispositivos móviles. Respecto del desarrollo personal, integrar en su vida la capacitación y la adquisición de habilidades de forma permanente, cambios de fondo, mejora de la actitud, resiliencia y capacidad para adaptarse a los cambios. El diseño es una herramienta, es un facilitador para su incorporación; puede ser relevante que los cambios se inicien en pequeña escala dentro de los núcleos familiares, en los centros educativos, en los centros de trabajo, en los espacios comunitarios. Cabe señalar que la culturización del sujeto es importante: se trata de conformar una visión sostenible, de responsabilidad y compromiso en distintos niveles, el individual y el colectivo, en el sentido de mejora constante, de corto a largo plazos y, sobre todo, incursionar desde el diseño participativo, ser un ente activo en corresponsabilidad con gobierno y las instituciones públicas y privadas.



*Aspectos que puede aportar el diseño como una herramienta de cambio en las actividades que repercuten en la calidad de vida*

- El diseño participa activamente en los distintos niveles de gobierno y en distintas dimensiones de organización social, individuo, grupo y sociedad, local, municipal, estatal y federal, para propiciar sociedades más responsables, resilientes, tolerantes e incluyentes.
- Culturizar a través del diseño y el consumo de la información en contenidos de calidad y el uso de recursos digitales con visión democrática.
- Perspectiva sistémica aplicada a las acciones de la vida cotidiana a partir de la concientización en el impacto de las decisiones, donde se consideren los beneficios y afectaciones a todas las dimensiones de la vida humana y del entorno.
- Incentivar la cultura de la prevención, desde prácticas informativas, el uso responsable y normado de la imagen, la implementación de sistemas de control y, sobre todo, generar perspectivas.
- Uso de métodos, técnicas y materiales innovadores y tradicionales que sean amigables con el medio ambiente, con la economía familiar, y que faciliten la vida cotidiana del habitante.
- Entender el diseño como el vehículo para resolver una necesidad, la búsqueda de soluciones y el desarrollo de alternativas viables en el planteamiento de una actividad, con la apertura a cualquier persona sensible, capaz de aplicar procesos, planear, iterar y encontrar la respuesta que mejore su calidad de vida, en el sentido de que la cercanía con el problema permite producir ideas factibles e innovadoras.

Habría que decir también que en este contexto, para lograr un diseño urbano saludable, basado en los objetivos de la Nueva Agenda Urbana y los ODS (ONU-Hábitat III), se debe continuar con esfuerzos locales para alcanzar la habitabilidad sostenible en la ciudad, para que, con el apoyo de los gobiernos municipales, se asigne una mayor proporción de suelo al uso de espacio público, y dotar a la ciudad de infraestructura y equipamiento urbanos a través de la creación, la regeneración y la ampliación de espacios públicos y áreas verdes, para lograr un equilibrio equitativo vecinal, barrial y distrital, traducido en redes de conectividad y movilidad;

además, que esos espacios promuevan la actividad física y el deporte y brinden trayectos atractivos para recorrer a pie o en bicicleta, adecuados, seguros, incluyentes y amables para todos los usuarios, y que, a la vez, inviten a respetar, conservar y preservar el medio ambiente, para así mejorar la salud y el bienestar, y por ende la calidad de vida urbana de la población (UN-Habitat. *Future of Places*, 2015).

Por lo tanto, el diseño urbano y la planeación adquieren mayor relevancia ante este panorama, pues se necesita incrementar esfuerzos en el diseño y la planeación de ciudades que consideren la salud y la equidad de la salud de las personas como punto primordial en la toma de decisiones y en el establecimiento de acciones en proyectos como:

- regulación de técnicas edificatorias de la vivienda,
- reducción de contaminación,
- provisión de infraestructura adecuada para actividades al aire libre,
- creación de huertos urbanos y cultivo local de alimentos,
- creación de espacios públicos abiertos y áreas verdes,
- respeto, cuidado y preservación de la biodiversidad,
- fortalecimiento de la resiliencia,
- inclusión social,
- entre otros (UN-Habitat y World Health Organization, 2020).

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Abstract: The Art of Design (Producción) (2019). “Neri Oxman: Bioarquitectura”. *Netflix* [Documental]. Disponible en: <https://www.netflix.com/>.
- Boradkar, Prasar (Productor) (2020). *Qué hace un diseñador. Cómo entender el diseño*. [ASU] [Video]. Coursera.
- DWO (2020). *Archiving the Sustainable Development Goal by Design. Design for SDGs*. World Design Organization. Disponible en: <https://wdo.org/about/vision-mission/un-sdgs/>.
- Feierstein, Daniel (@DanielFeiers) (s/f). “Impaciencia, fracaso en la pandemia”, 3 de febrero 7:29 p.m. [Tuit]. Disponible en: <<https://twitter.com/DanielFeiers/status/1357139222130475008>>. Consultado: 9 febrero de 2021.
- Futuro 360 (2020). “Bioarquitectura y metamateriales: El futuro de la construcción y la fabricación que ya está entre nosotros”. *Futuro360.com*, 3 de marzo.

- Disponible en: [https://www.futuro360.com/videos/bioarquitectura-meta-materiales-mit\\_20200303/](https://www.futuro360.com/videos/bioarquitectura-meta-materiales-mit_20200303/).
- Groys, Boris (2015). “La obligación del diseño de sí”, en *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra, 21.
- Guy, Julier (2010). “Introducción a la cultura del diseño”, en *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 20.
- MIT (2019). *Actividades de la vida diaria. Definición y características*. MIT Centro de día, 11 de diciembre. Disponible en: <https://mitcentrodedia.es/actividades-de-la-vida-diaria/>.
- Naciones Unidas (2016). *Nueva agenda urbana*. Disponible en: <http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Spanish.pdf>.
- (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de desarrollo sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Disponible en: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf).
- ONU-Hábitat (2015). *Temas Habitat III. 10- Vínculos Urbanos – Rurales*. Disponible en: [https://uploads.habitat3.org/hb3/Issue-Paper-10\\_V%C3%ADnculos\\_Urbano-rural-SP.pdf](https://uploads.habitat3.org/hb3/Issue-Paper-10_V%C3%ADnculos_Urbano-rural-SP.pdf).
- (2019). *Elementos de una vivienda adecuada*. Disponible en: <https://onuhabitat.org.mx/index.php/elementos-de-una-vivienda-adecuada>.
- ONU-Habitat. Por un mejor futuro urbano (2018). *Claves para el espacio público*. Disponible en: <https://onuhabitat.org.mx/index.php/claves-para-el-espacio-publico>.
- Plataforma Global por el Derecho a la Ciudad (2019). *Agenda del derecho a la ciudad. Para la implementación de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y la Nueva Agenda Urbana*. Disponible en: [https://www.right2city.org/wp-content/uploads/2019/09/A6.1\\_Agenda-del-derecho-a-la-ciudad.pdf](https://www.right2city.org/wp-content/uploads/2019/09/A6.1_Agenda-del-derecho-a-la-ciudad.pdf).
- Santibáñez, Danae (2018). “¿Por qué CDMX es la Capital Mundial del Diseño 2018?” *Archdaily*, 27 de septiembre. Disponible en: <https://www.archdaily.mx/mx/902533/por-que-cdmx-es-la-capital-mundial-del-diseno-2018>.
- Stenros, Anne (2020). “Diseño en Finlandia”. *AITIM*. Disponible en: <https://informadera.net/modulos/index.php>.
- TED2004 (2004). “Happiness by Design. Sagmeister, Stephan”. *TED Talk* [Video]. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/stefan\\_sagmeister\\_happiness\\_by\\_design?referrer=playlist-design\\_giants](https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_happiness_by_design?referrer=playlist-design_giants).
- TED2007 (2007). “Designing for Simplicity. Maeda, John”. *TED Talk* [Video]. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/john\\_maeda\\_designing\\_for\\_simplicity?referrer=playlist-design\\_giants#t-4552](https://www.ted.com/talks/john_maeda_designing_for_simplicity?referrer=playlist-design_giants#t-4552).
- TED2011 (2011). “Building the Seed Cathedral. Heatherwick, Thomas”. *TED Talk* [Video]. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/thomas\\_heatherwick\\_building\\_the\\_seed\\_cathedral?referrer=playlist-design\\_giants](https://www.ted.com/talks/thomas_heatherwick_building_the_seed_cathedral?referrer=playlist-design_giants).

- TEDSALON NY2013 (2013). "Why I brought Pac-Man to MoMA. Antonelli, Paola". *TED Talk* [Video]. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pac\\_man\\_to\\_moma?referrer=playlist-design\\_giants](https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma?referrer=playlist-design_giants).
- TED2014 (2014). "Why the buildings of the Future will be Shaped by... you. Kushner, Marc". *TED Talk* [Video]. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/marc\\_kushner\\_why\\_the\\_buildings\\_of\\_the\\_future\\_will\\_be\\_shaped\\_by\\_you?referrer=playlist-design\\_giants](https://www.ted.com/talks/marc_kushner_why_the_buildings_of_the_future_will_be_shaped_by_you?referrer=playlist-design_giants)
- UN-Habitat (2018). "SDG 11 Synthesis Report". *Tracking Progress towards Inclusive, Safe, Resilient and Sustainable Cities and Human Settlements*. Disponible en: [https://www.un-ilibrary.org/economic-and-social-development/tracking-progress-towards-inclusive-safe-resilient-and-sustainable-cities-and-human-settlements\\_36ff830e-en](https://www.un-ilibrary.org/economic-and-social-development/tracking-progress-towards-inclusive-safe-resilient-and-sustainable-cities-and-human-settlements_36ff830e-en).
- UN-Habitat. Future of Places (2015). *Key Messages from the Future of Places*. Disponible en: <https://uni.unhabitat.org/wp-content/uploads/2015/10/Key-Messages-from-the-Future-of-Places.pdf>.
- UN-Habitat y World Health Organization (2020). *Integrating Health in Urban and Territorial Planning: A Sourcebook*. Geneva. Disponible en: <https://www.who.int/publications/i/item/integrating-health-in-urban-and-territorial-planning>.
- World Health Organization (2016). *Health as the Pulse of the New Urban Agenda*. United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Development. Quito. Disponible en: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/250367/9789241511445-eng.pdf?sequence=1>.



# LA CREACIÓN COMO NECESIDAD ANTE LA PANDEMIA

STEFANY PAULINA MAGAÑA MORENO

## INTRODUCCIÓN

Estando en un escenario surrealista, como salido de una novela de Stephen King, uno de los grandes exponentes del género del terror, donde todos los involucrados se vieron en situaciones adversas que alteraron la expectativa de muchos y las desapareció por completo para otros tantos. Tal es el contexto y los costos a los cuales la humanidad se está enfrentando ahora. Es la crudeza de lo real, aunque unos meses antes el escenario de la pandemia era improbable, una ficción propia de Hollywood. La pandemia nos tiraniza, pone en crisis la normalidad en que vivíamos, la normalidad de las relaciones sociales y hace añicos toda cotidianidad. Las pérdidas se presumen incuantificables: se perdieron seres queridos, rutinas, la salida a la escuela; se perdió el trabajo que para muchos es el sustento del día a día, para, en cambio estar condenados al enclaustramiento en el hogar, alejados de todo y de todos, sin tener conocimiento o con una escasa información sobre lo que estaba sucediendo alrededor; ello provocó miedo e incertidumbre, y trajo como consecuencia ansiedad, depresión y desasosiego. Un terror sobrecogedor y cruel no solo acecha en lo que viene de fuera, también en lo que percibimos dentro de nosotros (King, 1985).

En un lúgubre y desesperanzador panorama que pareciera no tener salida, es cuando se recuerda que ante la adversidad y la necesidad comienza a trabajar el proceso creativo, pues se trata de adaptarse o morir. “No es la especie más fuerte la que sobrevive ni la más inteligente, sino la que responde mejor al cambio” (Darwin, 1859).

La historia social hace evidente que las adaptaciones evolutivas no se limitan al aparato biológico; de hecho, es la interrelación entre este, las condiciones sociales y la acción lo que hace inteligible un proceso evolutivo como especie, en este caso la especie humana, y como sociedad que ha construido artificios, artefactos y artilugios (Maturana, 1995; Berger y Luckmann, 2003), proceso distinto del puramente natural. No obstante, ante escenarios de alta incertidumbre y contingencia, no todas las posibilidades de acción y adaptabilidad se hacen evidentes. Cuando se agotan las opciones para actuar, decidir y comunicar escenarios posibles, la habilidad creativa se hace presente. La creatividad posibilita el proceso de ser sensible y hacer frente a los problemas, las deficiencias y las lagunas del conocimiento; recupera los elementos pasados por alto; atiende las faltas de armonía; procesa la información válida, redefine las dificultades, e identifica el elemento no válido, busca soluciones y hace suposiciones o formula hipótesis sobre las deficiencias; examina y comprueba dichas hipótesis, las modifica si es preciso, perfeccionándolas, y, finalmente, comunica los resultados (Torrance, 1976). La creatividad es, en resumen, el elemento fundamental de la construcción de conocimiento y de la realidad.

Como expresión material y comunicable inmediata de la creatividad, la creación siempre ha estado presente en la vida del ser humano: en la creación de herramientas y los métodos que han resuelto problemas, aportando certidumbre y comodidad. Crear algo sobre una necesidad es el punto de partida de todos los objetos que nos rodean, desde los materiales (físicos), las estructuras inmateriales (religiones, ideologías, creencias y sentimientos), y la síntesis de estas dos formas, que se nos presentan en la realidad, pero su trasfondo es, en la mayoría de los casos, trascendente: el arte. Este último tipo de creaciones de la humanidad es de los pocos que han resistido la incansable corrosión del tiempo, acompañando desde su nacimiento toda la evolución del pensamiento.

La creatividad, sobre todo en el artista, es una herramienta esencial: no tiene otro propósito sino crear plasmando y comunicando su pensar y su sentir ante cualquier situación y momento: ¿Qué pasa, entonces, con el artista si se encuentra envuelto en una situación de crisis como la que transcurre en estos días? ¿Cómo va a funcionar su proceso creativo en el

confinamiento obligado? ¿Cuál es su propósito al crear, ante el sin sentido de la muerte tumultuaria?

Uno de los objetivos de este capítulo es proyectar las distintas perspectivas de artistas egresados de la carrera en Artes para la Expresión Plástica, del Centro Universitario de la Costa (CUC), en Puerto Vallarta, respecto de esta necesidad de creación para producir arte y obtener sustento a partir de él, no solo económico, sino también emocional.

## **CREATIVIDAD VS PANDEMIA**

Existen muchas definiciones de creatividad, según el diccionario de la Real Academia Española, es la facultad de crear. Independientemente de las cualidades particulares de cada persona, un elemento de la condición humana es la capacidad de creación, que se encuentra ligada al pensamiento y al sentir, por lo que ser creativo no es una cualidad exclusiva del artista.

Según Rollo May, la creatividad es el encuentro del individuo intensamente consciente con su entorno (Esquivias Serrano, 2004). Al ser conscientes de lo que pasa a nuestro alrededor, movidos por estas necesidades, encontramos soluciones ante los problemas que resultan de lo que observamos; es así como se activa la acción de crear.

El golpe generado por la situación de crisis producida a raíz de la pandemia no solo dejó pérdidas irremplazables, también se llevó el empleo de miles de personas, y con ello su endeble estabilidad social, aumentando escenarios de incertidumbre en el futuro, precisamente de personas que desde antes se encontraban en situación de vulnerabilidad, sin ahorros, sin bienes o patrimonio material, sin trabajo o con ingresos apenas para el día, cuando no en completa exclusión, sin la protección de un sustento digno. Este escenario fue el antecedente de un *impasse* que no tardaría mucho en ser superado. La gente necesitaba ingresos para sufragar lo más básico de su existencia, y para ello había que trabajar formalmente o tener un modo informal de producir; es entonces cuando, haciendo uso de conocimientos y experiencias, observando alrededor, se revitaliza la disposición hacia la creatividad y la acción, si bien algunas personalidades serían más proclives a la depresión y la inacción.



En el confinamiento, desde sus casas, algunas personas se quedaron en cama como si estuvieran atadas, pero otras prefirieron luchar, ideando qué producir, qué ofrecer. Utilizaron las habilidades que en la cotidianidad estaban dormidas; bajo esta tensión, literalmente mortal, afloraron aptitudes creativas y las desplegaron en lo que pueden: preparando comida para vender desde los propios hogares, ofreciendo servicios de todo tipo, desde lo innovador hasta lo que pudiera parecer cómico (en algún punto se escuchó sobre unas quesadillas con forma de dinosaurio). Todo esto es producto de la creatividad, como suma de esfuerzos intencionales de adaptarse a una nueva normalidad, porque la anterior fue barrida por la pandemia; inclusive hubo quienes se armaron de valor y decidieron emprender un negocio. Eran personas que realmente mostraron una gran resiliencia, a pesar de todas las adversidades por las que estaban pasando, condujeron su energía a crear, conectar, relacionarse, a ayudar a otros y dejarse ayudar.

Para Flanagan (en Esquivias Serrano, 2004), la creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso; no obstante, en la realidad la novedad no se limita al creacionismo absoluto partiendo de cero, sino se extiende a la recuperación de viejas técnicas y de estrategias que en la anterior normalidad parecían banales o inimaginables, para aplicarlas a nuevos contextos. Ahora la creatividad las remodeló para recomponer la normalidad. Es que lo esencial de la creatividad es la novedad y la no existencia previa de la idea o el producto; idea o producto que no se agotan en su expresión física material, sino son síntesis de esta existencia física con nuevos entornos y nuevas problemáticas.

La creatividad, más allá de crear algo totalmente nuevo o de encontrar esa originalidad que tanto anhelamos, consiste en reestructurar lo ya existente y crear soluciones, las que dieron grandes bocanadas de aire puro a muchas personas, justamente en estos tiempos irrespirables de pandemia.

## **ARTE Y CREATIVIDAD**

También de arte existe infinidad de definiciones. El factor común es que alude a una forma especial de comunicación, expresividad compartida acerca de una experiencia, sensación o idea vital.

Desde tiempos remotos el ser humano ha usado las imágenes como un medio que va más allá del lenguaje; un ejemplo muy claro fue durante la evangelización de los indígenas colonizados por los españoles (siglo XVI). Existía una gran brecha en el lenguaje, pero las imágenes, en este caso representadas por escenas bíblicas, en retablos, sirvieron de instrumento para mostrar a los indígenas la historia de la Biblia. El arte fue adquiriendo distintas connotaciones, siempre de la mano con la historia cultural, la historia del ser humano, en épocas que marcaron distintos ambientes culturales y maneras de ver el mundo, y de ahí surgieron corrientes artísticas, y viceversa, porque: “El arte es una manera extraordinaria de llegar a ser la verdad y hacerse histórica; es decir, es en su esencia un origen y no otra cosa. La palabra origen significa que algo brota, en un salto que funda, de la fuente de la esencia del ser” (Padeletti, 1963: 166).

Lowenfeld (1947) señala que los estudiantes de arte y los artistas profesionales tienen una forma comportamental de encarar la vida que solo puede llamarse creativa. Pero los artistas no son necesariamente personas creativas. Hay gran cantidad de trabajos relacionados con el arte, por cierto, que exigen mera habilidad técnica. Hay muchos otros terrenos para el esfuerzo creativo en las ciencias, la medicina, la matemática, etc., que pueden reclamar como suya la necesidad del pensamiento creador. Las experiencias artísticas pueden resultar tan importantes para los alumnos que se van a dedicar a esos sectores como para los que se van a dedicar al arte.

Pero no podemos hablar del arte sin mencionar la creación; a todo lo que antecede a la obra y a su creación lo llamaremos proceso creativo. Garibello Narváz (2017) señala que Wallas establece cuatro fases del proceso cognitivo: preparación, incubación, iluminación y verificación. A mediados del siglo XX, Guilford (en Villamizar Acevedo, 2012) propone el término creatividad y postula que esta y la inteligencia no son lo mismo, y el arte en sí es una forma de inteligencia distinta: es “pensamiento divergente” en contraposición a “pensamiento convergente”. Considerando a la creatividad como un elemento esencial en cualquier estudio formal referido al intelecto humano.

Vicktor Lowenfeld (1947) ayudó a definir y desarrollar el campo de la educación artística; retomando las categorías de Guilford, propuso cuatro tipos de factores: 1) sensibilidad para los problemas, 2) variabilidad, 3)

movilidad y 4) originalidad; así como cuatro capacidades personales: 1) redefinición de los problemas, 2) análisis, 3) síntesis y 4) coherencia de la organización. Al igual que Piaget, Lowenfeld se enfocó principalmente en los niños, y llegó a la conclusión de que los infantes que presentaban mayor creatividad, a la larga, se volvían más adaptables al entorno.

La obra artística puede ser un reflejo puramente personal sacado de lo más profundo del ser; pero es también un reflejo de la sociedad, porque se moldea por acontecimientos capaces de dejar una impronta en la memoria y la psique. El artista tiene la obligación moral de mostrarla y no dejarla morir, hacer que trascienda en pequeña o gran medida, alimentar la certeza de que en algún punto llegará al espectador que la volverá parte de su vida.

## **EL ARTISTA Y EL ENCIERRO**

El artista se ha visto románticamente como un ser incomprendido, muchas veces rodeado de desgracia y tragedias, desamor, tristeza y soledad. La imaginaria popular y la vivencia real de muchos así lo retrata; sin embargo, eso no quiere decir que todos los artistas hayan pasado por ese derrotero de gracias y desgracias, o estén destinados a él. Pero, si hay algo que puede corroborarse en la obra artística, es que todo artista suele presentarse estrechamente ligado a sus sentimientos, y genera para sí y para quienes disfrutan de sus creaciones la impresión de que acepta y abraza sus emociones, haciendo del arte desahogo y proyección de su sentir, conectado con su intelecto y su destreza corporal.

El enclaustramiento consecuencia de la pandemia hizo urgente la emergencia de procesos creativos para sacar de dentro todo lo nuevo, sumado al encierro físico y al aterrador encierro mental. Se presentaron problemas que no solo aquejaron a artistas, sino también atravesaron a toda la sociedad: cuadros atípicos de depresión, ansiedad, violencia, y demás problemas relacionados con la salud mental. Si el crear es una necesidad que va más allá del artista en las formas de afrontar y superar la adversidad, en tiempos de crisis se vuelve una actividad de lo más relevante. Así, mientras para muchos el arte significa un sustento económico, para otros

muchos es un sustento emocional que impulsa el desarrollo humano, personal y espiritual.

Hay artistas creadores de obra, otros que se dedican a la educación, y muchos, que además de tener obra y estar en la educación, tienen otros trabajos. Estos últimos, a causa de la cuarentena, tuvieron que dejar esos sustentos extra, dejar a un lado esas actividades y, de cierta forma, obligándolos a crear.

La personalidad de los artistas incluye un talante introvertido, tanto como algunos son extrovertidos. En ocasiones llevan una vida aislada, y por ello el encierro no tendría por qué significar mayor problema, pero ser conscientes del entorno, de la realidad que se vive, obliga a la imaginación a dirigir su creatividad hacia un universo de las ideas alejado de la inmediatez del encierro; un aislamiento obligado es un suplicio para muchos, pues los deja en una deriva consigo mismos, pero también es la oportunidad de iniciar un proceso de introspección, poco usual en un mundo que no se detiene, cada vez más acelerado. La pandemia puso un alto repentino y entonces emergió una conciencia que se había mantenido dormida sobre las implicaciones del tiempo y el sentido de la vida. Se podría llegar a pensar que esto detendría el proceso creativo, el crear obra, pero el ejercicio reflexivo ayuda al desarrollo artístico. Para muchos (incluida, en su faceta de artista, quien aquí escribe) fue un resurgimiento en varios sentidos; la pandemia no detuvo el espíritu creador, empujó a buscar nuevos caminos de creación.

Cada artista tiene su propio proceso creativo, que se va desarrollando conforme a su experiencia vital; genera ideas, objetivos o metas concretas e idea, en su caso, las herramientas para proyectar su sentir ya convertido en producto artístico. Pero no podemos olvidarnos de un factor muy importante que forma parte del proceso: el espectador. La obra es un puente entre el artista y el espectador, cada puente tiene los mismos materiales (fases del proceso creativo), pero diferentes estilos (creatividad); este puente es el conducto por el cual el ser creador transmite su mensaje y llega al espectador, siendo participe del proceso creativo del artista, no necesariamente da fin a ese proceso, puede mantenerse en un constante movimiento y eventualmente detenerse y completarse en el espectador.

Internet es muy importante, sobre todo en estos tiempos de pandemia, y para los artistas representa un potencial vínculo entre su obra y el espectador, si la usa como herramienta para mostrar su arte. Holly Fraser, editora en jefe de [HYPERLINK "https://wetransfer.com/?utm\\_medium=website&utm\\_source=archdaily.mx"](https://wetransfer.com/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.mx) \t "\_blank" *We Transfer*, menciona señala en el artículo de:

Lo interesante ahora es que los creativos tienen que encontrar nuevas formas de mostrar su trabajo. Los artistas no dejan de ser artistas porque las galerías están cerradas. Por ejemplo, nos enfrentamos a cerrar nuestras asociaciones con la Exposición de verano en Londres en la Royal Academy of Art y la agencia creativa Uncommon, porque las personas no podían asistir en persona de manera segura. Esta exhibición ha estado funcionando durante 252 años y sobrevivió a dos guerras mundiales, por lo que tuvimos que encontrar una manera de hacerla funcionar. Transferimos la exhibición a una plataforma en línea, completa con un fondo de pantalla de "suerte", que permitió a los usuarios de WeTransfer hacer clic en la pantalla del fondo de pantalla para ver una nueva obra de arte de la exposición cada vez, y un video de comentarios de "El espectáculo debe continuar" con características de los jueces y curadores de exposiciones. Al final, tuvimos tres veces más personas que vieron la exposición de verano en WeTransfer de las que pudieron ir a la exposición física en Londres (Schneider, 2021).

Si bien ya se hacía uso de la Internet y las redes sociales como medio de exposición y compra / venta, no todos las usaban de la misma manera, y en muy pocos casos para mostrar una exposición. Ahora todos los que querían mostrar su obra tuvieron que hacerlo en mayor medida, y eso sin duda generó muchos beneficios no solo al propio artista, sino también al mundo del arte en general.

A continuación se muestra un conjunto de testimonios registrados con el fin de conocer las distintas perspectivas sobre el tema: pandemia/creación/creatividad; se enumeran unas preguntas base para guiar al entrevistado, dejándoles libertad respecto de lo que quieran expresar de su experiencia.

## PREGUNTAS A LOS ENTREVISTADOS

1. ¿Cuál fue tu sentir y cuál era tu situación al comienzo de la pandemia?
2. ¿Cuáles fueron tus motivaciones ante las circunstancias que se estaban viviendo?
3. ¿Cómo influyó la pandemia en tu proceso de creación?
4. ¿Qué satisfacciones te ha dejado el crear durante este tiempo de pandemia?

Las entrevistas se realizaron en mayo del 2021 a: Adriana Mijangos, J. Moro, Eduardo Sevilla, Quetzal y Daniela Talita González Sánchez, todos ellos artistas plásticos egresados de la carrera de artes para la expresión plástica del CUC.

Con las entrevistas reafirmamos la necesidad del artista de crear en todo momento, y observamos que la pandemia fue un factor determinante en muchos para dedicarle más tiempo a la creación.

*Adriana Mijangos.*  
*Artista plástico*

1. *Sentir.* El sentir de Adriana al comienzo de la pandemia estuvo lleno de miedo, caos, incertidumbre, estrés, pánico; por lo menos tres meses se quedó sin trabajo y sin comisiones. “Al saber que iba a parar toda actividad cultural (entre otras), me previne, surtí de materiales mi taller en casa, barro, cerámica, bastidores, pintura, pinceles, etc., y ahí después de quince días sin hacer NADA más que ver noticias y estresarme más decidí dejar de ver noticias...”.



**Ilustración 1.** Bocetos anatómicos realizados por Mijangos.

2. *Motivación*: “Mi paz mental, mi familia, mi hijo, mi paz mental, dije basta de tener pena de mí y de los míos”, haciendo énfasis en la paz mental: “tengo todo lo que necesito”; Adriana indica que trabajó todo tipo de materiales, entre ellos barro, papel maché, cerámica, ilustraciones en cianotipia, además de distintas técnicas pictóricas. Siempre trabajando en el tiempo que le quedaba libre después de atender tareas el hogar y las clases en línea de su hijo.



**Ilustración 2.** Proceso de trabajo en cerámica por Mijangos, 2021.

*“La necesidad de producir y tener obra, estar lista con producto para cuando esto se activara de nuevo y no oxidarme”.*

3. *Proceso de creación*: Adriana comparte la importancia de pintar lo que la hace feliz, aunque haya sido juzgada en un punto por hacer cosas “bonitas” nada más. “Experimentar, mezclar técnicas, ¿qué podía perder?, ¿tiempo? Lo tenía, y empecé a vender esos cuadros, esas ilustraciones felices me las pedían. Me motivaba saber que puedo hacerlo y ser feliz en el proceso”. La pandemia dio a muchos bastante tiempo libre, y Adriana fue una de las personas que se dedicaron a aprovecharlo.



**Ilustración 3.** Óleo, sin título, realizado por Mijangos, 2021.

4. *Satisfacciones*: Las satisfacciones que ha dejado crear durante la pandemia a Adriana son bastantes, tanto de carácter económico como personales, confianza en su trabajo, proyección en su obra, más clientes, más

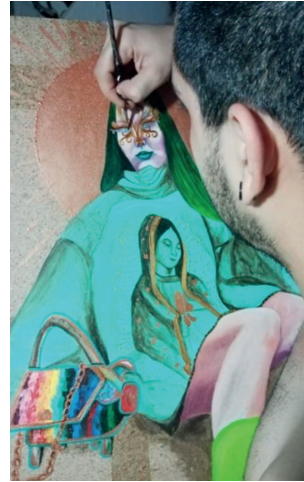
conocimiento, amistades nuevas. “Las personas están derrochando cariño, empatía, amor, necesitan arte, ya sea consumirlo o producirlo, la libertad y paz mental que te da el crear es única y saber que yo pongo mi grano de arena con los niños, jóvenes y adultos que se me acercan es un gran alimento de mi espíritu”.

*Saber que soy capaz, de crear cosas  
padrísimas si me lo permito es el mejor  
sentimiento del mundo, porque el miedo  
que da un lienzo en blanco ya no existe  
para mí.*

*J. Moro (26 años).*

*Artista plástico <@jmoro\_oficial>*

1. *Sentir:* Al comienzo de la pandemia, J. Moro se quedó sin empleo, cosa que lo desequilibró económicamente. Esto lo llevó a buscar opciones, deseando que todo fluyera y así salir de su zona de confort. La cuarentena no afectó mucho los procesos como artista de J. Moro, pues lleva creando de manera natu-



**Ilustración 4.** Proceso de creación de J. Moro, 2021.



**Ilustración 5.** “Viajero cuántico”. Grafito y prisma color por J. Moro, 2020.

ral gran parte de su vida, y la pandemia le dejó bastante tiempo para dedicarse a crear. “Me costó y me sigue costando todos los días, pero me siento muy feliz de poder decir que me dedico a mi mayor pasión”.

2. *Motivación:* Las motivaciones de J. Moro van más allá del sustento económico, sin duda alguna; señala la transformación como un principal interés, desde lo psicológico, el esforzarse por superar algo, sobre todo los problemas técnicos a los que se enfrenta al estar creando una pintura, “esa búsqueda de la resolución y transformación es algo que disfruto mucho”.





**Ilustración 6.** “Metamorfosis” Prisma color por J. Moro, 2021.

3. *Proceso de creación:* J. Moro busca reconectarse con las emociones de su inconsciente para liberar la mente: “hay acciones e imágenes que tienen que ver con mis recuerdos, pero generalmente están ligadas a alguna necesidad de expresar algo que tengo dando vueltas en la cabeza”.

En este sentido, se puede observar que para Moro el proceso creativo es un entramado dinámico entre él como ser en sí mismo y como ser que se relaciona con un entorno pasado y presente. Esto puede confirmarse en la forma como concibe una de sus principales fuentes de inspiración, este es el caso de la moda, “Pienso en la moda como un concepto, la idea de lo que somos

está en constante evolución, así que tomo algún objeto universalmente existente y lo saco de su sentido de intencionalidad”.

4. *Satisfacciones:* Para J. Moro el arte no solo en tiempos de pandemia, sino desde hace mucho, representa una constante evolución de su ser, la pérdida de su empleo lo impulsó a hacer lo que tanto buscaba, no cabe duda de estos días han dejado muchas satisfacciones para él y el crear ha estado mucho más presente en su vida.

*“Con el arte he aprendido a entenderme, descubrirme, expresarme y sensibilizarme con el mundo”.*

*Eduardo Sevilla (28 años). Artista plástico y digital <@arte.eduardos>*

1. *Sentir:* Cuando empezó la pandemia, Eduardo platica que estaba trabajando en una tienda del aeropuerto; como pasó con muchos negocios, la tienda tuvo que cerrar por un tiempo indefinido, dado que no se sabía

cuándo se reanudarían las actividades y no les aseguraban un sueldo, y se quedó sin empleo. En ese lapso indefinido sin trabajo, decidió realizar varias actividades creativas, que eran de su gusto y había dejado de hacer.

*“Compré una máquina de coser e hice mis propias cortinas hice ropa; estaba tranquilo porque podía hacer lo que nunca pude”.*

2. *Motivación:* “En algún punto creí que esto no terminaría, así que fue cuando me preocupé, aunque tenía ahorrado algo de dinero, no sería suficiente para cubrir todos mis gastos. Por un momento pensé en crear una marca y vender las cortinas que había empezado a hacer y algunos accesorios que había hecho, pero no sentía que fuera suficiente”.

Como muchos, Eduardo se volvió un adicto a las redes sociales, Facebook, Instagram y otras, siguiendo las tendencias, buscando conocer y aprender, ávido por adquirir conocimiento. Por primera vez él tenía tiempo de sobra; señala que trató de retomar proyectos que habían quedado inconclusos cuando la vida laboral absorbía gran parte de su tiempo y le dejaba solo un día libre a la semana para hacer lo que quisiera.



**Ilustración 8.** Serie de ilustraciones digitales y escena de espacio de trabajo de Eduardo Sevilla, 2021.



**Ilustración 7.** El artista Eduardo Sevilla en pleno proceso de creación, 2021.

“Aunque sea increíble, empecé a disfrutar mucho estar en casa, a arreglar mi espacio de trabajo y darme la libertad de hacer más proyectos”.

3. *Proceso de creación:* Eduardo explica cómo comenzó lo que sería ahora su gran proyecto, “Por otro lado, sentía que me faltaba algo,

una vez en una publicación de las que compartes en Facebook, tenía como fin dibujar a quien comentara mi publicación con un punto, así fue como nació algo inesperado. Esa publicación fue un éxito, me puse a dibujar a todos los que habían dejado su punto. Algunos me gustaron y decidí publicarlos en mi cuenta de Facebook; después de eso recibí mensajes de personas que querían que les hiciera un dibujo. Como lo había hecho desinteresadamente y gratis, nunca pensé en venderlas, pero mi hermano sugirió que lo hiciera por \$50 pesos, ya que solo me tomaba como veinte minutos hacerlas, creí que era una mala idea, que mi trabajo valía más, pero acepté”.



**Ilustración 9.** Artista Eduardo Sevilla, ilustración digital personalizada de mascotas, 2021.



**Ilustración 10.** Artista Eduardo Sevilla, “Todo pasa por algo”, ilustración digital de la serie @eduarditos, 2021.

*“Lo hice y fue así que empecé a crear algo que me ha sostenido económicamente desde entonces”.*

4. *Satisfacciones:* Desde hace mucho tiempo Eduardo había deseado renunciar a su empleo y empezar algo por su cuenta, sentía que no tenía libertad ni tiempo para disfrutar de sus días. Eduardo descubrió que podía vender sus creaciones; siempre fue un anhelo vender sus pinturas y obras. El plan cambió un poco al descubrir que las ilustraciones resultarían una mejor opción tanto para él al momento de elaborarlas como para ser más accesibles para el bolsillo

del comprador, y lo podría hacer desde cualquier lugar y sin necesidad de invertir, y al final tendría tiempo libre para él.

“Ahora, gracias a esto, mi técnica para dibujar ha evolucionado, porque practico casi todos los días y, aunque mis ilustraciones son digitales, trabajo con un dispositivo que funciona como un lápiz y eso me ha dado mayor fluidez para elaborar otro tipo de trabajos: aún sigo buscando qué más puedo hacer y cómo aprovechar lo que sé hacer, para generar mi proyecto de vida y ser mi propio jefe”.

Con todo el éxito que ha tenido Eduardo con sus ilustraciones, ha tenido que comprarse más herramientas para mejorar el trabajo y con esto aumentar precios y tener mayores ganancias.

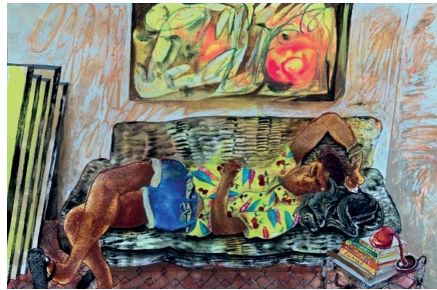
*Quetzal (33 años) <@qvtzl>.*

*Artista plástico*

1. *Sentir:* Quetzal, al comienzo de la pandemia, le parecía imposible lo que estaba sucediendo, con miedo e incertidumbre; inclusive llegó a pensar que todo este suceso tendría un impacto negativo en el mundo del arte, y eso provocaría tener que dedicarse a otra cosa, dejar la pintura a un lado, y expresó que para él la venta de sus pinturas es su principal sustento económico.

2. *Motivación:* La familia, sobre todo el bienestar de su hija, el superarse y esa sensación de supervivencia, para adaptarse ante las circunstancias fueron factores que motivaron a Quetzal. El encierro no representó para él un gran problema; al contrario, se concentró en seguir produciendo, en su aprendizaje constante para desarrollar su obra; al cerrarse las galerías, Quetzal tuvo que acudir al uso de la Internet y, para su sorpresa, esto representó un gran impulso para él, pues darse a conocer mucho más y vender obra en línea son grandes beneficios que sigue obteniendo.

*“Lo que me ha motivado es ese impulso que viene inherente al ser humano, ese impulso de estar creando cosas”.*



**Ilustración 11.** Autorretrato del artista Quetzal, óleo, 2020.





**Ilustración 12.** Obra realizada al comienzo de la pandemia por Quetzal, óleo, 2020.

3. *Proceso de creación:* Quetzal “La pandemia influyó en que me pude enfocar mejor teniendo más tiempo para crear; trato de quedarme en el margen de la experimentación, de lo que en realidad me gusta indagar, en la búsqueda de nuevos sustratos, en la búsqueda de nuevos materiales, de nuevos procesos, en la investigación iconográfica, de las imágenes. Tuve que desarrollar todo eso, porque tenía más tiempo, porque tenía la obligación de estar encerrado”. La pandemia trajo para Quetzal un cúmulo de necesidades que tenía que cubrir, proyectos e ideas en pausa que en este tiempo indudablemente se tuvieron que ir concretando, lo cual lo obligó de una manera u otra a crear soluciones para cada uno de los objetivos.

4. *Satisfacciones:* A Quetzal la pandemia le ha dejado muchas satisfacciones, entre ellas menciona comprender cómo el produce, qué alcances tiene, cuáles son sus limitaciones.

*“A pesar de que haya pandemia o no haya pandemia, tengo que estar produciendo constantemente”.*

Quetzal expresa que vivir en el medio artístico es bastante difícil, por el hecho de que representa muchísimo esfuerzo, un constante trabajo, compromiso y entrega; vivir de la obra producida por el mismo artista es sin duda un sueño que todos anhelan alcanzar, pero, como bien lo ha señalado Quetzal, no es cosa sencilla.



**Ilustración 13.** Artista Quetzal, título “i’ll trate my soul for a kiss”, óleo, 2021.

“El enfrentarme conmigo mismo y estar continuamente enfrentándome conmigo mismo a través de los materiales, dejar algo plasmado, un objeto o una acción o algo plasmado, en ese preciso instante en el que se está generando ese proceso creativo, es en ese momento donde yo encuentro más satisfacción”.

La pandemia dejó y sigue dejando a Quetzal innumerable cantidad de obra; expresa que sigue enfocado en su producción, aunque ya estemos reactivándonos de poco a poco y adaptándonos a esta nueva normalidad. Sigue encerrado en su estudio creando obra.

*Daniela Talita González Sánchez (23 años).  
Artista plástico <@danielamexarte>*

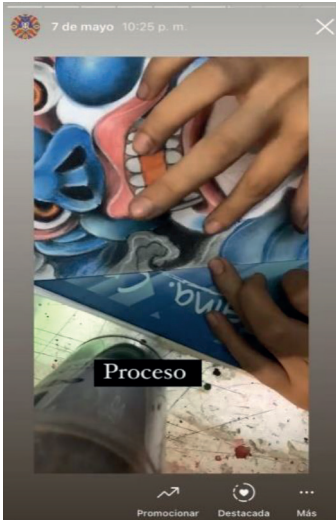
1. *Sentir*: “El día de mi cumpleaños fue cuando oficialmente se dio el aviso de que se suspendían las clases presenciales; ese día fuimos a recoger nuestros materiales para ya no regresar. La verdad, me sentí triste, porque no vería a las personas que durante tres años seguidos habíamos convivido”. De un momento a otro, Daniela se encontraba ante el confinamiento, el día de su cumpleaños con dos de sus amigas en la parada del camión llena de incertidumbre, y recuerda que una de ellas regresaría a su pueblo.

2. *Motivación*: La pandemia obligó a muchos hacer y ver más allá de lo que estaban acostumbrados; en el caso de Daniela, así como en el de muchos, se generó más empatía en el sentir de los que la rodeaban, no solo era ella, eran también sus seres queridos y personas cercanas, todos estaban pasando muchas cosas en tan poco tiempo.

“La pandemia me motivó a salir de mi zona de confort, no solo artística, sino con las personas. Vivir una pandemia no es solo tu bienestar, es el de todos; me hizo recordar que somos ‘todos’, y que actualmente el mundo se divide constantemente, porque no solo es la pandemia, son to-



**Ilustración 14.** Screenshot tomada por la propia artista Daniela González desde sus redes sociales; collage digital, 2021.



**Ilustración 15.** Screenshot tomada por la propia artista Daniela González desde sus redes sociales, donde comparte parte de su proceso de creación, 2021.

importancia del proceso sin la intención en primera instancia de obtener un buen resultado, sino sol el mero gusto de aprender en el transcurso. “En estos tiempos ha sido evidente que las personas debemos gestionar nuestro aprendizaje. El ser constantes en el trabajo, esforzarse, a veces es mucho más satisfactorio la investigación: el recordar, el bocetar, arruinar completamente algo, intentar una nueva técnica que el mismísimo producto. Debemos salir constantemente de nuestra zona segura, y no hablo del estilo o los materiales que usamos, hablo de nuestra idea, de nuestras creencias. Las personas que trabajan en el ámbito artístico son muy parecidas a los científicos: debes constantemente cuestionar, y sobre todo cuestionarnos”.

dos los hechos que están sucediendo. La pandemia ha sido un constante recordatorio: debemos recordar la unión, y que una cosa no solo afecta a unos cuantos, sino a todos”.

3. *Proceso de creación:* “Salir de mi zona de confort a aprender y arriesgar; creo que no fue tanto el proceso literal, sino más bien la intención de producir. Llegó un momento en que mi cuerpo se mantuvo estático tanto mental como físico. Antes de eso yo dejé de producir en su totalidad, ni siquiera un boceto, un algo. Nada. Descubrí que debo producir por necesidad; ¿con todo lo que pasa es inevitable pensar por qué a mí no? Y sentir constante culpa. El dibujo, la pintura son formas de evadir/procesar de superar”.

4. *Satisfacciones:* Talita nos recuerda la



**Ilustración 16.** Screenshot tomada por la propia artista Daniela González desde sus redes sociales, título “quiero salir”, 2020.

*“La satisfacción va en el aprendizaje y el constante fracaso; no debemos tenerle miedo al fracaso ni estancarnos; en él debemos tomar lo que nos sirve y continuar con el siguiente error”.*

## **EPILOGO**

De manera personal, quiero decir que el arte fue mi aliado durante la pandemia. Nunca había sentido una relación tan íntima con el arte como la he sentido en este tiempo. Prolongué y prolongué el hacer obra por la falta de tiempo; estos días, semanas y meses han sido de mucho crecimiento e introspección, de reconocermé y aceptarme; dentro de todo lo malo, agradezco todo lo bueno que ha venido a mí tras este suceso.

Crear tiene una gran importancia, tanto personal como socialmente; no podemos estar exentos de lo que pasa a nuestro alrededor; vivimos en un cambio constante, con sucesos inesperados. Está en nosotros desarrollar nuestro pensamiento creador como artistas; está en nosotros no dejar morir esa necesidad por seguir creando y que todos vean lo que llevamos dentro.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Berger, Peter y Thomas Luckmann (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Darwin, Charles (1859). *El origen de las especies*, traducción de Antonio de Zulueta. Disponible en: [http://www.uls.edu.sv/libroslibres/cienciasnaturales/origen\\_especies.pdf](http://www.uls.edu.sv/libroslibres/cienciasnaturales/origen_especies.pdf).
- Esquivias Serrano, María Teresa (2004). “Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones”. *Revista Digital Universitaria*. 5(1). Disponible en: [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf).
- Garibello Narváez, David R. (2017). *Modelo creativo de Wallas*. Universidad Autónoma de Occidente. PAEM. Disponible en: [https://www.academia.edu/34711093/EL\\_MODELO\\_CREATIVO\\_DE\\_WALLAS](https://www.academia.edu/34711093/EL_MODELO_CREATIVO_DE_WALLAS).
- King, Stephen (1985). *The Mist*. (Edición como libro independiente).
- Lowenfeld, Viktor (1947). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Co.



- Maturana, Humberto (1995). *La realidad. ¿Objetiva o construida?* Barcelona: Universidad Iberoamericana / Anthropos.
- Padeletti, H. (1963). *Arte y poesía en Heidegger*. Artículo virtual sin casa editorial.
- Schneider, Amanda (2021). “¿Cómo la pandemia ha impulsado la creatividad?”. *Metropolismag.com*. Disponible en: <https://www.archdaily.mx/mx/960206/como-la-pandemia-ha-impulsado-la-creatividad>.
- Torrance, E. P. (1976). *Enseñanza creativa*. Madrid: Santillana.
- Villamizar Acevedo, Gustavo (2012), “La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios REICE”. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 10, núm. 2, 212-23., Madrid. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>.



*Pandemónium*

*Consideraciones teóricas, prácticas y estéticas*

se terminó de editar en diciembre de 2021

en los talleres de Ediciones de la Noche

Madero #687, Zona Centro

44100, Guadalajara, Jalisco, México.

El tiraje fue de 1 ejemplar

[www.edicionesdelanoche.com](http://www.edicionesdelanoche.com)

Fotografía de portada: Edmundo Andrade Romo

*P*andemónium. Consideraciones teóricas, prácticas y estéticas es el resultado del trabajo conjunto del Departamento de Artes, Educación y Humanidades y de la comunidad docente que en plena pandemia no declinó los esfuerzos para concluir esta tarea de conjuntar capítulos e integrarlos en el presente libro.

Consta de seis capítulos en los que se aborda una reflexión sobre lo falso y verdadero de la Pandemia y sus consecuencias sociopolíticas; una revisión de la historia de la ilustración científica en México y los momentos de está en plena pandemia; arte, turismo y sociedad enfrentados en tiempos difíciles contrastados con la imagen alegórica del Vallarta de Manuel Lepe; el cómic como vehículo poderoso para verter en la sociedad desde temas políticos hasta recomendaciones contra el COVID-19; el Diseño como factor para la sustentabilidad desde lo cultural y la salud en el espacio urbano dignificado para su habitabilidad; arte y creatividad como quehacer virtuosos en tiempos de distanciamiento y aislamiento social, una esperanza para sobrellevar la cotidianidad pandémica.

