

BAUHH

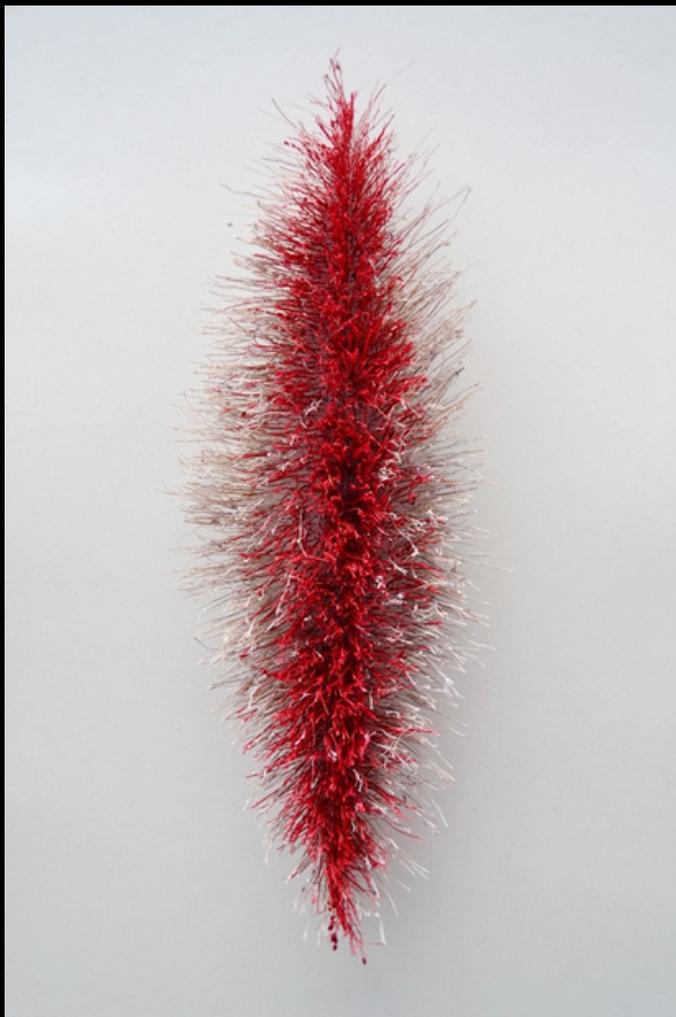


ESCUELA
SUPERIOR
DE NEGOCIOS

REVISTA
INSTITUCIONAL



Zurcir lenguajes. Entrevista con Catalina Moreno.



Las artes y su relación con las leyes.

MAYO 2023

PRIMERA EDICIÓN

¿Qué es BauH?

BauH es una gaceta institucional de ÍTACA ESN que trabaja bajo la tutela de la maestra Carla Méndez Ceja y forma parte de la materia *El mercado y el mundo del arte*.

El nombre *BauH* toma inspiración de la Bauhaus. La Bauhaus, fundada en 1919 en Alemania, fue la primera escuela de arte dedicada a la enseñanza, estudio e investigación del diseño y la arquitectura. Bauhaus se conforma de dos palabras: *Bau*, que significa construcción; y *Haus*, que significa casa. *BauH* retoma el principio constructor de la palabra *Bau* y se asume como un espacio para construir puentes de comunicación y saberes colectivos a través del arte.

Bau (construcción)

haus (casa).

Zurcir lenguajes:

*conversación con
Catalina Moreno*

En esta primera edición de BauH platicamos con Catalina Moreno, artista de Bogotá, Colombia, que ha caminado por los lenguajes del dibujo tridimensional y sus múltiples posibilidades desde diferentes materiales y soportes.

“Aprendo algo, recojo algo, tengo conciencia de algo.”

Cata y yo platicamos sobre diferentes temas de interés común que tenemos, y así como se lo dije a ella, lo escribo aquí: para esta sección titulada “**Emergencia artística**” me interesaba que fuera más una plática que una entrevista para que por un lado, la conversación fuera más fluida y natural, casi como dos amigas íntimas charlando, y por el otro, que esta dinámica se pudiera dar de forma más sensible y plantear un inicio a los múltiples tejidos internacionales que pueden llevar a formar relaciones y puentes de comunicación con otros agentes del arte, mismo que puedan perdurar dentro y fuera de este proyecto universitario.

Adentrándonos a la plática que tuve con Cata, he decidido abordar en este artículo los dos núcleos principales en los que giró la conversación: el textil y el lenguaje; dos ejes de investigación que he seguido muy a fondo desde el último año y que Cata ha trabajado de forma constante ya desde hace 10 años.

La primera pieza que platicamos fue *Stories of the blue lady*, una serie en la que la artista trabaja reflexionando y volteando a ver la vida de su abuela paterna, una vida marcada por la violencia de género, así como muchas otras vidas, existencias e historias que escuchamos, vemos y vivimos. “*Necesitaba zurcir simbólicamente estas heridas del pasado para sanar y liberar el presente*”, escribe Cata sobre el hacer textil y específicamente sobre poder reparar heridas generacionales, algo que yo le planteé como *memoria rebelde*.

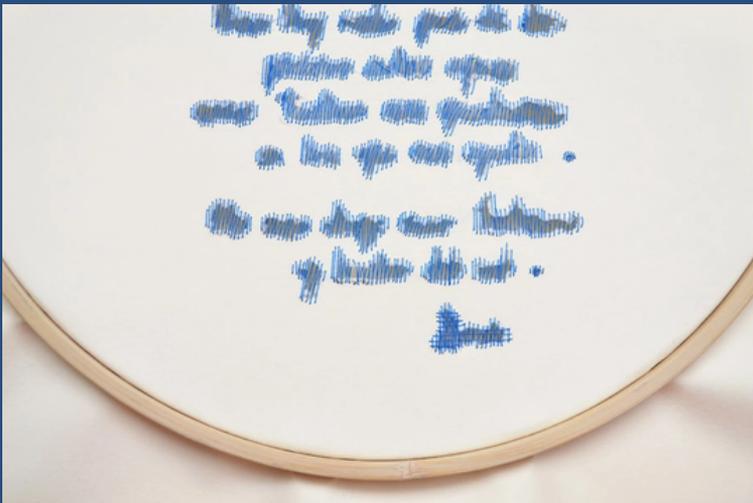


Detalle de “*Let me down easy*” 1 De la serie *Stories of the blue lady*.
Papel de algodón, bordado en hilo y mostacillas. Tres piezas. Recuperado de
<https://catalinamorenoart.com/portfolio/stories-blue-lady/>

Defino la *memoria rebelde* como la capacidad que tenemos para decidir qué recordar y qué olvidar en términos de heridas generacionales, ya sean sociales, familiares, culturales, u otras, la memoria rebelde es entonces la posición política de la cual nos apropiamos para enfrentar nuestras propias historias.

Al igual que abordar la *memoria rebelde*, hablamos sobre el poder histórico de la práctica textil a partir de historias que Cata platica desde su experiencia dentro de un círculo de bordado, formato muy común dentro de la práctica: *“Era como estar con mi abuela, que ya no estaba pero era esa conexión y saber ellas qué pensaban (las mujeres con las que bordaba) de sus vidas, de sus historias. Era muy interesante cómo se daba eso alrededor de la técnica del bordado. Por ejemplo, saber que se ha usado desde hace muchos años, que era de las actividades que podían hacer las mujeres, se reunían a tejer y a bordar, era el momento en el que se compartía la experiencia y sabiduría femenina desde lo que estaban viviendo”*.

La artista ha trabajado el dibujo tridimensional desde inicios de su carrera, mismo que se ha ido transformando y adecuando a los diferentes intereses que ha tenido durante su práctica artística. Si bien Cata no considera su trabajo como textil, en la misma práctica ha encontrado una de las unidades básicas para crear: la línea. *“El hilo es también una línea, y es tridimensional, empecé a usarlo como parte de mi lenguaje, que realmente va de que gran parte de mi interés es el uso de la línea”*,



Bordado en hilo sobre papel templado en tambor de madera. Recuperado de <https://catalinamorenoart.com/portfolio/plegarias-mujer-azul/#jp-carousel-947>

compartió conmigo. La capacidad discursiva de los materiales con los que trabaja es punto clave para transformar un lenguaje escrito a uno plástico y viceversa, estamos hablando entonces de un lenguaje que se elonga más allá de las palabras y llega a la materialidad.



"Plegarias de la mujer azul 6". Bordado en hilo sobre papel templado en tambor de madera. Recuperado de <https://catalinamorenoart.com/portfolio/stories-blue-lady/#jp-carousel-1015>

En la serie *Plegarias de la mujer azul* nos encontramos con un lenguaje desdibujado basado en cartas que la artista le escribe a su abuela en un acto de "recreaciones de oraciones y plegarias que hacía ella (su abuela)". Cata encuentra similitudes entre el acto de la escritura y el bordado, traduciéndolo a un diálogo muy íntimo en el que zurcir es el mismo gesto que dibujar, así las palabras escritas se transforman en puntadas y existe un lenguaje otro en el que las letras no son completamente legibles, sino que la misma escritura funciona como una construcción plástica que da pie a nuevos entendimientos.

El trabajo de Cata parte de reflexionar sobre el habitar femenino y la posibilidad de reivindicar historias y experiencias familiares desde el dibujo y la escritura. En 2016 empieza a trabajar con la práctica del bordado y el textil, práctica que es un lenguaje en sí; la puntada es un gesto de escritura pero también es un gesto que repara, crea y construye, es decir, un medio que narra la resignificación desde lenguajes simbólicos.

Platicar con Cata ha sido muy revelador y aún sin utilizar aguja e hilo hemos tejido puentes de comunicación al encontrar cobijo dentro del textil, ella desde la práctica y yo desde la investigación.

Conoce más de la artista en: <https://catalinamorenoart.com/>

¿Cómo hacer tus propios bastidores?

Nivel de dificultad:



En esta primera edición nos enfocaremos en los bastidores, ¡Esperamos que les guste y lo pongan en práctica!



¡Hola! En esta sección nos enfocaremos en brindarles recetas o tutoriales que puedan servirles para generar sus propios materiales en el área de pintura, de la forma más sencilla y económica posible. Abarcaremos desde técnicas clásicas hasta algunas más contemporáneas, para que puedan aplicar las que prefieran a su trabajo como artistas visuales.

Antes de comenzar, es importante reconocer qué es un bastidor. Se trata del soporte más utilizado en pintura, el cuál cumple la función de sostener sobre sí todos los elementos que componen a una pintura.

Existen diversos tipos de bastidores, los cuáles se categorizan principalmente en dos grupos: rígidos (ej. tablas de madera), y flexibles (ej. marcos entelados). Aquí, les traemos un tutorial para preparar sus propios bastidores rígidos.

Materiales:

- Tabla MDF del tamaño que se prefiera (de 3 a 5 mm de espesor, a elección)
- Manta o loneta gruesa, al menos medio metro mayor que la tabla de MDF (se recomienda loneta)
- Pegamento cola blanca o sellador 5x1
- Cuña, espátula mediana/grande o tarjeta vieja.
- Tijeras
- Regla
- Lápiz o algo para marcar sobre tela

Procedimiento:

- 1.- Colocar la tabla de MDF sobre la tela escogida y trazar su contorno en esta.
- 2.- Marcar alrededor de este primer trazo un margen aproximadamente 5 cm más grande.
- 3.- Recortar la tela siguiendo la línea del margen más grande.



7.- Dar vuelta a la tabla y colocar pegamento en el perímetro de la tabla, para adherir los 5 cm de márgen que se marcaron sobre la tela. Doblar las esquinas de la tela para que también se adhieran correctamente.



8.- Nuevamente aplanar los márgenes de tela sobre la tabla con la herramienta utilizada.

9.- Dejar secar recargado sobre alguna pared, de la forma más vertical posible para evitar que se pandee.



4.- Vertir una cantidad moderada de pegamento sobre la tabla de MDF y esparcirlo con la herramienta de elección.

5.- Colocar la tela inmediatamente sobre la tabla con pegamento, siguiendo el primer trazo hecho, antes de que el pegamento seque.

6.- Aplanar y estirar la tela con la misma herramienta con que se aplicó el pegamento, para asegurar que quede bien adherida.

¡Listo! Es así como puedes hacer tus propios bastidores.

Esperamos que esta opción y la información que proporcionamos te pueda ser de ayuda en tu quehacer como artista, o bien, te sea de apoyo para comenzar a adentrarte en el mundo del arte.

¿A dónde ir?

Exposiciones de arte y Convocatorias

Si eres de México o Latinoamérica, seguramente te interesarán las siguientes convocatorias que BauH tiene para ti:

Artículo por: Luz Zepeda
y Alejandra Pineda

MAYO

| 2023

¡Convocatorias abiertas!

L

M

X

J

V

S

D

1



[click aquí](#)

3



[click aquí](#)



[click aquí](#)

6

7

8

9



11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23



[click aquí](#)

25



[click aquí](#)

27

28

29



[click aquí](#)

31

¿Qué hacer en mayo? 2023

En mayo no solo celebramos el Día de las Madres, la CDMX también tiene diversos eventos para disfrutar durante todo el mes, ya sea lugares para ir con tus amigxs o lugares románticos para salir con tu pareja.

Para que planees tus próximos fines de semana, consulta el calendario que hemos diseñado con eventos que ocurren en la Ciudad de México..

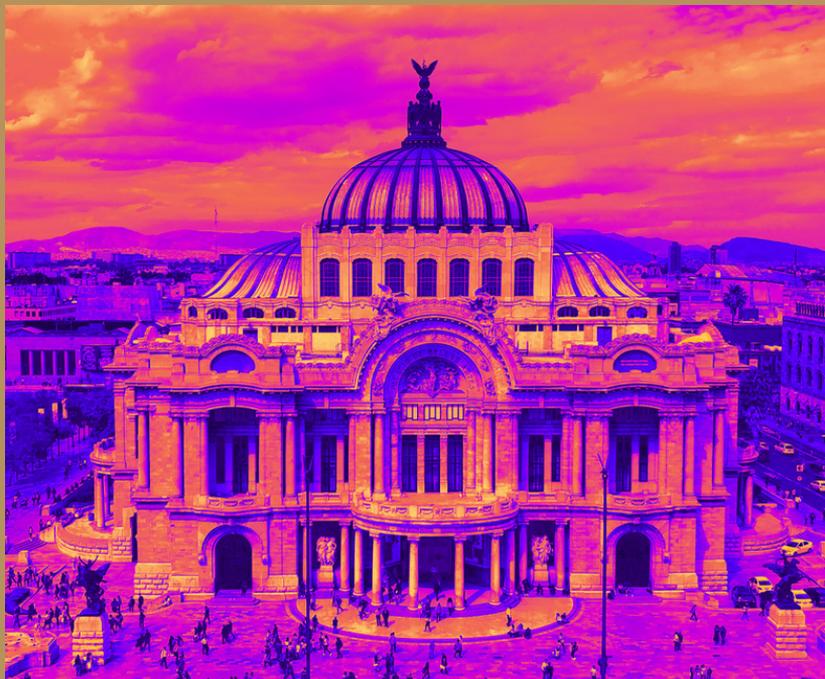


Foto del palacio de bellas artes CDMX

Nido, de Tarik Kiswanson

Arte, Arte Contemporáneo

Museo Tamayo Arte Contemporáneo

Hasta el 17 junio de 2023

El artista sueco-palestino llega por primera vez a Latinoamérica con obras que cuestionan las fronteras y el mestizaje. Vemos reflejadas en sus piezas el proceso de crecimiento, las transiciones de la niñez a la adolescencia. Ahora podremos ver por primera vez su obra en México gracias a que el Museo Tamayo prepara la exposición Nido, te contamos algunas de las obras que podrás ver y la narrativa de Kiswanson.

Más información en:

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte/nido-de-tarik-kiswanson>



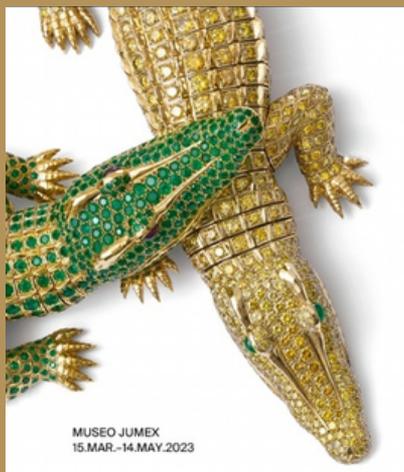
El diseño de Cartier:

Un legado vivo

Arte, Joyería

Museo Jumex

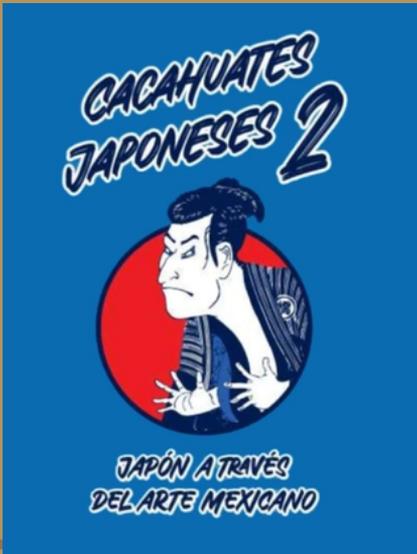
Hasta 14 mayo, 2023



¿Cuántas veces tenemos la oportunidad de disfrutar de la alta joyería gratis? Algunas de las piezas más emblemáticas de la casa *Maison Cartier* llegan ahora al Museo Jumex en una exposición con una museografía impecable, y que destaca por el enorme lujo y detalle que exhibe cada una de las piezas.

Más información en:

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte/el-diseno-de-cartier-un-legado-vivo>



Cacahuates japoneses 2: Japón a través del arte mexicano

Arte , Arte Contemporáneo

Hashi Gallery

Del 13 de mayo al 18 de junio 2023 (cita previa).

Hashi Gallery, ubicada en la Ciudad de México, es la primera galería especializada en arte japonés contemporáneo. Desde su fundación en el 2018, Hashi Gallery ha establecido un puente artístico entre México y Japón sin precedente en las relaciones culturales y artísticas entre ambos países. Así que si te interesa la cultura japonesa ¡esta exposición es para ti! Hashi Gallery abre sus puertas este 13 de Mayo para presentar la segunda edición de "Cacahuates Japoneses. Japón a través del arte mexicano".

Más información en: [@hashigallery](https://www.instagram.com/hashigallery)

Bratty

Concierto

Auditorio BB, CDMX.
20 de mayo 2023

Próximamente en concierto en el Auditorio BB en CDMX: Abigail Juárez Vásquez, o mejor conocida como Bratty, cantautora proveniente del estado de Sinaloa, que se ha logrado posicionar como una de las voces femeninas más escuchadas en México.

Más información en:

<https://www.ticketmaster.com.mx/bratty-boletos/artist/2960533>



Feria del mundo

Festival, Cultura

Palacio de autonomía de la UNAM

20 y 21 de mayo 2023

El Palacio de Autonomía de la UNAM será sede de un enorme intercambio cultural. Podrás asistir gratis a la "Feria del Mundo 2023", en la que se ofrecerán artesanías, muestras culturales y experiencias gastronómicas. Participarán más de 30 naciones, incluyendo a India, Venezuela, El Salvador, Cuba, Colombia, Argentina, Chile, Uruguay, Ecuador, Canadá, España, Francia, Italia, Rusia, Armenia, Bulgaria, Israel, Túnez, Turquía, Camerún, Argelia y Senegal.

Más información en:

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/feria-del-mundo>



Giselle

Danza, Ballet

Teatro de la Ciudad Esperanza Iris
12 al 14 mayo, 2023

"Giselle" es una de las grandes obras maestras del ballet en la historia. Una trágica historia de una mujer algo ingenua que, tras intentar ser engañada, es arrastrada a la locura. Y de su posterior venganza. Esta historia es fascinante, de lo más hermoso que hemos visto en ballet y más viniendo de la Compañía Nacional de Danza, que trae funciones para mayo.

Más información en:

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/danza/giselle>



Festivalito 2023

Festival, cultura

Campo Marte
12 y 13 mayo, 2023

Hoy en día hay festivales para todos los gustos y pensados para distintas generaciones, pero las infancias se habían quedado sin su evento especial hasta la llegada de "Festivalito". Este evento consiste en actividades al aire libre para que los peques creen, brinquen y corran. Si buscan diversión, tendrá lugar el sábado 13 y domingo 14 de mayo en Campo Marte. Habrá muchas actividades.

Más información:

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/ninyos/festivalito-festival-ninyos-2023>

Feria Nacional de San Marcos

Festivales, Ocio

Aguascalientes, Aguascalientes / Plaza Monumental de Toros y la Isla de San Marcos

Del 14 de abril al 07 de mayo, 2023

Saliendo de la Ciudad de México, a cinco hora se encuentra la Feria Nacional de San Marcos, con más de 190 años de historia, es la más esperadas y una de las más atractivas tanto para mexicanos como para extranjeros.

Más información en: <https://www.feriasanmarcos.org/>



The Last Of Us:

*Serie de HBO y
videojuego*

Se ha posicionado como una de las series más aclamadas por la crítica actualmente y una de las más populares en el segundo mes de este 2023.

Basada en el videojuego de acción y aventura desarrollado por Naughty Dog en 2013

¿SABÍAS QUÉ?...



Es basada en el videojuego de acción y aventura desarrollado por Naughty Dog en 2013? Publicado por Sony Computer Entertainment, "The Last of Us" cuenta la historia de nuestros protagonistas Joel y Ellie quienes se verán

obligados a enfrentarse al mundo hostil de un Estados Unidos post-apocalíptico, en un viaje lleno de personajes extraños, memorables, enemigos y criaturas mutantes. Un elemento que, en lo personal, mantiene el ambiente realista en una serie, especialmente de ciencia ficción, es el uso de sus efectos especiales, así como el tiempo avanza, tanto la tecnología como nuestra percepción de la realidad cambia.





A veces, se nota la pantalla verde al verse un escenario plano o el contacto de una criatura hecha con animación y que pareciera no interactuar de verdad con los actores. Todos estos elementos y detalles tan minuciosos se hacen con el debido tiempo y cuidado desde todos los puntos de vista, lo que nos da al público una historia que se siente más posible y dentro de nuestra realidad. La serie de Mazin, cumple con su tarea de mantener al espectador creyendo que todo está pasando. Las actuaciones van de la mano de los efectos, lo que nos genera desde su perspectiva, tomas que nos transportan a un Texas de 2003, que marca el inicio del apocalipsis, en el que un avión acaba de caer, donde se muestran los tentáculos que salen de la boca de un infectado (de verdad son aterradoros), la belleza de la naturaleza al rodear los restos de una ciudad en ruinas y el horror de ver monstruos más grandes y poderosos de los que se conocen.



El detalle de las criaturas que reinan ese mundo post apocalíptico, pudo haber sido creado por medio de efectos de computadora o pantalla verde, sin embargo, el maquillaje y vestuario fueron los elementos principales para dar forma en “carne y hueso” a los seres, que conviven dentro de la pantalla con los personajes, teniendo escenas en las que, de verdad, se encuentran presentes, ejecutando su extraño caminar y se acoplan entre ellos mismos con tal de seguir lo que sea que esté vivo.

La fotografía utilizada es algo que se mezcla en los efectos, teniendo escenarios reales o no, que tienen una misma estética y luz, sin mencionar las tomas que referencian a las que se pueden ver en el videojuego, representándolas casi a la perfección o tomando elementos lo más parecido, si no es que exactos, a los que salen en la obra de Druckmann, escritor de la historia.





Como cualquier película o serie con un apocalipsis de por medio, suelen mostrar los diferentes puntos de vista: desde los protagonistas hasta los personajes secundarios, sobre cómo es que cada individuo que sigue con vida en este universo es capaz de adaptarse para poder sobrevivir ante el peligro que para poder sobrevivir ante el peligro que se encuentra presente en cada momento.

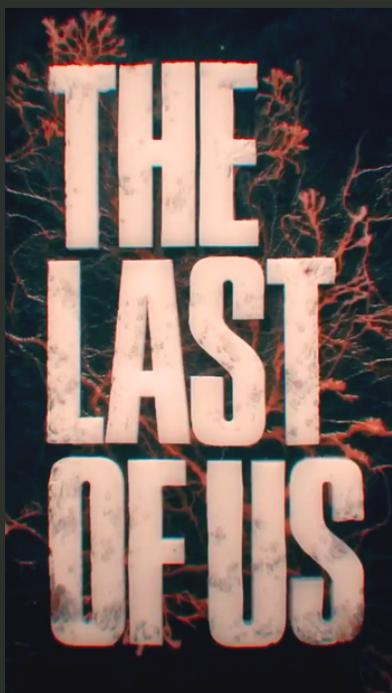


El diferenciador clave de la serie, es que se da el tiempo de que el público empatice con los personajes, mostrándonos su lado más humano, sin saber si llegarán al final del episodio. No solo es utilizado el recurso sobre las personas, que se vuelven seres irracionales al tener poder, sino que presentan otros, pues hay más que eso en la vida de alguien que ha perdido todo.

No tiene que estar planeado (su fin del mundo no lo estuvo), cuando llegue la oportunidad, les es difícil evitarlo, ya que al estar en constante movimiento, miedo y desconfianza, no pueden evitar aferrarse a lo que les queda y les da consuelo.

El primer capítulo es el que más veces repite dicha frase, sin embargo, los capítulos siguientes tratan sobre esa búsqueda de luz, en la que cada personaje busca cómo mejorar su vida, cómo seguir adelante; disfrutando de pequeños momentos felices como reírse de un chiste, cantar, jugar, hacer a alguien feliz, comer, vivir. Como si por un momento, no importara dónde están ni cómo llegaron ahí, sino disfrutando ese breve tiempo que les gustaría, fuera eterno.

Una frase que se repite mucho, por parte de un grupo rebelde que intenta regresar el orden que la civilización alguna vez tuvo, es “when you’re lost in the darkness, look for the light”, traducida como “cuando estés perdido en la oscuridad, busca la luz”, como un mensaje de esperanza y haciendo referencia al nombre de este grupo, conocido como Fireflies: Las luciérnagas.

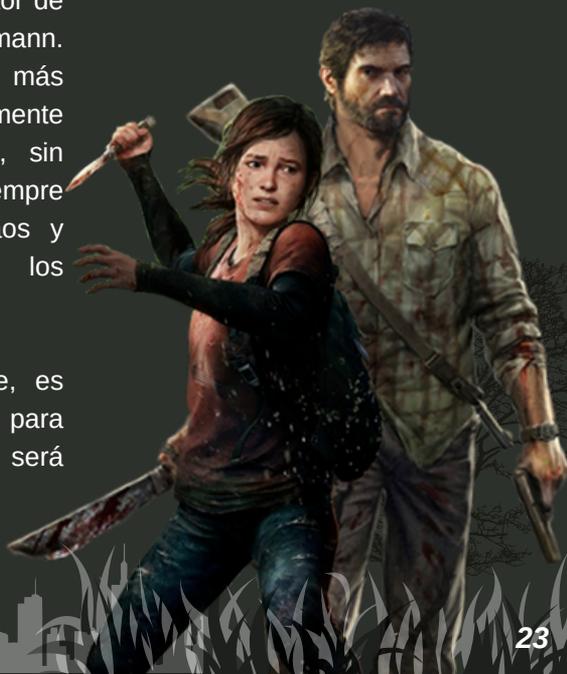




Así como ven un mundo restringido por el peligro que acecha, otros encuentran una oportunidad para ser libres de una forma en que antes no podían. Encuentran dicha en aquello que no podían hacer antes, en lo que estaba mal visto o lo que no era posible en la sociedad, para bien o para mal. Esto en un sentido general sobre el sentir, los hace a todos iguales: humanos tratando y evitando ser humanos.

Creo que en cada episodio hay una reflexión sobre a dónde puede el amor llevar a las personas, desde las palabras del escritor de la serie y el videojuego, Neil Druckmann. Desde uno puro e inocente, hasta el más desinteresado, preocupándose únicamente por salvar a la persona que ama, sin embargo, el elemento del destino siempre está presente, lo que crea más caos y brutalidad en las ambiciones de las personas.

La moraleja que llega a presentarse, es “cuanto más dolor y sufrimiento cauces para proteger a esa persona, más cruel será cuando la pierdas”, Craig Mazing.



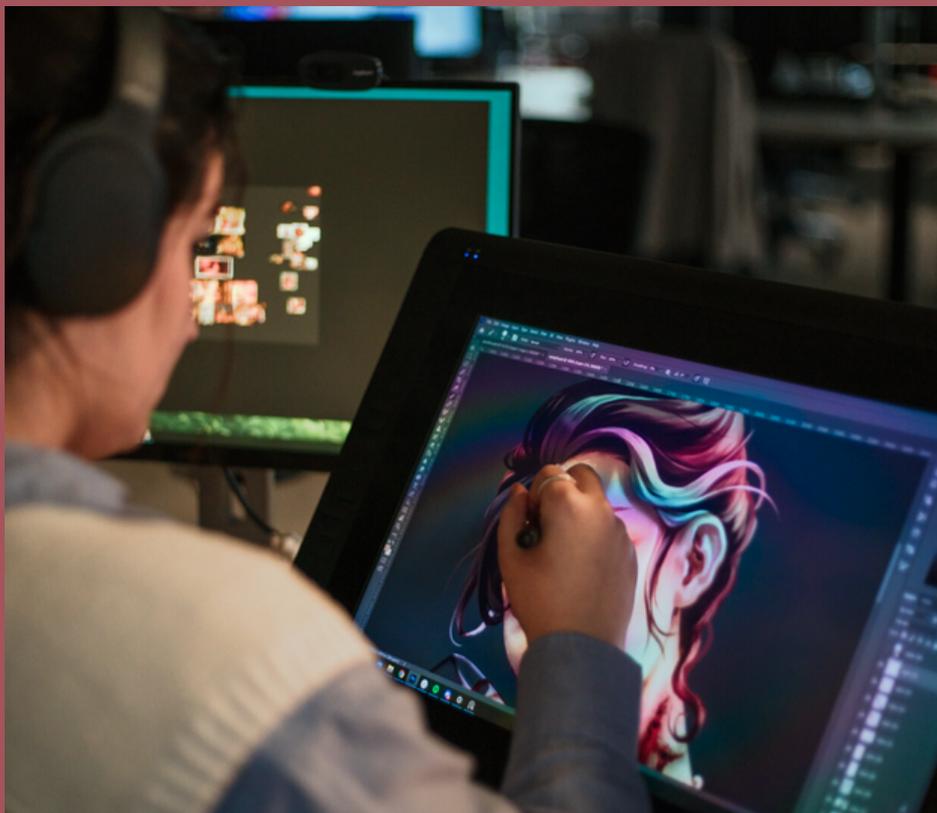
El arte visual como oficio multifacético

Más allá del mundo de la pintura, las subastas y las galerías.

En este artículo, te compartimos acerca de dos sectores comerciales cotizados a nivel mundial que requieren del talento del artista visual: hablamos de la producción de arte en videojuegos y el arte dentro de las producciones de contenido audiovisual.

A continuación te contamos cómo prepararte para estos caminos.

*Artículo por: Bárbara Ramos
y Mariano Antillón*



PRODUCCIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL

Los estudios emplean artistas en sus producciones para convertir sus ideas en realidad. Los departamentos más importantes para la realización de contenido audiovisual, menciona Antezana Guizada (2017), son producción, dirección, arte, sonido y montaje. Cada uno cuenta con un grupo de personas que desempeñan diversas funciones por lo que requieren de la labor del artista. Los videos musicales, el cine, los documentales y los videojuegos, además de un guion, requieren de un boceto que describa aquello que se quiere ver en la pantalla.



El estudio crea la guía visual que funciona como boceto para la previsualización de una animación, el desarrollo de una historia o planificar la estructura de un video.

Los estudios de producción funcionan en tres etapas; la preproducción, la producción y la postproducción.

A continuación te platicamos qué hace un artista en cada una.



PREPRODUCCIÓN

Al decidir elaborar sobre una idea un producto audiovisual, el siguiente paso es planificar. Aquí quedan dos trabajos principales, el *concept art* y el *storyboard*.

El *concept art* es el equivalente de las lluvias de ideas para las producciones, donde se bocetan para decidir el aspecto de escenarios, personajes y objetos que la obra va a requerir. Por otro lado, el *storyboard* es un desarrollo de escenas plano a plano.

El *concept art* y el *storyboard* funcionan como herramientas para presentar al cliente de la manera más gráfica y representativa, el proyecto a ejecutar.



PRODUCCIÓN

El arte, durante la etapa de producción, es la creación del producto en sí, el montaje, y la fotografía como elementos básicos. En estos se desarrolla el aspecto y el movimiento de cada personaje, escena y mecánica. Estos emplean al equipo humano y al equipo técnico que permiten hacer realidad el producto comercial o cinematográfico.

Para el desarrollo de animación, entran dos tipos de artistas, los animadores y los modeladores. Los animadores crearán segundo a segundo los movimientos de los personajes y objetos. Los modeladores son escultores dedicados a crear los objetos de la obra, comúnmente en programas de computadora. Dependiendo del presupuesto y la dimensión del proyecto, es el volumen de gente que se empleará y el tiempo que se estará trabajando.

POSTPRODUCCIÓN

Como última etapa, la postproducción corrobora haber conseguido el material necesario para el producto final. Aquí se aplica la edición, los efectos especiales (VFX y CGI), la musicalización y la colorización del contenido. La edición suele ser una labor minuciosa pues debe comunicar el mensaje inicial, además de unir cada etapa en un producto exitoso.

Básicamente se juntan todos los elementos producidos para el proyecto. Otros artistas estarán dedicados a lo más importante para el éxito del producto, la publicidad e ilustraciones promocionales, de alta calidad y realismo, según lo que requiera el proyecto.



¿QUÉ NECESITO?

Para trabajar como artista dentro de una producción audiovisual, se deben desarrollar tanto habilidades artísticas como el manejo de varias herramientas de software.

Para efectos visuales, se emplea *Adobe After Effects* utilizado por profesionales del vídeo y animación en todo el mundo, así como *Davinci Resolve*, *Houdini*, *Nuke* y *Flame*, también utilizados en la industria de los videojuegos.



Por otro lado, los programas de 3D o CGI generalmente utilizados Houdini, Autodesk Maya, 3Ds Max, Cinema 4D y Blender. Estos programas requieren un hardware con tarjeta gráfica potente, para poder utilizar los archivos sin trabas o largas horas de espera. Por ello, les recomendamos invertir en equipo que les facilite la labor.

Los programa más utilizado para el dibujo suele ser Adobe photoshop o Autodesk sketchbook. Para animación tradicional, suele utilizarse Toon Boom Harmony, aunque aun pueden utilizarse papel y lápiz de manera más anecdótica.



Las carreras que te pueden ayudar a acceder a la industria son:

- Ingeniería en Animación Digital
- Licenciatura en bellas artes/especializado en arte digital
- Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia
- Licenciatura en Animación 3D

De esta manera incorporamos al artista digital independiente, que posee habilidades imaginativas y creativas para el desarrollo de los elementos visuales, como el desarrollo de personajes, escenarios y texturas.



Estas industrias, aunque puedan parecer intimidantes por su alta demanda, son grandes oportunidades para el crecimiento laboral y ricas experiencias empresariales. Te invitamos a ahondar en el sector que más te interese y atreverte a tomar la iniciativa de participar en estas grandes producciones. Comenzando por cursos, talleres y el mismo emprendimiento con producción independiente, que te darán una probada de lo que puede ser una carrera exitosa.

CRÍTICA

Cuando la crítica...

No es crítica.

"Confundir arte con pornografía es ridículo"

**Artículo por: André Quintero y
Casandra Reyes**

El museo de Florencia que alberga la estatua "El David" de Miguel Ángel invitó a los profesores y estudiantes de una escuela de Florida, después de que la directora del centro educativo dimitiera a raíz de la queja de unos padres que consideran que la obra de arte es "pornográfica".

Los padres afirmaron que no fueron notificados con anticipación de que se mostraría un desnudo a sus hijos, y uno de los padres calificó la estatua de "pornográfica".

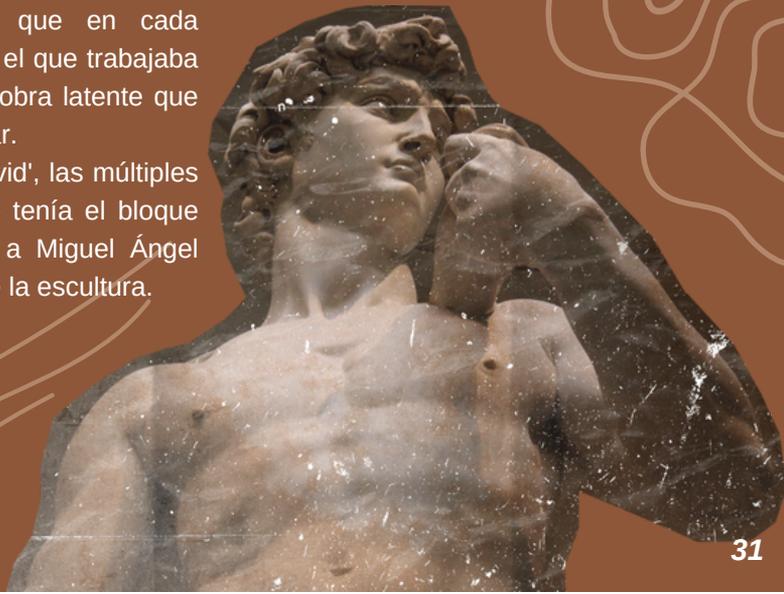
O ¿Eso lo convierte en pornografía? ¿Deberían cerrarse ciudades enteras debido a las representaciones artísticas de la forma humana?".



Los padres de los menores cuestionaron el adoctrinamiento "woke" (progresista) lo que trajo muchos problemas a la directora de la escuela *Tallahassee Classical School*, que se vio obligada a renunciar después de que los padres se quejaron de que sus hijos fueron expuestos a "pornografía".

Miguel Ángel creía que en cada bloque de mármol en el que trabajaba existía un alma, una obra latente que él trataba de recuperar.

En el caso de "El David", las múltiples fracturas y fallas que tenía el bloque fueron encaminando a Miguel Ángel hacia la forma final de la escultura.



'El David' de Miguel Ángel Buonarroti es una obra emblemática del periodo del renacimiento italiano. Está realizada en mármol blanco con la técnica de escultura en bulto redondo de 5,17 metros de altura y un peso de 5,572 kilogramos. La propuesta que hizo el artista Miguel Ángel fue la representación bíblica de David venciendo al gigante Goliat solo con piedras y su inteligencia.

En la época actual estamos expuestos a una sobrecarga de imágenes de diferentes tipos que llegan inclusive a encasillarse en temas pornográficos. Muchas de las personas han abrazado y acogido un ideal, y no permiten ese tipo de contenido en su vida cotidiana, por lo que se han cerrado a todo lo que les resulte innecesario, dañino e inclusive amenazante. En esta concepción, el arte no queda excluido. Desde los ojos de mucha gente, el arte cuenta con una carga "inapropiada" y que por ende resulta mal vista, sin darle paso así al valor artístico y cultural.

Lo que Miguel Ángel quiere dar a entender con su escultura, es :
“La juventud se equilibra con la inteligencia humana y la sabiduría divina.” más no con temas sexuales.



No toda obra que muestre el cuerpo desnudo tiene una intención pornográfica, no debemos confundir lo artístico con 'pornografía'. Los que asocian el arte con la pornografía cuentan con una distorsión imaginativa.

Las épocas y los ideales cambian según el tiempo, por lo que se debe observar la obra con los ojos de la época a la que corresponde, desde nuestra perspectiva plantada en este siglo XVI. Por ello, juzgar una obra con parámetros que no se acoplen a su tiempo sería incorrecto, ya que se valoraría con la visión no correspondiente a su contexto histórico y social.

Las Artes...

y su relación con las leyes



Redacción realizada en colaboración con Kevin Rangel, estudiante de la carrera de Derecho.

¿CÓMO SE VINCULAN LAS ARTES CON EL DERECHO?

En esta sección de nuestra Gaceta, nos enfocaremos en hablar de cómo el arte se puede vincular con otras disciplinas, aún cuando éstas parezcan bastante distintas entre sí, o incluso sin relación alguna.

En esta primera entrega, estableceremos una relación entre el arte y el derecho.

¿Cómo podrían vincularse estos quehaceres entre sí? Pues bien, la respuesta a esta interrogante la podemos abordar desde dos perspectivas: el derecho a los ojos del arte, y el arte a los ojos del derecho.

Partiendo del primer enfoque:

el derecho es un arte que saca provecho de la belleza de la justicia.

En el arte se compromete el corazón y la sensibilidad, de ahí la necesidad de que en el derecho se utilice un lenguaje bello, pues no es suficiente con que sea claro, directo y sencillo.

La claridad ayuda a la expresión y la transmisión del mensaje, pero la belleza en el lenguaje tiene poder convincente. El derecho también es un arte por su idealidad, por la pasión que requiere ejercerlo. El arte del derecho reclama rescatar al ser humano de lo arbitrario y ubicarlo en lo armónico.





Ahora bien, retomando el segundo enfoque desde el cuál podemos ligar ambas disciplinas, podemos visualizar la parte de las normas y leyes que rigen al sector artístico y cultural. Algunas de ellas son:



- Derechos de autor y de imagen
- Compra venta de obras de arte
- Autenticidad y autoría de las obras
- Gestión de colecciones privadas
- Gestión de fondos artísticos (museos, fundaciones, etc)
- Entre muchos otros ejemplos.

Para cerrar podemos decir que, derecho y arte coinciden en el enriquecimiento humano a través de sus normas, buscando justicia en las relaciones humanas y belleza como esplendor del orden creado.





Kevin Rangel

- Actualmente cursa el octavo semestre
- Generación **-2019-2023-**



Derecho

(Acuerdo No. 20091228 del 24 de noviembre de 2009)

- 1.-Arte Lumen. (Abril-Agosto 2023), p.1) *"Bienal de pintura, dibujo y gráfica 2023"*
Recuperado en Abril del 2023 de: <https://www.artelumen.com.mx/>
- 2.-Gobierno de México. (30 de marzo 2023), p.1) *"Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) 2023"* Recuperado en Abril del 2023 de:
<https://www.cultura.gob.mx/gobmx/convocatorias/detalle/3631/sistema-nacional-de-creadores-de-arte-snca-2023>
- 3.-"CAAT". (s;f), p.1) *"Salón Internacional de Minitextiles"* Recuperado en Abril del 2023 de: <https://caat.org.ar/convocatorias/minitextiles-xxvi/>
- 4.-XXIV Bienal Puebla de los Ángeles.(s;f), p.1) *"Gráfica, Fotografía y Pintura"*
Recuperado en Abril del 2023 de:
<https://bipa.iberopuebla.mx/bienalarte/convocatoria-decimocuarta-bienal.pdf>
- 5.-Gache, B.(20 de marzo 2023),p.1) *"Convocatoria de Arte Correo: Memorias Postales. 40 aniversario de la restauración democrática"*
Recuperado en Abril del 2023 de:
<https://www.recursosculturales.com/convocatoria-arte-correo-memorias-postales/>
- 6.-Argentina Gob. (12 de abril2023), p.1) *"Festival de literatura latinoamericana "Desmadres""* Recuperado en Abril del 2023 de:
<https://www.argentina.gob.ar/noticias/festival-de-literatura-latinoamericana-desmadres>



BauH Primera Edición

SECCIONES

ARTISTA EMERGENTE DEL MES:
Cristina Díaz

LABORATORIO ARTÍSTICO:
Melissa Garza y Ania Budzisewski

CALENDARIO:
Luz Zepeda y Alejandra Pineda

+ ARTE:
Regina Márquez y Paulina Gracia

¿CÓMO VIVIR DEL ARTE?:
Mariano Antillón y Bárbara Ramos

CRÍTICA:
André Quintero y Casandra Reyes

VINCULACIÓN:
Xadany Juárez

PRODUCCIÓN

EDICIÓN:
Cristina Díaz, Mariano Antillón y Casandra Reyes

CORRECCIÓN DE ESTILO:
Melissa Garza, André Quintero y Xadany Juárez

ILUSTRACIÓN:
Paulina Gracia, Bárbara Ramos y Ania Budzisewski

DISEÑO:
Alejandra Pineda, Luz Zepeda y Regina Márquez

Asesora:
Mtra. Carla Mendez Ceja



ESCUELA
SUPERIOR
DE NEGOCIOS

¡No te quedes fuera
y aparta tu lugar!

Inscríbete a una de
nuestras licenciaturas y
forma parte de la próxima
generación de líderes

- 1 Mercadotecnia y Dirección de Negocios
- 2 Administración y Dirección de Negocios
- 3 Finanzas y Dirección de Negocios
- 4 Derecho
- 5 Artes Visuales y Gestión Cultural



www.itaca.edu.mx

Encuentra más información en <https://www.itaca.edu.mx/>

REVISTA INSTITUCIONAL

*ITACA, Escuela Superior de Negocios
Licenciatura en Artes Visuales y Gestión Cultural*



Contacto:

Vinculación Educativa:
(+52) 55 5377 0006 ó 55 5377 0097

Porfirio Díaz No. 50 Col. San Jerónimo Lídice, Alcaldía La Magdalena
Contreras, C.P. 10200, Ciudad de México.