

# CROMA

ARTE, DISEÑO, AUDIOVISUAL

2024, NÚMERO 11



## EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO



## TALENTOS FAV

Conejo Tóxico  
Abigail Gutiérrez  
Jonathan Moreno

# 04

# 22

## DOCENTES

Héctor Morales  
Alan García



# 34

## ARTÍCULO DEL MES

La industria de la  
animación mexicana



Andrea Barrera

# 44

## CRÉDITOS

**Dr. Med. Santos Guzmán López**  
Rector

**Dr. Juan Paura García**  
Secretario General

**Dr. Jaime Arturo Castillo Elizondo**  
Secretario Académico UANL

**Dr. José Javier Villarreal Tostado**  
Secretario de Extensión y Cultura

**Dra. Verónica Lizzet Delgado Cantú**  
Directora de la Facultad de Artes Visuales

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

**Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca**  
Subdirector de Investigación y Posgrado

**Dra. Sandra Guadalupe Altamirano Galván**  
**Lic. Alejandra Gabriela Martínez Carrasco**  
**Lic. Uriel Almazán Martínez**  
Coordinadores y Editores de la Revista Croma

# 46



## ENFOQUE

Ram Tamez, el poder de la animación en la actualidad  
Matte Painting  
High key o Low key

EMPRENDIMIENTO

## ARTE

# 56

Las AI's como una herramienta para el arte, no un sustituto



Damián Ortega: Pico y Elote.

# 60

## EVENTOS

**Ixchel Carolina Acuña Villa**  
Coordinadora alumna

**Ana Yarezi Bazaldua Rodríguez**  
**Blanca Alicia Segovia Herrera**  
**Fátima Anayansi Sánchez Peña**  
**Jatziry Abigail Martínez Pérez**  
**Jorge Alberto Olvera Velasco**  
**Luis Angel Sigala Hernández**  
**Sebastián Méndez Jaramillo**  
**Silvio Abraham Manzano Pérez**  
**Vianey Alessandra De Lara Aguilar**  
Estancias de producción

Portada: **Jatziry Abigail Martínez Pérez**

CROMA, año 6, No.1, Marzo 2024, es una publicación semestral editada y publicada por la Universidad Autónoma de Nuevo León a través de la Coordinación Editorial de Licenciatura de la Facultad de Artes Visuales. Domicilio de la publicación: Praga y Trieste 4600, Fraccionamiento Las Torres, Unidad Mederos, Monterrey, N.L., México, C.P. 64930. Teléfono +52 8183-294260. Reserva de derechos al uso exclusivo No. 04-2023-080113474100-102 otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor

ERIKA HERNANDEZ

# CONEJO TÓXICO

## EL ARTE DE ADAPTARSE A LAS TENDENCIAS

Erika Hernández, "Kika", es dueña de la marca "Conejo Tóxico" conocida por su estilo kawaii e ilustraciones inspiradas en la [nostalgia y cultura pop de los noventa](#), en este artículo nos contará sus vivencias como alumna en FAV, su experiencia emprendiendo y los retos que conlleva

POR: BLANCA SEGOVIA



PROMOCIÓN DE LA TIENDA

**C**onejo Tóxico surgió en el 2016 y si bien no era el negocio que conocemos hoy en día, la experiencia que Erika tuvo al trabajar en "Viudas T-shirts" le ayudó a conseguir los proveedores y habilidades que se requieren para el mercado de camisetas, lo que la ha llevado a participar en diversas ferias de diseño y anime aquí en el estado y fuera de este, al ir a la Hatsukoi en Ciudad de México.

**Cuéntanos sobre tu trayectoria, ¿Cómo fue tu tiempo en FAV? y lo que aprendiste, ¿te ayudó a desarrollar tu marca?**

Cuando yo entré me decidí por la carrera de diseño, porque malamente yo no había investigado qué carreras había en la facultad, yo solo vi artes y pues me gustaba mucho ilustrar, cuando vi la descripción de cada carrera vi que me llamaba más la atención diseño gráfico, porque en la carrera de artes venía creación de esculturas, pintura al óleo, performance, vi la descripción, pero no era algo en lo que me veía en un futuro haciéndolo, en la descripción de diseño venía creación de páginas web, de logos, problemas de comunicación, y me decidí por esa, presenté y así quedé.

Durante los propedéuticos fue donde me di cuenta que sí era la carrera que yo quería, entré en el 2014 y me gradué en el 2018, nos tocó hacer la creación de un anuncio para Coca-Cola, un collage y un logo para una revista, eso fue mi propedéutico, y ahí me di cuenta que sí era para mí la carrera, al entrar a la facultad aprendí mucho y es lo que me está ayudando a desarrollar la tienda en estos momentos, la facultad si me gustó y comparándolo a otras escuelas el programa de la UANL está muy completo.

Actualmente Erika ha tenido la oportunidad de aplicar lo que aprendió en esa época además de complementar sus habilidades con nuevos conocimientos, ella por su cuenta ha aprendido a hacer modelado 3D y lo que es el community manager.



PRODUCTOS DE LA TIENDA



Son herramientas que no se deben satanizar, sí **SIRVEN PARA HACER MÁS FÁCIL EL TRABAJO O PARA APOYARSE**, y pues no tiene nada de malo usarlas.

Así mismo durante la entrevista surgió el tema acerca de cómo las IA's no deberían ser satanizadas y al contrario deberíamos aprender a usarlas y sacarles provecho, ya que deben usarse como una herramienta para el creativo y no un sustituto, además de saber usar las herramientas de fácil acceso como el Canva y el Chat GTP.

**¿Cómo surgió la idea/concepto de Conejo Tóxico?**

Desde que estaba en la facultad, pues me ponía a hacer garabatos, yo era la que se sentaba atrás a dibujar, me acuerdo que hice el boceto de un conejito con una máscara y le puse bien mamadora "Toxic Bunny" en inglés, y lo deje ahí, entonces después llevé un taller de serigrafía e Ilustrador, y el de serigrafía me gustó bastante, el chavo sí le ponía empeño a lo que estaba haciendo, la verdad si estaba muy padre, nos enseñó mucho, hicimos una playera como de trabajo final, hice la ilustración más pichurriente, fea y mal hecha, porque nomás tenía que ser de un color y yo realmente no sabía tampoco cómo separar

los colores, fue a raíz de ese taller que le agarré gusto a tener cosas impresas con mis diseños, mis ilustraciones o mis ideas, y no le moví tanto hasta que, por algo pasan las cosas, cuando entré a trabajar con estas chavas en Viudas, yo me encargaba de hacer ilustraciones y las redes, a raíz de que yo pensaba:

"Oye siento muy bonito que la gente utilice mis diseños, mis ilustraciones" empecé aprender a separarlos por color, acomodarlos, dónde comprar las playeras, qué tipo de playera debía ser para cierto tipo de ilustración, cuántos colores, aprendí mucho con ellas, ya una vez que salí de ahí dije: "Quiero hacer algo mío"

También, cuando estaba en la facultad, hacían los mercaditos del Mercadearte, la primera vez me puse con una amiga y vendíamos llaveros de pasta francesa, y encontramos a una chava que hacía botones y le encargábamos para vender, me gustó mucho eso, cómo yo podía hacer mis cosas y venderlas.

Con esta respuesta, Erika nos cuenta que su experiencia en el Mercadearte no solo le dio el impulso de querer producir diseños propios, sino en dónde debía ponerlos y que fueran redituables, de igual forma se reflexionó acerca de cómo muchas veces se tiene el pensamiento de trabajar para otros en lugar de emprender o autoemplearse y cómo es necesario tener conocimientos y herramientas para auto sustentarse.

### ¿De qué trata Conejo Tóxico? ¿Cuál es la esencia de tu marca?

Yo creo que la esencia sería: nostalgia y cultura pop, fue un tema que yo decidí agarrar, porque al principio sí hacía cosas que nada más a mí me gustaban, nostalgia, cultura pop, anime, a mí me gusta mucho Sailor Moon, entonces todo lo hacía de Sailor Moon, pero llega un momento en donde te das cuenta que aunque te gusta mucho lo que haces, tienes que hacer estudios de mercado y ver que se está vendiendo, porque aunque yo soy diseñadora e ilustradora, también estoy a cargo de un emprendimiento y al final, es importante darle a la gente lo que quiere; pero la esencia en sí son cositas kawaii, es una tienda super girly y rosa.

Al ser una niña de los 90, para Erika este estilo es algo con lo que se siente cómoda y le gusta trabajar, teniendo la ventaja en una época donde esa década, volvió a ser tendencia aprovechando la reciente popularidad de Barbie, de igual forma, Erika se encarga de estar al tanto de las tendencias que van surgiendo y que sean fieles a la esencia de su marca, que se basa en el anime, los videojuegos, canciones, el city pop, así mismo se ha enseñado a usar el modelado 3D ya que actualmente la tendencia y2k está volviendo a tener fuerza, por lo que Erika busca seguir usando la nostalgia y cultura pop a su favor.

Como mencionó anteriormente, es importante realizar un estudio de mercado para poder saber qué productos realizar y cómo venderlos, en el caso de Erika su mercado abarca personas de 18-35 años que crecieron en los 90'.

Si bien las mujeres son una mayoría en su mercado, no se discrimina a los hombres ya que parte de la esencia de Conejo Tóxico es poder ofrecer mercancía a aquellas personas que no podían acceder a estos productos en su niñez y en una época donde el anime esta más normalizado.

### ¿Por qué decidiste emprender?

Al principio que no me gustaba que me molestaran los clientes, después de trabajar con Viudas, trabajé en una empresa en el área de marketing de unos restaurantes japoneses, y a mí no me gustaba que mi jefa, la directora de arte, viniera a picar el monitor, y luego venía el jefe: “no quítale eso, no le hagas caso, pon esto” y a mí me molestaba mucho, como que no respetaran lo que yo estaba haciendo, con Viudas era igual, no me gustaba tener que hacer realidad los sueños de alguien, cuando yo tengo las herramientas, ya tengo los proveedores, ya tengo todo. Entonces junté dinero de los sueldos y de lo que me dieron cuando me salí y dije: “Bueno voy a empezar a emprender.”



Si bien Erika es una persona muy celosa de sus diseños y de igual forma con su creación de contenido, cuenta con el apoyo de una amiga que es contadora y con una empleada que apoya en los envíos, aunque no descarta la idea de contratar a más gente que le ayude con sus redes en un futuro con las condiciones que se merecen y convertir su pequeño negocio en una empresa formal.

### ¿Cómo es tu proceso creativo o tu forma de trabajar?

Primero investigo qué está en tendencia, que bueno, regresó el y2k, los 2,000, y cómo puedo acoplar eso a la tienda, reviso referencias, videos, canciones, como yo crecí en esa época, yo soy del 93, reviso recortes o cosillas que guardé de mi infancia y adolescencia, ahora que pasó todo lo de Britney, saqué unas ilustraciones de Britney Spears, su canción, la de Baby One More Time, cómo la adapto a mi estilo, primero boceto la idea en el iPad o en papel, ya después la empiezo a trabajar, empiezo a buscar un chorro de referencias, me gusta mucho Pinterest, es una red donde nadie se está peleando, nadie dice nada, estás ahí feliz viendo imágenes y cositas bonitas, ya cuando digo bueno ya saqué estas referencias de Pinterest, bueno voy a buscar de Britney Spears, escuchar las canciones, ver cómo se vestía, qué colores usaba, cómo puedo adaptar eso a la tienda, los colores de la tienda son lila, rosa, verde y azul, bueno eso lo adapto a la ilustración, y luego ya veo si la ilustración funciona en playera, porque no puedo hacer iguales diseños para playera que para sticker, sobre todo por el método de impresión.

Aunque la serigrafía es la base de las camisas de Conejo Tóxico, actualmente Erika experimenta con nuevos métodos de impresión como la impresión directa, un método que no es muy usado en México ya que es más caro, sin embargo, esto no impide que Erika se adapte a las nuevas tendencias y usarlas en su negocio.

Los productos principales que puedes conseguir en la tienda son: playeras, totebags stickers, botones, llaveros, parches, sudaderas (en el invierno), Erika de igual forma al estar vendiendo su mercancía en diferentes eventos dedicados al anime ha podido escuchar y analizar qué es lo que los clientes desean comprar y cómo es que puede adaptarlo a su tienda.

### ¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

La libertad de tiempos que tengo, pues muchas veces me hago mena por la libertad de tiempo, pero me gusta que puedo decir: bueno voy a empezar a trabajar a partir de las 9, descanso a las 2 y le sigo hasta las 6, o hay mucho trabajo, hago todo el trabajo que puedo hoy, toda la tarde, hasta las 8 o 9 de la noche, y ya al día siguiente puedo trabajar más relajada, hacer más vueltas, también que tengo libertad de diseño eso también me gusta mucho, de manera creativa yo soy totalmente libre, sí me tengo que apegar al segmento que va dirigido a la tienda, a las tendencias, pero tengo más libertad de adaptar las cosas que yo quiera.

### ¿Qué has aprendido gracias a Conejo Tóxico?

A tener mucha paciencia y ser muy perseverante, porque hay veces que digo: “Ay mejor me hubiera metido a trabajar en una agencia, ay hubiera estudiado leyes como mi mamá”, porque a veces si es muy pesado, le estaba diciendo a una amiga, que soy mi propio jefe explotador, sobre todo porque yo me encargo de la mayoría de las cosas.

Le pasa a mucha gente que tiene emprendimientos o negocios propios que no tiene autocontrol con sus horarios, sigue siendo muy pesado, aunque está muy bien lo de la libertad de horarios,

pues también es lo de al no tener un horario fijo tal cual, pues a veces estás todo el día o hasta las 2 o 3 de la mañana.

### ¿Entonces tu dirías que ese es de los mayores retos a la hora de emprender?

Sí, la organización del tiempo, es algo que todavía me falla mucho, también que de repente hay temporadas altas, por ejemplo a mí la temporada de regreso a clases es de la más baja de venta, incluso de eventos, porque todo el mundo está comprando útiles escolares o está de vacaciones, muchas veces incluso el algoritmo de Instagram, aunque pagué publicidad bajaron mucho la interacciones, porque la gente está buscando cosas de uniformes, dónde comprar útiles escolares, cosas de papelería, también es otro de los retos, administrar muy bien el dinero para que te rinda en esos meses.

### ¿Qué otra cosa tú crees que es un reto a la hora de emprender que hace que la gente desista?

Que no tienes un ingreso fijo siempre, es muy diferente trabajar en una agencia, en este caso hablando de las áreas de trabajo de los creativos, en una agencia, o en el área de marketing de alguna una empresa, en donde ya tienes tu sueldo fijo; en cambio acá tienes que ver, qué estrategia de venta tengo que hacer, cuánto contenido debo publicar, qué contenido agrada o debe salir para poder llegar a más gente, cuál es la meta del mes, hay que pagar publicidad, es muy difícil todo eso, también que a veces las prestaciones las tienes que pagar aparte, darte de alta en el SAT, a mucha gente le da mucho miedo, que realmente no está tan mal ni es tan difícil de manejarse, pero sí creo que es una de las cosas que aleja a la gente, sobre todo la seguridad, o no tener como una seguridad.



El emprendimiento es un reto que conlleva mucho esfuerzo y sacrificio, actualmente en México hay 4.4 millones de emprendimientos, según los datos del Estudio sobre la Demografía de los Negocios del Inegi, del cual el 35% es de jóvenes de 26 a 35 años, por lo que es un gran reto manejar, con sus altos y bajos, antes de la pandemia, Erika abrió un pequeño local junto con otros empresarios en Interplaza, pero con la llegada de la pandemia se tuvo que cerrar además de otros conflictos, sin embargo eso no la detuvo y comenzó a enfocarse en su tienda en línea además de seguir desarrollando diferentes habilidades como la fotografía, el modelado 3D entre otras.

**¿Te gustaría trabajar en alguna colaboración, has trabajado con alguna colaboración?**

Si me gustaría, de hecho, no fue una colaboración tal cual, pero había quedado con un chico que era líder de una banda, iba hacer la merch para su banda, pero ya por cuestiones de agenda y tiempo nunca nos pusimos de acuerdo, el era de la Ciudad de México, entonces ya como que ese proyecto quedó en pausa, pero sí me gustaría hacer más colaboraciones ya sea con artistas locales de aquí o marcas locales o igual con gente de otros estados, si me gustaría hacerlo pero como que no se ha dado la oportunidad.

Me gustaría fusionar los estilos, que se vea que hay un concepto mío y un concepto de la otra marca, y sacar merch, igual un producto en particular o sacar varios tipos de mercancía como las que hace Vania Bachur la de Supergirl, creo que sacó una con Hello Kitty y varias cositas de ella, me gustaría hacer algo así.

**¿Cuáles son tus metas a futuro? ¿Hasta dónde te gustaría que llegará Conejo Tóxico?**

Me gustaría poner un local, osea ya no uno partido en varios como en Interplaza, ya un local tal cual, y expandirme primero aquí, tener aquí la tienda que se conozca, que se haga más de renombre, y luego ya expandirme a otros estados o poner puntos de venta chiquitos, es como que una de mis metas, poner un local en una plaza concurrida, cuando yo tuve un local nos tocó que empezaba lo de la pandemia y a la gente le daba miedo salir, ya ahorita que está más regularizado me gustaría volver a ponerlo, si me gustaría tener un punto de venta mío nada más, ahorita tengo un punto de venta en Barrio antiguo en Moshi Moshi.

**¿Te gustaría expandirte de manera Internacional?**

Mi sueño es poner un localito en Japón o que haya gente que me conozca en Japón.

Gracias a la experiencia que Erika ha tenido a lo largo de los años, está dispuesta a volver a intentar poner un local por su cuenta ahora que tiene más conocimiento acerca de cómo funciona.



### ¿Algún consejo que nos puedas dar con base en tu experiencia?, ¿qué le dirías a alumnos que quieren emprender?

Que es mucha paciencia, mucha perseverancia, no solo es decir: no se rindan, hay que investigar el mercado, muchas veces se romantiza esto de ser emprendedor, pero también si pueden tomar cursos de lo que sea, cursos de finanzas personales, cursos de Google Ads, porque a veces nos vamos con la idea de que para vender solo posteo en Instagram, y no, a qué mercado te quieres dirigir, qué temas puedes manejar, usar todas las herramientas que están disponibles, no hagamos menos ni a canvas ni a chat gpt ni a ninguna de estas herramientas nuevas que están saliendo, usen todo lo que tengan a su alcance, tomen cursos de cualquier cosa que ustedes crean que les puede servir ya sea profesionalmente o para su emprendimientos, en gobierno de repente ponen cursos en línea todavía, bueno un curso de cómo organizar mi contenido en redes sociales, bueno tomo ese curso si tengo chance, o incluso en YouTube hay muchos que te dan un cursito express de qué publicar y qué no, aprender y buscar cualquier cosa que tu crees que te pueda servir para tu nicho o el segmento que ya elegiste para vender, pues también siento que mucha gente dice: no te rindas, si no te rindas pero dame herramientas, busca cursos, también no tiene nada de malo que tener un emprendimiento y un trabajo fijo en una agencia, pues también aprovechar y que puedes aprender ahí, yo malamente me traje muchas fonts y templates, todo lo que me pude traer pues me lo traje, también me traje proveedores, aprendí donde se debían comprar las camisas o donde comprar, también investiguen y traten de aprender todo lo nuevo que sale por que el diseño va evolucionando constantemente, y cada año hay una tendencia diferente.

Y aunque la facu si nos enseña y nos da la base, el diseño es mucho de ser autodidacta en ese aspecto.

Con esta respuesta Erika nos demuestra que al usar las herramientas que tenemos en nuestro entorno podemos desarrollar nuestro emprendimiento y habilidades sin tener que esperar a que llegue el momento correcto o tener las herramientas adecuadas, por lo que siempre tenemos que seguir aprendiendo y conocer las diferentes tendencias que surgen y saber cómo adaptarlas a nuestro favor.

#### REDES SOCIALES

Insta, Facebook, TikTok:  
@ conejotoxicotshirt

#### PRÓXIMOS EVENTOS:

La feria del diseño independiente  
La Conve-Noviembre  
Hatsukoi-Diciembre





# Abigail Gutiérrez

La artista mexicana **Abigail Gutiérrez** nos cuenta sobre las profundas motivaciones a la hora de crear arte, su "burbuja" cuando está pintando y cómo crecer en el mundo del arte

## ¿Cómo te iniciaste en el mundo del arte?

Desde pequeña he presentado cierto apego y atención con las caricaturas, después me daban ganas de dibujar lo que veía, aunque todavía no tenía tanto desarrollo motor con mi mano para dibujar, pero sí me llevé más por ese lado que quería plasmar lo que veía, lo que me gustaba, empecé desde los 3 años, mis papás veían mi hobby, veían que tenía esa fascinación por seguir dibujando, dibujaba muchos animales. Mis familiares, se asombraban de lo persistente que era. En algún punto me salió muchísimo mejor que otras personas de mi escuela, ahí identificaron que iba por el camino de las artes.

## ¿Qué es lo que te motiva a hacer arte?

Lo que realmente me motiva son las ideas que a veces puedo tener; puedo estar en mi vida diaria o viendo videos y de repente quiero plasmar, la amistad que tengo con mi mejor amiga, representar los gustos que tenemos en común, la co- nozco desde los 8, entonces ambas conectamos bastante, una de las cosas que siempre nos gustaba dibujar eran ponis, pues entre ella y yo intercambiamos dibujos. Era como que gusto por hacer algo con lo que ambas nos identificamos, ya sea por el diseño o la trama, a nosotras nunca nos ha dejado de gustar

el dibujar, una motivación pueden ser los vínculos amistosos, el cómo me gusta expresarles mi afecto que les tengo con dibujos, me gusta investigar a la gente, ¿qué les gusta?, ¿qué esperan de mí?, o sea, en hacer esos detalles, que se dirijan a un lado más personal, plasmar mis ideas, compartirlo con todos, me gusta ser notada y también que consideren ellos lo que hago y lo que soy. Muchas veces es, por lo que veo, escucho y quiero representar, mis sentimientos o las cosas que imagino. Son puntos de vista que tengo a la hora de querer dibujar.

## ¿Cuál es tu proceso creativo? Me estabas contando que cuando estás en tu vida cotidiana, de repente te entran las ganas de querer dibujar, o te entra alguna idea ¿tienes alguna costumbre antes de empezar a dibujar?

Agarro un espacio libre o un momento en donde estar físicamente cómoda, sentarme en un lugar donde me pueda estirar, tener la espalda recargada, odio encorvarme o tener esa posición de camarón. Me gusta estar recta, tener el dibujo más cerca porque, cuando tenía unos 13 o 14 veía muy bien, pero con el paso del tiempo empecé a batallar en ver de lejos, aprendí que debo tener una muy buena iluminación, tener el dibujo cerca para no tener problemas a la hora de querer hacer un trazo grande poderme separar de la hoja y calcular bien. Me gusta poner mis cosas a como yo las identifique para poder hacer mi mugrero en paz, tremendo desastre que termino haciendo en el proceso dependiendo de la técnica, ya sea pintura, marcadores o gises. Utilizo diferentes métodos para cada material, pero siempre hago bocetos chiquitos en otro cuaderno, bocetos simples de lo que a mí me gustaría hacer para que pueda tener una idea de la perspectiva. Si la quiero desde arriba o desde abajo, para sentirme segura de lo que voy a plasmar, organizo mis ideas y veo las opciones para elegir la que más me guste. Cuando tengo problemas en la estructura, busco fotografías porque normalmente las ilustraciones ya están simplificadas o no te dan el panorama completo como tú tienes que aprenderlo. Paso muchas horas viendo los colores, cuando termino de hacer el boceto en grande, voy viendo el color base, el color secundario que tiene la luz, ¿por dónde está la luz? ¿por dónde está la oscuridad? Escucho música, para sentirme mejor, tener un buen estado de ánimo donde yo pueda estar dibujando por 7 horas que sí me las he aventado así, dibuje y dibuje hasta que ya lo acabo en un día, es una inversión de horas, de seguir con el ánimo a todo lo que da, desde que empiezas, te sientes que estás en tu propia burbuja. Se siente, así como que nada más estás tú, tus papeles, tus lápices, haciendo lo que más te gusta, aprovechando el momento para disfrutar.

**Se siente, como que nada más estás tú, tus papeles, tus lápices, haciendo lo que más te gusta, aprovechando el momento para disfrutar.**



## ¿Por qué no entraste a artes visuales?

Me di cuenta de que también me gustaba hacer presentaciones de Canvas o de PowerPoint, escoger la tipografía, darle un enfoque diferente a las presentaciones, el cómo presentar la información, cómo acomodarla en temas de investigación de la escuela, qué colores usar, también hacer videos, porque en pandemia aprendí a hacer videos de cómo hago mis dibujos desde cero. Aprendí intuitivamente a cómo editar, poner audios, animaciones, me gusta transmitir con palabras, no solamente una composición visual, sino que tenga escrito lo que quiero comunicarle a la gente. Mis papás, me hicieron despertar desde muy pequeña el hecho de que, no todo el tiempo solamente vas a dibujar y ya, tienes que planear una forma de vender tu trabajo, porque te pueden notar por tu trabajo, pero lo que vas a vender también son tus propuestas, tienes que hacerte oír, hacerte visible ¿quién eres tú? ¿de qué habla tu trabajo?, al principio se me complicó un poco, pero después fui perdiendo ese miedo en lo que me dicen mis papás, hacerte notar, que hablen de ti, que te recuerden, que siempre te tomen en cuenta, la capacidad que tienes, eso me lo dijeron desde que entré a secundaria porque en primaria llegué a participar en concursos, eso me motivó muchísimo a seguir en las artes plásticas, después me encargaron hacer letreros, pintar murales de 3 metros en la secundaria, hacer los bocetos. Después entre al Madonnari el cual gané 2 veces, ya cuando se atravesó la pandemia decidí empezar mi negocio porque también disfruto de complacer a la gente, les gustaba lo que hacía en mi estilo de dibujo, en cómo proponía ideas, tratar de entenderlas, porque yo sé que no muchos saben plasmar la idea imaginaria que tienen en su cabeza pero a mí me gusta ayudarles a aclarar un poco sus ideas o comprenderlas, entonces esos fueron mis comienzos, me gusta vender todo lo que yo hago, también vender lo que ellos me piden que haga, tenía muy en cuenta lo que querían, lo que les gustaba, porque





“No muchos saben plasmar la idea imaginaria que tienen en su cabeza pero a mi me gusta ayudarles a aclarar sus ideas.

era lo que ellos necesitaban. Me gustaría aprender sobre mercado, estrategias de ventas, para empatizar con la gente en cómo piensa y cómo llamar su atención.

**Antes vendías tus obras a un precio muy bajo ¿A qué se debió esto?**

No muchos pagarían por algo que solo lo ven como un dibujo, si es un dibujo, pero lo que representa son las ganas de tener esa imagen en tu posesión, ¿te gusta lo que yo hago?, pues lo puedes obtener, pero dándome algo a cambio, que es lo que a mí me ha costado hacer, he conocido gente que dice “a mí me gustaría tener algo tuyo”, y yo digo “sí, pero a cambio me gustaría que me dieras dinero para que pueda ampliar lo que yo puedo ofrecer a la gente”, si puedo hacer una técnica en acrílico, pues quiero más pinturas, necesito dinero, pero sí los vendía baratos porque no estaba tan desarrollada mi habilidad de dibujar cosas complicadas batallaba en algunas partes de la anatomía humana, también me costaba hacer fondos, tenía ese miedo a que me lo fue-

ran a pedir y que no saliera como ellos lo imaginaban o no les terminara gustando, muchos dicen “seguro sabes más cosas, ya dibujas muy bien deberías ya de haber aprendido eso”, pero no porque sepas de anatomía necesariamente tienes que saber de fondos o viceversa. Siento que a veces no cumplo con la expectativa de la gente en cómo me ve, cómo he hecho algunas ilustraciones, claro que lo puedo hacer, pero denme tiempo.

**¿Cuáles son tus principales influencias artísticas?**

La naturaleza que tengo en mente y veo constantemente en paseos, en el atardecer, mediodía, noche, en los diferentes ecosistemas, los animales que los habitan. Los artistas que pude conocer gracias a los videos de YouTube, conocerlos y ver su forma de ser, sus estilos de dibujo, lo que transmitían con su estética visual. Las maravillas de los cuentos o novelas, como echan a volar tu imaginación, sientes esa inspiración en como poder plasmarlo en físico, mis recuerdos tan lindos, sobre esas personas y la música.

**¿Cómo describirías tu estilo artístico, en pocas palabras?**

Bueno, mi estilo es muy detallado, pero al mismo tiempo es llamativo en el aspecto de los colores, me gusta que tenga ese efecto de Impresionismo, juego con la luz



“ Muchas veces no existe nadie que te guíe en esos momentos, sientes una profunda tristeza, te transformas tu mismo en una piedra en tu camino.

y estructura como en el semi realismo y lo combino con el estilo Cartoon o anime.

**¿Te has fijado que algunas personas tienen miedo de dibujar? ¿qué les dirías a la gente que tiene ese miedo a dibujar?**

Sí, me he fijado bastante ahora que tengo un mes de experiencia con mis compañeros, sé que no es requisito, pero es una herramienta muy básica, entiendo que no todos tengan esa habilidad desde pequeños, pero siento que solo es de perder el miedo de enfocarse en ellos mismos, lo que he aprendido es que nunca te fijes en la vida de los demás, porque puede que te sientas menos, ellos no son tú, sé que puede llegar a ser frustrante que tus dibujos no se vean tan buenos como los demás, pero lo importante es reconocer la habilidad que tienes, saber cuál es tu límite y cómo manejarlo para seguir mejorando. Muchas veces no existe nadie que te guíe en esos momentos, sientes una profunda tristeza,

te transformas tú mismo en una piedra en tu camino por eso es fundamental solucionar esos problemas emocionales. Es importante la humildad, porque cuando hay alguien mejor que yo, nunca es el caso de que tenga envidia, me sorprende, me dan ganas de preguntar ¿cómo lo hiciste? quiero saber, me encanta investigar el arte de la gente.

**¿Cómo aprendiste a usar las técnicas de Acuarela?**

Prueba y error, porque las acuarelas son muy intuitivas; le pones mucha agua, no hay mucho color, le pones poca agua y sale mucho, hacía pruebas en hojas aparte, experimentaba con mis primeras ilustraciones, veía dibujos ya hechos para estudiar sobre el uso de los colores

**¿Has tenido bloqueos creativos? ¿Cómo los superas?**

Si los he tenido, ahora un poco más en mi carrera, pero siempre procuro ver desde antes los proyectos para tener el tiempo de tener esas ideas que me motivan

a realizarlas, siempre teniendo en cuenta el trabajo que piden que cumpla, así igual con el objetivo que quiero cumplir de poco en poco en mis ilustraciones, en su composición, tomando un descanso en ver películas, videos, platicar con mis amigos sobre mi frustración, e ir tomando mi propio espacio para intentar otras cosas aunque sean pequeñas, que me ayuden a volver a mi objetivo principal, no es fácil, pero hago que lentamente fluya el paso de la inspiración



**¿Tienes algún consejo para artistas que apenas van comenzando en este mundo?**

Que siempre se motiven en lo que más les llame la atención e identifiquen qué punto fuerte destaca en ellos para poder explotarlo, que en ellos tengan la ambición de mejorar, investigando técnicas y modos de expresión para ver como transmitirlo a la gente, perder un poco el miedo del fracaso que es muy útil para después

ver que si se necesita entender los puntos débiles que tuviste, al igual que para entender tu panorama creativo es ver varios temas sociales.

Que ayuden a complementar esa pieza que te falta en tu camino, en desarrollar ese talento que no has podido descubrir tú mismo, al igual que, la ayuda de alguien, donde te muestre esos detalles que perfeccionen tus objetivos a corto plazo, y así ir alcanzando más en el futuro.

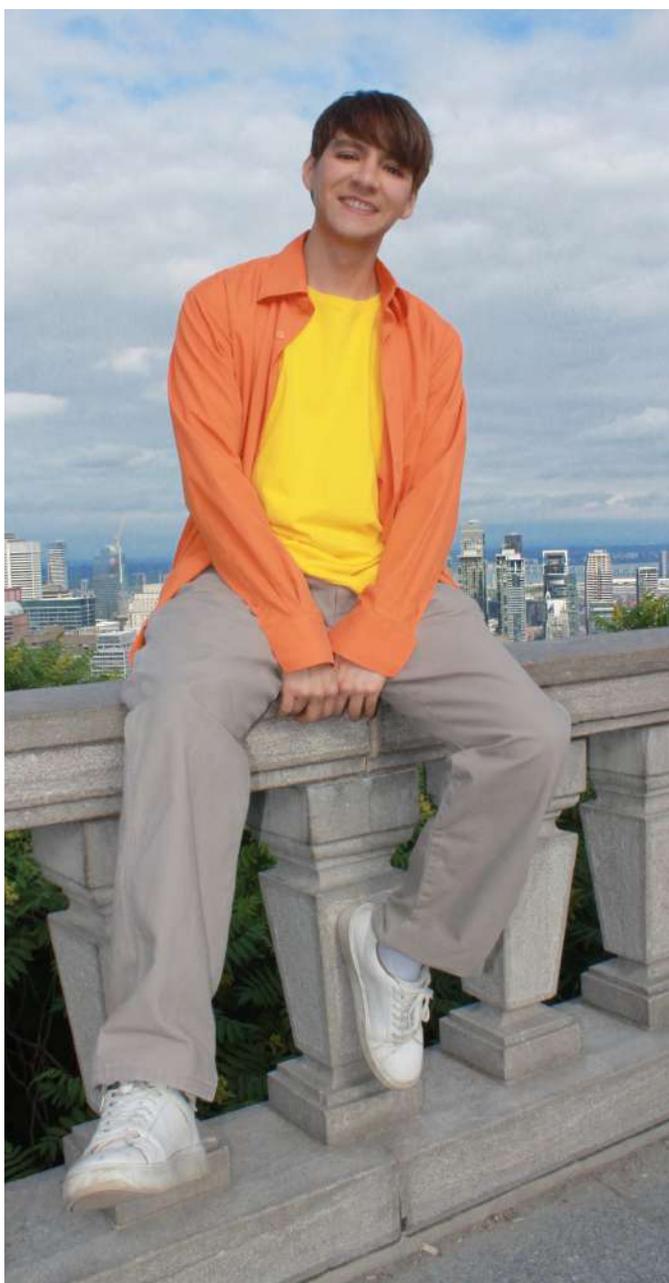
**¿Hay algún ejercicio de dibujo que recomiendes para mejorar?**

Dibujar cosas pequeñas, lo que más te llame la atención ilustrar o bocetear, pero con el uso de referencias fotográficas para poder practicar las estructuras de objetos, como lo es la figura humana, experimentar con los colores y sus armonías, por último recomiendo muchísimo estudiar lo que más te intrigue aprender, para poder aplicarlo hasta dominarlo en su totalidad.

# JONATHAN MORENO

## DISEÑADOR UX/UI

Nos reunimos con Jonathan Moreno, diseñador gráfico y consultor, especialista en UX/UI, platicamos de su trabajo en el ámbito de las nuevas tecnologías, el desarrollo del diseño de interfaz de usuario y su experiencia trabajando en el extranjero



POR: MILTON ROJAS

FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES DE: JONATHAN MORENO

**C**uéntanos un poco sobre ti y a lo que te dedicas.

Hola, *hello, bonjour*, mi nombre es Jonathan. Soy Consultor Senior UX/UI, actualmente radico y trabajo en la ciudad de Montreal, Canadá, en la industria de las tecnologías de la información (IT).

Respecto a mi formación académica, dediqué muchos años a estudiar diseño gráfico. Estudié la carrera técnica de Diseño Publicitario en la prepa UDEM, después la licenciatura en Diseño Gráfico y posteriormente la maestría en Diseño Gráfico, ambas en FAV, UANL, en Monterrey, México. Adicional a ello, he tenido la oportunidad de complementar mis estudios en la Universidad Complutense de Madrid, España, y Concordia University en Montreal, Canadá.

Cuento con 13 años de experiencia profesional, comencé a trabajar muy joven en el ámbito del diseño gráfico desde 2011, experimentando diversas áreas como el diseño web, branding, medios impresos, diseño de interacción, etc.

Hoy en día trabajo como Concepteur UX/UI Senior bilingüe (francés-inglés) para una de las empresas de mayor prestigio en consultoría en tecnologías de la información, en Quebec, Canadá, colaborando en proyectos para compañías de gran tamaño alrededor de todo América del Norte.

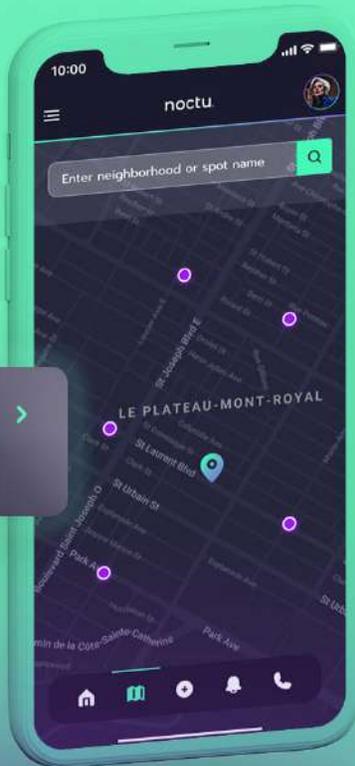
Por otro lado, en mi tiempo libre sigo mi pasión por enseñar como profesor para una de las academias en línea de tecnología más importantes de Latinoamérica, con sede en Argentina, llamada Coderhouse. Al mismo tiempo también ejerzo como mentor académico para la academia internacional en línea CareerFoundry, ambas en la disciplina de UX/UI.

**¿Cómo diste con esta rama del diseño? Hoy en día es bastante importante, ¿cómo te interesaste en la carrera de diseñador UX/UI?**

Toda mi formación académica y experiencia profesional temprana fue orientada al área de diseño gráfico, tuve la oportunidad de experimentar diferentes subespecialidades dentro de esta disciplina, hasta encontrar mi verdadera gran pasión,

Verbal violence  
10:00 Pm. Miriam de Jesús

Discrimination event  
10:00 Pm. Alex Edwards



Alcohol adulteration  
10:00 Pm. Kendasha Wood

## Accurate information about Nightlife Spots

—Your best adviser at one tap

que es el enfoque a la industria de las tecnologías de la información.

Mi pasión por la especialidad del *User Experience and User Interface* comenzó a partir de iniciar mis estudios de maestría, comencé a direccionar mi carrera y tesis al dominio de las *startups* de alto impacto. Por su naturaleza, esto implicaba hacer una inmersión en el factor de las nuevas tecnologías y su relación con la disciplina del diseño gráfico. Fue ahí donde inicié verdaderamente a especializarme en ello, primero a nivel académico, posteriormente pasar a la práctica profesional, obteniendo mi primer empleo como Diseñador UX/UI con enfoque en atender solamente *fast-growing tech startups*. Después tomé la decisión de orientar mi carrera a atender solamente proyectos relacionados al sector IT. De ahí en adelante, cada oportunidad laboral ha formado todo el *toolkit* de competencias, conocimientos, y experiencia necesaria para desempeñarme en los proyectos que ejerzo hoy en día.

He sido muy afortunado en experimentar y entender las perspectivas bilaterales de los diferentes tipos de empresas, cuando uno ejerce como colaborador, como lo son las *startups* de *high tech*, dónde el tipo de trabajo es siempre acelerado, retador, innovador, muchas veces con gran libertad creativa e injerencia en la toma de decisiones estratégicas. Así como yo tuve mi propio camino, experiencia en cómo inicié mi carrera en UX/UI en una etapa temprana en la industria del diseño gráfico en México, cuando aún no era entendido como el fenómeno que hoy es visible, me gusta compartir mi conocimiento para facilitar el camino a aquellas personas que están interesadas en el ámbito, ya sea como profesor, consultor, o colega, siempre me muestro disponible para compartir.

Personalmente veo todo como una serie de eventos concatenados, uno da dirección a su práctica profesional, se prepara, siembra las oportunidades, mientras que el resto se da por causalidad en el tiempo y espacio correspondiente.

### ¿Por qué crees que es importante el diseño de interfaz de usuario?

“El diseño de interfaz de usuario es una disciplina muy importante en nuestra sociedad”, esa es una afirmación muy cierta. Estamos viviendo en un entorno donde la tecnología ha permeado en la vida del ser humano de una manera holística y contundente.

Pensar hoy en día en algún ámbito de la vida que no lleve explícito o implícito el factor tecnológico, es difícil de concebir. Se entiende que la tecnología está presente en cada uno de los aspectos de la vida humana, y que su objetivo de manera general es el mejorar y facilitar la vida de las personas, así como abordar desafíos y necesidades humanas.

Entonces, si ponemos atención a esa explicación, podemos observar que el concepto humano figura al centro del propósito de la tecnología, y que cualquier extensión de ésta, gira en torno a la satisfacción de las necesidades del humano. Lo cual me lleva a plantear, que, si la tecnología está hecha para atender necesidades humanas, en algún punto y sin importar el nivel de injerencia, ¿quién hará uso de estas tecnologías? La respuesta es el humano, o mejor dicho, el usuario.

Partiendo de esa breve reflexión podemos decir que siempre al hablar de tecnología, de manera explícita o implícita, el concepto de diseño de interfaz de usuario estará presente en cualquiera de sus diferentes vertientes.

Y digo diferentes vertientes porque al hablar de interfaz de usuario no solo nos limitamos a hablar de interfaz visual mejor conocida como interfaz gráfica de usuario (GUI), sino también de otros diferentes tipos como interfaz de línea de comandos (CLI), interfaz táctil, interfaz de voz, realidad virtual, o interfaz de usuario natural (NUI).

Poniendo un ejemplo coloquial, de qué nos serviría contar con un software capaz de generar respuestas a los grandes problemas de la humanidad, si es difícil de entender cómo funciona, o peor aún, imposible de operar debido a una pésima o

nula interfaz de usuario. ¿Sería muy irónico, no?, Bueno, pues así de relevante es el diseño de interfaz de usuario dentro del dominio tecnológico.

### ¿Cuál es la tarea más difícil que has encontrado al hacer el diseño de una interfaz?

Los desafíos más importantes para un diseñador UX/UI son encontrar un entendimiento holístico de los problemas y por consecuente, pensar en soluciones efectivas y viables.

Desde mi punto de vista, el comienzo del reto es entender la disciplina como una especialidad que se enmarca en otros procesos de trabajo mucho más amplios. Al hablar de UI hablamos de una fase específica que se suscribe dentro de otros procesos más grandes. Es un engrane dentro de una gran maquinaria, si ese engrane está desalineado o no va al mismo ritmo que el resto de la maquinaria, las cosas no van a salir de manera óptima.

El diseñador de UX/UI debe tener un buen dominio de cuatro grandes factores. El factor diseño, con una capacidad creativa y técnica para materializar soluciones bajo los más altos estándares de la industria y bajo una perspectiva centrada en el usuario. El factor tecnológico, un buen entendimiento de los tipos de tecnologías, los procesos, la viabilidad y su relación con la experiencia de usuario. El factor negocio, ser capaz de procesar los conceptos primordiales de la industria. Poder traducir objetivos de negocios en planes de acción, trabajo UX/UI. Y el factor estratégico, ser capaz de tener un buen criterio y dominio de los métodos.

La tarea más difícil al diseñar una interfaz de usuario suele ser la de encontrar un equilibrio entre los elementos clave para una solución UI efectiva, asegurándose de que la interfaz sea atractiva, usable, adaptable y accesible.

Requiere un comprensión profunda de los usuarios, sus necesidades y los objetivos del diseño y negocio.

### Y al momento de hacer eso, ¿el factor de diseño es más importante que todo lo demás?

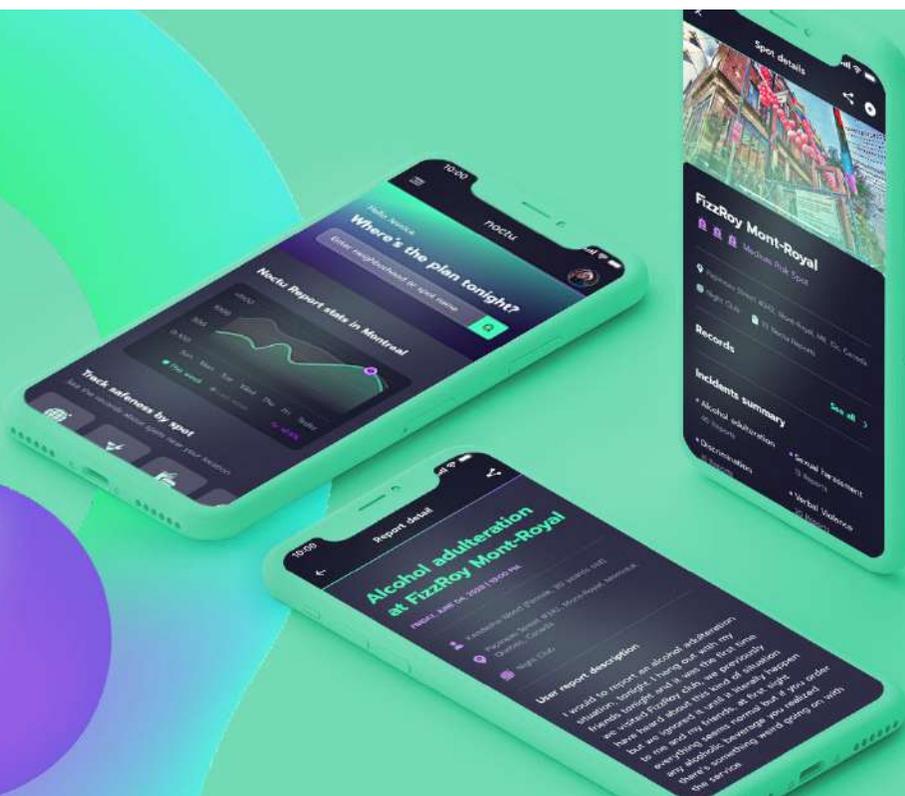
Probablemente la respuesta más aceptada podría ser no. Siempre dentro del UX/UI lo más importante es responder a las necesidades del usuario, tomando en consideración también los objetivos de negocio de la compañía con la que estamos trabajando.

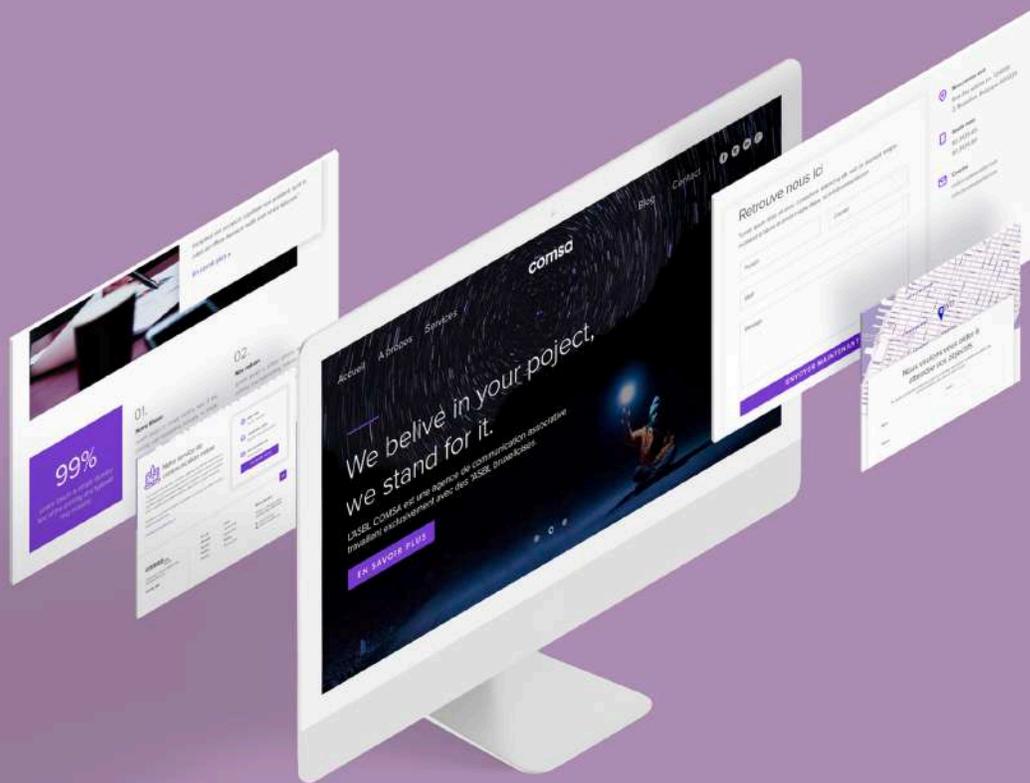
Entendiendo en esta pregunta en particular el factor diseño como algo más relacionado al tema gráfico, visual, estético, idealmente no se debería superponer como prioridad antes de responder a las necesidades del usuario. Por otro lado, si entendemos el concepto diseño, como ese maravilloso concepto que es alinear soluciones estéticas y funcionales, entonces sí.

El factor diseño debe implementarse y nutrirse de todos los hallazgos previos dentro del proceso de diseño de productos digitales. Un buen diseño UI siempre estará anclado a descubrimientos UX bien fundamentados, una infraestructura o marco tecnológico bien pensado y viable, así como a una definición de objetivos de negocios claros y coherentes.

### ¿Cómo es tu proceso de trabajo? ¿Cómo llegas a materializar la idea final de tus diseños?

Me gusta gestionar mis procesos acordes al reto que se me presente, de inicio a fin. Me apasiona fundamentar mi práctica en metodologías, teorías, técnicas líderes en la industria, acorde a mi criterio para cada proyecto. De manera muy general, para referirme a la fase de producción de UX/UI dentro de cualquier otro proceso más grande para cualquier tipo de solución tecnológica, se le suele llamar UX/UI *process*.





Dentro del UX/UI *process*, existen diversos recursos en materia de metodologías, métodos y técnicas para llevar a cabo la labor. En mi caso, gestiono mi planeación y planteamiento de lo que creo que es mejor para cumplir en tiempo y forma con objetivos de negocio. Tomando en cuenta que otros procesos de otras áreas profesionales pueden impactar o tener injerencia en mi planeación de manera directa o indirecta.

El proceso de diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño de interfaz de usuario (UI) es un enfoque iterativo que se centra en comprender las necesidades de los usuarios y crear soluciones efectivas, eficientes y agradables de usar.

Describiré un poco de lo que es este proceso: investigación y análisis; definición de objetivos y requisitos; creación de arquitectura de la información, *sitemaps* y *userflows*; creación de *wireframes* y prototipos; diseño visual (puede o no incluir el concepto *Design Systems*); validación (*User testing*); desarrollo e implementación; pruebas y evaluación; lanzamiento y seguimiento.

Es importante tener en cuenta que el proceso de diseño UX/ UI puede variar según el proyecto y las necesidades específicas. También se trata de un proceso iterativo en el que se retroalimenta continuamente y se ajusta el diseño en función de las pruebas y la retroalimentación de los usuarios. La colaboración entre los equipos de diseño, desarrollo y usuarios es fundamental para lograr un diseño exitoso.

### ¿Tienes un estilo que hayas estado desarrollando hasta ahora? ¿Cómo lo describirías?

Estrictamente hablando acerca del diseño de interfaz de usuario, en contraste con otras especialidades del diseño gráfico como la ilustración, el factor estilo gráfico personal, no se hace presente en la solución final, o por lo menos no debería ser así desde mi punto de vista. Ya que en el UI la solución

gráfica y los elementos de UI siempre van a corresponder a las necesidades del proyecto y estarán supeditadas a las convenciones globales de interfaz de usuario.

No obstante, sí creo que he desarrollado un estilo personal, que se refleja sobre todo en mi metodología personal de trabajo, en la premisa de creer en el diseño inteligente, y en mi criterio profesional que me permite poder asesorar clientes como consultor en UX/UI.

Me fascina concebir mi quehacer profesional como una mezcla interesante entre ciencia y creatividad, dónde me permito experimentar con los diversos recursos disponibles en el universo del diseño y la tecnología para generar nuevas soluciones.

Es interesante y a la vez un poco disruptivo para las personas con formación en diseño, el recordar que la creatividad no solo se manifiesta al producir diseños visuales, sino también se hace presente desde el momento en que generamos pensamientos divergentes a las soluciones convencionales, cuando ponemos en acción nuestro criterio y pensamos en identificar oportunamente los problemas principales de un usuario, y pensamos en cómo solucionar dichos problemas de manera efectiva e innovadora. Para mí, ese es el factor creatividad/estilo dentro de la disciplina de *User Experience and User Interface*.

### ¿Cuáles o quiénes son tus principales inspiraciones en el diseño de UX/UI?

Una persona que me inspira mucho, que es un referente en cuanto a la disciplina del diseño y la tecnología, es el Dr. John Maeda, especializado en el proceso de investigación en la disciplina del diseño y la tecnología.

Fue director de la prestigiosa Universidad Rhode Island de Estados Unidos, ha sido consejero invitado en el tema de tecnología y diseño para grandes empresas del mundo, es consul-

tor, ha tenido puestos como directivo asociado en empresas muy importantes y tiene muchos libros que hablan acerca de liderazgo, de la relación entre el diseño y la tecnología, y cómo el diseño puede aportar muchísimo valor a todo el tema tecnológico. Entonces para mí, él es un referente muy importante en esta área, es una persona muy citada en la disciplina del diseño y la tecnología, me parece un personaje contemporáneo fascinante.

**Como todo tu trabajo se desarrolla principalmente en el idioma francés, ¿cómo manejas este reto?**

Además de todo lo que implica el tener que estudiar y especializarse en una industria como lo son las tecnologías de la información, el idioma se ha convertido en un *must* que he tenido que compaginar por la naturaleza de los *frameworks* de tecnológicos y lo que esto demanda.

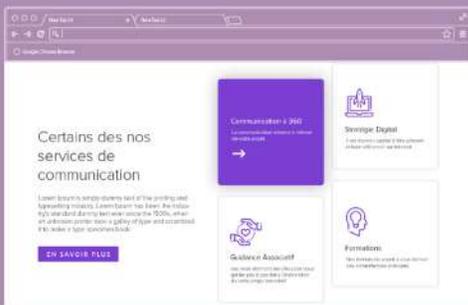
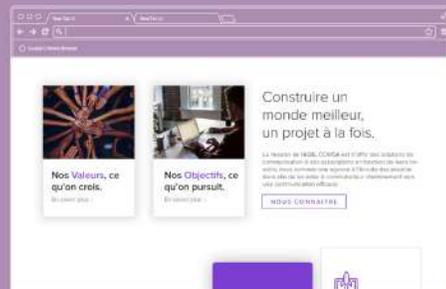
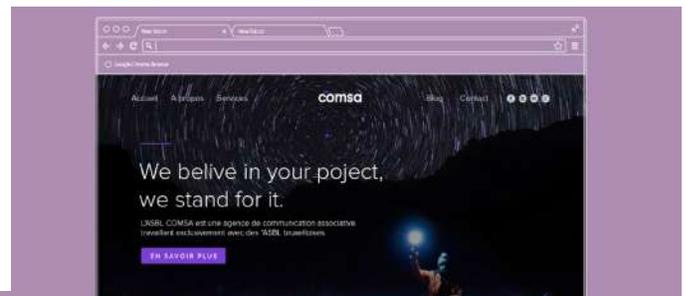
Como es fácil de deducir, el inglés siempre ha sido un idioma que se dice que abre muchas puertas a nivel profesional, sin embargo, personalmente el idioma francés ha tomado un papel protagónico que me ha permitido tener experiencias profesionales muy interesantes.

Yo comencé a estudiar francés en el año 2013 mientras comenzaba los primeros semestres de mi licenciatura, comencé a estudiarlo como un *hobbie* por mi gusto por la cultura francesa, sin dimensionar que esa decisión algún día se iba a con-

vertir en un catalizador para mi quehacer profesional y vida en general. Siendo más tarde en mi carrera cuando identifiqué que podría ser una llave para llevar mi carrera al siguiente nivel, y formalicé mis estudios con certificaciones oficiales que avalan mi nivel de francés.

A lo largo de mis experiencias de vida, el francés me ha permitido desenvolverme en diferentes ambientes tanto laborales como personales, en las diferentes oportunidades que he tenido al viajar al exterior y de manera remota.

Hoy por hoy, puedo decir con alegría que me desempeño en un puesto completamente bilingüe, donde la comunicación en idioma francés e inglés se hace presente en mi cotidianidad. Desde la comunicación en los talleres de UX, *Service Design* hasta la comunicación con ingenieros de software. Sin duda alguna el idioma francés es una pasión en la que día a día me sigo desarrollando y la cuál siempre será un constante aprender.



## ¿Cómo se dio la oportunidad de que fueras a vivir a Canadá?

De manera orgánica, diría yo. Creo que siempre fue un proyecto que visualicé de manera aspiracional pero que nunca dimensioné que fuese a pasar de la manera tan natural y espontánea como pasó. Siento como si hubiese sido algo para lo cual me estuve preparando mucho tiempo, pero que nunca pensé que se fuese a hacer realidad.

Tuve un primer acercamiento con la ciudad de Montreal en el 2018, cuando tuve la oportunidad de vivir y estudiar un tiempo en la ciudad. Ahí me empecé a relacionar a nivel profesional con algunas personas dentro de la industria tecnológica, así como de hacer varias amistades a nivel personal.

Posteriormente tras la pandemia, se incrementó la demanda de profesionales dentro de la industria de tecnologías de la información, y fue ahí donde se presentó la oportunidad formal para reubicarme completamente a la ciudad de Montreal. Hubo un acercamiento profesional de una empresa que se interesó en mi perfil, ya que mis aptitudes encajaban perfectamente con lo que ellos estaban buscando, y me realizaron la propuesta. Sin duda alguna el hecho de que yo ya hablaba francés fue un punto clave para que se presentara la oportunidad, y a pesar de que no fue fácil tomar la decisión, decidí aceptar la propuesta.

En retrospectiva lo veo como un golpe de suerte y otras veces lo veo como un proyecto de vida para el cual siempre me estuve preparando y simplemente sucedió. Genuinamente no lo vi venir, nunca pensé que fuese tan real, fue algo muy inesperado, por irónico que suene.



La **creatividad** no solo se manifiesta al producir **diseños visuales**, también se hace presente desde el momento en que generamos **pensamientos divergentes** a las **soluciones convencionales**".



## ¿Cuál es tu consejo para quienes están incursionando en el diseño de interfaz de usuario y las tecnologías?

En primera instancia y aunque suene trillado, mi consejo sería que las personas sigan sus sueños, por más lejanos que parezcan. Que tengan confianza en sí mismos, que definan qué es lo que quieren y que tengan la certeza de que trabajando y aplicándose pueden lograr todo lo que se propongan.

Todos tenemos la capacidad de alcanzar nuestros sueños tarde que temprano, es solo un poco de paciencia, disciplina, trabajo, creatividad y se puede lograr.

Ya a un nivel más concreto, y es algo que siempre le digo a mis alumnos de Argentina, es que trabajen en su *career path*, identifiquen dónde se encuentran hoy en día, con que herramientas cuentan hoy por hoy, y que contrasten eso con la idea de hacia dónde quieren llegar, y qué necesitan para llegar ahí. Al hacer ese ejercicio obtendrán respuestas más concretas que les permitirán comenzar a generar sus propias rutas de cómo llegar a ese punto que desean.

### REDES SOCIALES

#### — INSTAGRAM

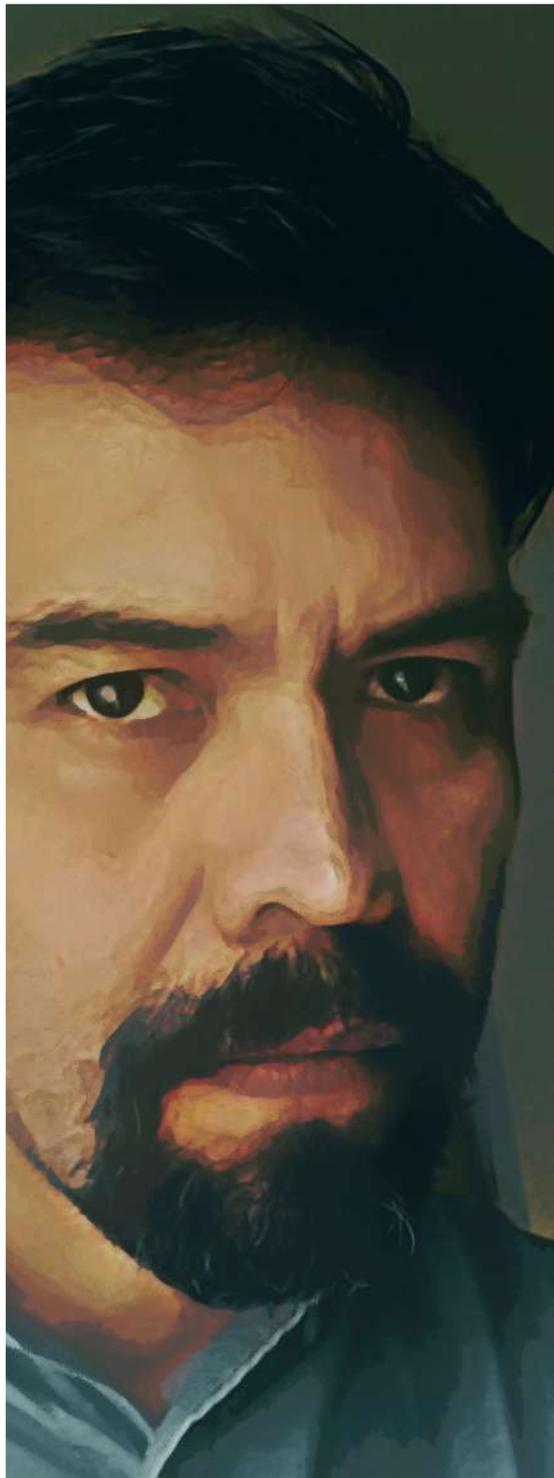
@designbyjonathan

#### — SITIO WEB

www.jonathanmoreno.ca

#### — LINKED IN

In/jonathanmno



HÉCTOR MORALES

# DIBUJO, ALEGORÍAS y VIDA

Con estudios en *Arte Dramático y Escenografía*; y una notable trayectoria en la pintura artística-mural; el profesor **Héctor Manuel Morales Orona**, nos habla sobre su particular fijación en el **cuerpo humano** y el valor de la **experiencia de vida** en su obra como artista y en la enseñanza.

REDACCIÓN POR: SEBASTIÁN MÉNDEZ JARAMILLO  
ILUSTRACIONES POR: HÉCTOR MORALES

**¿De dónde nace este interés por el dibujo y por qué la figura humana en particular?**

Yo me decidí por la figura humana porque como dibujante y artista, el cuerpo siempre ha sido uno de los motivos que me hace dibujar. Me gusta la figura humana y veo en ella todos los elementos que un dibujante puede percibir en cuanto al volumen y la expresividad. Hay varias cosas ahí como elemento didáctico que te permite programar una manera de enseñar y plantearlo paso a paso, empezando desde la estructura, luego el volumen y algo de anatomía; para que así, esto te permita abordarlo por temas y también llevarlo de algo sencillo a algo más complejo.



Viento Cósmico por Héctor Morales

Por ejemplo, cuando yo dibujo una montaña pienso en una figura humana porque veo volumen, proporción entre otras cosas; y bueno, eso es como dibujar un cuerpo. Hasta el paisaje lo veo desde ese mismo punto de vista, siempre me encuentro dibujando cuerpos y fue uno de los motivos que me llevó a querer adentrarme un poquito más a la figura humana. Aunque a mí me gusta dibujar de todo.

**Es interesante esa comparativa con el paisaje y la figura humana, ¿tuvo algún referente en su desarrollo como dibujante en ese entonces?**

Yo empecé dibujando paisajes muy influenciado por la maestra Saskia Juárez. Cuando yo quise ser pintor era porque yo veía su obra y me gustaba mucho, pues de esas casas sólidas que había en su trabajo intentaba reproducir desde lo que yo veía. Para mí, en esa solidez de las casas, se convirtió también en cuerpo, y así, la figura estaba ahí siempre. Saskia fue una referente para mí como estudiante ya en formación; cuando ya decidí tomarme en serio como artista y como pintor estudié *Técnicas Antiguas*. A partir de ahí pasé a entender también los materiales con los que estaban hechos la pintura y el dibujo, a aprender muchas cosas de la figura humana y todo eso fue como “cayendo”, donde todo empezó a recobrar sentido.

Y referentes así a nivel muy personal no te puedo decir que haya tenido yo un maestro; más bien tuve “alter egos”. Uno de ellos fue Miguel Ángel; del que se aprende mucho viendo, pues no es que necesitas tener un maestro a tu lado, sino más bien... que a veces son maestros imaginarios y él es uno de ellos, aunque suene muy “pesadito” decir eso pero sí, viendo sus dibujos y pintura aprendes.

Por ejemplo, en los cuerpos de Miguel Ángel no son cuerpos naturales, son figuras que, aunque eran a capricho suyo, se denota lo mucho que sabía de anatomía en la misma torsión de los músculos y todo aquello que no era precisamente natural en los cuerpos. Esas cosas me siguen llamando mucho la atención y también son cosas que trato reproducir en mis propios dibujos.

También estaban Leonardo (Da Vinci) y Rembrandt y pues todos los pintores antiguos porque en ellos, yo veo sus dibujos como “apuntes” para algo más. Yo no lo veo como ahora, que tenemos el dibujo contemporáneo y es como “voy a hacer un dibujo”. Yo infiero en que los maestros antiguos decían, “voy a hacer un apunte, para luego llevarlo a un estudio y recrear una pintura”.

Entonces, sus dibujos son apuntes para una pintura porque justo contienen todos los elementos que ellos usaron en la realidad, porque tú ves planos de distancia de un dibujo y hay saturaciones, los materiales que tenían, el color en el dibujo, y para mí eran como “códigos encriptados” que luego te metías al laboratorio, el estudio del artista, y se convertían en un cuadro, porque toda la información está ahí contenida, y eso me gusta ver de los dibujos de los maestros antiguos, algo que yo no veo en los dibujos contemporáneos.

Y una de las cosas a estudiar en *Técnicas Antiguas* fue eso, detenerme en observar esos dibujos, y con eso, pude adentrarme más en el estudio de la figura humana, algo que todavía estoy tratando de entender. No es que yo lo domine, sino más bien, yo sigo aprendiendo.





No quiero decir que tenga que ser terapéutico el arte, pero **sí que tiene un ingrediente;** aunque yo no lo tomo desde ese ángulo, sino como una **experiencia de vida,** y a partir de eso sí que te transforma y te da conocimiento, **te hace madurar.**

**Partiendo de ese continuo aprendizaje con la figura ¿cuál considera uno de sus proyectos más importantes y qué le enseñó de su proceso creativo al llevarlo a cabo?**

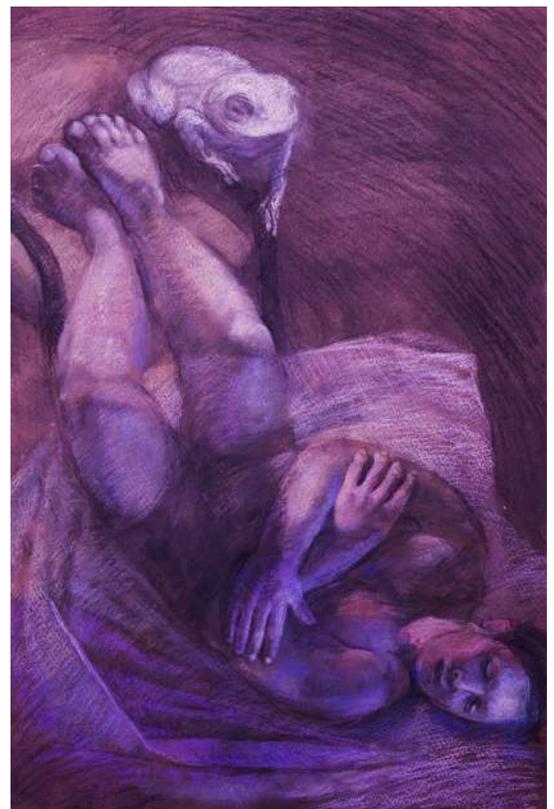
Sí, hay un proyecto en particular que a mí me sirvió incluso para escribir mi tesis y es un proceso de creación, que partió de cosas que yo estaba sintiendo en ese momento, porque siempre he considerado que el arte está implicado con las experiencias de vida.

Entonces, el artista está viviendo su vida y al mismo tiempo está queriendo crear algo, así digamos que con este proyecto partí de una situación particular que me empezó a afectar de tal manera que tuve que preguntarme: “¿qué voy a hacer con esto?” Y a partir de esa pregunta dije: “pues soy pintor, tengo que convertirlo en algo, encontrarle una salida a esto que me está... fastidiando.”

De esa manera, esa experiencia que en un principio no me dejaba dormir; literalmente me la pasaba en insomnio, surgió una idea de crear a partir de esos movimientos en los que te revuelcas en la cama buscando el sueño sin encontrarlo y aquellos acomodados instintos del cuerpo, un proyecto que lo llamé “*Cuerpo Insomne*”.

En *Cuerpo Insomne* me permitía tener como motivo principal las composiciones del cuerpo y ahí hicieron “clic” muchas cosas, lo que yo sentía y cómo lo representaba a partir de la experiencia en las posiciones incómodas del cuerpo y en las alegorías que yo utilizaba para representar las cosas que me estaban molestando, las que me daban miedo. Entonces busqué alegorías del miedo y lo asocié con el cuerpo, incluso también pensé realizar como un tipo de partitura dancística. Primero maqueté la iluminación que iba a formar parte del estado emotivo de la obra, ahí el color fue un elemento importante pues sería la vía para adentrarse a una convención emocional. Posteriormente pude trabajar con un actor, al que le daba indicaciones y él las interpretaba, para después hacerle una sesión fotográfica y partiendo de ese material que yo recopilé, empecé a dibujar.

Al final hubo una especie de transformación, porque como artista cuando tomas un proyecto, ese mismo te tiene que aportar algo, un conocimiento o una experiencia. Fue un trabajo que duró dos meses pero que la repercusión de eso ha continuado porque me dio para terminar mi tesis y el proyecto de un libro que tengo ahorita. Pero también fue la manera anímica en la que entré y la forma en la que salí, y considero que fue para bien, porque el arte no es para fregarte, es más bien lo contrario, como para sostenerte, para no dejar que te hundas en el lodo o que te vayas a un hoyo. No quiero decir que tenga que ser terapéutico el arte, pero sí que tiene un ingrediente; aunque yo no lo tomo desde ese ángulo, sino como una experiencia de vida, y a partir de eso sí que te transforma y te da conocimiento. Te hace madurar.



CUADROS DE PROYECTO CUERPO INSOMNE





### ¿Qué ha aprendido de su voz creativa al dedicarse a la docencia?

La creatividad tiene que ver con la docencia en el sentido que, la misma te permite transformar experiencias. Por ejemplo, la del dibujo es una por sí sola porque estás tú dibujando, o sea, te toca de alguna manera. Entonces en el arte aunque uno cree que es la libertad absoluta... tiene reglas y formas de proceder, y si uno no lo ve así no le dará resultado. También te da esa posibilidad de enseñar a partir de una metodología, y a veces esa la haces tú como creador porque conoces los materiales y los temas con los que se va a trabajar. Yo siempre les digo a mis estudiantes que les voy a mostrar formas en las que a mí me ha dado resultado, pero ellos también pueden aportar e ir integrando técnicas y van haciendo sus propias metodologías. La creatividad está ahí en el sentido en que tú transformas tus maneras de trabajar en procedimientos. De repente me gusta grabarme cuando me pongo a dibujar o a pintar de manera libre, para después poder analizar esos procesos que yo hago o que repito, y al final en cosas que yo anoto y que pueden influir en mis clases.

### ¿Han influido sus estudios en Arte Dramático y Escenografía en los métodos de enseñanza que menciona?

Ah sí, totalmente, porque la creatividad te conecta. Es como un puente en el que, a mí por ejemplo, los estudios que he hecho en Arte Dramático me han servido mucho; para trabajar primero mi propia obra y segundo, para enseñar. Yo aprendí mucho cuando estuve estudiando teatro y sobre los procedimientos de creación que ahora los utilizo en mis clases, no quiero decir que en medio de una me ponga actuar, sino más bien, es conectar métodos y hablar de la composición, al igual como enseñar sobre la disposición de elementos en un escenario.

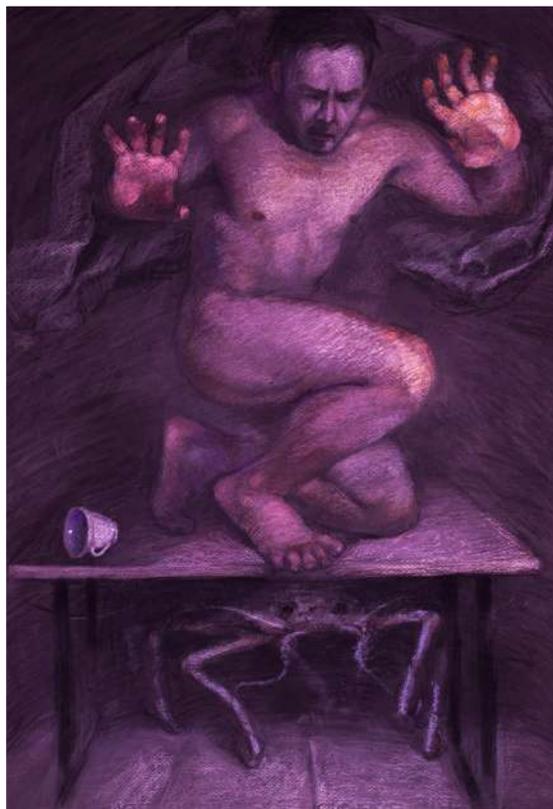
### Suena como una gran forma de relacionarse con sus alumnos como profesor, y preguntando más a profundidad sobre ellos, ¿cómo lleva a cabo la situación o qué estrategias aplica al enseñar a alumnos que no tienen experiencia en el dibujo?

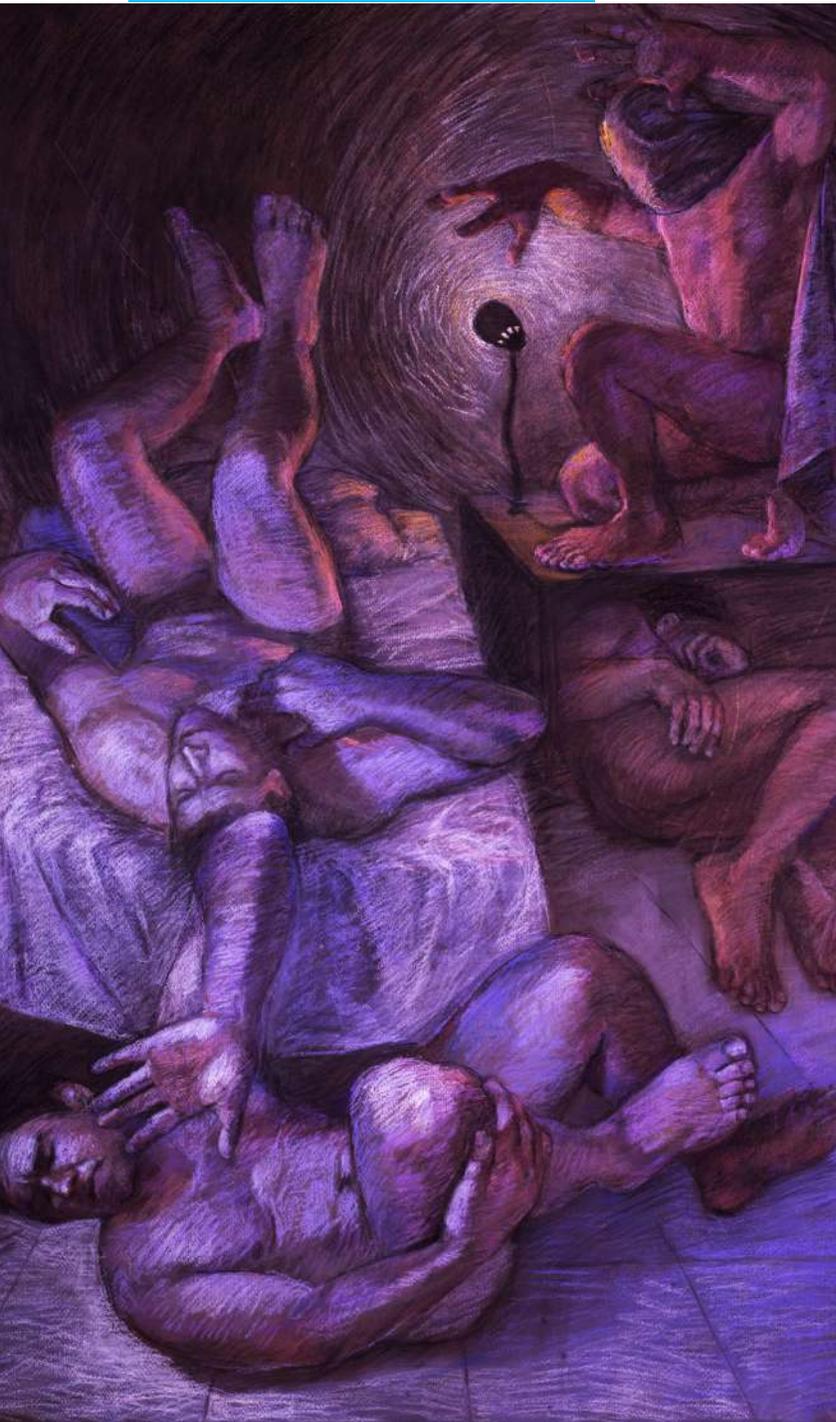
Si da miedo porque luego los estudiantes creen que tienen que saber todo, pero es que "el dibujo te enseña", si es cierto que hay una parte que no puedes instruir por muy buen o mal maestro que seas, pues no puedes enseñar la experiencia de vida, porque esa es nada más suya.

Lo que he tratado es: primero pensar que el dibujo sí se puede enseñar y aprender, no al 100% por las experiencias que comenté, pero sí que hay maneras de proceder incluso para alguien que nunca ha dibujado. Entonces, a partir de eso lo que yo propongo como metodología de enseñanza es irnos de lo elemental a algo más ambicioso. Dibujar una esfera en vez de la cabeza, o elementos muy básicos de geometrías muy sencillas para luego, ir señalando y agregar cosas de mayor dificultad.

También es útil ir revisando a otros autores. Por ejemplo, me gusta mucho lo que hizo Betty Edwards porque ella enseñó a dibujar a gente de una fábrica por primera vez, se fue a darles clases y ella empezó a mostrarles como dibujar relaciones entre líneas, de manera que al final de todo esto, tenían un retrato completo y no se habían dado cuenta que lo habían hecho.

Al final, si les exijo de alguna manera la complejidad que debe tener, sobre todo en el PIA, que debe haber una temática y justificación, porque ya tuvieron recorrido en el semestre y creo que ya pueden hacer algo un poquito más elaborado.





CUADROS DE PROYECTO CUERPO INSOMNE

**Me imagino lo relevante que se vuelve la constancia en la materia, siendo algo clave en el dibujo ¿no?**

Totalmente porque a mí me pasa que si yo no dibujo, porque luego también la enseñanza te quita el tiempo de practicarlo, cuando vuelvo a ponerme con ello se nota que el hábito se ha perdido un poco. Pienso que todos los días uno tiene que practicar, aunque sean 30 minutos o una hora, porque es la única forma de lograr un proceso; así es con el dibujo, la pintura y todo el arte que implica el uso de las manos.



Reitero, sean **responsables** con su talento, que si lo tienen deben hacer algo por ello, **cultivarlo** y prepararse mejor; y tomen en serio lo que están haciendo, porque solamente de esa manera van a ser conscientes de que son creativos y que pueden **aportar algo a su entorno.**

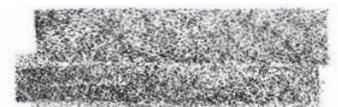
**Usted mencionó que se encuentra trabajando en el proyecto de un libro, así que, ¿cuáles son esos nuevos proyectos que tiene por delante?**

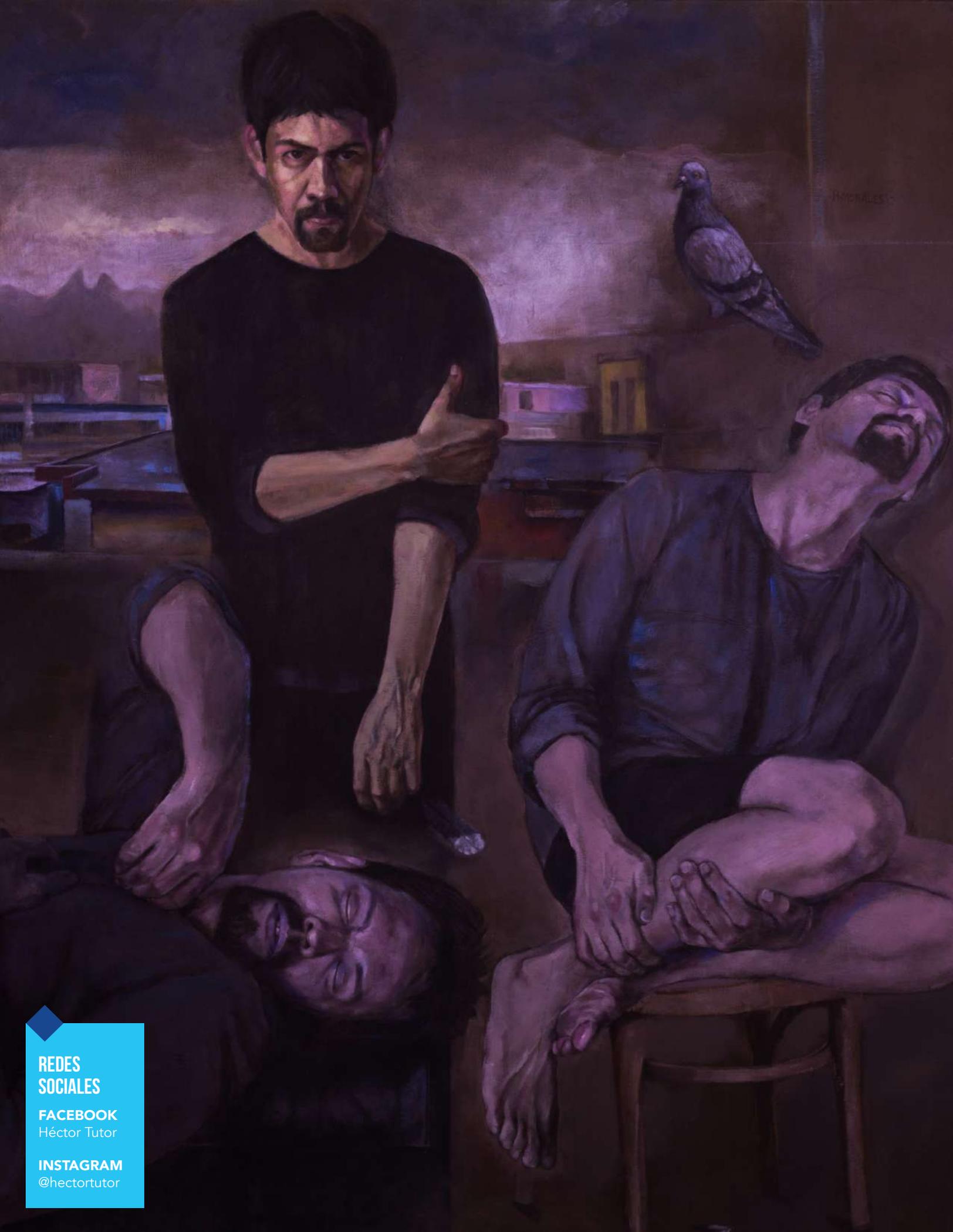
Sí, tengo un proyecto de un libro, ya está terminado por así decirlo, solamente que lo estoy revisando; desacomodando y acomodando. Tengo también un proyecto de una exposición individual para la cual estoy trabajando algunas temáticas, estoy apenas inmerso en la investigación sobre qué temas voy a abordar. Creo que con ese último proyecto va a ser por lo menos un año de trabajo para tener una exposición con una obra bien ejecutada y sólida. También vienen proyectos expositivos y un encuentro nacional de grabado del cual yo soy parte del comité, pues soy grabador. Será el primer encuentro nacional de grabado que se hará aquí en Monterrey, nosotros lo estamos proponiendo y sé que será interesante. El grabado es otra de las disciplinas en las que tengo como contemplado más adelante en exposiciones individuales, donde se presentarán de esos trabajos, pintura y dibujo, así que esperamos que sí ocurran.

**Con base en su experiencia ¿qué les diría a los alumnos que estén interesados en desempeñarse en el dibujo y como puede nutrir su propia expresión artística?**

Lo que yo les digo siempre a los alumnos es que el punto de partida tendría que ser algo que a ellos les guste, porque si no es así, pues no llegarán a los 5 minutos y querrán abandonar el proyecto. Al ser cosas que les gustan, va a partir de algo más personal y que puede ser tomado en serio, porque es otra cosa que yo veo y es el hecho que no toman en serio lo que hacen. Podrán tener talento, pero si no son responsables no se hace gran cosa y solo queda el desinterés.

Reitero, sean responsables con su talento, que si lo tienen deben hacer algo por ello, cultivarlo y prepararse mejor; y tomen en serio lo que están haciendo, porque solamente de esa manera van a ser conscientes de que son creativos y que pueden aportar algo a su entorno. Hacer consciencia de lo que tienen y qué piensan, porque decidieron estudiar artes.





MICHALES

**REDES  
SOCIALES**

**FACEBOOK**  
Héctor Tutor

**INSTAGRAM**  
@hectortutor

ALAN GARCÍA HERNÁNDEZ

# DE LA PASIÓN A LA PROFESIÓN

Nos platicó sobre su **trayectoria profesional** desde que egresó de la facultad. Lo importante de trabajar bien y cómo **orientar tú pasión** hacia una profesión, y las estrategias para poder monetizarlo

POR: RICARDO VERA MEJÍA

**N**os reunimos con Alan García Hernández, catedrático de la Facultad de Artes Visuales, quien imparte la materia de Análisis de Relatos. Es escritor, director y productor audiovisual y actualmente está a punto de concluir su Doctorado en la Universidad de Liège, Bélgica, en estudios cinematográficos. A continuación él mismo nos cuenta un poco de su carrera.

Comenzaré diciendo, soy egresado de la preparatoria 22 de Nuevo León; lo platico porque cuando somos jóvenes y terminamos la secundaria todavía queremos tener una extensión de la escuela, ya que todavía no sabemos qué queremos hacer y el por qué tenemos que hacer algo para trabajar más allá de la respuesta evidente de necesitar dinero para vivir. Creo que es más adelante cuando descubres, qué es lo que tú vas a aportar a la sociedad. Para mí, esa es la verdadera vocación, cuando sabes con qué puedes contribuir.

Al terminar la preparatoria, una persona que estimo mucho me decía que estudiara algo técnico, sin embargo, esto implicaba un año más de estudio. Es ahí donde hay un acercamiento a una orientación vocacional en la preparatoria y resulta que salía con altos puntajes en otras áreas que no tenía que ver con las artes.

Curiosamente, sin ser de los mejores deportistas, salía más alto ahí que en lo relacionado a lo artístico, incluso salía más alto en biología y medicina. Sí yo hubiera hecho caso a esa orientación vocacional, quizá no estaría aquí, pero te digo con certeza que no me equivoqué.



Lejos de criticar si funciona o no la orientación vocacional, creo que tiene más que ver con una introspección tuya y el evaluar lo que estas encuestas o lo que tus maestros te dicen, y lo que realmente te hace feliz.

Una tarde que estaba haciendo figuras de plastilina, ya era un adulto pero siempre me ha gustado esculpir o hacer figuras en plastilina y dibujar, aunque siempre lo había visto como un *hobby* como parte de mi naturaleza, fue la misma familia que me dijo «¿por qué no estudias algo referente a eso?».

Fue entonces que me enteré de la Facultad de Artes Visuales; llegué con muchas dudas, pues trabajar de esto no lo visualizaba, en ese entonces estuve a nada de inscribirme en Medicina.

Poco a poco me di cuenta que quizá siendo cirujano plástico orientaría ese gusto que tenía por modelar en plastilina o el dibujo, que también tiene mucho que ver. Finalmente me decidí a venir aquí rompiendo todos los paradigmas familiares.

En mi familia, o son futbolistas o son profesores a nivel secundaria, y no había nadie relacionado con las artes. Fue un verdadero reto en ese sentido y, afortunadamente, con todo y las carencias familiares que había, tuve ese apoyo, el cual es muy importante tener. Saber que si algo no funciona, todavía puedes dar marcha atrás. Tomé el reto y tuve la suerte de encontrar lo que se convertiría en mi pasión: las artes.

Tener un tronco común me dio tiempo para definir y orientar lo que quería hacer. En aquel entonces la carrera era menos enfocada hacia el cine y más hacia la televisión, lo que me permitió ver a qué tipo de artes me quería dedicar. La gente me decía que el diseño gráfico tenía más futuro a nivel profesional, pero a mí no me llenaba.

Finalmente descubrí en los medios audiovisuales, que convergía todo lo que me apasionaba, incluso empecé a tener una especie de epifanía. Me tocó el *boom* de los videoclubs en los 80 y 90, sobre todo del *VHS*. Haciendo memoria, descubrí que desde muy chico tenía una afición hacia las películas. Tuve la fortuna de que un tío tenía un videoclub, por lo que tenía acceso a películas que en ese tiempo era imposible conseguir. Fue un gran aporte, siempre le estaré agradecido a mi padrino por el desarrollo y el gusto que eso me influyó. Soy de las generaciones que se criaron con la televisión, por lo cual me tomo muy en serio lo que se produce para medios audiovisuales, porque pueden cambiar las generaciones.

Tuve la suerte de que las producciones de aquel entonces enfatizaban mucho la amistad y la ética, las caricaturas de los noventa siempre cuidaban tener algún tipo de mensaje. Creo que se cuidaba más la televisión, y dicho y hecho, todos los de mi generación creemos en ese tipo de lazos y comportamiento, sobre todo la amistad y compañerismo.

Me crié con la televisión y las películas como parte de una generación en la que los papás ya no están en casa por necesidades laborales. Todo eso influye en mi decisión para irme hacia los medios audiovisuales. En conclusión, si pudiera decir el secreto del éxito profesional, que no sea medido en el éxito económico convencional, creo que es ese, cuando encuentras tu pasión y el sentido de vida los puedes orientar hacia una profesión.

**Entonces, egresas y el reto es saber ¿qué vas a hacer?**



**Trabaja muy bien porque nunca sabes quién va a ver tú trabajo o con quién vas a engancharte profesionalmente”.**

Hasta noveno semestre llevé la materia de producción de ficción con el maestro Martín Ontiveros, la experiencia que tuve con él como docente me permitió conocer el lenguaje de los medios audiovisuales en su totalidad, aunque no era cinematográfico. Ahí es donde empiezo a inclinarme en el gusto por la escritura, pues de hecho en el trabajo final, el guionista fui yo.

Siempre le digo esto a mis alumnos, «trabaja muy bien porque nunca sabes quién va a ver tú trabajo o con quién vas a engancharte profesionalmente», lo cuento como una muy buena anécdota profesional.

Todo lo que no hice en la carrera, lo hice en el último semestre, creo que todos tenemos ese clic profesional. Los primeros semestres estaba más interesado en el rock and roll, la música y otras cuestiones más propias de un pre-adulto. Me pasó hasta noveno semestre, más vale tarde que nunca. «Esto va a ser mi vida, mi profesión. Debo tomármelo más en serio» pensé.

Me acuerdo mucho que le eché muchas ganas a ese último semestre y compañeros que se engancharon en un trabajo fueron los que me recomendaron. Entonces salí en diciembre de la facultad y en enero ya tenía un trabajo, que fue por recomendación directa de una compañera a la que aprecio mucho.

En este trabajo me voy hacia el área de televisión, era una cadena privada que ofrecía sus servicios a empresas de la localidad y me contrataron como post-productor.

Otra cosa increíble de la facultad es que a veces sientes que no aprendes nada, y aclaro me refiero a esa inseguridad de decir «lo vi en clase pero ahora estoy en el mundo real y no sé si realmente lo aprendí». Me enseñaron en estas máquinas que ahora ya están obsoletas, la de post-producción análoga que le llamaba la *beta suit*, era parte del sistema de *betacam*.

La edición análoga requería el manejo de esas máquinas que parecía el laboratorio de *El Santo*, con botones y pantallas por todos lados. Y ¡oh sorpresa! el *click* fue instantáneo, al momento de enfrentarme ahí, resultó que sí había aprendido, que sí le sabía mover.

Fue ahí donde tuve la oportunidad de orientarme al puesto que en ese entonces le llamaban “el creativo” y abarcaba un poco más de rasgos que la escritura. Desafortunadamente la empresa desaparece justo cuando apenas me estaba estrenando en ese puesto. Esto me sirve para empezar a considerar un futuro más alineado y es donde me oriento hacia la educación.

Tengo todo el antecedente de mi familia siendo docentes y había algo en mí que me hacía pensar, y esto también se lo

digo mucho a mis alumnos, en que había cosas que si me las hubieran dicho al estar en la carrera, llevaría años de ventaja. Entonces tenía esa inquietud de dar clases en mi facultad, porque tengo la camisa bien puesta, pensé: «Es mi facultad, quiero dar clases y decirle a mis alumnos las cosas que, si me hubieran dicho, me hubieran servido mucho».

Elaboro un plan para llegar a la docencia, estudio la maestría y aprovecho ese tiempo para mantenerme como independiente y comienzo a ser freelance. Tuve trabajo como editor, camarógrafo y eventualmente también me cayeron trabajos de creativo. Me dio mucho gusto que me contrataran para escribir un guión para un vídeo institucional o un *story board*, ya que en ese entonces todavía se hacían a mano.

Nosotros al estar a punto de egresar, pensamos ¿a dónde vamos? de acuerdo a nuestros intereses, y al enfrentarse uno al campo laboral, nos encontramos con que piden cierto grado de experiencia y otras habilidades que a veces en ese momento no contamos del todo.

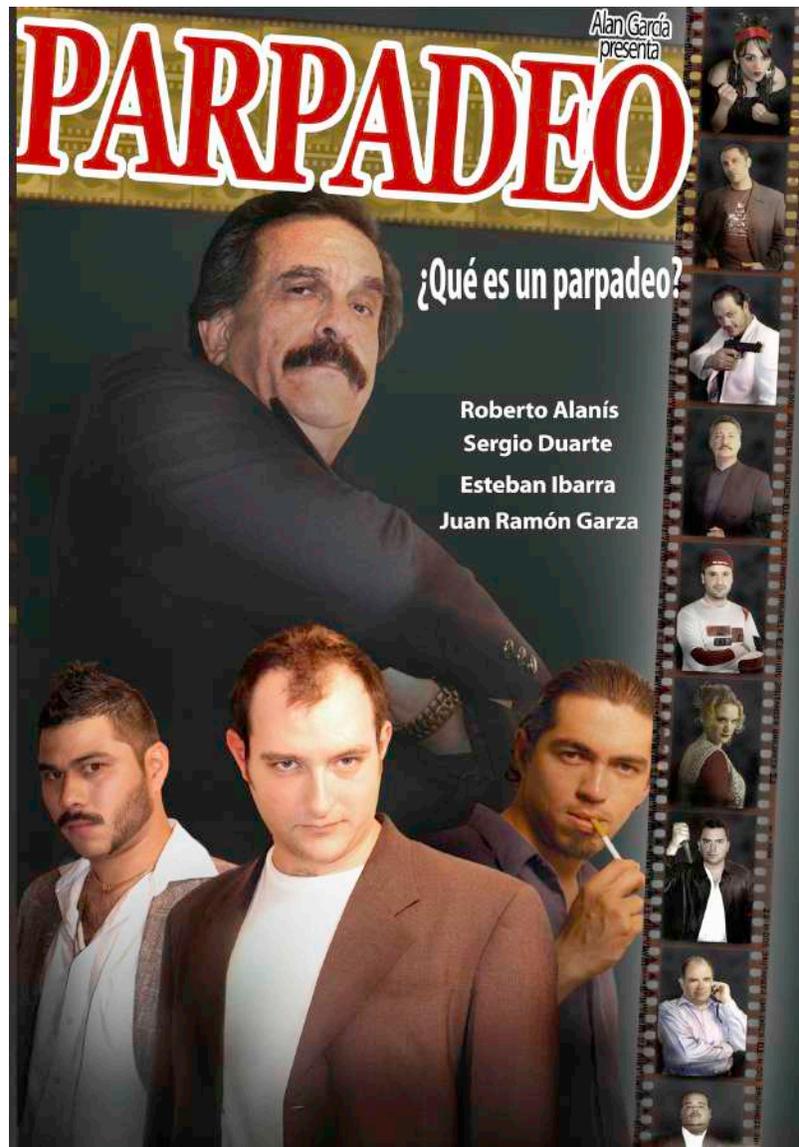
“Es mi facultad, quiero dar clases y decirles a mis alumnos las cosas que si me hubieran dicho, me hubieran servido mucho”.

**¿Qué recomendaciones puedes dar para encaminar con éxito la carrera artística y profesional?**

Siempre habrá esa necesidad de trabajar, de tener dinero, de ser independiente y de poder darse los gustos que uno quiere, por otro lado, está esa necesidad de encontrar aquello que realmente quiero hacer y ser; yo le apuesto más a esa segunda. Si quieres dinero, hay formas muy fáciles de hacer dinero, por ejemplo y lo digo sin ningún tipo de reserva, graba bodas, es un mercado que tiene para eso y mucho más. Muchas veces fui contratado para grabar bodas y te puedo decir que mi casa la compré gracias a ello, pues se ganaba muy bien y ni siquiera teniendo que ser el dueño de la agencia, a mí me contrataban otras por proyecto, yo ponía el precio, pero claro, hay que trabajar muy bien. Me tocó el *boom* de cuando las bodas empiezan a ser como películas, se venden de esta manera y afortunadamente en la ciudad en la que vivimos hay mucho mercado para eso.

Pero llegó un momento en el que dije «Esto no es lo que yo quiero hacer». Para mí, más que buscar donde insertarse, es primeramente atender el qué es lo que quieres ser y hacer, y no siempre es exactamente lo que tú visualizas, tienes que ser lo suficientemente astuto como para saber dónde se inserta.

Por ejemplo, me interesaba no sólo la docencia, siempre estuvo el hambre de hacer arte, de hacer una producción audiovisual. Sin conocimientos cinematográficos, me llamó la



Poster "Parpadeo", largometraje escrito y dirigido por Alan García

atención aquello que fue siempre mi pasión desde niño, el cine.

Entonces empiezas a orientar tu quehacer hacia eso. En mi caso el cine, que aquel entonces era un poco más complicado, hoy en día las posibilidades son más amplias, con el *boom* de las plataformas de *streaming* hay más producciones, mayor mercado y más inmediato que antes. Ahora hay una mayor oportunidad de hacer lo que realmente quieres, solo es cuestión de redireccionar la pregunta: ¿dónde te puedes insertar?, ¿qué quieres hacer? De ahí buscar las estrategias para que eso te dé dinero.

La carrera aquí en la facultad es muy versátil y permite desarrollarte en diferentes puestos. Particularmente me llamó la atención la escritura, que hoy en día mantengo y lo trato de compartir cada que tengo la oportunidad de platicar ante un auditorio o clase, si nosotros vemos el guión como tal, está muerto.

El guión ha evolucionado a algo mucho más complejo y

completo, es decir, ser guionista ya no solo es escribir en el formato y plantearse una historia en un texto, el guión se ha convertido en una herramienta a tal grado que se ha usado en los medios publicitarios o *marketing* digital, como estrategia de lo que ahora llaman el *storytelling* o para hacer relatos. No se diga en la política con el famoso *marketing* político.

Entonces, si tu sueño es escribir, puedes alinearlo a cualquier área que te lo pueda permitir, por ejemplo, puedes ser un director de campaña política porque tú estarías contando la historia de ese político a las masas.

Muchos directores de campaña son las personas que dominan las estrategias que tú aprendes en una clase de guión. Si tu personaje protagonista es el político, constrúyelo y diseñalo tal cual como lo haces al crear un personaje de ficción porque vas a tratar de empatizar. La empatía es una estrategia que Aristóteles se planteaba desde la poética, es la esencia para que el relato funcione. ¿Para que provoque qué? En aquél entonces era provocar la catarsis en el aspecto de la tragedia griega, hoy en día así sea arte o algo comercial, siempre hay un objetivo a lograr.

El guión funciona a través de las estrategias de persuasión para lograr un fin. Esperemos que sea un fin noble, honesto y ético, no como muchos lo utilizan. La política lo va a usar, para venderte un producto, el cine lo va a usar quizá para venderte solo placer momentáneo, un deleite estético, una sonrisa o un discurso profundo y complejo, pero siempre habrá algo que se quiera vender.

Entonces en ese sentido el guión me permitió esa versatilidad de discursos. Por cuestiones profesionales o de oportunidades, se me dio más realizar guiones para proyectos institucionales o incluso académicos. Actualmente mi trabajo como administrador dentro de la UANL se basa en la generación de material audiovisual académico con el cual el mismo *storytelling* lo utilizo para que un determinado contenido académico llegue a ese impacto que va alineado con todas las tendencias de gamificación, ahora se utilizan las estrategias de los videojuegos para venderte algo.

En un principio nunca dejé mi gusto de hacer producciones audiovisuales de ficción, que esa es realmente mi pasión, pero cuando tengo que trabajar sigo haciendo lo que me gusta, que es escribir, aunque sea institucional o académico, termina siendo un deleite porque se aplican las mismas estrategias, solamente tengo que tener bien claro qué es lo que estoy vendiendo.

### ¿Lo buscaron o fue un descubrimiento en el camino?

Te diría que he tenido mucha suerte, que no he tenido que buscarlo. Sin pecar de vanidoso, más que suerte es trabajar bien. Al igual que en el *marketing*, la recomendación de boca en boca es la mejor, por ello siempre le digo a los estudiantes que ahorita es realmente donde tú estás haciendo tu verdadera carta de presentación.

Si trabajas bien con tu camarada, en algún momento él se va acordar de ti y te va a recomendar. A veces piensan «si el profe le flojea, entonces yo también le flojeo», pero no es para el profe, tú estás creando tu propio perfil.



No es el objetivo primario del cine hacer filosofía, porque si no, no es cine, es filosofía”.

Mi pasión real, si tuviera que escoger solo una cosa, sería hacer ficción. He podido darme el lujo de hacerla solo para mí. Me gusta escribir y no me puedo aguantar las ganas de verlo, así que termino haciéndolo, sin recursos y sin ningún tipo de cuidado más allá que el del placer de ver mi guión en pantalla.

Hice un par de trabajos así, me aventé una película de dos horas nada más porque traía un guión que había trabajado en la maestría. Ahí conocí a un gran maestro, Giampiero Bucci, quién fue mi primer gran acercamiento a la filosofía. Recuerdo mucho que al terminar una de sus clases pensé «Todo lo que veo aquí, lo quiero transmitir a través de un guión», él como un gran filósofo me dio consejos que jamás olvidaré, «no es el objetivo primario del cine hacer filosofía, porque si no, no es cine, es filosofía», un consejo que desde entonces no he olvidado.

### ¿Proyectó esos trabajos a una audiencia?

De esos trabajos no hubo ninguna pretensión más que el hecho de escribir algo que necesitaba escribir, el hacerlo de mí para mí. Uno es un corto, otro un mediometrage y un largometraje. En automático se empiezan a abrir puertas, me invitan a exponer en distintos lugares y fue así que hice algunas presentaciones. Curiosamente muchos años después me encuentro a un profesor que me dio clase de guión en la facultad y resulta que se acordaba de que había hecho algo bien en su clase y me invita a la cineteca a presentar los trabajos. Ahí fue donde volví a reiterar que trabajar bien te sirve de recomendación.

Todo lo que había hecho hasta ese momento, mi trabajo como *freelance*, mis trabajos de ficción y los guiones para video institucional o cuestiones académicas, me sirvieron para llegar a la facultad listo y a punto de titularme de la maestría.

Este es mi plan de vida que yo quería, dedicarme a la docencia porque iba a permitirme estar dedicado a las artes, regresar y compartir a la facultad lo que me hubiera gustado que me dijeran y me permitiría seguir produciendo por estar en el medio.

Llegué a pedir trabajo y lo que me sirvió de currículum fueron esos proyectos. En aquel entonces no estaba tanto el *boom* de la edición no lineal o post-producción en *software*. Manejé algunas cuestiones de montaje y dijeron, «ah, mira, precisamente necesitamos a alguien de montaje». Entonces no fue directamente guión, que era lo que llegué pidiendo, pero eso fue lo que me permitió entrar. Ese vídeo que yo hice por gusto y placer donde había una cierta pasión, me terminó sirviendo como demo *reel* para que me contrataran.

Picasso decía que «cuando las musas lleguen tocando a tu puerta, que te pesquen trabajando». También creo que es una



Alan García con los hermanos Dardenne

cuestión de disciplina, no hay que quitar el dedo del renglón, y esto aplica para cualquier tipo de actividad.

Al final de cuentas llegué al guión tocando puertas y fue una administración particular la que le apostó a la producción audiovisual, que vio el potencial y ahí fue donde pude combinar todo.

#### **Fuera de lo respectivo a la docencia, ¿Tienes proyectos a futuro?**

“Me absorbe casi en la totalidad la parte de la docencia, estoy colaborando administrativamente en la secretaría académica donde eventualmente me están pidiendo que aporte desde mi experiencia en medios audiovisuales a las cuestiones académicas para tratar de ir con las tendencias globales de la educación que le están apostando mucho a lo audiovisual, y por supuesto, estoy en fase final de terminar el doctorado en la Facultad de Filosofía y Letras en la Universidad de Liège en Bélgica, pero es

en estudios cinematográficos. Después de haber estado allí tres años, regresé este diciembre a presentar la defensa de tesis en estudios cinematográficos.

#### **¿Por qué en Bélgica?**

La principal razón es porque hay unos cineastas con un trabajo que me encanta. Son los hermanos Dardenne, originarios de una ciudad que se llama Lieja, y Festival de Cannes al que van, festival que ganan.

Su película ‘Rosetta’, ganadora de la Palma de Oro en 1999, es una de mis películas favoritas. Ellos son modelos de guionistas filósofos y productores, es decir, es el ensamble de todo, ver cómo hay un discurso que obviamente tendrá un impacto social, pues sus películas las utilizan como medios para sensibilizar a la gente más allá del nivel artístico y la propuesta audiovisual que tienen.

Dan clase de guión en una de las universidades de allá y a mí se me dio la oportunidad de hacer un estudio doctoral enfocado hacia el proceso creativo del guión.

Tuve la fortuna de conocerlos, platicar con ellos, entrevistarlos y aparte tomar clases de guión, es decir, tomar clases con el ganador a la Palma de Oro a Mejor guión con una película que se llama 'El Silencio de Lorna', que es una cátedra de cómo escribir guiones ganadores y es lo que trato de enseñarle a mis alumnos, porque el trabajo del doctorado es prácticamente una metodología de análisis y redacción de guiones para cine. Entonces lo que estoy enseñando hoy en día en clases es el resultado de ese doctorado.

La docencia, la parte administrativa y el doctorado es lo que me ha absorbido, por lo que he dejado en *stand by* la producción personal. Por supuesto tengo proyectos parados, desde hace mucho tiempo, tengo un libro de cuentos donde los estoy tratando de escribir a partir de mi metodología de escritura, es una combinación de cuentos, novelas cortas.

Todo lo que tenga en la mente lo voy escribiendo, de hecho, eso me ha funcionado como estrategia creativa, escribo algo y sé que tarde o temprano eso será parte de un proyecto, no lo dejo, lo voy almacenando y catalogando para en algún momento dado retomarlo, y así es como van saliendo.

*Agradecemos mucho al Maestro Alan García por su tiempo para esta entrevista. Les dejamos su contacto de Facebook y compartimos su podcast 'El Club de los Relatos', el cual lo pueden encontrar en Spotify.*



Siempre le digo a los estudiantes que ahorita es realmente donde tú estás haciendo tu verdadera **carta de presentación**; si tu trabajas bien con tú camarada, en algún momento, él se va acordar de ti y te va a **recomendar.**"

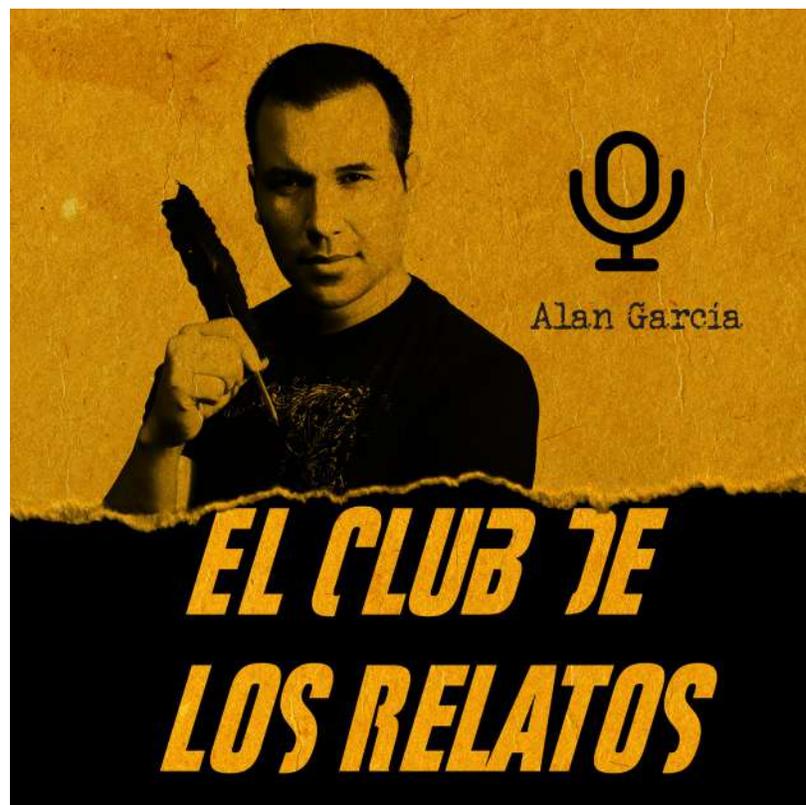
## REDES SOCIALES

### FACEBOOK

Alan García

### SPOTIFY

El Club De Los Relatos



Cover de "El club de los relatos", podcast por Alan García

LOS INICIOS

# La animación en un MÉXICO ANTIGUO

Acompáñanos a conocer qué **proyectos y casas productoras** impulsaron **la industria de la animación** para convertirla en lo que hoy conocemos

POR: JATZIRY MARTÍNEZ

## CANTINFLAS SHOW (1972)

**E**sta caricatura fue creada por el pilar de la industria cinematográfica de México Mario Moreno “Cantinflas” en conjunto con Televisa y DIAMEX, y es conocida como la primer serie de animación en el país, la trama era simple: el personaje de Cantinflas viviendo aventuras con grandes figuras históricas y educando a los pequeños de la casa. Con un total de 53 episodios de entre 5-7 minutos, varias revistas ilustradas de 24 páginas cada una, una adaptación para Estados Unidos titulada “Amigo and Friends” y un infructuoso intento de traer de vuelta la popularidad de la serie con una última revista titulada “Las aventuras de cantinflas”, este show dejó una profunda huella en el imaginario colectivo de muchas infancias mexicanas entre los 1970 y 1980.

Aun siendo el trabajo menos reconocido del actor, “Cantinflas Show” fue muy innovador en su momento y se ha vuelto un legado para la industria de la animación del país, pues dicha caricatura marcó un antes y un después hablando estrictamente sobre series animadas, las cuales comenzaron a resurgir a inicios de los 2000 y solo han ido avanzando.

Imagen de: revista925taxco.fad.unam.mx



Imagen de: cantinflas-show.blogspot.com





Imagen de: [alimagenes.wordpress.com](http://alimagenes.wordpress.com)

# LOS TRES REYES MAGOS (1976)

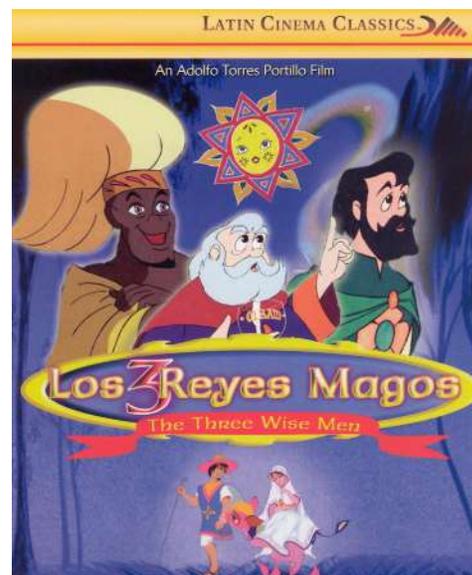
Bajo la dirección de Fernando “El abuelo de la animación en México” Ruíz y su co-director Adolfo Torres Portillo se logró realizar el primer largometraje animado en México, en una entrevista Ruíz declaró que su intención era competir contra la tradición navideña de Santa Claus y darles a los niños mexicanos su propia tradición para las fiestas decembrinas tal como lo hizo el presidente Pascual Ortiz Rubio, que en la navidad de 1930 organizó un evento masivo en un estadio donde quien repartía los juguetes era Quetzalcoatl y no Santa Claus.

“Los 3 Reyes Magos” merecen reco-

nocimiento al haber funcionado como un espacio formador de dibujantes, pues durante su producción y bajo la tutela del experimentado animador Claudio Baña, muchos jóvenes aprendieron a dibujar y animar. Aún así esto no impide valorar tanto la calidad de los dibujos como el hecho de que esta película permitió el despegue de la industria de largometrajes animados en México.

Cabe mencionar que después de su estreno pasaron tres décadas más para que se volviera a realizar otra película animada, aún así no se puede discutir el referente que es este largometraje para todo los creativos del área.

Imagen de: [alexkong.mx](http://alexkong.mx)



# EL CHAVO DEL OCHO (2006)

A pesar de que esta industria se “apagó” de los 80s a los 90s, a partir de los 2000 comenzó lo que se puede llamar el renacimiento de la animación en México. *Ánima Studios* fue un factor clave, pues crearon películas como “Magos y Gigantes” e “Imaginum” ambas animadas en *Flash* debido a los bajos apoyos económicos, estas contaban con un sin fin de deficiencias narrativas y técnicas pero los ayudó a establecer su forma de trabajar, lo que provocó que poco después Televisa se les acercara con la idea de “El Chavo del Ocho” animado.

Durante más de dos décadas Roberto Gómez Bolaños y su hijo Roberto Gómez Fernández buscaron una casa productora para animar la famosa serie de “El Chavo del Ocho” que se pasaba constantemente por Televisa, a pesar de que varios estudios de diferentes países les hicieran ofertas, ninguno pudo garantizar llevar a “El Chavo” a la pantalla con su distintivo carácter mexicano. Hasta que llegó *Ánima Studios*.



Imagen de: chulavista.mx



Imagen de: blog.chespirito.com

Considerada la mayor creación de esta casa productora, “El Chavo del Ocho” utilizó avances tecnológicos de la época para mejorar la calidad de animación que se venía ofreciendo hasta ese entonces. *Flash*, *Maya*, *Combustion* y *After Effects* fueron solo algunos de los programas utilizados para su realización, mientras que el precio por cada capítulo era alrededor de 100,000 dólares. Volviéndose la serie para niños de mayor éxito en toda la historia de la televisión iberoamericana “El Chavo del Ocho” demostró el éxito que puede tener una serie animada creada por mexicanos y permitió que las productoras de animación de México se aventuraran a seguir con proyectos cada vez más ambiciosos.

# HUEVOCARTOON (CASA PRODUCTORA)

En este caso, hablaremos de un estudio de animación y no de una sola producción. “Huevocartoon” nació en el 2002 gracias a Gabriel y Rodolfo Riva Palacio, su idea fue crear un sitio de entretenimiento multimedia enfocado en la realización de cortometrajes protagonizados por toda clase de ovos. El éxito obtenido fue tan grande que en tan solo tres meses acumularon más de 3 millones de visitas al portal. Esta buena respuesta ubicó a los Riva Palacio entre los mayores pioneros del renacimiento de la animación en México.

“Huevocartoon” ha concebido varios largometrajes hasta la fecha, el más antiguo llamado “Una película de Huevos” (2006), por desgracia, este proyecto y su secuela “Otra película de Huevos y un Pollo” (2009) fueron maquilados por completo en Argentina debido al poco apoyo económico que recibió el estudio y a la falta de talento entrenado en el país, aún así se presentaron como proyectos nacionales, “Una película de Huevos” logró recaudar más de 142 millones de pesos convirtiéndose en la animación mexicana

más taquillera durante casi 10 años, mientras que “Otra película de Huevos y un Pollo” recaudó 113 millones y medio. Este impacto fue tan grande que su tercera entrega “Un Gallo con muchos Huevos” (2015) pudo ser completamente maquilada en México ya con talento mexicano entrenado y durante su estreno logró rebasar la primera entrega con un total de 167 millones 808 mil 502 pesos, convirtiéndose así en la película más taquillera en la historia del cine animado mexicano.

Sabemos que estos proyectos, desde los cortometrajes del sitio hasta el último largometraje en cines destacan por su humor picaresco mexicano y por la gran cantidad de chistes con doble sentido, permitiendo ser producciones para el disfrute de todas las edades, pero no se trata solo de eso, a nivel técnico las producciones de “Huevocartoon” son un verdadero logro, permitiendo que otros países visualicen el talento mexicano y ofreciendo múltiples empleos a los ciudadanos, apoyando y expandiendo esta industria.

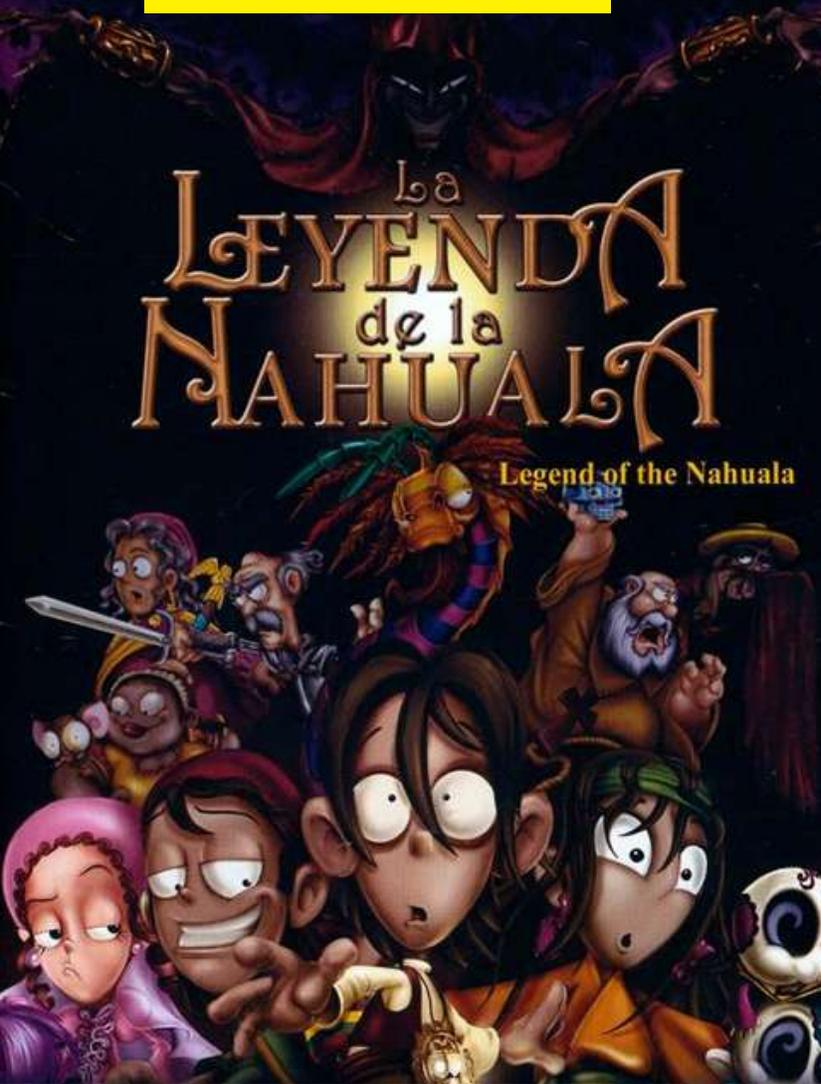
“ Todo **GRAN PROYECTO** empieza por un sueño... y el nuestro vale la pena contarlo.”



Rodolfo y Gabriel Riva Palacio  
Fundadores de Huevocartoon

Imagen de: pecime.com.mx



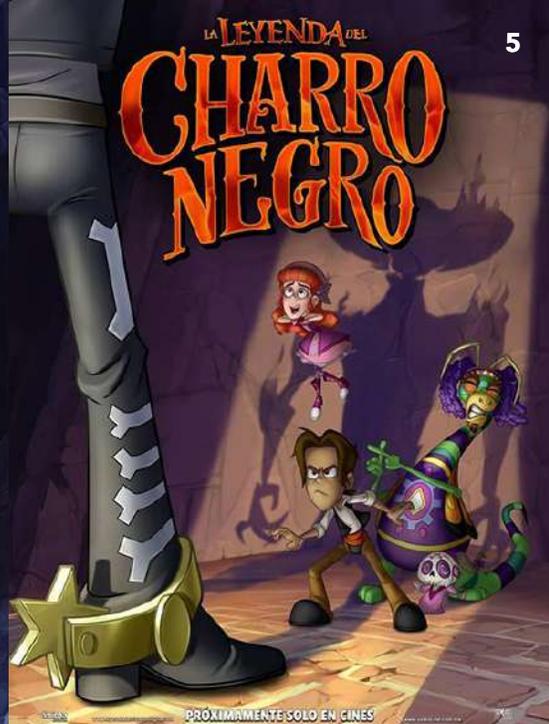
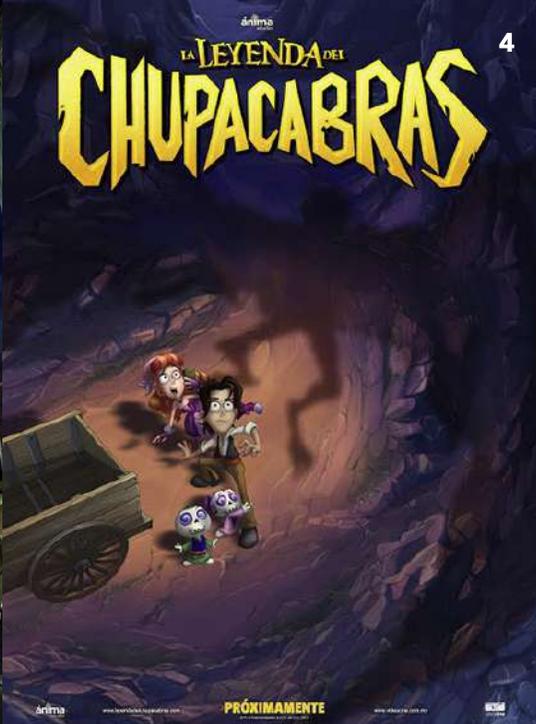


# LA SAGA DE LAS LEYENDAS

Ricardo Arnaiz, dueño y fundador de Animex decidió apostar por la exploración de las leyendas mexicanas en la animación para representar a México a nivel nacional e internacional, esto lo empleó en su primer largometraje “La leyenda de la Nahuala” (2007) y aunque la técnica tuvo varias deficiencias, la apuesta fue tan bien recibida que llamó la atención de Anima Studios, quienes conscientes del enorme potencial de la idea, decidieron unirse y junto a Arnaiz como director, comenzaron una importante franquicia que al día de hoy ya cuenta con 6 secuelas: “La leyenda de la Llorona” (2011), “La leyenda de las momias de Guanajuato” (2014), “La leyenda del Chupacabras” (2016), “La



Imagen de: Las Leyendas (Facebook)



leyenda del Charro Negro” (2018), “Las leyendas: El origen” (2022), “La leyenda de los Chaneques” (2023) y una serie de TV titulada “Las Leyendas” (2017), la cual también puede ser encontrada en Netflix.

Ánima tiene un enfoque muy especial a la hora de producir sus películas, y es que ellos mismos deciden trabajar con recursos limitados. Cada una de las entregas tuvo un presupuesto menor a 2 millones de pesos y, en promedio, han recaudado dos o tres veces lo invertido. Esto no solo se limita al dinero, la misma estrategia también aplica al número de artistas y las fechas límite, lo cual los confina a producir lo más rápido posible, entregando productos que parecen baratos y terminan siendo éxitos en taquillas.

Gracias al éxito que tienen estas producciones, Ánima Studios desarrolló “Las Leyendas” (2017) la cual se convirtió en la primera serie de animación producida completamente en México para el gigante del *streaming* Netflix, convirtién-

dose en una de las series más vistas en Latinoamérica, junto a las demás aportaciones de Ricardo Arnaiz a la industria, lo sostienen como una promesa del cine animado nacional y su éxito ha logrado que otros países y nosotros mismos veamos el potencial y talento que se tiene nacionalmente.

### REDES SOCIALES

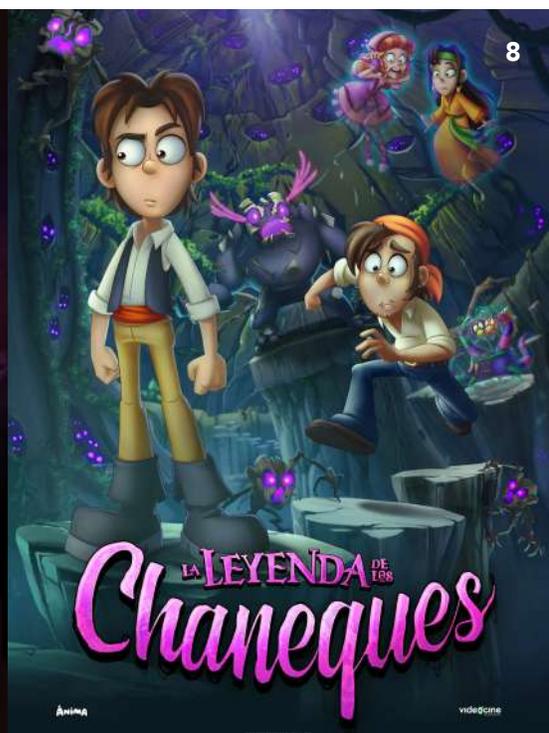
**FACEBOOK:**  
Ánima

**INSTAGRAM:**  
@helloanima

**TWITTER:**  
@helloanima

Imágenes 1-5 de: alexkong.mx

Imágenes 6-8 de: legendquest.fandom.com



EL PRESENTE

# LA NUEVA GENERACIÓN DE ANIMADORES MEXICANOS

En esta sección les compartimos **algunas de las propuestas y algunos creadores** que más han destacado por su creatividad y las nuevas formas en que representan a México con sus lados dulces, amargos y agritudulces

REDES SOCIALES

INSTAGRAM:  
@manchonmonero

POR: SILVIO MANZANO

## ¡HAY ELOTES!

**B**asada en el cómic de Rubén Arriola, mejor conocido como el Manchón, “Hay Elotes, El Canto del Elotero” es una serie animada de género *cyberpunk* mexicano que refleja la brutal realidad en la que vivimos y cómo nuestras raíces ecológicas y alimentarias son una alternativa para vivir en un mundo mejor.

Manchón nos da un vistazo a un México retrofuturista que combina elementos del cine *noir*, la ultraviolencia, el animé japonés de los 80 y los mitos prehispánicos. Todo esto para ofrecer una original exploración del modelo agroecológico como alternativa sustentable a la voracidad consumista que tiene en vilo al mundo. Para ello se apoya en las vivencias de un elotero, cuya venta de maíz no es una profesión aparentemente sencilla como en la actualidad. En su contexto es el trabajo más peligroso del mundo, ya que su producto es completamente natural y no modificado genéticamente como el que puede encontrarse en las tiendas, lo que es visto como un desafío directo al sistema, uno que debe ser eliminado.

El Manchón es un dibujante independiente de historieta, caricaturista y cronista social, lo que en México se conoce como un “monero”. En su obra mezcla crítica social, un humor ácido y absurdo cargado de irreverencia donde juega con los personajes del imaginario social mexicano.

Ilustración por: El Manchón (Rubén Arriola)

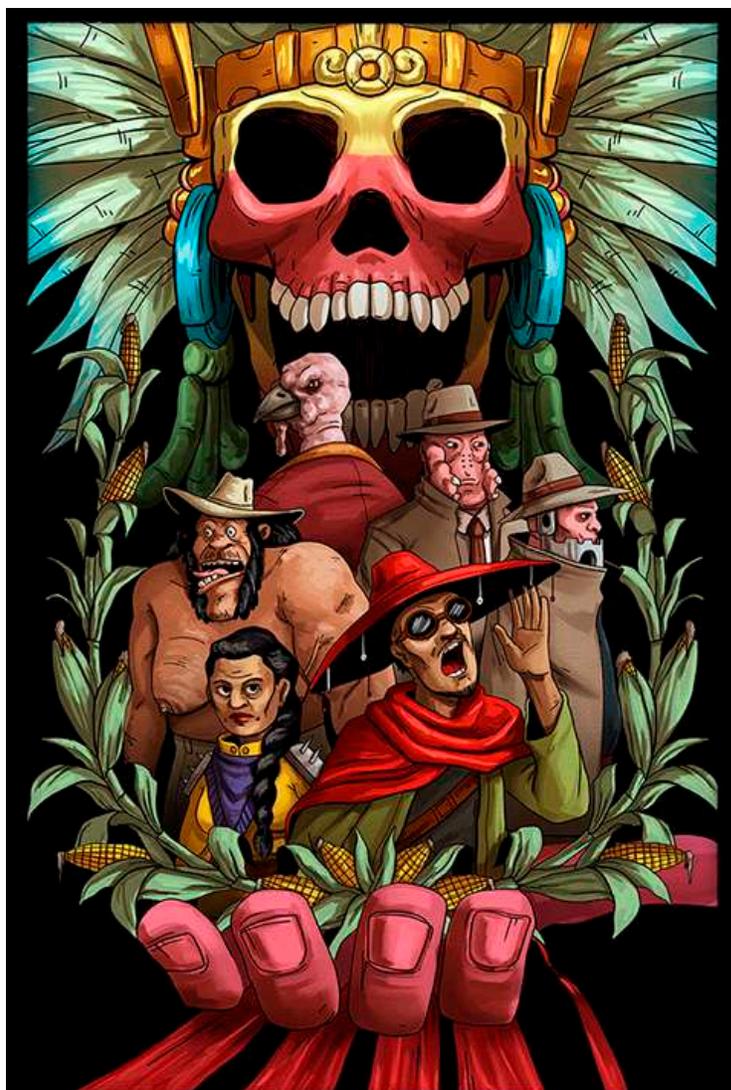




Imagen de: crunchyroll.com

# ONYX EQUINOX

Convirtiéndose en el primer anime ambientado en México, “Onyx Equinox” se arraiga en las ricas tradiciones prehispánicas que alguna vez predominaron en el país para contarnos su historia. La mente creativa detrás de esta innovadora serie es Sofía Alexander, originaria de Quintana Roo, quien también ha dejado su huella en proyectos como “Las Chicas Superpoderosas” y la película de “Invasor Zim”.

Envuelta en influencias de las culturas mixteca, olmeca, azteca y maya, la historia nos lleva a conocer a Izel, un joven azteca

que se queda solo cuando su hermana es elegida como sacrificio. Desesperado, intenta suicidarse, pero es rescatado por un emisario divino que le encomienda la tarea de cerrar cinco puertas del inframundo para demostrar el valor de la humanidad. A regañadientes, Izel acepta, motivado por la promesa de que su hermana podría ser devuelta. Su viaje lo lleva por la región mesoamericana, donde enfrenta desafíos y busca sentido a su dolor, todo con el destino de la humanidad en juego.

Sofía Alexander, originaria y criada

en México, inició su carrera en la industria de la animación como artista de *storyboard* en 2016 en el reinicio de “Las Chicas Superpoderosas”. Desde entonces, ha continuado desempeñando ese papel en diversas producciones, incluyendo “Stretch Armstrong y los Guerreros Flex”, “Invader Zim y el Poder del Florpus” y “El Tren Infinito”. Además, Sofía ha contribuido con la creación de conceptos para *Walt Disney Imagineering*, la división encargada del desarrollo de los parques temáticos de la compañía.



México es súper fan del anime. Para mí, como mexicana, **quería ver un México como una épica** a la ‘Dragon Ball’ o el ‘Señor de los anillos’. Sentí que **era mi deber** hacer una historia sobre un México de una manera que no se hubiera visto antes.”

## REDES SOCIALES

TWITTER:  
@sofiaalexander

REDES SOCIALES

INSTAGRAM:  
@mr.hotsalsa

# HOT SALSA

Desarrollada de forma independiente, “Hot Salsa” es una webserie animada dirigida al público adulto. Esta obra es el producto de la mente creativa de Miguel Gradilla, un talentoso artista nacido en Ensenada, Baja California, quien se destaca como animador, autor de cómics y diseñador de personajes.

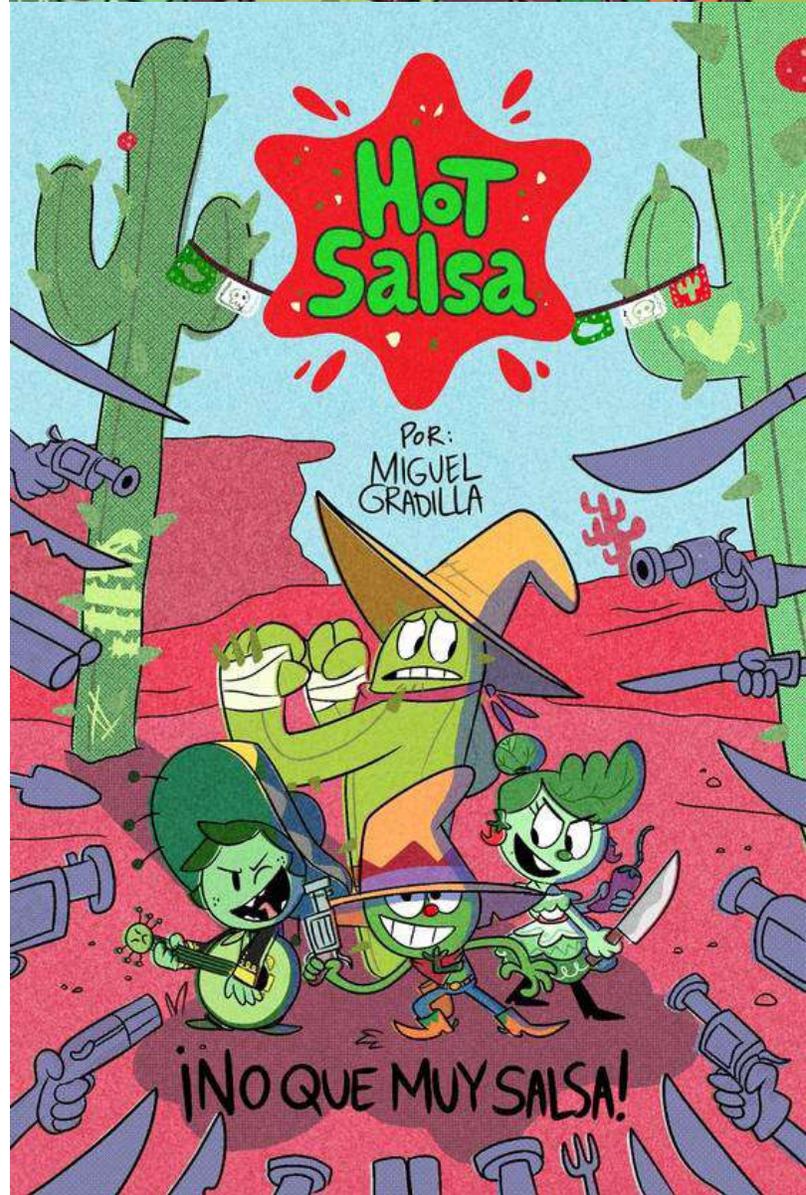
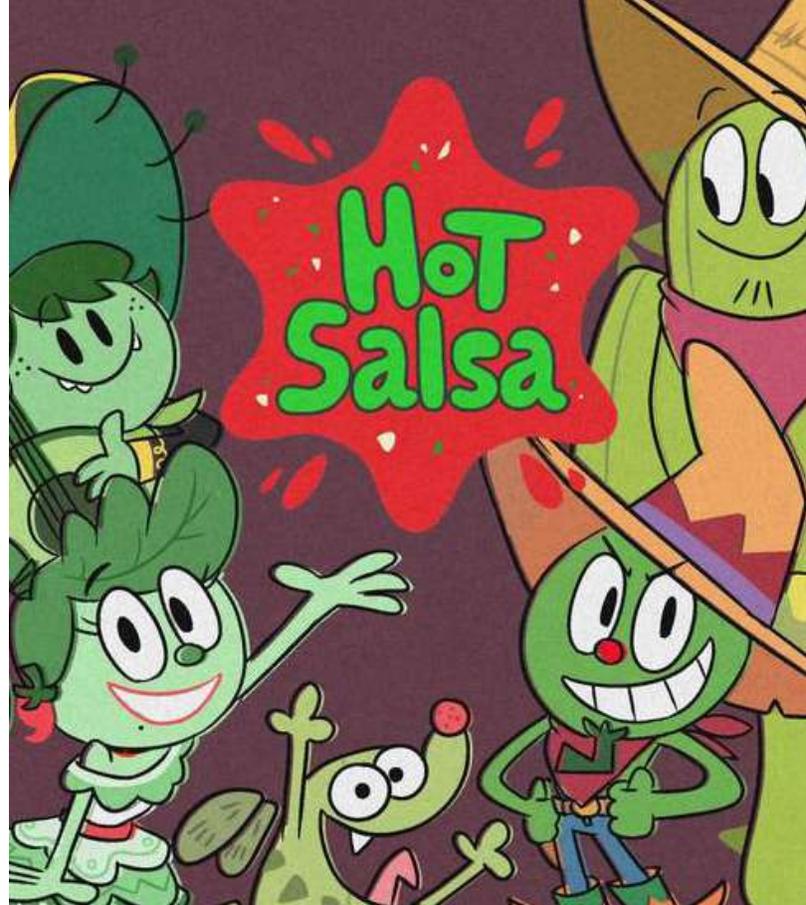
“Hot Salsa fue inventado cuando miraba una película del Cine de Oro y mi mamá preparaba las verduras para un caldo de res. Cuando vi las verduras en la cocina pensé: ‘¿Qué tal si las verduras fueran vaqueros?’, y así comenzó una ola de diseño y desarrollo con ese concepto”, explica Miguel sobre el origen de la idea de su serie.

Esta webserie narra la fascinante historia de vegetales del norte que adquieren habilidades sobrenaturales al consumir salsa picante en un México inmerso en la cultura norteña, específicamente en la década de 1800. En esta versión de México, tanto las personas como los animales tienen características vegetales. Pico Salcedo, un joven alguacil y chile jalapeño, es hijo de un renombrado bandido y ve cómo su vida tranquila se ve alterada por las promesas que su padre hizo antes de su muerte.

Poco a poco, Pico se une a un variado grupo de bandidos que se convertirán en sus amigos más cercanos: Calico, Chato y Leticia. Juntos, enfrentarán peligrosos desafíos y emprenderán un viaje para llegar a Ciudad Ensalada, el lugar al que todos los bandidos aspiran a vivir. Es importante destacar que la primera animación fue creada con la colaboración de un estudio independiente llamado *Scum House* (conocido por su trabajo en “Satina”), aunque no se considera el piloto oficial. Para su lanzamiento inicial, el proyecto se encuentra en proceso de desarrollo con un doblaje que refleja el auténtico acento norteño mexicano, específicamente de Ensenada, Baja California.

Ilustraciones por: Miguel Gradilla

Fuente: El Sol de Hermosillo



# LA ESPECTACULAR SAGA OF THE MASK!

REDES SOCIALES

TWITTER:  
@alfespinosan

Un emocionante proyecto de animación 2D de origen mexicano titulado “La espectacular saga of the Mask!” el cual se hizo merecedor del prestigioso Premio Animation! en el evento Pixelatl 2020. Este proyecto es concebido y dirigido por el joven y talentoso José Alfredo Espinosa. Quien además es el autor de su cautivadora historia. Acompañando a José en esta creación, los co-creadores Karla Velázquez y Alex Durazo se destacan por su brillante labor en el aspecto visual de la obra.

Este trío creativo se sumerge en el mundo de la lucha libre mexicana para tejer su narrativa única y transmitir un mensaje poderoso. Inspirados en la icónica figura del luchador mexicano de las décadas de 1960 a 1990, nos adentraremos

en la vida de “Hombrecito”, el hijo arrogante de un legendario luchador conocido como “El Hombre”. La trama se desarrolla a medida que “Hombrecito” se embarca en un viaje de redención tras decepcionar tanto a su padre como a su pueblo al no cumplir con las expectativas de convertirse en su protector y héroe.

En el corazón de la serie se encuentra la exploración de la persona detrás de la máscara, así como la denuncia de la masculinidad tóxica. Además, la historia nos sumergirá en emocionantes combates en el ring, donde los luchadores se enfrentarán a criaturas, criminales y monstruos, ofreciendo una experiencia llena de acción y profundidad temática.



Imagen de: animotora.com

ANDREA BARRERA

# ANDY'S

## EL EMPRENDIMIENTO EN GRANDES LIGAS

Andrea Barrera, dueña del local "Andy's", nos contará su **experiencia al emprender** junto a su hermana y cómo desarrolló su estrategia para sobresalir en el mundo de las botanas

POR IXCHEL ACUÑA & JORGE OLVERA



REDES SOCIALES

—  
**INSTAGRAM:**  
 @andysmva

O riunda de Monclova, Coahuila. Experimentó un choque cultural al llegar como estudiante foránea, las botanas (boneless, papas fritas y dedos de queso) que son tan comunes en su ciudad natal no se veían por ningún lado en Monterrey, esto la puso a pensar “En mi primer semestre lo que más extrañaba de Monclova era la comida, era las botanas... Imagínate algún día vender botanas en Monterrey” Así fue como nació el proyecto de Andy's una serie de restaurantes en diferentes ubicaciones, teniendo como punto principal una sucursal dentro del estadio de los Acereros de Monclova.

Desde pequeña la llama del emprendimiento fue parte de la vida de Andrea buscando siempre encontrar un ingreso propio, vendiendo dulces en la primaria, ofreciendo *snacks* fuera de su casa y durante la pandemia tuvo su propia tienda de ropa. Sin embargo, el punto de inflexión en su vida fue cuando la idea de Andy's llegó a su cabeza, pero el hacer funcionar un negocio desde cero es muy complicado ya que requiere invertir tiempo, dinero y muchísimo esfuerzo para posicionarse en un mercado que tiene competidores ya establecidos. “Ayudó bastante que Andy's naciera en la pandemia, las clases eran en línea y me dio el tiempo de poder dedicárselo a Andy... Estuve 8 meses con mi hermana trabajando de lunes a domingo de 11 am a 11 pm”, mencionó.

FOTOS POR ANDREA BARRERA

Le preguntamos las claves del éxito de su proyecto y para ella el apoyo que recibe de su familia es algo indispensable, “Andy’s se volvió como una pasión familiar, empezó con mi hermana y conmigo, pero terminó involucrando también a mis papás” desde la apertura de su primera sucursal, su hermana ha sido una pieza fundamental para que Andy’s se convirtiera en lo que es hoy. Juntas crean una sinergia única, puesto que sus estudios se complementan de muy buena forma, Andrea cursando Lenguaje y producción audiovisual y su hermana mercadotecnia, gracias a esto lograron formular una estrategia que les permitiera diferenciarse de sus competidores. Crear una presentación única para su producto, sus famosos “conitos” y que junto a una gran estrategia de *marketing* digital con contenido original lograron desmarcarse del resto.

Después de dos años de operaciones interrumpidos han tenido experiencias de todo tipo, pero una de las más desafiantes sin duda es el compaginar el emprendimiento con el ser estudiante universitario, para Andrea uno de los principales retos fue la distancia entre Monclova y Monterrey; por lo que medir



Emprender es la libertad de poder hacer algo que te **APASIONA, MOLDEARLO A TU GUSTO** y el saber que **LOS LÍMITES LOS PONES TÚ”**.

sus tiempos era algo indispensable para hacer funcionar el proyecto.

El método que ella empezó a utilizar fue acomodar su horario de una forma que todas sus clases fueran en 2 días para poder regresar a Monclova el resto de la semana, poco a poco el proyecto fue tomando más fuerza y ella no estuvo tan al pendiente; sin embargo, aún se preocupa mucho sobre mantener las cosas balanceadas entre los estudios y el emprendimiento.

Por último le pedimos a Andrea que

nos compartiera un poco de su experiencia y que nos diera algunos consejos para emprender mientras seguimos estudiando, ella nos respondió que lo primero que tenemos que hacer es organizar nuestro tiempo muy eficientemente, olvidarnos de la procrastinación. El segundo consejo fue mantener los pies en la tierra, muchas veces al iniciar un emprendimiento las personas piensan que de un día para otro van a empezar a funcionar solos y la realidad es que requiere mucho sacrificio para poder echar a andar un proyecto exitoso. El último consejo fue que se mantuvieran resilientes, no rendirse, para ella el emprendimiento es un trabajo donde no tienes descanso, pero al final del día vale mucho la pena.

El futuro de Andy’s se ve muy prometedor y seguramente dentro de algún tiempo se cumplan las metas propuestas, el sueño de Andrea es algún día posicionarse dentro de la MLB o la NFL, podemos decir orgullosamente que dentro de FAV tenemos un talento increíble, tanto en la producción como en el emprendimiento, sabemos que Andrea va a llegar muy lejos y pondrá en alto el nombre de la UANL.





# RAM TAMEZ



## EL PODER DE LA ANIMACIÓN EN LA ACTUALIDAD

El animador mexicano demuestra que sus pasiones y su cultura pueden encontrarse de forma sentimental y dramática, haciendo que sus mensajes crucen fronteras.

REDACCIÓN POR: SEBASTIÁN MÉNDEZ JARAMILLO  
ILUSTRACIONES POR: RAM TAMEZ

**E**l mundo de la animación es tan vasto como complejo, en la misma radica una extensa trayectoria llena de técnicas tradicionales y avances tecnológicos, pero sobre todo, historias entrañables en las que se han presenciado personajes legendarios, tierras con estéticas creativas e imponentes y lecciones de vida que, tanto la audiencia más joven como la adulta, pueden llevar consigo por siempre.

Aun conociendo a los estudios más representativos en el campo, ya sea en la magia y profundidad que puede ofrecer Disney y Pixar o las aventuras fantásticas e íntimas que retrata Studio Ghibli, la animación a lo largo de toda su historia ha trascendido a tal punto que puede generar un lazo universal más estrecho entre obra y espectador.

La animación en México no pasa desapercibida en este macrocosmos de historias imaginarias, pues a través de los años se han visto grandes exponentes que han logrado ir más allá del boceto, de la figura digital o hasta de un "puppet".

Artistas de la talla de Sofía Carrillo y su camino en el *stop motion* más oscuro y gótico en *'Cerulia'* (2017); la alocada y colorida cultura mexicana producto de la mente de Jorge Gutiérrez en *'El libro de la vida'* (2014); las aventuras sobrenaturales y paranormales a cargo de Ricardo Arnaiz con su franquicia de

*'Las Leyendas'* (2007 - 2023); o la naturaleza humana más inocente y trágica de Carlos Carrera con *'El héroe'* (1994) y *'Ana y Bruno'* (2017)

Con todo lo mencionado, son vitales para esta industria las voces nuevas que se desarrollan aprendiendo de estas mentes creativas que han impulsado el campo de la animación en México. Uno de esos nuevos talentos es Ram Tamez, el cual ha ganado renombre en los últimos años y ha demostrado con ingenio y corazón el poder que reside en una historia local, donde sus pasiones y su cultura pueden encontrarse de forma sentimental y dramática, haciendo que sus mensajes crucen fronteras.





## UNA OPORTUNIDAD

Ramiro Tamez, mejor conocido como Ram, es un joven rejiomontano que, aunque su pasión por la animación no llegó a temprana edad, siempre se vio envuelto por el mundo del cine, la música, la pintura y la atención por las diversas narrativas que exponían las producciones en aquel momento.

Aun cuando él hubiera intentado aprender, estudiar o realizar otro tipo de actividades ajenas a sus intereses, Ram de forma directa e indirecta volvía a poner trazos y bocetos sobre una hoja de papel, tocaba su guitarra, se conectaba con sus raíces o apreciaba de forma íntima lo que el séptimo arte podía ofrecerle como espectador y futuro realizador. “Siempre uno termina regresando a donde uno es más feliz” (Cine para todos, 2021).

La vida como animador mexicano se vuelve parte de su cotidianidad en el 2011, al llegar a trabajar para grandes casas de animación con sedes en México como Disney TV, Nickelodeon y hasta Cartoon Network, colaborando como animador 2D, realizando *storyboards*, arte conceptual, entre otras tareas.

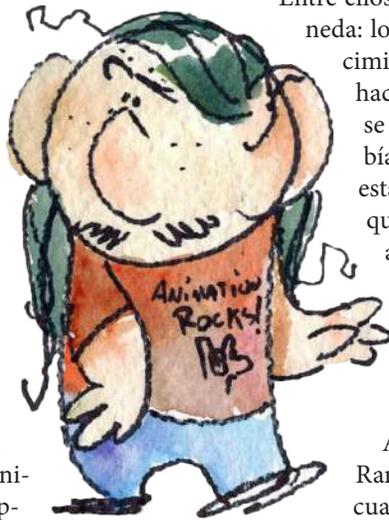
Su labor llega a tal punto que logra dirigir y supervisar *crews* completos a cargo de varios proyectos animados del mo-

mento, pero estar donde se encontraba Ram no fue un camino sencillo, pues parte de los retos en un inicio, fue el de aprender nuevos métodos de trabajo y rodearse de personas que eran más talentosas que él.

Entre ellos pudo conocer dos lados de una misma moneda: los animadores a favor de compartir sus conocimientos y sabiduría para que pudiera crecer y hacerse de un nombre en la compañía; y los que se tomaban tan en serio los sacrificios que habían hecho, para poder llegar al puesto donde estaban y que no se daban el lujo de brindar cualquier enseñanza, consejo o una simple ayuda, a alguien tan inexperto como Ram.

Estas experiencias le pusieron al joven los pies sobre la tierra, una donde la animación, aun cuando no es correctamente valorada, es un campo lleno de ambiciones y metas reales a alcanzar.

Al mantenerse así por siete años, la vida de Ram Tamez dio un giro inesperado en 2018, cuando obtiene una beca por parte de Guillermo del Toro para poder estudiar en la prestigiosa escuela de animación 2D de Gobelins, en París, haciendo que su carrera tomara un nuevo rumbo a descubrir.



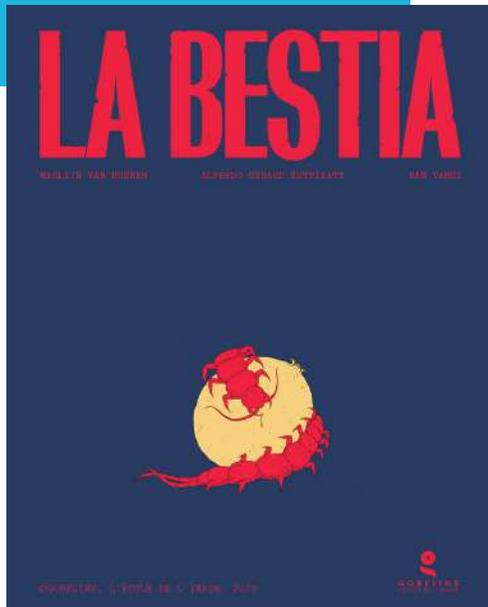


### A BORDO DE LA BESTIA

Tras varios semestres de aprendizaje y enseñanza en las múltiples áreas que conforman la Maestría en Artes para la animación de personajes y cinematografía en la escuela de París, Francia; Ram tenía las herramientas para llevar a cabo su proyecto final de la carrera, y junto con Marlijn van Nuenen y Alfredo Gerard, compañeros y amigos extranjeros del joven mexicano, se lanzaron a planear la que sería la primera producción profesional en español por parte de Gobelins.

Esta fue una idea que vino a la mente de Ram cuando vivió tres años en Guadalajara y pudo ver pasar un tren fronterizo en particular. La historia que contarían sería la de “Guayaba”, un hombre gruñón al que le es encomendado el cuidado de una niña llamada Lupita, para cruzar a los Estados Unidos a bordo del peligroso tren conocido como ‘La Bestia’.

“El segundo año es más de divorcio... es cuando tenemos que hacer un cortometraje en equipo y es muy dramático” (De





Obeso, 2022) describe Ram, lo que sería el arduo proceso de llevar a cabo la producción, pues puso numerosos desafíos para el trío de directores: como cambios en la historia, el decidir sobre qué subtramas se quedaban y cuáles no, cambiar el enfoque protagonista, entre otros.

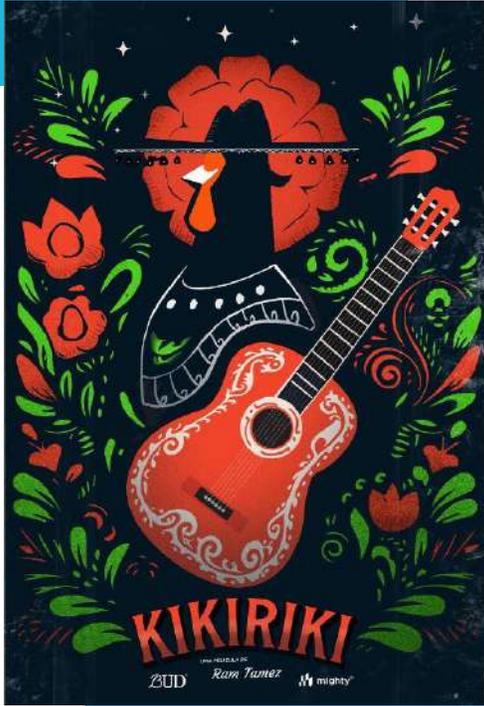
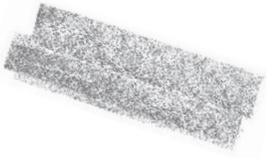
Numerosas fueron las lecciones que aprendieron con *'La Bestia'*, tal como identificar el pitch o el exponer y vender una idea como un arte por sí solo, la humanidad que pueden tener las creaciones en vez de tramas complejas y ajenas al contexto de la vida del animador mexicano, el aprender a descansar después de largas jornadas de trabajo y lo que implica terminar tu proyecto y que sea visto, después tomar ciertas decisiones un tanto dolorosas, entre comillas, “en función de que tu película exista, debes matarla un poquito” (Cine para todos, 2021).

El cortometraje de *'La Bestia'* se expuso al público por medio del canal oficial de YouTube de la escuela Gobelins, como par-

te de la serie de trabajos de graduación de la generación 2018-2020, resultando en una grata sorpresa para los más cercanos al mundo animado y de la cultura mexicana, logrando reunir poco más de 70 nominaciones a premios y festivales, siendo el “Best student film” de los *Annie Awards 2021*, de los más importantes en obtener, pues es conocido como uno de los más prestigiosos reconocimientos en el campo de la animación.

Ram Tamez, al fungir como co-director, guionista, animador, compositor y actor de voz, entre otros puestos, demostró una identidad única con aquel trabajo, pues por medio de un relato donde el peligro, el amor y el distanciarse de las raíces de una cultura, son piezas que convergen en un cortometraje que no teme en mezclar la cruda realidad y la fantasía que engloba el simbólico tren en la vida de numerosos pasajeros que van con la intención de cumplir su sueño americano. “Dedicado a aquellos que buscan una oportunidad”, se lee al final del corto estudiantil.





### UN FUTURO PROMETEDOR

Ram Tamez actualmente vive en Francia, en donde recientemente pudo ser parte del Festival Internacional de Cine de Animación Annecy 2023, donde el invitado de honor fue el país de México y también pudo proyectar su último trabajo animado 'Kikiriki', una pequeña historia y canto de amor entre un gallo y una paloma con la más pura estética del cine de oro mexicano.

El animador también ha llegado a trabajar al lado del icónico animador Genndy Tartakovsky para la serie 'Primal', de Adult Swim, entre otros proyectos que aún están a la espera de ser revelados.

La historia de Ram Tamez es una donde, aun cuando se pueden tener dudas, conflictos o dilemas durante el proceso creativo de una obra, termina siendo un viaje donde la misma pieza artística logra retroalimentar y transformar al creador en sí, dando una perspectiva renovada de lo que uno representa en el mundo.

Por el lado de Ram, se debe tomar conciencia sobre ver más allá del poder de la animación, desde el valor que tiene una historia y lo significativa que puede ser para las personas, al resaltar la belleza desde lo simple y la humanidad más honesta, al atreverse a ser valientes y confiar en el talento que radica en cada uno para destacar.

“Hay gente talentosísima en México, pero llegan a un punto donde toman una decisión difícil que es probar en otro país porque hay más oportunidades, pero siempre con un espíritu de volver” (De Obeso, 2022).

### Referencias

- Cine para todos. (2021). Creadores independientes Ep. 5: Ram Tamez, co-director del cortometraje animado La Bestia. [Video].
- De Obeso, C. (2022). RAM TAMEZ – CINEASTA DE ANIMACIÓN. Viva Mexico Rencontres Cinématographiques.

Storyboard para el cortometraje de "Kikiriki" dirigido por Ram Tamez (ideabybud.com)





**REDES SOCIALES**

**PÁGINA WEB**  
ramtammez.com

**INSTAGRAM**  
@theramtamez

**TWITTER**  
@RamTamez



LA TÉCNICA QUE INNOVÓ AL MUNDO AUDIOVISUAL

# ¿QUÉ ES EL MATTE PAINTING?

La construcción de mundos imaginarios que parecen reales

POR: SAMARIA DE LA ROSA

**E**l *Matte Painting* es una herramienta de gran ayuda que, a partir de imágenes reales o creadas, genera escenarios realistas sin tener que invertir en lo que parece imposible. Actualmente, la técnica se usa en cualquier medio audiovisual. “Es una técnica que reduce mucho los costos, ya que no hay que levantar escenarios ni construir maquetas”, comentó Fernando R. Monroy, reconocido ilustrador digital y tradicional. Todo se hace con medios digitales, lo que permite emplearlo tanto en publicidad como en cine, videojuegos o en diseño de portadas.

Hay un compendio de cosas que se debe saber sobre esta técnica, sin embargo, lo más importante es el dominio de la luz. Debido a que, por muy buenas imágenes o referencias que se busquen, si no se sabe integrar la luz será imposible que la ilustración sea creíble. Y, por supuesto, hay que tener buenos conocimientos de perspectiva (o tener un ojo muy habitado a manejarla). Es fundamental para que la línea del horizonte, es decir, la altura de los ojos del espectador, no varíe en ningún momento.

## TÉCNICAS Y PROGRAMAS DIGITALES PARA LOS PROYECTOS DE MATTE PAINTING

En imagen fija, desde luego, el que prima es *Photoshop*; aunque hay otros programas que incluyen muchos elementos de retoque fotográfico, como *ProCreate* o *ClipStudio*, en *Matte Painting* no sólo se trabaja con imagen fija, “cuando la imagen tiene movimiento hay que pasar a otro software, como *Adobe After Effects*”, señaló Monroy.

Los buenos artistas de *Matte Painting* son muy buscados por productoras, empresas, estudios y editoriales; su trabajo permite recrear universos nunca vistos con una inversión más ajustada y en tiempo récord.



## LOS INICIOS DEL MATTE PAINTING: STAR WARS

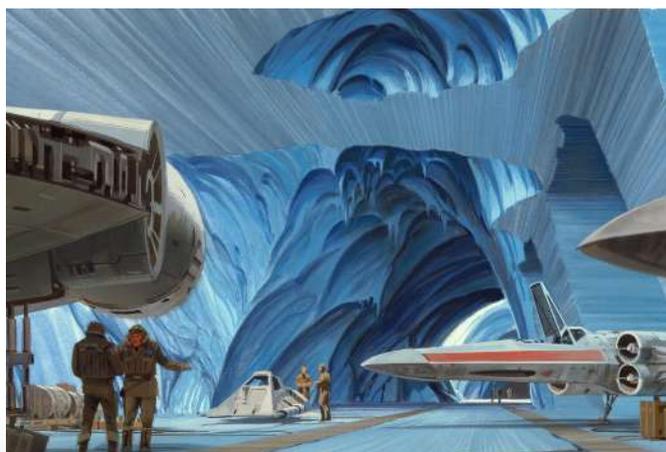
Hubo una época en la que los cineastas, debido a las limitaciones técnicas, no utilizaban imágenes generadas por ordenador, (CGI) sino que se recurría a la técnica *Matte Painting*, que en aquel entonces consistía en pintar paisajes con óleo o pinturas acrílicas sobre una superficie de vidrio. Una vez que la imagen estaba terminada se fusionaba con el video o se incorporaba en la postproducción. Más de 70 *Matte Paintings* fueron creados para “El imperio contra ataca” por tres artistas de *Industrial Lights & Magic (ILM)*. Dos de ellos, Ralph McQuarrie y Michael Pangrazio, eran relativamente nuevos en la forma de arte. El otro, Harrison Ellenshaw, prácticamente había sido criado para la tarea como hijo del pintor Matte elegido por Walt Disney, Peter Ellenshaw.

Todo este trabajo fue hecho a base de pinturas acrílicas y óleo, algunos *matte* eran fragmentos para completar una toma ya existente y todos fueron pintados sobre rectángulos de vidrio enmarcados. Para crear muchos de los efectos, las pinturas se combinaron con elementos proyectados frontalmente sobre las áreas claras o neutras del vidrio pintado.

Neil Krepela y Michal Lawler fueron los fotógrafos *Matte* asistidos por Craig Barron y Robert Elswitt (el primero con tan solo 18 años).

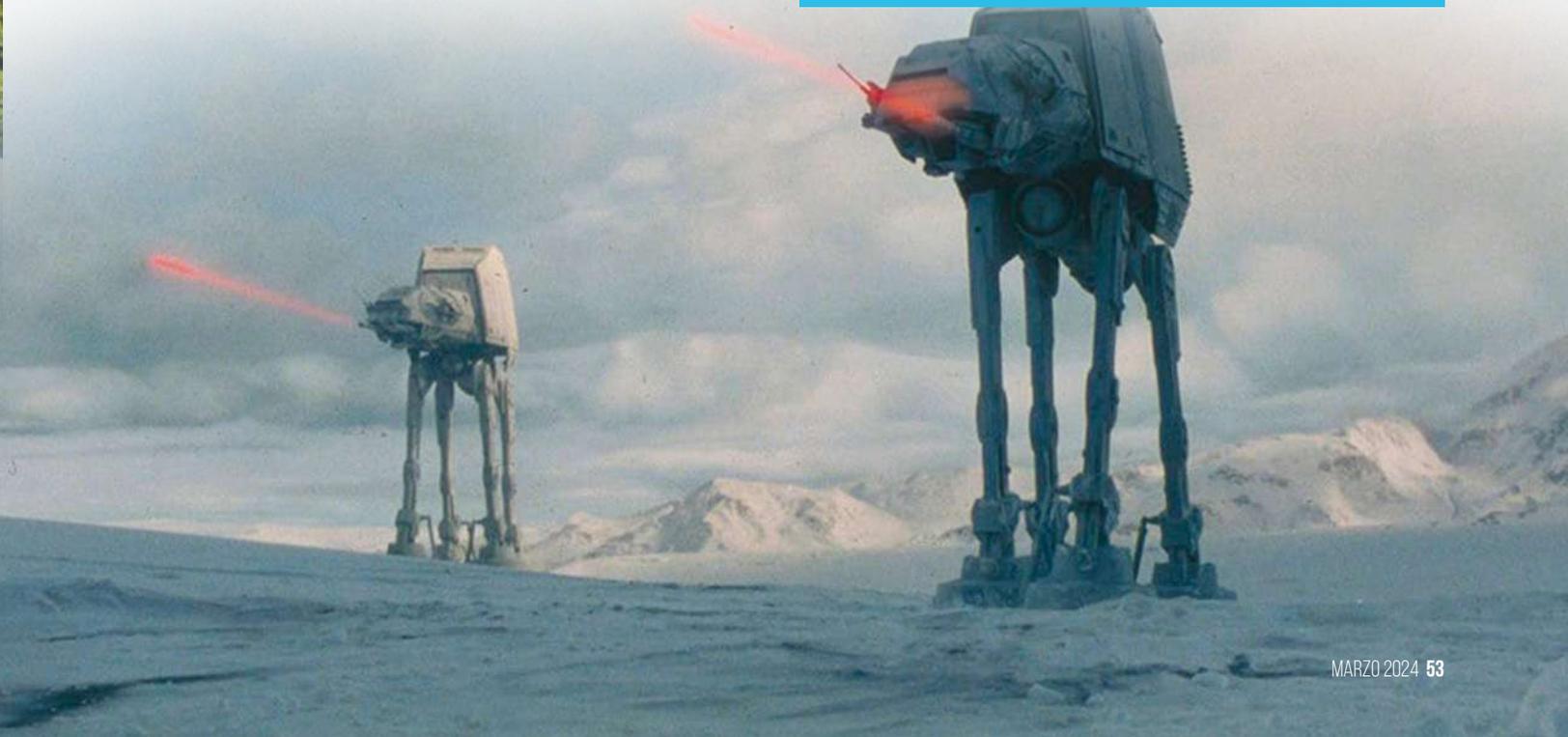


Michael Pangrazio trabajando en el telón de fondo de La Batalla de Hoth



La pintura conceptual de Ralph McQuarrie del interior de Echo Base, puede haber inspirado la composición Matte final

FOTOS EXTRAÍDAS DE LA PÁGINA OFICIAL DE STAR WARS



FOTOGRAFÍA DE CLAVE ALTA Y BAJA

# HIGH KEY o LOW KEY, ahí está el dilema



Javier Molina, *fotógrafo de moda*, te explica cómo utilizar estos conceptos de la fotografía en distintos ámbitos para que los apliques en lo que te convenga

POR: SAMARIA DE LA ROSA

Si quieres crear una atmósfera que realce ciertos conceptos visuales, el *High Key* y *Low Key* son términos utilizados en el entorno fotográfico y son técnicas de iluminación que sirven para enfatizar ciertas características de la luz.

Estos esquemas de iluminación son necesarios para crear fotografías que logren transmitir algo y para poder entenderlo mejor, Javier Molina Rangel, fotógrafo de moda, te lo explica.

“No lo hago como un estilo que me caracterice, más bien lo adapto según el mensaje que se quiera transmitir. Y es recomendable usarlos siempre y cuando exista justificación y congruencia en su utilización”, contó Molina.

Desde sus inicios en la fotografía, Molina hace uso de estas técnicas cuando se necesita lograr escenas que requieran dar un mensaje específico o según las necesidades y conceptos que el cliente pida. Una buena fotografía no depende del tipo de cámara que se utilice, siempre y cuando



**Javier Molina Rangel,**  
Fotógrafo de Moda y  
experto en el tema.

conozcas los parámetros y el de los valores correctos de exposición de manera manual. Con esto puedes lograr maravillas entre luces y sombras.

Una de las ideas erróneas que se tiene con respecto al *High Key* y el *Low Key* es creer que se trata de imágenes en blanco y negro, ya que cuando se mencionan luces y sombras, lo que se piensa automáticamente es en estos dos colores. Molina afirma que una fotografía de este estilo puede ser incluso a color, mientras se respeten las características visuales de cada esquema.

Uno de los consejos que nos da nuestro experto es que si se llega a usar alguno de estos esquemas sea con base en la semiótica y la estética de nuestra imagen.



Es importante analizar el **CONTEXTO** bajo el cual se está trabajando y así, a partir de eso, crear el **AMBIENTE** que mejor se adapte.”



## CONOCE EL HIGH KEY

*High Key*, también conocido como Clave Alta (traducción literal en español), hace uso de tonos vivos, utilizando una iluminación suave, sin sombras, con acentos en blanco, creando escenas sin volumen donde todo parece plano.

“La principal característica, como su nombre lo dice, es darle prioridad a las altas luces para que predomine el color blanco, por lo tanto, todo lo que conlleva un ambiente claro y limpio será enfatizado si se decide usar este esquema”, comenta Molina.

Se puede aplicar a todas las áreas de la fotografía de alimentos, ya que al mejorar los reflejos, puede proporcionar fondos bien iluminados y alimentos que tengan la frescura deseada en su fotografía.

Así mismo, fotografiar específicamente a recién nacidos y niños utiliza connotaciones que simbolizan la pureza, la inocencia y una atmósfera clara. La moda también tiende a evocar estos sentimientos, como hacen los diseñadores cuando lo que se anuncia merece ser entendido, y de manera comercial.



Imágenes tomadas de Freepik.

## DOMINA EL LOW KEY

Se puede decir que el *Low Key* es el antagonista del *High Key*, porque su valor es el opuesto. Aquí, el énfasis no está en el brillo, sino en la sombra.

Nos comenta el fotógrafo de moda que una de las principales características es el contraste entre estos dos conceptos, resaltando los tonos negros, dejando solo puntos de luz muy concretos que crean dramatismo en la imagen gracias al claroscuro.

Más específicamente hablando, se puede usar esta técnica para fotografiar objetos y sujetos en los que se desee crear una atmósfera inclinado hacia la penumbra y enfatizar los tonos oscuros. Se utiliza también en fotografías de alimentos, pero en lugar de la frescura, el *Low Key* busca reflejar algo completamente distinto:

“Esta técnica se emplea para lograr emular imágenes del estilo de los bodegones o naturalezas muertas del periodo pictórico barroco muy usadas en restaurantes de alta gama, te da ambientes sofisticados y elegantes”, describe Javier Molina.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

# UNA HERRAMIENTA PARA EL ARTE Y NO UN SUSTITUTO

Aunque parece una amenaza para muchos artistas, el uso correcto **ofrece una mejora** en la producción de distintas tareas

POR: ANA BAZALDUA & LUIS SIGALA

**L**a inteligencia artificial (IA) es considerada como un campo de la informática en el que se combinan procesos de conocimiento humano con algoritmos informáticos, usados para crear programas que realizan determinadas acciones de manera autónoma.

Los rápidos avances en la IA, así como el complemento de otras tecnologías, están revolucionando distintas áreas profesionales, ofreciendo una gran oportunidad en la mejora de producción de diversas disciplinas y facilitando sus procesos.

Aunque pareciera que el arte sería la excepción, la nueva rama de la informática ya se ha dado entrada para ser una herramienta de gran acceso para diversos artistas que comprenden que la IA no vino a ser un sustituto del trabajo que realizan, sino a pulirlo.

Esta automatización ha permitido a los artistas implementar diversos procesos que les han dado gran alcance para mantener un mayor y mejor enfoque en la parte más creativa de su trabajo.

Pese a que muchos piensan en la inteligencia artificial como una amenaza, todo depende del uso correcto que se le dé. Por ejemplo, ha permitido que el arte sea mucho más accesible para las personas, creando cada vez más galerías y museos digitales que permiten la exhibición de obras de muy buena calidad, necesitando solo conexión a internet.

Por otro lado, permite obtener datos importantes sobre la creación y recepción del arte, obteniendo un análisis mucho más objetivo de las diversas obras que realizan los artistas.





El arte está cada vez más relacionado con la inteligencia artificial, por eso actualmente ya **EXISTEN DIVERSAS HERRAMIENTAS** que nos pueden ayudar a **GENERARLO Y MEJORARLO.**

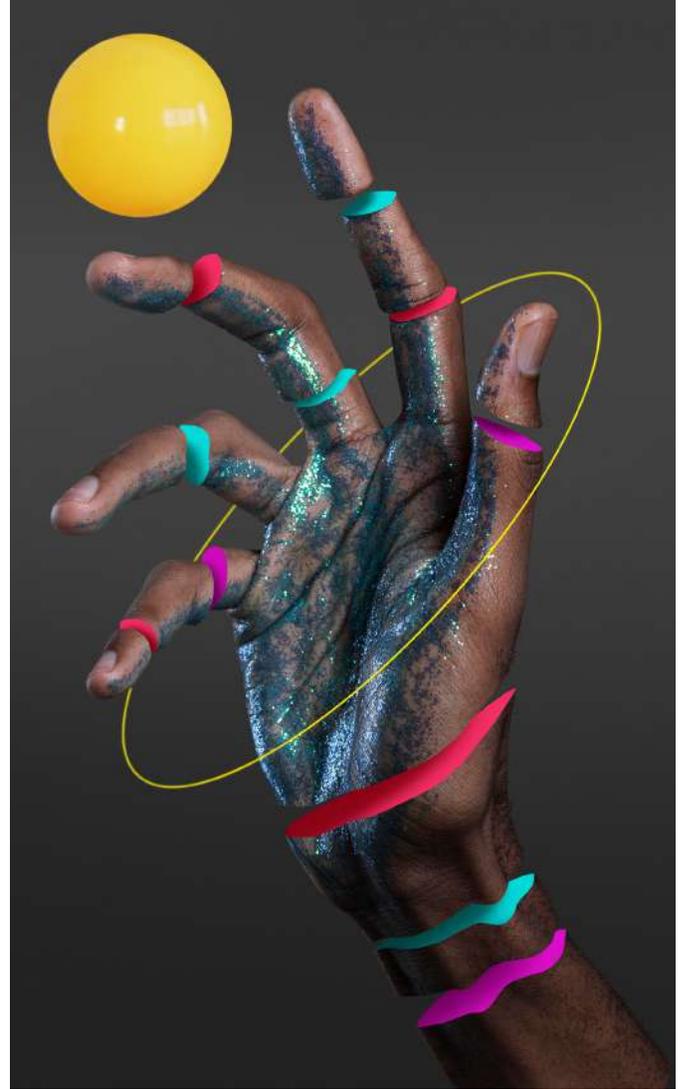


Imagen generada con las herramientas descritas de Photoshop

Aplicaciones como *Photoshop* lo están implementando con su nueva función de relleno generativo, que si bien aún sigue en estado beta, es decir en fase de prueba, esta herramienta nos permite colocar elementos en nuestra imagen de manera automática.

Para lograrlo, necesitamos elegir el área deseada con la herramienta “selección generativa”, después tenemos que indicarle al programa qué elemento queremos colocar, y en cuestión de minutos nuestro fotorratón quedaría listo. La aplicación se encargará de crear diferentes opciones para que podamos escoger una.

Con esta herramienta preliminar se podrían hacer muchas tareas, desde ponerle barba a las personas, hasta poner animales en las fotografías sin la necesidad de pasar por el proceso de tener que seleccionar la imagen, o en especial resolver los problemas que causa seleccionar cabello.

Esta herramienta también puede crear nuevas imágenes a través de una primera idea, mientras le indiquemos qué elementos queremos conservar de la primera imagen.

Además, esta no es la única utilidad de *Photoshop* que cuenta con esta tecnología. Desde hace tiempo existe la herramienta de “selección del sujeto” que nos permite de manera automatizada elegirlo en una fotografía. Es muy útil cuando se quiere realizar cambios en el fondo y se necesita que el sujeto esté en una capa separada.



Imagen generada con **Bing** al estilo **Pablo Picasso**

## DALL-E

Esta aplicación es la que más causó revuelo entre artistas, diseñadores, y creadores de contenido digital. Se trata de *DALL-E*, un sistema de inteligencia artificial creado por *OpenAI*, los mismos creadores de *ChatGPT*. Está basada en GPT-3, un modelo de lenguaje con bastantes parámetros por lo que puede entender e interpretar el lenguaje humano de forma natural, porque está entrenada para identificar lo que queremos expresar. Esta inteligencia artificial puede crear imágenes tan solo escribiendo que es lo que queremos, es por esta razón que causo una gran polémica entre los internautas, ya que, si el crear imágenes es tan sencillo como indicarle a la computadora que es lo que queremos, las carreras como diseño gráfico, artes visuales y artes plásticas no serán necesarias en el futuro. Eso es lo que co-



Imagen generada con **Bing Gato con Sombrero**

mentan muchas personas, sin embargo, la creatividad humana es irremplazable porque estas imágenes son creadas a partir de otras que ya existen en internet, y por lo tanto no cuentan con derechos de autor. Esto no quiere decir que no debemos usar las IA ya que son muy útiles a la hora de aprender sobre las tendencias que existen en el arte, y hacia donde se dirigen. Actualmente esta aplicación es de pago pero vale la pena probar cuales son sus capacidades. Tras el éxito de la aplicación, muchas otras personas desarrollaron sus propias herramientas de IA de Arte, como *PixAI.Art*, que te permite no solo crear arte, sino también analizar los dibujos de otros artistas para poder generar obras totalmente nuevas. Esto inquieta a los ilustradores porque al tener estas herramientas, los usuarios pueden generar sus dibujos sin necesidad del artista.

Imagen generada con Bing al estilo Pablo Picasso



## Bing Chat

Es una función impulsada por IA que permite a los usuarios hacer preguntas complejas y obtener respuestas detalladas en tiempo real.

También puede ayudar a convertir tus pensamientos en contenido atractivo y creativo, como poemas, historias, entre otros. Esta nueva inteligencia artificial creada por *Microsoft* destaca especialmente porque a diferencia de *ChatGPT* cuenta con datos hasta finales de 2023, pero lo que más nos interesa como artistas es su capacidad de crear contenido visual, esto nos puede ayudar enormemente a la hora de crear contenido, porque será más fácil identificar hacia dónde queremos que nuestros proyectos se dirijan con una imagen más clara de lo que queremos plasmar.

Queramos o no, esta tecnología ya es una realidad, debemos adaptarnos a ella para conseguir mejores resultados, hoy en día

muchísimas empresas utilizan *ChatGPT* para hacer consultas, recopilar información entre otras cosas.

¿Cuánto tiempo pasará para que también la utilicemos para crear imágenes? Si un programa como *Photoshop* lo está incluyendo en sus nuevas actualizaciones es porque nos dirigimos cada vez más a una nueva época del diseño, la información y el arte.

Lo que debemos tener en cuenta es que aunque las personas puedan crear imágenes, el verdadero arte es el que se hace con la intención de expresarnos, no es lo que creamos, es por qué razón lo hacemos, desde pasar noches dibujando, pintando, manchándonos las manos, solo para transmitir una pizca de lo que nos gusta a otras personas, por eso es muy importante que sepamos como plasmar esto a través de todas las herramientas disponibles

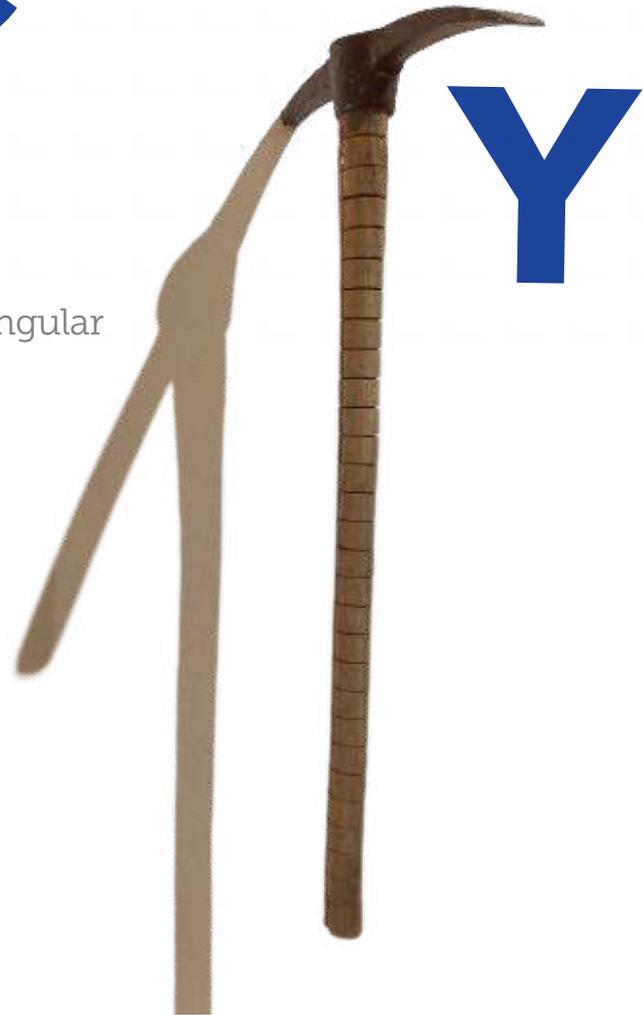
## EXPOSICIÓN

# P I C O Y

El artista mexicano deslumbra con su singular exposición de esculturas y ensamblajes.

POR: ALESSANDRA DE LARA

**E**n un brillante despliegue de creatividad y destreza artística, el aclamado artista mexicano **Damián Ortega** ha llevado su genio a la ciudad de Monterrey con su exposición "Pico y Elote" en el Museo de Arte Contemporáneo. Desde su inauguración el pasado mes de agosto, la exhibición ha cautivado a visitantes de todas partes, con una visión única que fusiona elementos de la cultura mexicana con una profunda reflexión sobre la naturaleza humana.



Obra "Pico cansado", 1997.

La exposición, cuidadosamente curada por José Esparza Chong, ocupó varias salas del museo, cada una inmersa en una atmósfera diferente pero igualmente intrigante. Desde el momento en que los visitantes ingresaban, eran recibidos por la icónica obra de Ortega, "Cosmic Thing", una escultura de un automóvil desmantelado suspendido en el aire. Esta obra maestra desafiaba la gravedad y redefinía la relación entre objetos cotidianos y su entorno.



Obra "Cosmic Thing", 2002.

# ELOTE

"Pico y Elote" no solo es un título intrigante, sino que también sirve como un *leitmotiv* en toda la exposición. Ortega explora los conceptos de lo cotidiano y lo extraordinario al tomar elementos comunes de la cultura mexicana, como el elote y el pico, y los presenta de manera inesperada y provocativa. En una de las salas, el maíz se convertía en una serie de esculturas que exploran su relación con la historia, la agricultura y la alimentación, recordándonos la importancia del maíz en la cultura mexicana.

Otra sala presentaba ensamblajes impresionantes que combinan objetos cotidianos como herramientas, cubiertos y utensilios de cocina, creando obras que cuestionan la funcionalidad y la belleza. Ortega demuestra su habilidad para transformar lo mundano en lo sublime.



**Cosechar, ensamblar y colapsar, son los términos conceptuales que reflejan la amplia visión del artista.**

La exposición "Pico y Elote" de Damián Ortega en el MARCO fue un recordatorio de la vitalidad y la innovación del arte contemporáneo mexicano. Ortega ha logrado crear una experiencia que desafía las expectativas, estimula la mente y emociona el corazón. No se trata solo de una exposición de arte, sino de un viaje emocional y conceptual que invita a los visitantes a reflexionar sobre su propia relación con el mundo que les rodea.



Obra "Elote clasificado", 2005.



**Marzo 2024, Número 11**