

Horizontes

de la GESTIÓN CULTURAL

Año 4, No. 8, Julio-diciembre 2024
ISSN: 3061-8029



A veinte años ...

Adriana Ruiz Razura

Primera edición Japón Matsuri
"Japón en Jalisco"

Tania Giselle Navarro Cortés

¿Cómo usar la IA en la enseñanza-
aprendizaje del japonés básico?:

Utilizades y limitaciones

Daisuke Kishi

La influencia del inglés en *Kalimán* y
Astroboy: historietas que formaron a
nuevas generaciones de lectores en
extremos opuestos del mundo

Joaquín Macías Rodríguez

Rem actam agis: el primitivismo como
búsqueda arqueológica del origen

Tiziano Leoni

Reflexiones teóricas sobre la
toma de decisiones.

Actores e instituciones

**Eva Guadalupe Osuna Ruiz y
Norberto Ledesma Maldonado**

Las galletas de mi tía Nora

Angelina Rodríguez Arévalo



**MAESTRÍA
EN GESTIÓN
Y DESARROLLO
CULTURAL**



**UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA**

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Horizontes

de la GESTIÓN CULTURAL

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA DIRECTORIO INSTITUCIONAL

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrector Ejecutivo

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretario General

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Dr. Francisco Javier González Madariaga
Rector del Centro Universitario de Arte,
Arquitectura y Diseño

Dra. Isabel López Pérez
Secretaria Académica

Dr. Everardo Partida Granados
Secretario Administrativo

EQUIPO EDITORIAL

Dra. Adriana Ruiz Razura
Directora

Mtra. Julia Edith Díaz Escobell
Editora

Mtro. Manuel Celestino Flores Bravo
Secretario Técnico

Mtro. Alberto Paz Bustamante
Diseño Editorial

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Adriana Ruiz Razura
Universidad de Guadalajara /CUAAD

Mtra. Julia Edith Díaz Escobell
Universidad de Guadalajara/CUAAD

Dra. Carmina Alejandra García Serrano
Universidad de Guadalajara/CUCSH

Mtra. Nubia Macías Navarro
Universidad de Guadalajara/CUAAD

Mtro. Manuel Celestino Flores Bravo
Universidad de Guadalajara//CUAAD

COMITÉ CIENTÍFICO

Dra. Ana Lucía Recaman Mejía
Universidad La Salle Cuernavaca

Dr. Víctor Guédez
Universidad Autónoma de Barcelona

Dra. Dulce Armonía Borrego Gómez
Universidad Nacional Autónoma de México

Dra. Adriana Marina Martínez Maldonado
Universidad de Guanajuato

Mtra. Ixchel Nacdul Ruiz Anguiano
El Colegio de Jalisco

Portada: "Exposición de Bonsáis. Juníperos. 17 de marzo 2024.

Contraportada: Muestra de shodō. Caligrafía japonesa.

Fotografías tomadas por Tania Giselle Navarro Cortés.

Horizontes de la Gestión Cultural. Año 4, No. 8, Julio-diciembre 2024, es una publicación semestral editada por la Universidad de Guadalajara, a través de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural, por el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Calzada independencia Norte #7075, Huentitán El Bajo, C.P. 44250, 3312023000, www.cuaad.udg.mx horizontes@cuaad.udg.mx, Editor responsable: Mtra. Julia Edith Díaz Escobell. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo 04-2021-101513532100-102, ISSN: 3061-8029, otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural del CUAAD, Calzada independencia Norte #7075, Huentitán El Bajo, C.P. 44250, Guadalajara, Jalisco, México. Mtro. Manuel Celestino Flores Bravo. Fecha de la última actualización: 30 de julio 2024.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad de Guadalajara.

Horizontes

de la GESTIÓN CULTURAL

Horizontes de la Gestión Cultural es una publicación electrónica semestral, editada por el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, de la Universidad de Guadalajara.

Su objetivo principal es publicar textos inéditos sobre la gestión cultural y sus vertientes. Se busca difundir trabajos de docentes, investigadores, estudiantes y egresados de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara, así como de posgrados afines de otras instituciones académicas.

La publicación es de acceso abierto, total y gratuito. Por ello, no se cobra cuota a los autores para la publicación de sus trabajos. Pretendemos colaborar en la generación y difusión del conocimiento de trabajos que atañen a la gestión de la cultura. Los trabajos se evalúan por el comité editorial, para posteriormente ser turnados a la dictaminación por doble ciego.

Con esta revista, buscamos difundir trabajos inéditos, así como fomentar el diálogo entre personas interesadas en la gestión cultural.

CONTENIDO

CARTA EDITORIAL

Adriana Ruiz Razura	3-4
----------------------------------	------------

ARTÍCULOS

A veinte años ...

Adriana Ruiz Razura	5-12
----------------------------------	-------------

Primera edición Japón Matsuri “Japón en Jalisco” Septiembre 2024

Tania Giselle Navarro Cortés	13-19
---	--------------

¿Cómo usar la IA en la enseñanza-aprendizaje del japonés básico?: Utilizades y limitaciones

Daisuke Kishi	20-30
----------------------------	--------------

La influencia del inglés en Kalimán y Astroboy: historietas que formaron a nuevas generaciones de lectores en extremos opuestos del mundo

Joaquín Macías Rodríguez	31-46
---------------------------------------	--------------

Rem actam agis: el primitivismo como búsqueda arqueológica del origen

Tiziano Leoni	47-62
----------------------------	--------------

Reflexiones teóricas sobre la toma de decisiones. Actores e instituciones

Eva Guadalupe Osuna Ruiz y Norberto Ledesma Maldonado	63-69
--	--------------

Las galletas de mi tía Nora

Angelina Rodríguez Arévalo	70-74
---	--------------

CARTA EDITORIAL

A continuación, presentamos el número ocho de la *Revista Horizontes de la Gestión Cultural*, que surge de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural adscrita al Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara.

La presente edición contiene seis artículos y un cuento navideño creado para niños. Es importante mencionar que el día 14 de diciembre de 2024, la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural cumplió 20 años y en este mismo mes, acaba de egresar la 10ª generación. Aunado a ello, le damos la bienvenida a los que serán nuestra 11ª generación que, después de un arduo proceso de selección, en enero comenzarán en este nuevo camino de la gestión cultural.

La Dra. Adriana Ruiz Razura, coordinadora de este posgrado, nos presenta *A veinte años*, donde nos platica cómo surgió la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural, mencionando todas las dificultades que se encontraron en el camino, pues en el 2005 la gestión era un área poco explorada, con pocas publicaciones y poco trabajo académico. Sin embargo, convocaron un grupo interdisciplinario de académicos y trabajadores de la cultura, que fueron generando uno de los mejores programas educativos en torno a la gestión. La Dra. Adriana narra en el artículo, diversos proyectos significativos de egresados, así como el arduo trabajo que han realizando tanto el cuerpo académico como los administrativos durante estos veinte años.

Tania Giselle Navarro Cortés, recién egresada de la 10ª generación nos presenta *Japón Matsuri. Japón en Jalisco*, que fue su proyecto ejecutivo presentado en septiembre de 2024. En su artículo nos narra sobre su festival multidisciplinario, que nació gracias a una ardua investigación en torno a las relaciones culturales entre Jalisco y Japón. A su vez, nos platica cómo fue organizando sus actividades, los colaboradores que tuvo, las relaciones institucionales que generó para poder llevar a cabo su festival, el cual, por cierto, fue todo un éxito.

¿Cómo usar la IA en la enseñanza-aprendizaje del japonés básico?: Utilidades y limitaciones, es el artículo que nos presenta Daisuke Kishi, donde aborda un tema pedagógico de interés relacionado a la enseñanza-aprendizaje del japonés básico en alumnos mexicanos, mostrándonos la utilidad de los materiales creados por la inteligencia artificial (IA) para mejorar las competencias lingüísticas y generando motivación para los estudios del japonés.

Joaquín Macías Rodríguez nos presenta *La influencia del inglés en Kalimán y Astroboy: historietas que formaron a nuevas generaciones de lectores en extremos opuestos del mundo*. En su artículo explora la influencia del inglés en distintos números de dos historietas del siglo XIX y XX; nos narra también sobre la importación de productos extranjeros en Japón, así como los prestamos lingüísticos.

Rem actam agis: el primitivismo como búsqueda arqueológica del origen es el artículo que nos presenta Tiziano Leoni, donde nos narra sobre el primitivismo, como un campo la estética y de la historia del arte junto con los diversos discursos que se han generado a través del tiempo.

Eva Guadalupe Osuna Ruíz y Norberto Ledesma Maldonado nos presentan *Reflexiones teóricas sobre la toma de decisiones. Actores e instituciones*. En este artículo se presentan algunas de las posturas teóricas sobre la toma de decisiones individuales o colectivas, que pueden perfilar la dirección de las Instituciones Culturales; donde la participación de gestores culturales y especialistas en la gestión cultural, pueden fundamentar e influir en las decisiones de estos.

Por último, Angelina Rodríguez Arévalo nos presenta *Las galletas de mi tía Nora*. Angelina Rodríguez es escritora, educadora, docente y promotora de la cultura, enfocada en la literatura infantil. Con su cuento, acorde a las fechas decembrinas, nos recuerda la importancia de promover la literatura en niños, pues además de desarrollar su imaginación y aumentar su vocabulario, la literatura infantil es una manera de transmitir la cultura y de promover un desarrollo del sentido estético y crítico.

Agradecemos a todos los colaboradores, egresados y maestros por su apoyo, por darnos a conocer sus trabajos y sus investigaciones que enriquecen en gran medida a este número 8 de la *Revista Horizontes de la Gestión Cultural*.

Dra. Adriana Ruiz Razura

Directora del Consejo Editorial

A veinte años ...

Adriana Ruiz Razura ¹
adriana.ruiz@cuaad.udg.mx

Introducción

La Universidad de Guadalajara es un referente en la construcción de un modelo de investigación, producción, ejecución y difusión de la cultura mediante procesos académicos y creativos de impacto social, en estrecha colaboración con instituciones públicas, la iniciativa privada y el resto de la comunidad

El presente artículo, reseña el nacimiento de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural y su transcurrir durante 20 años. En el 2003, siendo rector de la Universidad el Lic. Trinidad Padilla López, llegó la solicitud por parte del entonces CONACULTA, de echar a andar un posgrado en gestión cultural, asignando tal compromiso al Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, bajo el rectorado del Mtro. Carlos Correa Ceseña, quien nos solicitó encabezáremos este proyecto.

Muchas preguntas surgieron ante esa solicitud: ¿Qué es la gestión cultural? ¿Cuál es el perfil de un gestor cultural? ¿Cuál debería ser el perfil de los aspirantes?

Acudimos a estudiar el tema buscando bibliografía específica y muy escuetamente localizamos algunos artículos en España y Colombia. No se habían publicado libros al respecto y tampoco había académicos especialistas en el tema, era un mundo nuevo.

Convocamos a un grupo interdisciplinario conformado por académicos de diversas disciplinas relacionadas con cultura, artes, administración y política para iniciar el trabajo colegiado. La Dra. Ana Rosa Castellanos fue pieza clave en la conformación del diseño curricular.

Debo decir, que armar las bases conceptuales y metodológicas fue muy complicado, ya que solamente contábamos como referente los diplomados organizados por la Dirección General de Capacitación Cultural del propio CONACULTA, encabezados por José Antonio MacGregor, Adrián Marcelli y Ana Cecilia Montilla Rugeles.

A nivel internacional el terreno se veía aún más árido. Localizamos cursos esporádicos en la Universidad Autónoma de Barcelona, aunque formalmente, inició una Maestría en Gestión Cultural hasta el 2007.

1. Dra. Adriana Ruiz Razura, Profesor Investigador de la Universidad de Guadalajara, Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) nivel II, Coordinadora-fundadora de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara, Premio Jalisco 2019 en Humanismo. Presidenta de la Benemérita Sociedad de Geografía y Estadística del Estado de Jalisco 2020-2021.

Iniciamos primeramente por definir lo que era la gestión cultural, ya que en aquel momento la veíamos como el proceso de vinculación entre una comunidad y una necesidad específica a la que el gestor cultural debía enfocarse para que, a través de una investigación, diera respuesta asertiva a la problemática detectada.

Obviamente, esta visión a 20 años se ha diversificado y actualmente, consideramos que la gestión cultural se refiere a la práctica sistematizada de profesionales que han transitado por un proceso formativo académico de carácter profesional, quienes inciden asertiva y ejecutivamente en la gestión, vinculación y difusión de la cultura en los diversos ámbitos que requiere la sociedad mexicana, con la finalidad de que las manifestaciones culturales, el fortalecimiento de la identidad, la preservación de la memoria histórica, la salvaguarda del patrimonio tangible e intangible, así como del medio ambiente y la generación de políticas públicas, generen condiciones para el pleno ejercicio de derechos culturales y construcción de ciudadanía.

Desarrollo

La creación de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultura fue aprobada por el Consejo General Universitario el 14 de diciembre de 2004. Es necesario señalar que fuimos punta de lanza en este tema al ser el primer posgrado en gestión cultural en México. Se lanzó la convocatoria en enero de 2005 y también el proceso de selección fue muy complicado, debido a que efectivamente, había muchas personas dedicadas a la realización de actividades culturales; sin embargo, la gran mayoría no contaba con una licenciatura que avalara formalmente sus estudios académicos, por lo que no podían ser aceptados para estudiar un posgrado en la Universidad de Guadalajara.

Esto generó un gran malestar en la comunidad cultural; llegaron periodicazos y amenazas de todo tipo. Contra viento y marea, iniciamos la primera generación en febrero de 2005 con 17 alumnos ². Los temas de investigación de los alumnos contemplaban teatro, museos, danza, gastronomía y promoción a la lectura.

La construcción teórica del concepto de cultura es un tema inacabado, por tal motivo, esto ha implicado que se etiquete en un sinfín de actividades humanas; si bajo la premisa de que la cultura es TODO, entonces en el posgrado se ha acomodado confortablemente proyectos de todas las disciplinas y áreas del conocimiento humano: arte, ciencia, política, música, danza, teatro, artesanías, psicología, estudios de género, antropología, economía, turismo, lingüística, filosofía, arqueología, gastronomía, arquitectura, historia, periodismo, comercio, astronomía, finanzas, ecología, educación, violencia de género, pintura, tecnologías, nanotecnologías, literatura, cine, escultura, administración, contaduría, diseño gráfico y un sinfín de etcéteras ³.

Otro tema al que nos enfrentamos, fue a la falta de bibliografía especializada ya que, según decía Néstor García Canclini, la que se generaba sobre cultura, casi exclusivamente tenía un sesgo

2. El listado de los alumnos inscritos al posgrado durante 10 generaciones puede consultarse en la página del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. <https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestrias>. La lista de los 149 proyectos ejecutivos realizados por los alumnos se puede consultar en: <https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestrias>.

3. La lista de los 149 proyectos ejecutivos realizados por los alumnos se puede consultar en: <https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestrias>

hacia las humanidades, la antropología y la sociología, las cuales se ocupaban de identidades, patrimonio histórico y nación. Afortunadamente tanto García Canclini como Ernesto Piedras, nos fueron iluminando el camino con los primeros libros publicados en México titulados: *¿Cuánto vale la cultura?* (2004) y *Las industrias culturales y el desarrollo de México* (2006). En la actualidad, podemos localizar autores de un sinfín de nacionalidades que han publicado desde sus investigaciones y experiencias prácticas acerca del alcance de lo que denominamos la dimensión tanto cognitiva, colectiva, social, económica y política de un bien cultural.

Además, ante la concepción de la tecnología como constructo social, la emergencia tecnológica de la cibercultura, ha provocado por consecuencia la reconfiguración de formatos de medios y prácticas sociales y el surgimiento de inteligencias colectivas masivas que han modificado la totalidad de los ámbitos de vida humana y del planeta (Galindo, 2011).

En aquellos ayeres, *La política cultural. Temas, problemas y oportunidades* (2006) de Eduardo Nivón Bólan, fue poderosa linterna de luz en el campo de la elaboración de políticas públicas de cultura. Durante largo tiempo se han emitido una serie de leyes en torno a la cultura como a las que continuación mencionamos:

- Ley General de Cultura y Derechos Culturales (2017 y reformada en 2024)
- Ley Federal de Protección del Patrimonio Cultural de los Pueblos y Comunidades Indígenas y Afromexicanas (2022 y reformada en 2023)
- Ley General del Equilibrio Ecológico y la Protección al Ambiente (1988 y reformada en 2015)
- Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticos e Históricos (1972 y reformada en 2018).

Además, ante la concepción de la tecnología como constructo social, la emergencia tecnológica de la cibercultura, ha provocado por consecuencia la reconfiguración de formatos de medios y prácticas sociales y el surgimiento de inteligencias colectivas masivas que han modificado la totalidad de los ámbitos de vida humana y del planeta (Galindo, 2011).

Nuestro amigo y colaborador Eduardo Cruz Vázquez, menciona en el libro *¿Es la Reforma Cultural, Presidente?* (2017) datos por demás interesantes de la Cuenta Satélite de Cultura (INEGI, 2018), que sitúa al PIB cultural en 3,3%, cerca de 600,000 mil millones de pesos y más de un millón de empleos directos. En su libro, propone una reforma cultural que forme parte del Plan Nacional de Desarrollo como del Programa Sectorial de Cultura; y que se discuta las modificaciones a la Ley General de Cultura y Derechos Culturales y se estudien las bases de la recién creada Secretaría de Cultura para un desempeño exitoso de la industria cultural. Un libro con la participación de 39 estudiosos que ilustra claramente la situación de la cultura en México. Desafortunadamente, el panorama no cambió y seguimos estando en los últimos escaños de la política en México.

Le gestión es acción y, por lo tanto, al elaborar el contenido curricular del posgrado, contemplamos la realización de una tesis (teoría) y un proyecto ejecutivo (práctica), que sea aplicado en físico, en la vida y en el mundo.

Desde nuestra perspectiva, todos los seres humanos somos gestores y en algún momento de nuestra vida hacemos pequeñas, medianas y grandes gestiones y para lograrlo tenemos que construir puentes. La vinculación es un elemento fundamental de la gestión. Hemos firmado más de 30 convenios con diversas instituciones públicas y privadas, ya que todos los proyectos ejecutivos deben estar vinculados con instituciones y con comunidades en específico para así cumplir con uno de los objetivos del posgrado que es el compromiso social ⁴.

La gestión cultural no se hace desde el escritorio; fomentamos el espíritu de servicio, de trabajo en equipo, utilizando herramientas a partir de metodología específica para cada caso. Se debe iniciar con una investigación *in situ* para la información recabada mediante encuestas, entrevistas y cabildeo, y entonces pensar, reflexionar, meditar, mentalizar y teorizar, para poner en acción el proyecto ejecutivo, el cual es acompañado por el cuerpo académico del posgrado; además de que contamos con amplísimo abanico de asesores y directores de tesis ⁵ Se han realizado proyectos ejecutivos verdaderamente impresionantes que han impulsado el desarrollo económico y social de sus habitantes. Hemos trabajado en comunidades a lo largo y ancho del país, desde los estados de Quintana Roo, Campeche, Puebla, Colima, Durango, Baja California, Sinaloa, Aguascalientes, Ciudad de México y por supuesto en Jalisco.



Figura 1. Logotipo *Súbete el Cierre*, diseño gráfico Cristina Martínez Avendaño

La pandemia nos puso a prueba. Si bien, hemos comentado que la cultura se hace en comunidad, el hecho de pasar a la virtualidad los proyectos ejecutivos fue un verdadero reto. Los alumnos de la octava y novena generación se la vieron difícil; sin embargo, la creatividad fue la clave del éxito. El proyecto *Súbete el Cierre*, dirigido a estudiantes de preparatoria les provocó un gran impacto. Las grabaciones y videos que se transmitieron provocaron un diálogo virtual por demás impresionante con más de 50 alumnos por sesión.

4. Se pueden consultar los convenios en la página: <https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestria/mgdc/vinculacion>

5. Se pueden consultar la lista de asesores y directores de tesis en la página: <https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestria/mgdc/tutorias>.

En el proyecto relacionado con incentivar la ópera en niños en Jalisco, la creatividad se hizo presente grabando la ópera de *Madame Butterfly* utilizando títeres. Esta, se presentó en varios espacios virtuales de Zapopan. Dato curioso fue que los padres de los niños presentes estaban súper entusiasmados con la proyección.

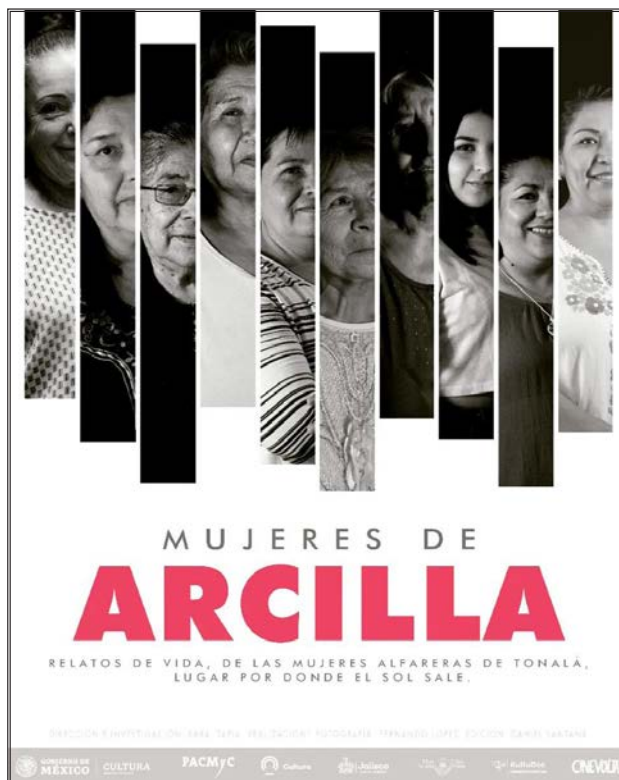


Figura 3. Imagen de la presentación del documental en el Centro Cultural El Refugio, Tlaquepaque

El homenaje que se les hizo a las artesanas de Tlaquepaque fue de los más emotivos, ya que según comentaron, nunca en su larga vida -la mayoría con más de 70 años-, se les había tomado en cuenta. Proyecto que se publicó con el libro titulado *Mujeres de Arcilla de San Pedro Tlaquepaque* ⁶.

Pasada la pandemia y abierto a los espacios culturales, retomamos proyectos tan valiosos como fue el de *África en Jalisco* en vinculación con el Colegio de Jalisco, donde hemos reunido a más de 600 personas que realizaron una gran rueda casino donde se bailó música cubana que nace a partir de las músicas de las diversas religiones de origen africano que se anclaron en Cuba. El proyecto *Japón en Jalisco* registró una gran convocatoria de interesados en la multiculturalidad entre ambos países. Los barrios han sido generadores de grandes proyectos comunitarios, como lo es el de Mexicaltzingo, El Santuario, Analco, San Andrés. Las tradiciones de los tastoanes, el teatro, la astronomía, la gastronomía, la danza, la migración, la radio comunitaria, la fotografía, el cine documental, el Big Data, la Cibercultura, el Hip Hop, son solo algunos de los temas que se han trabajado como proyectos ejecutivos del programa.

7. Las revistas pueden ser consultadas en la siguiente página: <https://cuaad.udg.mx/?q=horizontes-de-la-gestion-cultural>

6. Se productividad académica se puede consultar en la página: https://cuaad.udg.mx/?q=oferta/posgrados/maestria/mgdc/productividad_academica



Figura 4. Presentación del proyecto "África en Jalisco" en las instalaciones del Colegio de Jalisco

El trabajo en equipo es una práctica cotidiana entre alumnos y académicos. De nueva cuenta la pandemia propició que iniciáramos la revista *Horizontes de la Gestión Cultural* ⁷ en enero del 2021 donde publicamos los avances de las investigaciones generadas de manera conjunta entre alumnos y académicos. El ver su nombre en una publicación, motiva mucho a los alumnos a participar. Actualmente se tienen siete números publicados de manera virtual. La difusión es básica en la gestión cultural y la virtualidad es nuestra aliada.

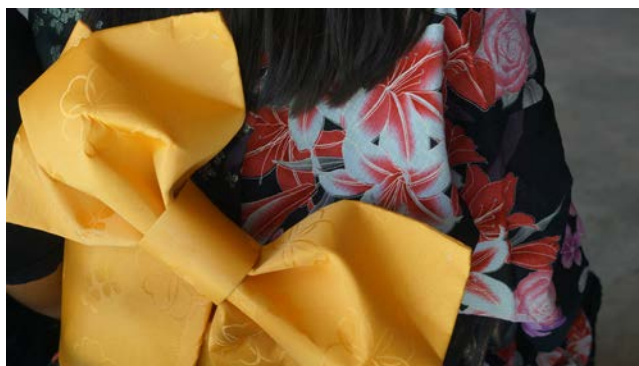


Figura 5. Yukata estampada negra con obi japonés, 24 de marzo 2024. Fotografía tomada por Tania Giselle Navarro Cortés



Figura 6. Coloquio semestral con miembros de la maestría

Conclusiones

No podemos cerrar este recuento sin felicitar a nuestros gestores culturales que verdaderamente han incidido en el cambio de la percepción de la cultura no solo en nuestro estado, sino en México. Un gran porcentaje de ellos, más del 70 %, ocupa puestos directivos en la función pública, así como en la iniciativa privada y en la dirección de museos y galerías. Esto nos llena de orgullo y satisfacción. El desempeño de su trabajo honesto y ético, es principio básico y esto lo refuerza el muy reconocido amigo y académico Dr. Víctor Guédez al impartirles el curso de *Ética y Cultura*.

Hace apenas unos días, se realizó el curso propedéutico para la 11^o generación, donde participaron 49 egresados comentando sobre sus experiencias en el posgrado y de las herramientas que les han permitido desarrollarse profesionalmente. ¡Escucharlos fue verdaderamente motivante! Desde sus distintas fronteras reconocen el valor y el prestigio que les ha representado los conocimientos y experiencias que obtuvieron en el Posgrado de Gestión y Desarrollo Cultural.

“Cuando orgullosamente digo que soy egresado de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara, inmediatamente se me abren todas las puertas”.

Bibliografía

Cruz Vázquez E. (2017). *¡Es la reforma cultura, Presidente!* Propuestas para el sexenio 2018-2024. Editarte, México.

Galindo Cáseres, J. (2011). *Ingeniería en Comunicación Social y Patrimonio Cultural. Sobre cultura, cibercultura y redes sociales*. Editorial Homo Sapiens, Santa Fé.

García Canclini, N. (2006). *Las industrias culturales y el desarrollo de México*. P. 9, Siglo XXI, México.

Primera edición Japón Matsuri "Japón en Jalisco" Septiembre 2024

Tania Giselle Navarro Cortés¹
taniagisellenavarrcortes@gmail.com

Resumen

Durante el pasado mes de septiembre del 2024 en el centro de Zapopan, se realizó la primera edición del festival que celebró la amistad de más de 400 años entre Japón y Jalisco. En este artículo se realizará una breve reseña de este festival llamado *Japón Matsuri* "Japón en Jalisco".

A lo largo de tres días, este festival multidisciplinario se realizaron diversas actividades enfocadas en la cultura tradicional japonesa, donde miembros de esta comunidad y la comunidad Nikkei o descendientes de japoneses, compartieron con los jaliscienses parte de la cultura de sus ancestros. Con colaboraciones de diversas instituciones como El Colegio de Jalisco, el Centro de Estudios Japoneses "CEJA" de la Universidad de Guadalajara, Nikkei-Kai Guadalajara y el Club Bonsai Guadalajara, se dieron cita en Zapopan para que los jaliscienses pudieran conocer más de la cultura del sol naciente.

Palabras clave: *cultura tradicional, Japón, festival, interculturalidad.*

Abstract

Last September 2024 in the center of Zapopan the first edition of the festival that celebrates more than 400 years old friendship between Japan and the State of Jalisco was made. This article will be a brief summary about this festival named Japón Matsuri "Japón en Jalisco".

Through three days this multidisciplinary festival did several activities focused on traditional Japanese culture, where members of this community and the Nikkei, that means the Japanese descendants shared with the people of Jalisco their ancestors' culture. With collaborations from El Colegio de Jalisco, University of Guadalajara's Centro de Estudios Japoneses "CEJA", Nikkei-Kai Guadalajara and Club Bonsai Guadalajara arrived to Zapopan so people from Jalisco could be able to learn more about the culture from the country of the rising sun.

Key words: *tradicional culture, Japan, festival, interculturality.*

1. Estudió en el Centro de Educación Artística CEDART "José Clemente Orozco" del Instituto Nacional de Bellas Artes en el 2009. Es licenciada en Artes Visuales para la Expresión Plástica por parte de la Universidad de Guadalajara, egresando en el 2014. En enero de 2023 adquirió el certificado de dominio de idioma japonés (JLPT) para el nivel N5. Actualmente es maestrante de la décima generación en la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara. ORCID <https://orcid.org/0009-0007-1856-4807>

Introducción

Este festival fue el producto del proyecto de investigación de casi dos años de la autora de esta reseña por parte de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara, donde siempre se busca crear proyectos culturales con impacto social, por lo que durante todo el proceso del diseño de este proyecto se buscó aprender de las influencias de las relaciones interculturales de la comunidad japonesa y Jalisco; así que la misión para *Japón Matsuri “Japón en Jalisco”* es que se convirtiera en un medio efectivo donde japoneses puedan compartir de su cultura, los Nikkei o descendientes de japoneses compartan elementos culturales de sus ancestros y conecten con la ciudadanía para consolidarse como comunidad bien establecida dentro de la ciudad; así como una forma en la que todos los habitantes de la Zona Metropolitana de Guadalajara que quieran conocer más acerca de Japón, sea un efectivo ritual de iniciación para conocer y adentrarse más a la cultura nipona.

El pasado 4, 5 y 6 de septiembre de 2024, se realizó dentro de las instalaciones del Colegio de Jalisco en la Zona Centro de Zapopan, *Japón Matsuri “Japón en Jalisco”*, el primer festival de intercambio cultural Japón, su comunidad y Jalisco a través de la cultura tradicional japonesa. A lo largo de tres días se realizaron diferentes actividades donde varios miembros de Nikkei Kai en Guadalajara participaron como ponentes, promoción de la enseñanza de idioma japonés y gestión de talleristas durante el transcurso del evento. Al mismo tiempo se realizó una exposición de bonsáis por parte del Club Bonsái Guadalajara durante los tres días.

Desarrollo del artículo

En las instalaciones del Colegio de Jalisco, fueron testigo de la primera edición de Japón Matsuri “Japón en Jalisco”. Entre guirnalda de flores de cerezo, faroles japoneses y árboles de bonsái, se llevarían a cabo las actividades de este festival centradas en la cultura tradicional del Japón.



Figura 1. Instalación de la exhibición de árboles bonsái, fotografía tomada por la autora.

Durante los tres días del evento, diversos árboles de bonsái trabajados por miembros del Club Bonsái Guadalajara se pusieron en exhibición para el disfrute de los visitantes y trabajadores de la institución y así, pudieran apreciar de este pasatiempo con tantos años de trayectoria en Asia y el resto del mundo. Con una selección de plantas y árboles que iban desde buganvilia hasta juníperos, se adornó el patio central del recinto.

Este club, cuenta con más de 15 años de trayectoria y es uno de los clubes dedicados al cuidado del bonsái más grande de México, donde frecuentemente busca participar en la difusión de la práctica del cuidado del bonsái.

A las 18:00 horas del primer día del festival y con un auditorio lleno, se iniciaron actividades con el conversatorio inaugural llamado *Japón en Jalisco*, donde se abordaron temas relacionados a Japón y su comunidad. El primer conversatorio fue realizado por el Arquitecto Francisco Javier Kobayashi Estrada, Licenciado en Arquitectura por la Universidad de Guadalajara y Presidente de la Asociación Nikkei-Kai Guadalajara desde el 2018.

Esta asociación está dedicada a fortalecer los lazos entre México y Japón en el estado de Jalisco. El tema de su conversatorio fue *La presencia Nikkei en el Estado de Jalisco*, donde nos relató sobre la historia y el desarrollo de las familias Nikkei que llegaron a asentarse en la Zona Metropolitana de Guadalajara a lo largo de los años y las diversas razones por las que llegaron a Jalisco.



Figura 2. Conversatorio Japón en Jalisco. Fotografía tomada por la autora

Durante su participación, se mencionaron los diferentes negocios que crearon estas familias para salir adelante y mejorar su calidad de vida, contando las historias de vida de estos núcleos familiares que han ayudado al desarrollo económico y social del estado. También se mencionaron los retos que tuvieron que enfrentarse en años recientes y el cómo a partir del trabajo duro, el apoyo de la comunidad y los valores de la honorabilidad, pudieron salir adelante. Se mencionó cómo esta comunidad busca consolidarse en la ZMG para mantener vivo el patrimonio cultural inmaterial de sus ancestros para futuras generaciones.

El siguiente conversatorio fue realizado por el Dr. Cristóbal Collignon de Alba; Profesor de la Universidad de Guadalajara e investigador del Centro de Estudios Japoneses y del Departamento de Estudios del Pacífico. Graduado con honores del Doctorado en Relaciones Transpacíficas de la Universidad de Colima. El Dr. Collignon trató sobre el tema *Diplomacia Cultural entre Japón y México*, donde habló acerca de la evolución de las relaciones internacionales entre estos dos países y sus influencias culturales dentro del territorio nacional. Durante este conversatorio, se hizo un viaje a través de la historia sobre los primeros encuentros entre Japón y México que datan desde el siglo XVII, así como las estrategias de intercambio cultural que se hicieron entre ambos países para lograr un entendimiento y fomentar los intercambios culturales para fomentar el comercio y las buenas relaciones diplomáticas.



Figura 3. Público durante el conversatorio Japón en México. Fotografía tomada por la autora.

Al terminar este conversatorio, las actividades se trasladaron al Salón Tenamxxtli donde se realizó una exhibición de kendo, también conocida como la esgrima japonesa, realizada por el Club de Kendo Nikkei, un grupo joven dedicado a la enseñanza correcta de este arte marcial en México; estos atletas dieron una exhibición didáctica a los espectadores.

Durante su presentación, los mismos atletas explicaban cuáles son las partes que componen sus uniformes, el tipo de espadas que usan, así como las razones por las que no lo usan; también explicaron sobre la historia y la forma en que surgió el deporte del kendo, las dinámicas dentro del deporte como los tipos de gritos durante los ejercicios, así como su filosofía detrás de los ejercicios. Al terminar de explicar, los atletas realizaban un breve ejercicio donde el capitán del grupo explicaba las razones por las cuales un contrincante ganaba o perdía el encuentro.



Figura 4. Atletas de kendo realizando sus ejercicios, fotografía tomada por Rubén Navarro Vargas.

Estos atletas conectaron con el público enseñándoles sobre las artes marciales de una manera amigable, así como responder a todas las preguntas que surgían por parte del público. Fue una actividad didáctica que dejó una agradable impresión al público.

Durante el segundo día de actividades y con el Salón Tenamaxtli lleno, se inició la jornada de actividades con la ponencia enfocada en el ikebana, el arreglo floral japonés impartido por la Maestra Mónica Rosero, miembro del Centro de Estudios Japoneses y colaboradora de la asociación Nikkei Kai de Guadalajara. En este taller se abordaron distintos temas referentes a esta expresión artística como la evolución histórica del ikebana en Japón, las diferentes escuelas y estilos que tiene esta práctica, los elementos que lo conforman y los materiales que se pueden utilizar en la elaboración de arreglos florales. Al final de esta ponencia, se complementó con la realización de un taller práctico en donde los visitantes pudieran poner en práctica lo aprendido.



Figura 5. Imagen de la presentación de ikebana, fotografía tomada por la autora

Paralelamente a esta actividad en el patio central del Colegio de Jalisco, se realizó la presentación de yukata, el kimono japonés de verano para hombre y mujer. Este fue presentado por Koichi Ito, Yuhi Awai, Yina Nishizawa y la autora de esta reseña. En esta actividad se realizó una breve explicación de lo que era esta indumentaria tradicional, sobre las épocas del año en las que se usa, las partes que la componen, así como la forma en la que se debe de vestir. Debido a que los exponentes solo hablaban japonés, la autora iba traduciendo al español sus explicaciones para que el público pudiera entenderlos.



Figura 6. *Presentación de yukata. Fotografía tomada por Andrea Reyes Espinoza.*

Al final del día, se cerraron las actividades con un taller de origami impartido por Yuhi Awai, Yuna Nishizawa y algunos voluntarios donde se les enseñó a los participantes cómo realizar grullas de papel a través de la papiroflexia.

Finalmente, durante el último día de actividades, se realizaron dos talleres dedicados al *shodō* y al *sumi-e*, impartidos por el Maestro José Luis Vidal Ávila, miembro de la asociación Nikkei Kai de Guadalajara. En la duración del taller, mientras los participantes practicaban la caligrafía japonesa y el arte del dibujo a tinta china, el maestro explicaba a través de un performance de iaido, ejercicios del desenvainado de la katana, la espada japonesa, el haiku, la poesía japonesa y exhibición de pintura en vivo de estas expresiones artísticas, las técnicas y la filosofía detrás de este arte.



Figura 7. *Taller de caligrafía y dibujo a tinta china. Fotografía tomada por Andrea Reyes Espinoza*

La recepción del festival fue bastante buena y con un gran interés por parte de los asistentes, ya que cada día se recibieron alrededor de 100 visitantes, tres veces más de lo que se tenía contemplado, por lo que se tuvieron que hacer los ajustes necesarios para que el público pudiera participar en el evento.

Los rangos de edad del público que asistió fue bastante amplia, llegaron desde jóvenes, adolescentes, hasta personas de la tercera edad. Había personas que participaron en todas las presentaciones y talleres los tres días del evento. Cada taller se tenía contemplado para 15 a 20 asistentes, no obstante, llegaron alrededor de 50 asistentes, por lo que en el futuro se realizarán las adecuaciones necesarias para que más personas puedan participar y crear una infraestructura adecuada para la demanda de estas actividades.

Gracias a este festival, muchos Nikkei y amigos de esta comunidad pudieron reencontrarse tras haberse perdido el rastro después de muchos años, por lo que este proyecto cumplió su objetivo de ser un puente efectivo para que la comunidad Nikkei pudiera conectar con la ZMG y al mismo tiempo ser el ritual de iniciación de la cultura nipona para todos los jaliscienses interesados en conocer más de esta cultura.

Es así, que se puede concluir que la sociedad jalisciense tiene un gran interés en conocer más acerca de la cultura japonesa y sus representaciones, demostrando que es una buena oportunidad para realizar proyectos culturales enfocados en Asia, por lo que se espera que el festival continúe creciendo con el paso de los años, se vuelva un referente cultural y una tradición anual de la ciudad de Guadalajara.

¿Cómo usar la IA en la enseñanza-aprendizaje del japonés básico?: Utilidades y limitaciones ¹

Dr. Daisuke Kishi ²

daisuje.kishi@academicos.udg.mx

Resumen

El presente artículo aborda un tema pedagógico en relación con la enseñanza-aprendizaje del japonés básico para estudiantes mexicanos, con enfoque en el uso de una serie de herramientas de la inteligencia artificial (IA). Los objetivos principales son buscar la razón por la cual es útil el uso de la IA en la enseñanza-aprendizaje e identificar cuáles son las herramientas útiles de la IA para la enseñanza-aprendizaje del japonés. Ya que la investigación se basa en la observación directa a través de las clases impartidas con apoyo de una serie de las herramientas de la IA, la metodología se considera cualitativa.

Como conclusión, se deduce que el uso de los materiales creados con apoyo de la inteligencia artificial, siendo la mayoría atractiva e interactiva, permite a los estudiantes llamar la atención, motivar en sus estudios de la lengua y cultura japonesa y mejorar las competencias lingüísticas.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje, Japonés, inteligencia artificial

Abstract

This article addresses a pedagogical topic in relation to the teaching and learning of basic Japanese for Mexican students, focusing on the use of a series of artificial intelligence (AI) tools. The primary objectives are to explore the reasons why AI is useful in the teaching-learning process and to identify which AI tools are effective for teaching and learning Japanese. Since the research is based on direct observation through classes conducted with the support of various AI tools, the methodology is considered qualitative.

In conclusion, it follows that the use of materials created with the support of artificial intelligence—most of which are engaging and interactive—helps capture students' attention, motivate their studies of Japanese language and culture, and enhance their linguistic competencies.

Key words: teaching-learning, Japanese, artificial intelligence

1. El presente trabajo fue desarrollado basado en la ponencia: ¿Cómo utilizar la inteligencia artificial en la enseñanza-aprendizaje del japonés básico?: Utilidades y limitaciones, en el marco del Segundo Seminario de Estudios sobre Asia-Pacífico, el cual se llevó a cabo los días 28 y 29 de octubre de 2024.

2. Profesor investigador, en el Departamento de Estudios del Pacífico, Universidad de Guadalajara; Director del Centro de Estudios Japoneses. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2377-8021>

Introducción

El origen de la inteligencia artificial (IA) data del año 1842 en que Ada Lovelace mencionó que la máquina, además de los números, podría componer textos científicos de cualquier nivel o dificultad (Abeliuk y Gutiérrez, 2021). Muchos años después, en el transcurso del avance de dicha tecnología, en 1956 Newell y Simon crearon *Logic Theorist* como primer programa informático de inteligencia artificial (Abeliuk y Gutiérrez, 2021). Después hubo muchas décadas de crisis en el avance de dicha tecnología. Entrando en el siglo, en 2011 *Siri* con interfaz de voz fue adquirido y desarrollado por Apple; pocos años después, en 2014 Amazon lanzó *Alexa* como asistente virtual.

Actualmente, cerca del 80% de la gente en el mundo usa la IA de manera consciente o inconsciente de la existencia de dicha tecnología, y 200 millones utilizan ChatGPT³. En lo que concierne al uso de la IA generativa, en el caso de trabajadores del conocimiento, como se observa en la siguiente tabla, China está en el primer lugar con un 91 %, luego sigue Singapur con 88%; México está ubicado en el séptimo lugar con un 82 %, Estados Unidos en el décimo con un 71 % y Japón en el último lugar con un 32 %.

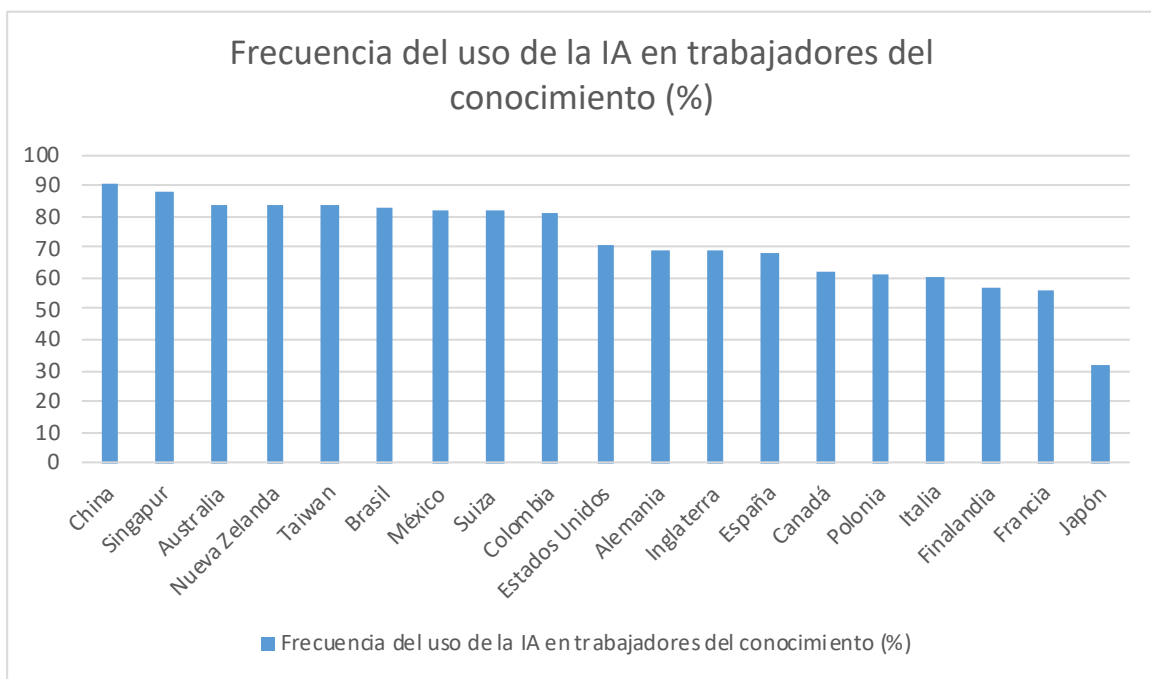


Figura 1. Información basada en <https://www.gocrew.jp/blogs/2024work-trend-index-annual-report#toc> (Recuperado el 3 de noviembre de 2024).

Según ISO, la IA es “un campo técnico y científico dedicado al sistema de ingeniería que genera resultados como contenido, previsiones, recomendaciones o decisiones para un conjunto determinado de objetivos definidos por el ser humano”. De hecho, la IA ha sido predominantemente simbólica y reemplazado por la conexionista (López de Mántaras, 2015), la cual está enfocada en la “inteligencia artificial que se inspira en el funcionamiento del cerebro humano, utilizando redes neuronales para procesar información”⁴. Lo interesante y sorprendente es que las redes

3. Véase la *Gaceta UNAM*, publicada el 30 de octubre de 2023.

4. <https://www.perplexity.ai/search/que-es-la-ia-conexionista-expl-TYJVxgE6RBCVy6xJoQf9Yw>

neuronales aprendan a través de los datos almacenados. En el plano de la educación de la IA tiene una relación inocultable con los procesos de la enseñanza-aprendizaje, ya que en aquélla coexisten el conductismo, el conectivismo, el aprendizaje por el descubrimiento y el constructivismo, entre otros (Escobar, 2021). Por ello, científicamente es aceptable aplicar la IA al menos en algunos de estos procesos con respecto a las lenguas extranjeras, en ese caso, al japonés.

Los propósitos de investigación consisten en saber por qué es útil el uso de la IA en la enseñanza-aprendizaje, dado que existen muchos métodos pedagógicos funcionales si bien no se acude a esta última tecnología. Asimismo, es importante, en su caso, identificar cuáles son las herramientas útiles de la IA para la enseñanza-aprendizaje del japonés. De hecho, actualmente se pueden encontrar miles de herramientas de la mencionada tecnología, por lo cual hay algunas más aptas para la enseñanza o el aprendizaje del japonés y otras, no tan aptas. Incluso, en la pedagogía de las lenguas tampoco será fácil elegir esas herramientas de manera unificada, ya que cada lengua cuenta con sus propias características lingüísticas, así como con su perfil cultural.

Con respecto a la metodología, se puede considerar que es cualitativa, ya que, además de las investigaciones bibliográficas, el presente estudio se centra en las observaciones directas a través de las clases presenciales, algunas veces en línea o híbridas, apoyadas con algunas herramientas de la IA. En otros términos, consiste en un grupo focal en el sentido de que se han obtenido datos a través de una serie de grupos, formados por los estudiantes universitarios mexicanos del japonés básico.

Hablando del tema de la IA, los tipos y variedades son inmensos, por lo cual en este trabajo trataremos solamente de algunos relacionados con el campo de la educación. Desde el punto de vista funcional, existen tres tipos de la IA: Inteligencia Artificial Estrecha o Débil (ANI), Inteligencia Artificial General (AGI) e Inteligencia Artificial Súper Inteligente (ASI), según Demera Zambrano et al. (2023). La ANI, se limita a la búsqueda de información y el reconocimiento facial, entre otros, como SIRI, Alexa y los sistemas de recomendación en Netflix o Amazon. La AGI es aquélla, además de la función de la herramienta anterior, que “debería tener la capacidad de llevar a cabo con eficiencia cualquier tarea intelectual, al igual que un ser humano” (Demera Zambrano et al., 2023). Y la ASI, cuenta con la inteligencia con rasgos humanos que sabe analizar y procesar los acontecimientos. Desde el punto de vista pedagógico nos interesa el primer tipo, ya que aún no cuenta con la inteligencia humana, proporcionando a los docentes y estudiantes oportunidades de pensar, planear, organizar, crear, interactuar, desarrollar las habilidades y competencias, así como darle un matiz “humano” a la vida.

Desarrollo del artículo

Al delimitar la herramienta en la ANI, se pueden citar los siguientes cuatro tipos:

- 1) Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN)
- 2) Sistemas de Tutoría Inteligente (ITS)
- 3) Plataformas de Creación de Contenido Didáctico
- 4) Generación Automática de Contenidos Audiovisuales y Multimedia

Analizaremos en cada grupo arriba mencionado, algunas de las herramientas utilizadas en las clases y que realmente nos parezcan pertinentes.

El Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) es “un subcampo de la informática y la inteligencia artificial (IA) que emplea el aprendizaje automático para permitir que las computadoras comprendan y se comuniquen con el lenguaje humano” (IBM, 2024). En él, existen *ChatGPT*, *Perplexity*, *Duolingo*, entre otras. Veamos un ejemplo del uso del *ChatGPT*, cuya herramienta probablemente es más accesible para los usuarios participantes. enunciados usando la expresión alguna acción [+好きです], el imperativo [~てください] y la forma reverencial, supongamos que un alumno escribió las siguientes oraciones preguntando a *ChatGPT*:

“Ayúdame a corregir los siguientes enunciados: 1) 私は食べますが好きです。2) ここに書いてください。3) 先生はお食べになります。” Y la respuesta indica de esta manera.⁵

1. 私は食べますが好きです。

- **Corrección:** 私は食べることが好きです。
- **Explicación:** En japonés, para expresar que te gusta hacer algo, se usa la forma "verbo + こと" (o "の") para convertir el verbo en un sustantivo. Así, la estructura correcta es: "食べることが好きです" (Me gusta comer).

2. ここに書いてください。

- **Corrección:** ここに書いてください。
- **Explicación:** El verbo "書きます" (escribir) en la forma -て, que es la que se usa para hacer peticiones, es "書いて". Por eso, "書いてください" es la forma correcta para pedir "por favor, escriba aquí".

3. 先生はお食べになります。

- **Corrección:** 先生は召し上がります。
- **Explicación:** Para expresar cortesía en japonés, se usan formas honoríficas (尊敬語). En lugar de decir "お食べになる", que no es correcto, el verbo honorífico para "comer" es "召し上がる" (meshiagaru), por lo que "先生は召し上がります" es la forma correcta.

Como se observan, existen dos ventajas. Se da una corrección a cada enunciado con errores. Por otra parte, hay una explicación bastante breve y concisa. Desde el punto de vista del aprendizaje, en especial en el autoaprendizaje, la práctica de la redacción se ve muy variable, ya que no corrige solamente los enunciados o frases, sino que existen ciertas explicaciones, de ahí se espera una retroalimentación.

5. <https://chatgpt.com/share/67168f3f-bda8-800b-bc75-1b9c5f9e4d88>

El siguiente ejemplo se trata de unos ejercicios con Educaplay ⁶, la cual pertenece a los Sistemas de Tutoría Inteligente (ITS). Rodríguez (2021), citando a Arias et al. (2009), afirma que son aquellos “sistemas computacionales diseñados para impartir instrucción y apoyar inteligentemente los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la interacción con el alumno”. Podremos citar también *Quizizz*, *Smart Sparrow*, etc., aunque en esta ocasión no mostraremos el uso de estas herramientas.



Como se puede observar en la imagen del lado izquierdo, es útil aplicar este juego en relacionar una frase con la otra, es decir, a nivel morfosintáctico, incluyendo la práctica léxica y semántica. La del lado derecho muestra la sopa de letras en relación con algunas bebidas japonesas. En este caso, se puede adaptar en el vocabulario de cada lección o incluso en los vocablos a la cultura, por lo cual se considera muy viable a nivel léxico. De ahí que esta herramienta sea más apta para el repaso sea en casa o en el aula.

Las Plataformas de Creación de Contenido Didáctico permiten a los docentes generar materiales didácticos de manera accesible, atractiva, creativa e interactiva para sus alumnos, según las necesidades; se ofrecen muchas opciones a elegir, por ejemplo, como *Canva*, *Lumen5*, *Edpuzzle*, *Quizlet*, *Video Highlight*, entre otras. Se mostrarán en seguida algunas de las prácticas realizadas.

En la plataforma *Canva* se ha creado un video con el motivo de proporcionar a los estudiantes un conocimiento previo sobre el uso y la morfología de la forma -TE del japonés ⁷. Lo bueno es que los docentes puedan crear un video a su gusto y a su ritmo, según las necesidades. Dado que el video normalmente es corto, es apto para la presentación introductoria, por lo cual se considera bastante viable este uso en *Flipped Classroom*. Desde el punto de vista del aprendizaje, se podrá aplicar esta inteligencia artificial para el trabajo colaborativo por los alumnos, por ejemplo, sobre un tema específico, sea a nivel gramatical, léxico o pragmático. De hecho, estos métodos “cobran fuerza con el constructivismo, ya que ayudan a los estudiantes a mantenerse en continua participación y a generar sus propios aprendizajes” (Arcentales-Fajardo et al., 2020).

6. Juego de relacionar las frases (https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16742290-ii_21.html); sopa de letras (https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16478744-learning_resource.html).

7. https://www.canva.com/design/DAGN-pyYm2Q/oL6ZVBMisXeuB6g937eRXQ/watch?utm_content=DAGN-pyYm2Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source

Veamos ahora el caso creado en *Edpuzzle*⁸. Aquí se creó un *quiz* con base en un video de *Youtube* sobre la manera correcta de comer sushi; de la misma manera se puede utilizar algún video grabado de manera personal o en el momento de la creación del material. Cabe mencionar que, a la hora de ver dicho video, los alumnos podrán ver el subtítulo con “CC” en inglés, español, francés, alemán, chino, tailandés, entre otros. Esto permitirá a los alumnos entender el contenido y las preguntas, aunque el video esté en japonés. Y al final del video aparecerán las preguntas creadas, cuyo proceso se observa en las siguientes imágenes:



PREGUNTA DE OPCIÓN MÚLTIPLE

1. ¿Cómo se puede comer este tipo de sushi (Nigiri-zushi)?

☐ Con los cubiertos.

☒ Con los palillos.

☒ Con las manos.

PREGUNTA DE OPCIÓN MÚLTIPLE

2. ¿Cómo se debería poner salsa de soja en Nigiri-zushi?



☐ Bañar el sushi abundantemente con salsa de soja.

☐ Poner salsa de soja en la parte de arroz.

☒ Poner un poco de salsa de soja solo en ingredientes.

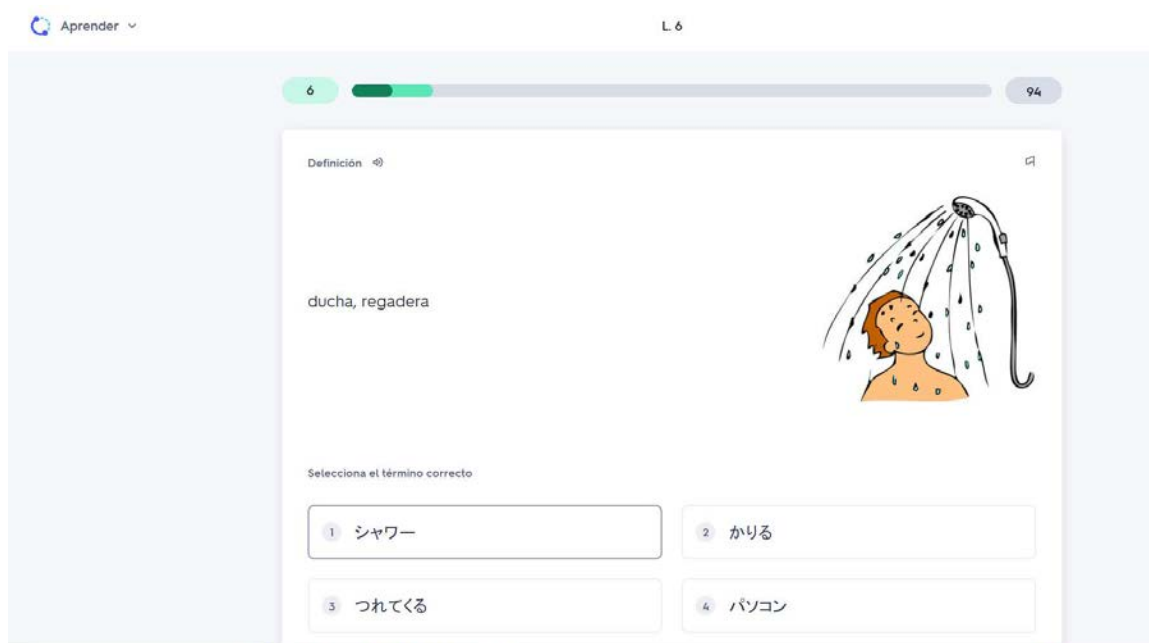
La herramienta que acabamos de ver probablemente será más útil para cuestiones culturales, aunque se pueda aplicar en la lecto-comprensión o la gramática. Cazar-Costales et al. (2022) afirman con coincidencia con nuestro estudio, la efectividad y la motivación en el uso de *Edpuzzle*, dado que sus investigaciones muestran un 94% de la efectividad y un 93% de la motivación en la mejoría sobre la habilidad de *listening*.

8. <https://edpuzzle.com/media/649f17aeee2733418de33455>

9. <https://www.youtube.com/watch?v=UfEgICb6Fj8&t=288s>

Con *Quizlet*, como es de conocimiento de muchos docentes, se pueden crear varios tipos de juegos pedagógicos, sin planearse juego por juego. Basta con instalar los vocablos en japonés (en nuestro caso) en el “TÉRMINO” y su significado en la “DEFINICIÓN”; según la teoría de F. Saussure (1945), sería aconsejable agregar una “Imagen” correspondiente a cada vocablo, ya que el significante y el significado siempre deben estar ligados. Una vez creado el quiz como “Fichas”, las cuales pueden contar con la pronunciación aproximada¹⁰ en lengua meta y/o en la lengua materna, se crearán automáticamente los juegos “Aprender”, “Probar” y “Combinar”, entre otros. Este tipo de práctica será de utilidad para los aprendices antes de que inicie cada Unidad o Lección, para que obtengan el conocimiento previo y un mayor rendimiento del aprendizaje.

Cabe mencionar, que es posible aplicarlo para el desarrollo de la competencia gramatical, según la programación. De cierto modo, se puede decir que es parte de *Flipped Classroom*. Además, los docentes pueden ir monitoreando el avance de sus estudiantes. Hemos aquí una muestra ¹¹.



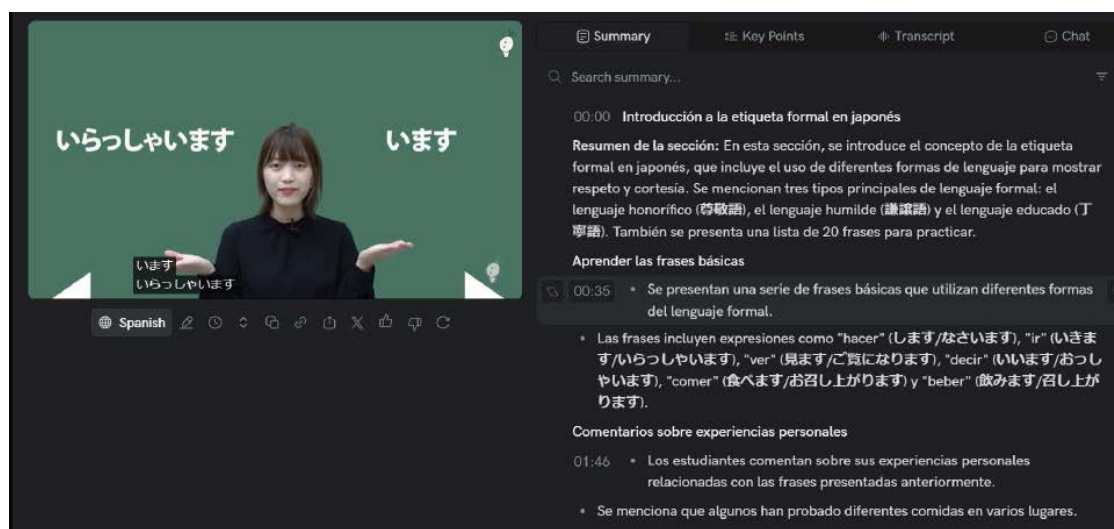
Video Highlight se difiere un poco de las otras herramientas que acabamos de ver. Probablemente es más fácil y rápido de manejar, ya que al pegar la liga de *Youtube*, *Vimeo* o *Dailymotion* inician de inmediato el resumen y la transcripción en el idioma que se quiera programar, los cuales permiten a los estudiantes entender de manera concisa prácticamente cualquier contenido del video no solo en japonés, sino también en cualquier idioma. Este uso sería bastante viable para el aprendizaje de la gramática tanto en el nivel básico como en el intermedio o superior. Una de las barreras morfosintácticas y pragmáticas del japonés sería sobre el uso del lenguaje honorífico, cuyo ejemplo se muestra en la siguiente imagen ¹², y esta herramienta

10. Específicamente, la entonación a veces resulta no muy natural, por lo que es aconsejable que los docentes pronuncien en clase los vocablos “mal pronunciados”.

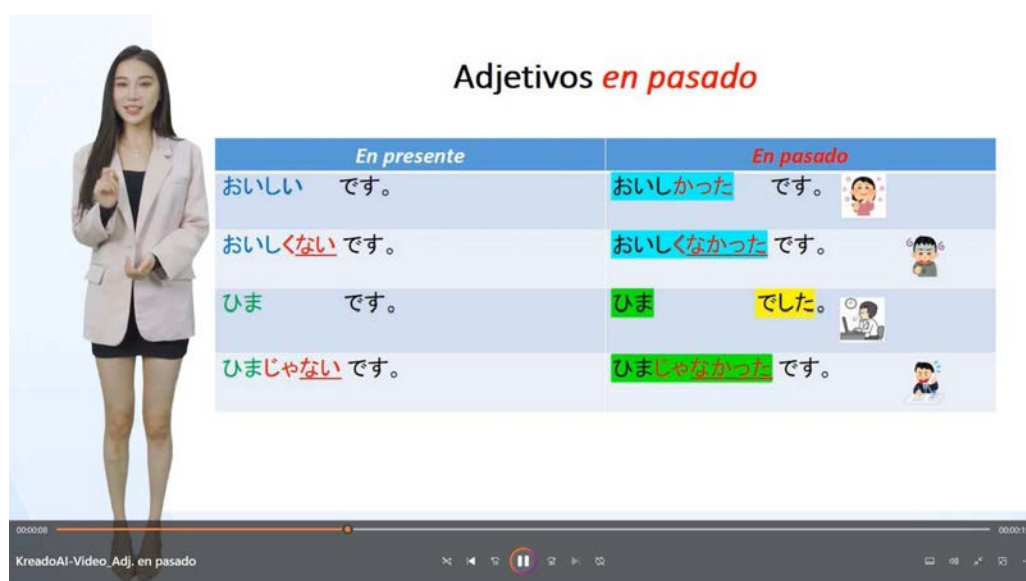
11. <https://quizlet.com/775697767/learn?funnelUUID=07324ec2-86af-4d56-a8be-893e59587027>

12. https://videohighlight.com/video/ai/summary/qk__gCOQ7Ro?mediaType=youtube&language=es&summaryType=default

ayudaría mucho a los alumnos a entender mejor y con más facilidad la complejidad del japonés. También esta práctica indudablemente puede llegar al nivel extralingüístico. Una desventaja es que no se puede bajar el video con transcripción ni con resumen. El único archivo que se puede es un resumen mínimo en Excel.



Como herramientas de Generación Automática de Contenidos Audiovisuales y Multimedia, se pueden citar, por ejemplo, *KreadoAI*, *Suno*, *Powtoon*, entre otras. Con respecto a *KreadoAI*, sirve "para la creación de videos multilingües, ideal para marketing, educación y contenido digital. Permite generar videos de personajes reales o avatares virtuales a partir de texto o palabras clave, logrando sincronización de voz y movimiento de labios. Esta herramienta ofrece personalización mediante avatares que pueden hablar en hasta 140 idiomas" ¹³. Los videos que se creen podrán compartir la presentación en Power Point, como se muestra en la siguiente imagen ¹⁴:

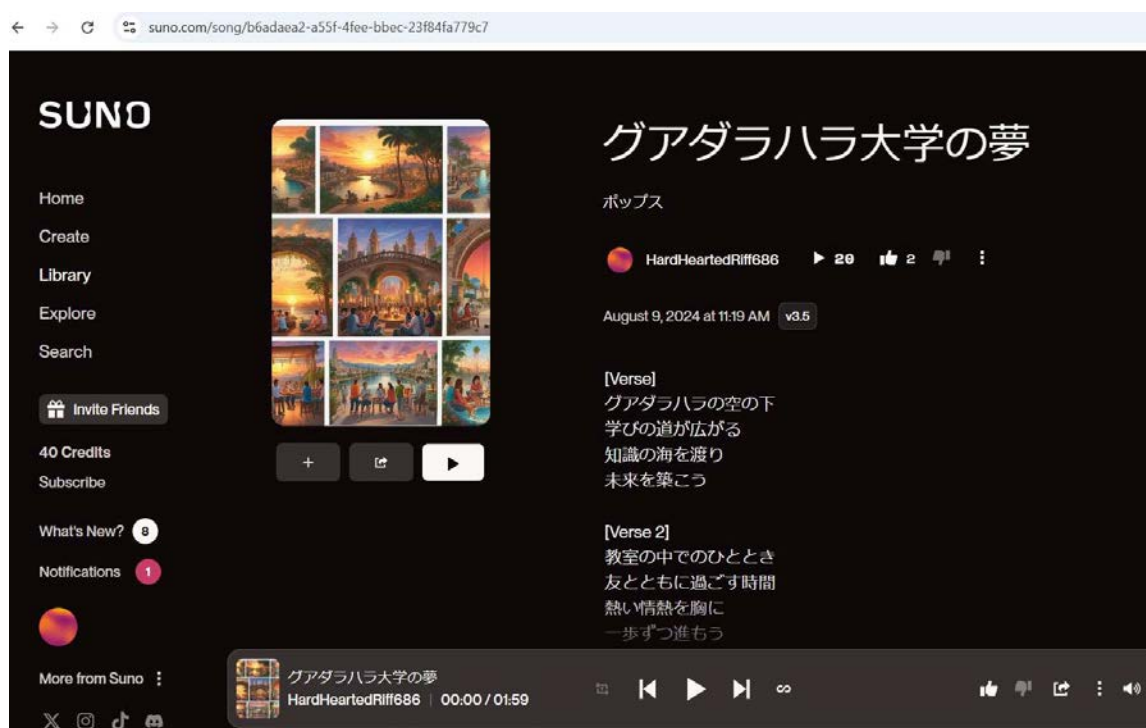


13. <https://chatgpt.com/c/6734f244-34d0-800b-bae7-7036b1de7dd2>

14. <https://www.kreadoai.com/share-video?id=127760688>

Ya que el video creado con esta inteligencia artificial es interactivo, atractivo y normalmente corto, los estudiantes podrán concentrarse con más facilidad en el contenido. Si se desea el video más real, el avatar puede ser reemplazado por la imagen del mismo docente. Por las características antes mencionadas se presenta una mayor viabilidad, en especial, para *Flipped Classroom*. Sin embargo, también hay algunas limitaciones. Si se graba en español, la pronunciación en japonés del avatar no se iguala a la original. A pesar de algunos detalles, el uso de esta herramienta es bastante recomendable para que los estudiantes adquieran previamente el conocimiento con el motivo de llevar una mejor comprensión sobre las generalidades de la unidad gramatical.

Por último, con Suno se puede “crear música sin necesidad de conocimientos musicales previos”¹⁵. Cualquier persona puede componer una canción en cualquier idioma y en cualquier género, así como con voz de hombre o mujer. Es interesante que se produzcan automáticamente dos piezas similares. Además, se puede ir modificando la canción, dependiendo del gusto y las necesidades. Por ejemplo, para una clase de japonés se puede crear una canción en japonés, y para muchos estudiantes resultaría bastante atractivo escucharla en clase. Lo bueno es que se pueda bajar el archivo como audio o como video. Se mostrará en seguida una producción en japonés¹⁶.



15. <https://www.ebiseducation.com/suno-ai-que-es-como-usarla-paso-a-paso>

16. <https://suno.com/song/b6adaea2-a55f-4fee-bbec-23f84fa779c7>

Conclusiones

De acuerdo con nuestro análisis sobre los datos obtenidos de manera empírica y práctica, hemos llegado a una conclusión sintética como en la siguiente tabla:

TIPO DE HERRAMIENTAS	HERRAMIENTAS	BENEFICIOS	LIMITACIONES
PLN	<i>ChatGPT</i> <i>Perplexity</i> <i>Duolingo, etc.</i>	Riqueza en información y corrección	Tener que manejar con cuidado la instrucción
ITS	<i>Educaplay</i> <i>Quizizz</i>	Útiles para repaso; creativos	No tan viables en algunos juegos
	<i>Smart Sparrow, etc.</i>		
Plataformas de Creación de Contenido Didáctico	<i>Canva</i> <i>Lumen5</i> <i>Edpuzzle</i> <i>Quizlet</i>	Útiles para clase invertida	Algunas fallas (mayores) en la pronunciación en la lengua meta
	<i>Video Highlight</i>		No poderse bajar el archivo con resumen ni con transcripción
Generación Automática de Contenidos Audiovisuales y Multimedia	<i>KreadoAI</i> <i>Powtoon, etc.</i>	Útiles para clase invertida	Algunas fallas (menores) en la pronunciación en la lengua meta
	<i>Suno</i>	Útil para aprendizaje natural y atractivo	Solo dos opciones de melodía

La mayoría de las herramientas, excepto las de PLN, pueden ser aptas para que los docentes preparen material apropiado para una clase o sesión, dependiendo del nivel y características de la materia, del interés del alumnado y sus necesidades. En cambio, los estudiantes pueden utilizar las herramientas como *ChatGPT* o *Perplexity* tanto para una retroalimentación de los enunciados que escribieron como para investigar sobre un tema específico y analizarlo después. Las herramientas tales como *Canva*, *Edpuzzle*, *Quizlet*, *Video Highlight* y *KreadoAI*, por una parte, han resultado bastante útiles para la clase invertida. Por otra parte, *Educaplay* se considerará como una buena opción para el repaso o reforzamiento del conocimiento tanto en clase como en casa.

El uso de los materiales creados con apoyo de la inteligencia artificial, siendo la mayoría atractiva e interactiva, permite a los estudiantes llamar la atención, motivar en sus estudios de la lengua y cultura japonesa y mejorar las competencias lingüísticas. Esta hipótesis puede funcionar no solo para la enseñanza-aprendizaje de otras lenguas extranjeras, sino también para cualquier materia. Finalmente, hay que estar consciente de que el internet es otro factor importante, ya que sin él, colapsaría este método.

Bibliografía

Abeliuk, A., & Gutiérrez, C. (2021). Historia y evolución de la inteligencia artificial. *Revista Bits de Ciencia*, (21), 14-21.

Arcentales-Fajardo, M. C. et al. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115-138.

Arias, F. J. et al. (2009). Modelo de planificación instruccional en sistemas tutoriales inteligentes. *Revista Avances en Sistemas e Informática*, 6(1), 155-164.

浅野享三. (2018). 人工知能時代の外国語教育. 南山大学短期大学部紀要, (39), 95-105.

Cazar-Costales, S. N. (2022). Edpuzzle una herramienta tecnológica interactiva y cooperativa para mejorar las habilidades auditivas de los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. Polo del Conocimiento: *Revista científico-profesional*, 7(2), 66.

Chicaíza, R. M. C. et al. (2023). Aplicaciones de Chat GPT como inteligencia artificial para el aprendizaje de idioma inglés: avances, desafíos y perspectivas futuras, *Latam: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4 (2), 180.

De Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

Demera Zambrano, A. E. et al. (2023). Fundamentación teórica de la inteligencia artificial en el desarrollo de aplicaciones móviles en el Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí. *Tesla Revista Científica*, 3 (2), e223-e223. (Recuperado el 07 de noviembre de 2024 en <https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/223>).

Webgrafía

Crew (recuperado el 03 de noviembre de 2024 en <https://www.gocrew.jp/blogs/2024work-trend-index-annual-report#toc>).

EBIS Business Techschool (2024). *Suno AI: Qué es y Cómo usarla Paso a Paso* (recuperado el 13 de noviembre de 2024 en <https://www.ebiseducation.com/suno-ai-que-es-como-usarla-paso-a-paso>)

GACETA UNAM, 5, 427 (recuperado el 03 de noviembre de 2024 en <https://www.gaceta.unam.mx/wp-content/uploads/2023/10/231030.pdf>).

IBM (2024). *¿Qué es el procesamiento de lenguaje natural (PLN)?* (recuperado el 10 de noviembre de 2024 en <https://www.ibm.com/mx-es/topics/natural-language-processing>).

生成AIの個人利用、日本は9%どまり
中国・米国

(recuperado el 31 de octubre de 2024 en <https://www.nikkei.com/article/>

Desbloquear la creatividad: Cómo la IA de Kreado transforma la generación de contenidos (recuperado el 07 de noviembre de 2024 en <https://educational.tools/es/desbloquear-la-creatividad-como-la-ia-de-kreado-transforma-la-generacion-de-contenidos/>).

La influencia del inglés en *Kalimán* y *Astroboy*: historietas que formaron a nuevas generaciones de lectores en extremos opuestos del mundo

Joaquín Macías Rodríguez¹
ed.joaquinmacias@gmail.com

Resumen

En este trabajo contrastaremos la influencia del inglés en distintos números de dos historietas publicadas a mediados del siglo XX, *アトム大使 Atomu Taishi*, obra donde Osamu Tezuka introduce a *Astroboy*, y *Kalimán*. En este artículo se explorarán las influencias detrás de algunas de las decisiones lingüísticas presentes en la escritura de estos cómics para determinar de qué manera difirió la influencia de las historietas estadounidenses en el lenguaje empleado en estas dos obras.

Trazaremos un panorama que nos llevará desde la importación de productos extranjeros a Japón a los préstamos lingüísticos que fueron tan representativos en el trabajo de Osamu Tezuka y que ahora, se han vuelto parte de la ficción popular japonesa. En el caso de México, analizaremos a detalle las traducciones de algunas series norteamericanas que se publicaron en el país poco antes de que se empezara a publicar la historieta de *Kalimán*. Esto nos permitirá ver de forma más clara la presencia del inglés en ambas creaciones.

Palabras clave: préstamos lingüísticos, interferencia lingüística, *Kalimán*, *Astroboy*, Osamu Tezuka, historietas del siglo XIX, traducción

Abstract

This paper examines the influence of English in selected issues of two mid-20th-century comics: *アトム大使 Atomu Taishi*, the debut of Osamu Tezuka's *Astroboy*, and *Kalimán*. The article explores the linguistic decisions made in these works, aiming to identify how American comics shaped the language used in each case.

We will outline a trajectory that spans from the importation of foreign products into Japan to the linguistic borrowings that became characteristic of Tezuka's work and have since become integral to Japanese popular fiction. For the case of Mexico, we will closely examine translations of some American series published in the country shortly before *Kalimán* began circulation. This will provide a clearer view of the presence of English in both creations.

Key words: *Loanwords, language interference, Kalimán, Astroboy, Osamu Tezuka, 19th-century comics, translation.*

1. Escritor, traductor y docente licenciado en Letras Hispánicas por la Universidad de Guadalajara. Recientemente trabajó en las traducciones de *Braid*, *Anniversary* y *Silent Hill: Ascension*. Ha sido publicado como autor en la revista *Isotopía* (Edición FIL 2023) y en la colección de *Presencias* (Puertabierta Editores). Ha participado como colaborador en la Licenciatura en Traducción e Interpretación del Departamento de Lenguas del ITESO e impartido talleres de escritura creativa y guionismo en la Universidad de Guadalajara. ORCID <https://orcid.org/0009-0000-3240-0197>

Introducción

A lo largo de los siglos, la humanidad ha empleado el lenguaje como vehículo del relato sin importar en qué rincón del mundo se encuentre. El cómo se cuentan estos, con qué palabras, en qué formato y con qué acompañamientos son preguntas que muchas veces se pueden responder con solo especificar el medio usado para retratarlas. Esto, más que nada, se debe a las limitaciones implícitas en cada medio de expresión. Si comparamos una novela con una historieta, no tardaremos en percibir como mucha de la carga narrativa es relegada a la imagen – en vez de la palabra –, algo similar sucede al comparar una viñeta con la escena de una película: las onomatopeyas son reemplazadas por grabaciones de sonidos.

Justo porque la palabra no lo es todo en la historieta, este medio fue visto por muchos como un familiar burdo e inferior de la literatura. En este artículo analizaremos dos historietas del siglo XX, una mexicana y otra japonesa exitosas dentro y fuera de sus respectivos países.

A pesar de los más de diez kilómetros que dividen a México de Japón, para mediados del siglo XX, ambas naciones ya demostraban un uso regular de préstamos del inglés; hecho que se empezó a volver más común tras la victoria del país anglosajón al final de la Segunda Guerra Mundial. Haciendo hincapié en otro punto de encuentro: ambos países, en distintos puntos de la historia, tuvieron enfrentamientos con Estados Unidos: en el año 1848, la intervención estadounidense en México concluyó con este último cediendo más de la mitad de su territorio a Estados Unidos; casi cien años más tarde, Japón fue ocupada por Estados Unidos en 1945. Pero, como se mencionó previamente, el esparcimiento del inglés precede a ambos sucesos bélicos.

En publicaciones que preceden a la independencia de México como la *Gazeta de México*, periódico oficial de la Nueva España, publicado en México entre 1784 y 1809 (Vázquez, 2011), se registran usos recurrentes de préstamos lingüísticos del inglés. Japón, por otro lado, no tendría ese nivel de proximidad con el inglés hasta abrir sus puertas en el Periodo Meiji en 1868, cuando los gairaigo 外来語 – transliteraciones del inglés al japonés – comenzaron a aparecer. La rapidez de su esparcimiento se debió en gran parte al interés que el gobierno japonés tenía en importar productos, ideas y tecnologías extranjeras para asegurar un desarrollo acelerado del país dentro del marco global. Esto daría paso a los pseudopréstamos lingüísticos, también llamados falsos anglicismos, que analizaremos más adelante.

Uno de los momentos clave que consumarían la globalización de la cultura estadounidense se dio justo en el medio de ambos puntos de la historia. Tras la invención del cine a finales del siglo XIX, tomaría un par de décadas más para que personalidades como Buster Keaton y Charlie Chaplin se establecieran como sensaciones internacionales.

En Chaplin encontramos la razón por la cual es difícil hablar el lenguaje de las historietas sin adentrarnos en la cultura audiovisual del momento. Por un lado, el comediante inglés llegó a decir que historietas cómicas como *Weary Willie and Tired Tim* fueron una influencia clave para su personaje más icónico, *The Tramp* (Murray, 2017); y por el otro, las películas de Chaplin tuvieron una gran influencia en los cómics y la animación que revolucionaron sus respectivos

medios poco después. Y este diálogo constante entre medios artísticos, que ha continuado hasta la actualidad, también se extendió a la literatura *Pulp*, que, a pesar de también ser tachada como cultura popular de baja calidad, tuvo entre sus publicaciones las historietas de autores reconocidos en la actualidad, como Lovecraft, Phillip K. Dick y H.G. Wells, por lo que no debemos asumir que el lenguaje literario permaneció excluido en estos intercambios; basta con ver las incursiones de Julio Cortázar en el medio del cómic para sacarnos de dudas. Tener esto en mente nos ayudará a rastrear las influencias lingüísticas entre tan diversas disciplinas.

Separar la influencia lingüística de la cultura, es una tarea complicada debido al papel que el lenguaje juega en los procesos sociales a partir de los cuales las personas buscan, producen y encuentran las palabras con las cuales explican las concurrencias, fenómenos y comportamientos que presencian en el día a día. La historieta, como Scott McCloud la define en *Understanding Comics* (1994), es un medio artístico conformado por imágenes o ilustraciones yuxtapuestas en secuencias deliberadas. A diferencia de la literatura, que inició como un medio poco accesible para después dejar de serlo gracias a la invención de la imprenta, las historietas, en especial las tiras cómicas, se han mantenido como un medio accesible de entretenimiento desde su inepción en el siglo XX, y desde entonces se cuestiona qué tan literario o artístico es este medio.

Para la era dorada de las historietas, el medio no solo había heredado a los lectores de la literatura *Pulp*, sino también sus prejuicios. Al ser percibida como literatura baja, se cuestionó la validez de que los comics fueran o debieran ser un instrumento de literacidad. McCloud menciona que por mucho tiempo, las historietas fueron consideradas “semiliterate”, lo que implica que sus lectores meta no estaban del todo exentos de ser considerados analfabetas solo por poder leer estas obras.

En el caso de México, en *Puros Cuentos II: Historia de la historieta mexicana*, los autores aseguran que, a inicios de los años treinta, el pueblo mexicano se inició en la literatura con las historietas. A diferencia de Estados Unidos, donde la reducción de la tasa de analfabetismo del país a un 3.2% en 1950, estuvo acompañado por publicaciones dirigidas a públicos de distintas clases sociales, en México, antes de las publicaciones populares que preceden a revistas como *Paquín y Pepín*, tenían un carácter más bien político e informativo que apelaba a intelectuales y estudiosos. Desde el *Diario de México* (1805) hasta *El Renacimiento* (1869) – periódico literario de Ignacio Manuel Altamirano –, la lectura fue una práctica que se solía limitar a ciertas clases sociales, aunque, como Ortiz Monasterio (2005) menciona, las lecturas en voz alta facilitaban el acceso indirecto a muchas de estas obras, incluso a aquellos sin los fondos para adquirirlas. Tomando en cuenta la popularidad que alcanzaron novelas como *María* de Jorge Isaacs a finales del siglo XX, la asequibilidad de la literatura en aquel entonces tal vez era mayor de la que podríamos deducir a partir de los estudios de la época.

Regresando a Japón, Herbert Passin (1966) comenta que asumir que la literacidad en hombres jóvenes japones para finales del periodo Edo – alrededor de 1868 – “resulta razonable”. Como punto de comparación, es hasta 1940 que se reporta un porcentaje de alfabetización

similar en México (1999). Aunque debamos tomar estos datos con pinzas considerando que las mujeres eran excluidas en ambos países de varias prácticas relacionadas con la lectura, que existen definiciones contradictorias de literacidad, la falta de estudios formales, etc. Estos datos por lo menos nos sirven como indicio de que los lectores para los cuales se escribían las historietas tenían perfiles muy distintos entre Japón y México.

Hay pocos personajes concebidos en México que hayan alcanzado el nivel de éxito y ventas que las historietas de *Kalimán*, publicadas de 1965 a 2001 por Corporativo Mexicano de Impresión, S.A. de C.V. Esta historieta aparece en lo que se conoce como la era plateada de las historietas estadounidenses, un periodo en el disminuyó el interés en los superhéroes en Estados Unidos como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial y las regulaciones impuestas por la *Comics Code Authority*. Pero mientras la era de oro de los héroes con capas terminaba en Estados Unidos, el auge de *Chanoc* y *Kalimán* apenas comenzaba, tanto en México como en otros países hispanohablantes del continente americano.

Sucede algo muy distinto en el caso de Japón, puesto que hay quienes argumentan que el primer superhéroe, como hoy en día lo conocemos, apareció en este país en 1931, siete años antes que *Superman*, cinco antes que *The Phantom* y 28 antes que *Chanoc*. Algo que especialmente interesa a este artículo es que incluso este héroe asiático, creando antes que *Superman*, tiene un nombre que ya cuenta con la influencia del inglés: *Ougonbatto* 黄金バット (El Murciélago Dorado). Este nombre resulta de la aglutinación de la palabra “dorado” y “murciélago”; es importante resaltar el uso de katakana —alfabeto fonético del japonés empleado con términos extranjeros adaptados al japonés—, que da un aire de exotismo similar al que se exhibió en la literatura del siglo XVII en Francia.

Otro aspecto que hace que resalte el uso de katakana en la palabra “murciélago”, es que esta palabra ya contaba con un equivalente en kanji: *koumori* 蝙蝠. Es esta fórmula de combinar un adjetivo escrito con kanji con un sustantivo escrito en katakana que veremos replicarse hasta la actualidad, en especial en las obras de Osamu Tezuka, por ejemplo, en su famoso personaje: *tetsuwan atomu* 鉄腕アトム (El Poderoso Átomo), traducido al inglés como *Astroboy*. En japonés la palabra “Átomo”, además de la escritura en katakana usada por Tezuka, puede escribirse en kanji como *genshi* 原子. La decisión deliberada de usar katakana tal vez denota un deseo por dar un aire exótico y fantástico al personaje



Figura 1. Ilustración de Ougon Batto usada en el kamishabi.

Sin embargo, esto no deja del todo claro cómo fue que la palabra en inglés Bat se integró al imaginario japonés. Una vez más, debemos regresar al periodo Meiji, a la apertura de Japón a importaciones extranjeras, cuando se introducen nuevos productos de tabaco al país, entre ellos el cigarro. En 1906, la marca de cigarros *Goruden Batto* ゴールデンバット (Murciélago Dorado), comenzó a ser distribuida por la *Nihon Tabako Sangyō Kabushiki-gaisha* 日本たばこ産業株式会社 (Japan Tobacco Inc.). Expresándolo llanamente: se trata de cigarros japoneses que eran vendidos por una compañía japonesa – que ahora en gran parte le pertenece al gobierno japonés –, conformada por préstamos del inglés. En esta marca, resultado de la importación del tabaco, encontramos la palabra que inspiró al nombre que se le dio al primer superhéroe japonés. Otro aspecto relevante sobre este cigarro, es que su nombre fue alterado durante la Segunda Guerra Mundial -periodo en el que el uso de extranjerismos anglosajones comenzó a ser asociado con fuerzas enemigas-. Las palabras extranjeras “Golden Bat” fueron reemplazadas por el kanji de oro 金 y papalote 鵒 para formar *kinshi* 金鵒, con lo cual se hacía alusión al primer emperador de Japón según su mitología. Aquí podemos ver una prueba de como en Japón el uso de katakana es relacionado con invitar, o incluso simpatizar, con culturas extranjeras, por lo que reemplazar estos términos con kanjis e hiragana puede llegar a percibirse como un acto de patriotismo.



Figura 2. Cajetilla de cigarros Golden Bat y cajetilla de cigarros “kinshi”.

Considerando esto, hay cierta ironía en el hecho de que una de las figuras más importantes del manga, Osamu Tezuka, ha mencionado en varias entrevistas la influencia que la animación estadounidense tuvo en su trabajo. De hecho, un aspecto que se suele mencionar que lo distinguía de otros *mangakas* en el inicio de su carrera, era que añadía a la portada la escritura romaji (uso del alfabeto latino en la escritura japonesa) de los títulos de su *akahon* (Power, 2009) – medio de entretenimiento literario que predominó en los cincuenta en Japón-.

Es en este formato que Tezuka publica *Shin Takarajima* 新宝島 (*La nueva isla del tesoro*), es considerado como el manga que inició la era dorada del manga. Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, las publicaciones que sobrevivieron al daño provocado por la guerra fueron pocas, de igual manera, Tezuka logra su primer gran éxito en 1950 con *Janguru Taitei* ジャングル大帝 (*Kimba, el Emperador de la Selva*) y en 1952 introduce a *Astroboy* en *Atomu Taishi* アトム大使 (*Embajador Átomo*), obra cuya escritura analizaremos más adelante.

A pesar de las restricciones impuestas en la importación de arte estadounidense, gracias al entusiasmo de su padre por el cine, Tezuka pudo tener acceso a distintas obras audiovisuales

desde una edad temprana. Tomando en cuenta que la industria de la historieta, el cine y la animación se desarrollaron en conjunto a inicios del siglo XX, vale la pena hacer hincapié en la gran influencia que tuvieron las animaciones de *Walt Disney* y *Fleisher Studios* en los trabajos producidos en Japón después del terremoto de 1923. Previo a esto, la animación japonesa tenía varias prácticas restrictivas y se limitaba a crear contenido informativo y educacional. Seis años después de haber visto el primer largometraje animado japonés, dirigido por Mitsuyo Seo a petición de la marina, Tezuka publica *Atomu Taishi*.



Figura 3. Tercera portada de *Atomu Taishi* (1951)

En la portada de este número resaltan varios aspectos en lo que respecta al inglés: además de la característica aproximación de Tezuka de incluir el título en romaji —combinando katakana y kanji como se vio en *Ougon Batto*—, en la parte de arriba tenemos los caracteres:

長篇科学漫画 (manga largo de ciencia). Prestemos atención a lo que implica la ausencia de la palabra “ficción” (空想), dado que en la actualidad solemos aludir a la narrativa que integra elementos científicos por el nombre de “ciencia ficción”. Mangas como サイファイハリ (Sci-Fi HARRY), publicado en 1995, y el término “SF 漫画” (*science fiction manga*) —escrito con letras latinas—, sirven como evidencia clara de que el término propuesto por Tezuka para referirse a su ficción con elementos científicos, fue desplazado por la denominación que incluye elementos foráneos, incluso si la obra del mangaka japonesa fue de las primeras del género.

Tezuka publica este manga cuando el género de la ciencia ficción aún se encontraba en su infancia, pero el hecho de que el extranjerismo *Science Fiction* se sobrepusiera al término propuesto por Tezuka, ahora considerado el dios del manga, denota la influencia tan grande que el inglés ha ejercido en el proceso de la globalización de la ficción popular. Partiendo de ese mismo tema sobre el uso de extranjerismos para nombrar personajes, hay una película animada en particular, publicada durante la Segunda Guerra Mundial, que sería adaptada por Tezuka en 1951, donde podemos analizar un caso en específico para contrastar el doblaje realizado por México con el de Japón.

Estrenada en 1942 en Estados Unidos, Bambi tuvo una llegada tardía a Japón debido al conflicto bélico entre ambos países. En la escena que estaremos contrastando, además de Bambi y Tambor, dos de los personajes más recordados de la historia, se encuentra Flor el zorrillo, que, a diferencia de ellos, nunca es llamado por un nombre propio. Siguiendo una serie de malentendidos, Bambi, que apenas está aprendiendo a hablar, olfatea las flores por primera vez y entre ellas se encuentra con este zorrillo, al cual, por no saber su nombre, le dice “Flor”. Antes de que Tambor pueda corregirlo y decirle que es un “skunk” (zorrillo) – palabra que tiene connotaciones negativas en inglés-, esta le dice: “Déjalo. Puede decirme flor si a él le gusta, yo no me enfado” (Hand, 1942). Lo interesante aquí, es que en la traducción al japonés en vez de que Flor implique que tiene otro nombre, pero que no le molesta que le digan de otra forma, “flor” en inglés se convierte en un nombre propio: “いいんだよ。僕の名前はフラワー。” 「花」って意味だよ。君のいうとおり。(Déjalo. Mi nombre es Flower, significa “flor”, justo como me llamaste). Podemos ver lo mucho que difiere el uso de estos préstamos lingüísticos en ambos países. La incorporación del inglés en el habla diaria japonesa para referirse a distintos objetos y marcas, como vimos antes con los cigarros —llamados *tabaco* タバコ en Japón— de *Golden Bat*, marca una gran diferencia con la presencia que tenía el inglés en ambos países alrededor de los años 50.

Aunque en el estudio de la *Gazeta de México* de Vázquez se señala que para 1809 la presencia de anglicismos en el periodismo ya era sustancial, sería una exageración asumir que su uso era el mismo en ambos países. En Japón, por ejemplo, acontece el fenómeno del *wasei eigo* 和製英語, término usado para referirse a pseudoanglicismos es decir, palabras o construcciones inglesas que aparecen en el japonés pero que no se usan en los países anglófonos o que tienen un significado distinto a las palabras de las cuales se derivan.

Por otro lado, en México, la influencia del inglés se manifiesta de maneras más sutiles. Por ejemplo, en la última sílaba del nombre de *Kalimán* se entrevé la influencia de los nombres de los superhéroes de la era dorada con terminaciones similares: *Superman*, *Batman*, etc. Influencias que no se encontraban presentes en el nombre de Tamacún, el vengador errante, nombre del superhéroe cubano del cual se tomaron muchos de los elementos que terminarían en *Kalimán*. Pero dado que el relato mexicano está ambientado en India, el lenguaje de la historieta más bien suele incorporar los sonidos presentes en el idioma Hindi. También es esta obra podemos ver un uso de extranjerismos que pretende evocar un aire exótico y místico en el lector al alejarlo de nombres más ordinarios y presentes en su cercanía.

Uno de los retos más grandes que presenta buscar la influencia del inglés en *Kalimán*, son la cantidad de errores ortográficos y sintácticos. La falta de acentos cuando se usan las mayúsculas en títulos y subtítulos es recurrente, incluso al nombrar al héroe, claro que esto suele justificarse con que en las portadas se prioriza una tipografía llamativa y compacta, pero cabe mencionar que, a partir del número 5 de *Superman* publicada por *Ediciones Recreativas en México*, la palabra “*Superman*” empezó a ser escrito con acento en la “a”, incluso en las portadas.

Algunos de los errores más comunes -como el uso excesivo de voz pasiva, la posición incorrecta de los adjetivos con relación al sustantivo que modifican- son errores que se dan con frecuencia en la traducción del inglés al español y, como veremos más adelante, en historietas mexicanas como *Kalimán*. Es a partir de estos errores en común que exploraremos la presencia indirecta del inglés (indirecta en comparación con *Atomu Taishi*) en un clásico de las historietas mexicanas.

Si regresamos nuestra mirada a algunas de las historietas que fueron publicadas antes de *Kalimán*, nos encontraremos con muchas traducciones de *DC* y *Marvel*. La editorial *La Prensa* comienza a traer comics de *Marvel* como *Spider-Man*, *Fantastic Four* y *X-Men* en 1951. Mientras que *Editorial Novaro*, creada por los hermanos Novaro tras su renuncia de *La Prensa*, trajo a *Superman* a México en 1952, poco después aparece también *Captain Marvel* y *Batman* entre sus publicaciones.

Muchos de los errores de redacción y estilo presentes en *Kalimán*, también los encontramos en traducciones de estas icónicas series, comenzaremos analizando algunos errores comunes con una viñeta de *Superman*:



Figura 4. Número 1 de “Superman” publicado por Novaro Editores-Impresores S.A. en 1951.

En la cartela, por ejemplo, hay múltiples inconsistencias: el primer enunciado está dirigido a los lectores que “Ya han visto” el trabajo de Blanco y Kent, mientras que el último enunciado se dirige al lector en tercera persona del singular al pedirle que “Vea el resultado” de su contienda. Inconsistencias como esta, muchas veces se deben a que el traductor se apega de sobremanera al texto fuente al traducir un segmento, pero, más adelante, toma una aproximación más laxa a un enunciado similar por descuido; el que la traducción al español de la última oración sea mucho más corta, puede servir como indicio a esto.

En la siguiente tabla haremos una comparación de: (1) el texto original, (2) la traducción de Novaro Editores y (3) una propuesta de traducción que prioriza la naturalidad. Se procuró que la cantidad de caracteres de la columna tres se mantuviera próxima a la del texto fuente, ya que esta restricción suele limitar las opciones disponibles a los traductores; no agregar esta limitación, podría resultar en una traducción poco fiable.

You've seen the team of Perry White, dynamic editor, and Clark Kent, ace reporter, in action!	¡Ya han visto la pareja de Pedro Blanco, dinámico director, y Clark Kent, reportero estrella en acción!	Ya vimos el gran equipo que forman el imparable director, Pedro Blanco, y su reportero estrella, Clark Kent.
But can you imagine these two as rivals working for different newspapers... Each fighting tooth and nail to get his paper a scoop first?	¿Pueden imaginar a los dos como rivales laborando en diferentes radios?..Cada uno lucha hasta lo último para llevar primero una noticia a su periódico.	Pero ahora imaginemos qué pasaría si trabajaran para periódicos rivales; que lucharan amargamente para robarle la exclusiva al otro.
You'll be amazed by the outcome of this frontpage battle of headlines starring...	Vea el resultado de esta batalla:	No vas a poder creer cómo terminará esta batalla de primera plana:

Teniendo lado a lado el texto original en inglés y la traducción usada en 1951, es evidente que los traductores de aquel entonces se apegaron demasiado a las conjugaciones verbales, sintaxis y puntuaciones del inglés. En el enunciado de la primera fila, por ejemplo, el verbo compuesto del inglés “You’ve seen” es traducido usando la forma del pretérito perfecto compuesto; este uso de la forma compuesta es más común en España, pero un traductor poco experimentado no repara en aspectos como estos y, al mismo tiempo que limita la conjugación del texto fuente, termina redactando una narración no idiomática en México – y muy probablemente en España –.

Otro error común, es apegarse demasiado a la puntuación y sintaxis del inglés: en la primera fila podemos ver que el traductor usó la estructura del inglés como pauta, el orden de las comas y el uso de signos de puntuación – que los escritores hispanohablantes solemos usar con mayor moderación –, resultando en una oración poco natural. En varias historietas de la era de oro, era común que las elipsis no siempre fueran escritas con tres puntos, el uso de una elipsis de dos puntos en la segunda fila puede o no ser resultado de la influencia del inglés, en este caso es más posible que sea un error tipográfico, se menciona brevemente ya que en *Kalimán* hay casos en los que se usan elipsis conformadas por más de cuatro puntos o menores de dos puntos. La falta de frases idiomáticas y acomodo inadecuado de los adjetivos también es recurrente en las traducciones de la época. El adjetivo “dinámico” por ejemplo, suele escribirse después del

sustantivo, y hoy en día su uso es más común en enunciados como “mercados dinámicos” y “sectores dinámicos”, en México es inusual verlo usado para calificar personas.

En los diálogos encontramos otro tipo de errores:

Jane, la hija del profesor Farrel llega...	El profesor es interrumpido por la llegada de su hija.
Las palabras de Zarur, resultaban ciertas; a miles de kilómetros de Londres, en el desierto, los Beduinos atacaban indefensas aldeas...	Y Zarur no se equivoca, pues en un desierto, a miles de kilómetros de Londres, los Beduinos atacan una aldea indefensa.
No lejos de ahí, dos jinetes avanzaban...	No muy lejos, dos jinetes avanzan.

En la actualidad, marcar los títulos de obras con comillas y no con cursivas es considerado un error por la RAE – a menos que agregar cursivas no sea opción –, aunque, en ese caso, dado que es un diálogo y contamos con el contexto para saber que el *Planeta* es el título de una publicación, omitir las comillas también pudo haber sido una opción válida, e incluso preferible, dada la naturaleza más coloquial del lenguaje usado en la historieta. Pero lo que más resalta de los globos de diálogos es su falta de naturalidad y oraciones confusas, una vez más, la causa es una traducción demasiado literal que respeta de sobremanera el texto fuente. En la primera fila podemos ver que el traductor opta por omitir y especificar los mismos elementos que el texto en inglés, en vez de intentar hacer omisiones y aclaraciones más pertinentes al español, es por esto que no queda claro lo que Pedro Blanco piensa de las fotos del motín, y el espacio que se ahorra al omitir un objetivo como “buenas” o “increíbles” para calificarlas, es desaprovechado clarificando que es un motín de prisión, lo que se sobreentiende, dado que esto se podría deducir con la imagen. En la columna tres, podemos ver un uso más estratégico e idiomático de las omisiones: “Odio arruinar su reportaje”, también padece por el apego al texto fuente.

A pesar de los “errores” que hemos señalado hasta ahora, debemos tomar una pausa para recordar que el español, al igual que todas las demás lenguas, ha estado en constante cambio desde que los conquistadores la trajeron a México. Con esto en mente, puede resultar contraproducente tomar un texto escrito hace más de setenta años e intentar determinar qué tan idiomático o no fue en aquel entonces – por ejemplo, al referirse al lector de “usted” está en desuso en la actualidad, pero hubo un tiempo en que este trato era común-. Para bien de las intenciones de este artículo, muchos de los errores de traducción que se cometían hace más de 60 años son los mismos, o por lo menos, se asemejan mucho, a los que se comenten hoy en día.

Es por esto mismo que nos pueden servir para detectar errores y rastrear la influencia negativa o positiva que el inglés tuvo en la redacción de una historieta que fue tan leída, dentro y fuera del país, como lo fue *Kalimán*.

Ahora, veremos algunos ejemplos de errores recurrentes en la escritura de *Kalimán*. Antes ya se mencionó que la inconsistencia en la elipsis es algo que encontramos tanto en la traducción de *Superman* de Novaro como en la historieta mexicana de Promotora K, S.A., pero, como era de esperarse, la influencia del inglés será más difícil de rastrear en una historieta escrita originalmente en español de México. Veremos si algunos de los errores de escritura en *Kalimán* pueden ser rastreados a la influencia del inglés.



Figura 5. Número 1 de “*Kalimán*” publicado por Promotora K, S.A. en 1965, p. 3.

Lo primero que señaláremos en *Kalimán* será la inconsistencia verbal en las cartelas. Analizaremos dos instancias distintas para señalar la inconsistencia en los tiempos verbales. En la escena del primer caso, el narrador hace referencia a lo dicho por el personaje de Sarur, el cual está angustiado cuando se entera de que sus cartas nunca le llegaron a su prometida: “Tal vez la aldea ha sido arrasada! ¡Si!... ¡Eso puede ser! ¡Los chacales del desierto!...”. En esta oración resalta el sobreuso de los puntos suspensivos, algo muy común en los cómics estadounidenses de aquel entonces.



Figura 6. Número 1 de “Kalimán” publicado por Promotora K, S.A. en 1965, p. 4.

Jane, la hija del profesor Farrel llega...	El profesor es interrumpido por la llegada de su hija.
Las palabras de Zarur, resultaban ciertas; a miles de kilómetros de Londres, en el desierto, los Beduinos atacaban indefensas aldeas...	Y Zarur no se equivoca, pues en un desierto, a miles de kilómetros de Londres, los Beduinos atacan una aldea indefensa.
No lejos de ahí, dos jinetes avanzaban...	No muy lejos, dos jinetes avanzan.

Hay varios detalles sobre cómo están redactadas estas narraciones que contribuyen a su falta de fluidez; nuevamente se añade una segunda columna para explorar otra alternativa más natural a la redacción original. Una de las oraciones que más nos incumbe es: “Jane, la hija del profesor llega...”, por su falta de naturalidad. Un equivalente al inglés, que pudo haber funcionado en el mismo cuadro gracias a su tono dramático es “Jave arrives...”. Pero en este caso, más bien podemos rastrear este uso incómodo del “llega” hasta la raíz más importante de *Kalimán*: la radionovela, un medio donde la teatralidad y el ritmo de la palabra toman prioridad sobre la escritura sucinta, elemento clave de las historietas. En la radionovela original, la llegada de Jane es narrada de la siguiente forma:

“De pronto, una voz rompió la monotonía del silencio. Jane, la hermosa hija del profesor Douglas... Su elegante figura se recortaba en el umbral de la biblioteca. El blanco vestido de [encaje] contrastaba con lo austero de la habitación. Su sonrisa jovial iluminaba aquel rostro de tez blanca y encendía sus azules ojos de alegría” (YouTube, 2012).

La verbosidad de la radio es reemplazada por la imagen, la palabra se convierte en un instrumento que solo le comunica al lector aquello que no es evidente en la viñeta. No hay un esfuerzo por usar la palabra de forma más elaborada o natural. La falta de una coma se cierra después de “Farrel” fortalece la noción de que esta redacción no fue muy trabajada.

Para adentrarnos en las conjugaciones verbales nos referimos a la narración del número 28, página 27. En este panel encontramos a *Kalimán* y sus compañeros atrapados en una celda, de repente, agua comienza a brotar de la pared y la celda se empieza a llenar; esto se narra de la siguiente forma: “En este momento, un vigoroso torrente brota por la compuerta. En unos segundos, la celda empezó a llenarse de agua. Rápidamente, el agua iba subiendo de nivel... Eric escuchaba las voces de sus víctimas”. Eric es el villano que los puso a *Kalimán* y sus compañeros en esta situación.

Tanto en esa viñeta como la anterior, podemos notar un uso recurrente del tiempo pretérito al narrar lo que está sucediendo en la viñeta donde se encuentra la cartela. Scott McCloud denota en *Understanding Comics* que la viñeta donde el lector coloca la mirada es el presente, esta viñeta que estamos viendo y ninguna otra más, y aclara que todas las viñetas previas son el pasado y las posteriores son el futuro. Con esto en mente, comparemos las narraciones de *Kalimán* con una escrita por Stan Lee en *The Fantastic Four* (1962):



Figura 7. Número 3 de *The Fantastic Four* publicada por Marvel Comics en 1962, p. 10.

Traducción al español sugerida: “En ese momento, a menos de un kilómetro de distancia, una monstruosidad viviente hace pedazos la pared de ladrillo de la joyería...”

Mientras que en la historieta del hombre increíble el uso de pretérito es recurrente al aludir a los sucesos que transcurren en la respectiva viñeta de la cartela, en las historietas de Jack Kirby y Stan Lee prima el uso del presente. Tanto al hablarnos de los Bedunios que “atacaban” aldeas —aunque en la respectiva página solo los vemos atacar una aldea—, del agua que “comenzó” a llenar la celda, del villano que “escuchaba” y los jinetes que “avanzaban”,

las conjugaciones verbales contradicen el presente, que se manifiesta en el acto de lectura y contradice las instancias en que sí se usa la forma del presente en la mayoría de las páginas de *Kalimán*. Es evidente que este error más bien se aleja de la manera en que se escribían los comics en inglés, como también de la percepción de la temporalidad que empezaba a formalizarse en los mismos.

Un suceso que es relevante para esta exploración de la influencia del inglés en *Kalimán*, es la demanda que perdió *Marvel* contra *Promotora K* —propietaria de *Kalimán*— en 1974. *Marvel* había contado con los derechos del subtítulo *El hombre increíble* desde antes que se publicara *Kalimán*, pero no lo usó hasta 1968, por esta razón *Marvel* pierde la demanda. Este suceso vincula nuevamente la traducción de las historietas con la escritura de *Kalimán*. *Superman* era llamado *El hombre de acero* en la traducción mexicana, mientras que en las portadas de *Batman* traducidas por *Editorial Novaro* nos encontramos con el subtítulo *El hombre murciélago* (1954), ambas maneras de referirse a los héroes se asemejan a la que se ideó para *Kalimán*. Otras semejanzas que compartían estas historietas, es que muchas veces optaban por omitir los signos de apertura; en ambos llegan a usarse interjecciones comunes en historietas norteamericanas en contextos donde se usarían otras en español, por ejemplo: “Ah” en vez de “Ay” o “Ouh” en vez de “Au”; la omisión de la coma del vocativo se da tanto en las historietas en inglés y en *Kalimán*:



Figura 8. *Kalimán* (1, p. 23, 1965) y *Detective Comics* (28, p. 2, 1939).

las conjugaciones verbales contradicen el presente, que se manifiesta en el acto de lectura y contradice las instancias en que sí se usa la forma del presente en la mayoría de las páginas de *Kalimán*. Es evidente que este error más bien se aleja de la manera en que se escribían los comics en inglés, como también de la percepción de la temporalidad que empezaba a formalizarse en los mismos.

Como se argumentó antes, los errores y escritura poco idiomática de *Kalimán* se pueden rastrear a dos factores principales según las viñetas que hemos analizado: transición mal implementada de guiones ideados para la radio y la influencia directa e indirecta -a través de las traducciones estadounidenses- de las historietas mexicanas.

Retomando el contraste entre las historietas de Japón y México, en el caso de las traducciones de historietas como *Superman*, vemos un caso de interferencia lingüística, mientras que en *Atomu Taishi* se trata más bien de préstamos lingüísticos que no afectan las

estructuras gramaticales propias del japonés. Puesto que, como señala Myers-Scotton (2006), la inserción de sustantivos no suele ser tan disruptiva cuando reciben roles temáticos, caso muy común en la ficción japonesa. Para dar ejemplos más claros, Tezuka implementa préstamos como “ロケット” (*rocket*), “サーカス” (*bravo*), “ロボット” (*robot*) y “ラケテ” (*circus*) en los diálogos de *Atomu Taishi*. En el caso de cohete y robot, ambos términos se originan en países distintos a Estados Unidos: *rocket* proviene del alemán *rakete* (adaptada del italiano *rocchetta*) y *robot* de *roboti* (derivado del checo *robota*)—, pero que de igual manera son adaptados al japonés tomando como modelo su adaptación al inglés. De haberse basado más bien en los fonemas de otros países, *roketto* hubiera sido ラケテ *rakete* y *robotto* habría sido ロボッテイ *roboti*. Las raíces etimológicas de circo y bravo pueden ser rastreados a lenguas itálicas, y de igual manera, estos cuatro ejemplos se derivan de la adaptación de una lengua germánica, resaltando la influencia del inglés.

A pesar de que en las páginas de *Kalimán* encontramos préstamos en vez de interferencias, vale la pena mencionar que, históricamente, el nivel de inglés entre ambos países no se ha encontrado tan lejos. Según el índice de nivel de inglés de EF, México se encontraba en la posición 88 de 111 países relativo a su nivel de inglés (2022) y Japón estaba solo dos lugares arriba. En ambos países el estudio del inglés es obligatorio y se espera que la mayoría de los estudiantes alcancen un nivel de B1 al terminar la educación secundaria. Esto implica que la distinción en la influencia que el inglés tiene en la escritura de los habitantes de ambos países no depende de la competencia en el idioma. Aunque sí suele haber una correlación entre la falta de dominio de un idioma y las interferencias lingüísticas que se manifiestan al usarlo (Incháustegui, 2014): tomemos en cuenta que México, como país hispanohablante, llevaba poco menos de 200 años de establecerse cuando se publica *Kalimán*, Japón, por otro lado, se unificó en el periodo *Kofun*, 1600 años antes de la publicación de los mangas de Osamu Tezuka.

Si damos un salto en el futuro a otras publicaciones mexicanas, donde también se escribía sobre superhéroes y personajes de historieta, pero esta vez con relación a los videojuegos, podemos ver que más que préstamos, los nombres usados en inglés para referirse a personajes como “キノピオ” (*Kinopio*) y “ファイアブロス” (*Faiaburosu*) se convierte en la manera estándar de referirse a ellos en español. Por otro lado, los errores tipográficos y sintácticos siguen siendo comunes: “Usalo (sic) para romper la roca de arriba a la derecha. Ahí encontraras una casita de Toad que te da un traje de rana (muy útil para pasar por debajo el (sic) primer (sic) barco el mundo 8 (sic)) y también verás un *Fire Brother* que te dará la tercera flauta” (1991). Resalta la cantidad de préstamos lingüísticos que usa esta generación por lo escasos que eran en *Kalimán*, pero se necesitaría otro estudio para explorar el origen de este uso.

Conclusiones

A pesar de los errores que se analizaron en este artículo, *Kalimán* es uno de los personajes creados en México que más popularidad han alcanzado. Incluso si su presencia en el imaginario popular no se compara con la de *Astroboy*, la historieta mexicana del héroe dejó una marca importante en un gran fragmento de la población de México que por primera vez se interesaba en la lectura.

Los puntos de encuentro y divergencia que notamos en la influencia que tuvo el inglés en las historietas publicadas en países tan distantes como Japón y México durante el siglo XX, nos permitió entrever algunos de los rasgos lingüísticos que distinguen al español del japonés y delinear el diálogo tan diverso que se generaba entre historietas, películas, radio y animación.

Bibliografía

Finger, B. (1952). *Supermán*, 1. Ediciones Recreativas S. A. de C. V.

Hand, D. (*Supervising Director*). (1942). *Bambi* [Película]. Walt Disney.

Incháustegui, A. (2014). *Préstamos del inglés en el español actual de la ciudad de México*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. Instituto de Investigaciones Antropológicas.

Kane, R. (1939). *Detective Comics*, 1(28). DC Comics.

Kikuche, T. (1991). “Curso Nintensivo”. *Club Nintendo*, 1(1).

Lee, S. (1962). *Fantastic Four*, 1(3). Marvel Comics.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial

Murray, C. (2017). *The British Superhero*. University Press of Mississippi.

Myers-Scotton C. (2006). *Multiple voices. An introduction to bilingualism*. Blackwell

Passin, H. (1966). *Society and Education in Japan*. Teachers College, Columbia University

Power, N. (2009). *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. University Press of Mississippi Publishing Ltd.

Tezuka, O. (1951). *Tetsuwan Atomu*, 1. Tezuka Productions.

Woolfolk, B. (1954). *Batman: El Hombre Murciélago*, 1. Editorial Novaro.

Zea, L. (1965). *Kalimán El Hombre Increíble*, 1(1). Promotora K, S. A.

Webgrafía

Ortiz, J. (2005). “La revolución de la lectura durante el siglo XIX en México”. *Historias*, (60), 57-76. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/historias/article/view/1683>

Vázquez, M. (2011). “El Inicio de los Anglicismos en la Prensa Mexicana: la Gazeta de México (1774-1809)”. *Revista de Humanidades. Tecnológico de Monterrey*, (31-32), 155-177. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38429951006>

EF English Proficiency Index (2022). EF. <https://www.ef.com/wwen/epi/>

Estadísticas históricas de México. (1999). Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática.

https://www.inegi.org.mx/contenido/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/integracion/pais/historicas/EHMII1.pdf [ecuadjmix]. (26 de abril de 2012). Kaliman los profanadores de tumbas capitulo 1. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=w-E5loqXM4Y>

Rem actam agis: el primitivismo como búsqueda arqueológica del origen

Tiziano Leoni¹

tizileo@iteso.mx

Resumen

En una época tan dispersa de argumentos y tan acelerada en su forma de desglosar temas como la nuestra, es muy fácil que ciertas cuestiones, que parecen ya completamente digeridas, sean todavía malinterpretadas y necesiten de una explicación equilibrada.

El primitivismo en el arte es uno de aquellos campos de la estética y de la historia del arte que presenta, como muchos discurso hoy en día, diferentes lecturas, sea del punto de vista de la apreciación artística que desde su relevancia en la literatura historiográfica.

Como todo movimiento artístico desde el Romanticismo hasta nuestros días, las variables sociales, antropológicas, estéticas, filosóficas e ideológicas, tienen un protagonismo que merecen ser discernidos para explicar un panorama, el del arte, siempre más complejo y «fluido» a mano a mano que se entra en la modernidad.

Palabras claves: *primitivismo, arte tribal, antropología del arte, vanguardias, modernidad.*

Abstract

In an era as dispersed of arguments and as accelerated in its way of breaking down topics as ours, it is very easy for certain issues, that seem already completely digested, to be still misunderstood and in need of a balanced explanation.

Primitivism in art is one of those fields of aesthetics and art history that, like many discourses nowadays, presents different readings, both from the point of view of artistic appreciation and from its relevance in historiographical literature.

Like every artistic movement from Romanticism to the present day, the social, anthropological, aesthetic, philosophical and ideological variables have a leading role that deserve to be discerned to explain a panorama, that of art, which is always more complex and “fluid” by hand that enter the Modernity.

Key words: *primitivism, tribal art, anthropology of art, vanguards, modernity.*

1. Licenciado y Maestro en Historia del Arte por la Università degli Studi de Verona, Maestro en Ciencias de la Arquitectura por la Universidad de Guadalajara y actualmente es doctorando en Humanidades por el CUCSH con una estadía de investigación en Francia. Ha impartido clases de historia del arte y arquitectura en el ITESO, UdG, UVM y Esarq.

Introducción

El primitivismo, entendido como el interés evidenciado por los artistas modernos hacia el arte y la cultura de las sociedades tribales, constituye una de las temáticas fundamentales del arte moderno desde antes de las Vanguardias artísticas hasta nuestros días.

Aún con toda su relevancia, no fueron muchos los historiadores que quisieron profundizar verdaderamente durante el siglo pasado, con excepción de Robert Goldwater (*Primitivism in Modern Painting*, 1938), Jean Laude (*La Peinture française et l'Art nègre*, 1968) y William Rubin (*Primitivism in 20th Century Art*, 1984).

La culpa recae, con mucha probabilidad, sobre la dificultad en abordar un tema artístico desde dos ángulos específicos y muy distantes entre sí, es decir, el de la crítica de arte y de la antropología. Mientras el primer campo es un camino en descenso por su facilidad de abordaje y la sencilla circunscripción estética, que voluntariamente prescinde del substrato semántico, el segundo resulta ser más complejo de entender, dado que se trata de una disciplina muy poco propensa hacia las problemáticas estéticas, por su afiliación con la etnología y por fijarse en las funciones psicosociales de cada objeto.

DEFINICIÓN

Cualquier estudio que quiera analizar el primitivismo es obligado a poner en claro su etimología y su origen desde un principio ya que es muy probable que se tropiece con una equivocación conceptual y etimológica que podría llevar a inesperadas contradicciones. *El Nouveau Larousse illustré*, publicado en siete volúmenes entre 1897 y 1904, lo definía como “imitación de los primitivos” pero, la palabra «imitación», evocada por el diccionario francés presentaba ciertas imprecisiones semánticas, ya que resultaba perfecta para el uso que se le daba a mediados del siglo XIX, identificando por primitivos a los artistas románicos y bizantinos de ámbito alto medieval. Sólo en el siglo XX, y únicamente en Francia, se utilizó el término «primitivo» para identificar al arte tribal de África y Oceanía, mientras que para el diccionario americano Webster (1934) lo primitivo se asociaba a una postura más bien filosófica, que creía en la superioridad de la vida primitiva, en un anhelo por retornar a la naturaleza.

Los pintores primitivistas del siglo XIX admiraban los estilos occidentales anteriores al Renacimiento por su simplicidad, sinceridad y vigor expresivo; todas cualidades que no encontraban en el arte oficial de su tiempo, que estaba inspirado todavía en rígidos modelos clásicos y académicos (Cfr. Rubin, 1987: 2). La apelación de «salvaje», entonces, pasó a ser una etiqueta para reprochar en cara de los artistas contemporáneos que, en una óptica modernista, eran culpables de servilismo hacia la Academia. La transposición de esta postura ideológica al ámbito artístico procedía de la teoría del *Buen Salvaje* de Jean-Jacques Rousseau que creía que los seres humanos en su estado natural eran buenos, felices y sociables porque la civilización todavía no los ha corrompido con sus artificialidades para volverlos egoístas y violentos. Había sido concebida en el siglo XVIII, pero sólo en el siglo XIX empezó a difundirse entre todas las franjas sociales, suportada además por la poética del Romanticismo.

El primitivismo filosófico no nace por casualidad en Francia, la tierra que vio nacer a Michel de Montaigne, es decir el primer intelectual occidental que con su libelo *Los Caníbales* (1580) pretendía defender a la sociedad de las Antillas, que en ese entonces se consideraba primitiva. Su motivación emergía de la protesta contra las guerras de religión que habían llevado a batallas muy sanguinarias a todo el continente europeo, a diferencia de lo que pasaba en las colonias. De allí, el pasaje fue breve para llegar a la teoría del *Buen Salvaje* de Rousseau (Cfr. Rubin, 1987: 6) y a los demás sostenedores del primitivismo cultural: Thoreau, Lao Tze y Dryden entre los más conocidos. Además, en el texto *-El noble salvaje-* de H.N. Fairchild (1928) se delineó de manera exhaustiva “el romanticismo del naturalismo” (Laganá, 2008), vinculando el sentido romántico de la época con la fascinación hacia la naturaleza ingenua: “El buen salvaje es utilizado por muchos escritores románticos como vehículo para muchas ideas románticas” (Fairchild, 1928: 498-499).

El modernismo se distinguía de todos los movimientos artísticos pasados por su posición esencialmente crítica hacia la sociedad, y su primitivismo participaba de ese estado de disenso espiritual. Contrariamente a los artistas tradicionales, cuyas obras exaltaban los valores colectivos e institucionales de sus respectivas culturas, los premodernos impresionistas criticaron, al menos implícitamente, su propio ambiente civil, sin tomar en cuenta una contradicción en términos, porque al final celebraban lo mismo que estaban atacando. *Le Déjeuner des canotiers* de Renoir (1881), entre muchos lienzos de la época, afirmaba la importancia de la felicidad, del placer, del descanso, es decir, de los sentidos, sin embargo, en el mismo tiempo, celaba una denuncia velada contra las convenciones represivas y fuertemente antiigualitarias de la época. Con la llegada de los expresionistas, por supuesto, las críticas a la sociedad se volverán constantes, coherentes y más directas.

En cuestión de acepción, es interesante recordar cómo los artistas de la época tenían una idea muy personal del concepto de «primitivo»: Van Gogh, por ejemplo, identificaba como primitivos a los estilos teocráticos de los antiguos egipcios y de los aztecas en México, mientras que definió como «salvajes» a los maestros japoneses que tanto veneraba. Gauguin consideró primitivos y salvajes a muchas más poblaciones, como los persas, los egipcios, los hindúes, los artistas de Java, Camboya y Perú. Él mismo se consideraba un salvaje y tenía una especial admiración hacia los polinesios, más por su religión y forma de vivir que por su arte (Cfr. Rubin, 1987: 2).

Hay que remarcar que, con excepción del interés de Gauguin en la estatuaria de las Islas Marquesas y de Pascua, ningún artista decimonónico manifestó una real inclinación hacia el arte tribal, sea oceánica que africana. Sólo posteriormente, las Vanguardias Artísticas de inicios del siglo XX se volcaron hacia el arte oceánico y africano, mientras que, para Alemania, la perspectiva se ampliaba hacia el arte de los Indianos americanos y Esquimales. A raíz de lo anterior, no es casualidad que en París la expresión *art nègre*² y *art primitif*³ serán perfectamente intercambiables (Cfr. Rubin, 1987: 3), constituyendo sinónimos de arte tribal que abarcarían todas las expresiones no europeas. Solamente durante los años 30s pasará a

2. Arte negro (NdR)

3. Arte primitivo (NdR)

designar únicamente el arte africano y oceánico, separando los demás productos no europeos con su propio calificativo geográficos, e.g. japonés, egipcio, persa, precolombino, etc.

La desenvoltura con la cual se utiliza el término primitivismo hoy en día abona a la idea de que es un vocablo aplicable más bien al interés que han suscitado las artes tribales entre los occidentales. Inclusive, se podría plantear también el cuestionamiento más general de la moderna «otredad», ya que todo el continente la percibía como ajena a una tradición artística bien asentada. Con un sentido aún más amplio la historiadora Yvonne Low y la curadora Phoebe Scott entienden la otredad de la época como una construcción cultural, abarcando así no sólo las culturas menos desarrolladas, arcaicas y folclóricas, sino también los productos realizados por los emarginados, los enfermos, los niños, y las obras vinculadas con la naturaleza, lo femenino, lo irracional y lo inconsciente (Cfr. Low, 2024: 88).

Por decirlo de otra forma, “el primitivismo es entonces un aspecto de la historia del arte moderno, y no del arte tribal” (Rubin, 1987: 5), ya que en la visión occidental y en una perspectiva totalmente estética lo definimos más bien como referencias inspiradoras. Podríamos establecer un paralelismo con el término “japonesismo” que no se refiere al arte japonés *stricto sensu*, sino que a la fascinación de los europeos hacia ese arte y cultura. En el siglo XIX se aplicaba una suerte de sinécdoque también al vocablo «chinería», dado que servía para indicar todo lo que venía desde el oriente, sin diferenciar la región específica; de hecho, podía provenir desde China, como de Japón, Sureste asiático y también de la India. La chinería se transformó a lo largo del siglo decimonónico en «exotismo», abarcando con generosa indeterminación todo lo que en Europa no se conocía o resultaba muy diferente.

LOS INICIOS

El término «primitivo» pasó a ser de admiración, y ya no de artificiosa condescendencia, cuando todavía en el lejano 1797, el discípulo Delécluze había afirmado que en el lienzo *El rapto de las Sabinas* de su maestro, el neoclásico Jacques-Louis David, “No había grandeza, ni simplicidad; en una palabra, nada primitivo” (Gombrich, 1997: 297). Junto con esa evaluación tan poco favorable, etiquetaron a David de ser “un Vanloo, un Pompadour, un rococó” (Gombrich, 1997: 297), fabricando el término «rococó» con la acepción que conocemos en nuestros días de ridículo y frívolo.

A pesar de inspirarse lo más que podía en la esencialidad de los vasos griegos, David resultó ser todavía demasiado clásico, provocando de esta manera las decepciones de sus contemporáneos. Se trata de una anécdota que confirma una vez más que el radicalismo estético desemboca siempre en una intransigente postura ideológica, defensora inexorable de la siempre actual «honestidad en el arte». Hay que añadir que con este evento nos encontramos en los albores del gusto romántico y quizá se estaba preparando ese cambio de rumbo estético que llevó a descomponer progresivamente la rígida perfección del diseño clásico en las aproximaciones impresionistas antes, y vanguardistas después. Aun así, sólo con la llegada del primitivismo moderno *tout court* logramos entender con claridad el convencimiento en muchos modernos que “el aumento de la destreza había llevado al arte a la perdición” (Gombrich, 1997: 298).

Justo poco después, el poeta y crítico alemán Friedrich Schlegel escribió varios ensayos en la revista *Europa* en perfecto estilo romántico, donde se atrevió a criticar los lustrosos tonos de carne rosada y lechosa de Domenichino y hasta la gracia glacial de Guido Reni (Cfr. Gombrich, 1997: 308). En la Gran Exposición de 1851, dentro de ese famoso escenario ingenieril que fue el *Crystal Palace*, se decidió celebrar el estado de las artes y oficios en todo el mundo. Fue la ocasión que permitió, de manera más amplia que en la sola *Académie* francesa, reflexionar también sobre el arte decorativo, que hasta ese momento histórico había tenido poca relevancia. A raíz de ese evento surgió el movimiento *Arts & Crafts* con sus famosas implicaciones ideológicas hacia el trabajo artesano, no antes que las dudas de los organizadores hicieron emerger la relevancia del arte tribal. Uno de ellos, el arquitecto Matthew Digby Wyatt, había afirmado que “aquellos a quienes habíamos tendido a considerar casi salvajes eran infinitamente superiores a nosotros [los occidentales, N.d.R.]” (Gombrich, 1997: 314). Le hará eco cinco años más tarde el decorador Owen Jones quien, en un fastuoso volumen *-The Grammar of Ornament-* alabó el arte tribal afirmando que en esa “práctica bárbara se manifiestan los principios del muy elevado arte ornamental” (Gombrich, 1997: 314). Algunos años después, también el arquitecto y teórico alemán Gottfried Semper reiterará esa misma admiración, afirmando que los patrones decorativos modernos debían ser planos para encajar en una composición ordenada, como lo hacían las naciones no civilizadas que respetan la ley de la repetición simétrica regular (Cfr. Gombrich, 1997: 315).

LO PRIMITIVO Y SU VALOR EN EL ARTE

Si admitimos que el arte tribal fue la fuente de influencia más importante para la historia del arte del siglo XX, “tenemos al igual que excluir decididamente la afirmación, a menudo reiterada, de que el arte negro ha dado el nacimiento al cubismo y que el arte primitivo ha influenciado toda la evolución del arte moderno” (Rubin, 1987: 11). Si bien es cierto que las Vanguardias remontan en buena medida a un arte primitivo *lato sensu*, hay que afirmar que no empezó a causa de la inmisión de arte tribal en el mercado europeo, sino que fue una acción voluntaria del mundo artístico occidental que estuvo motivado a buscar otro tipo de lenguaje. Se podría sentenciar que a raíz del efecto opresivo que produjo la llegada de la fotografía, que banalizó la acción artística imitativa, los protagonistas fueron empujados a buscar tradiciones alternativas, como la japonesa, africana y oceánica (Cfr. Gombrich, 1997: 318).

Para ver reflejado en el arte occidental el estilo primitivo que nosotros modernos imaginamos, tendremos que esperar hasta los años 1906 y 1907, cuando Matisse, Derain, Vlaminck y Picasso «descubrirán» las estatuas y las máscaras africanas y oceánicas. En particular, fue la máscara *Fang* que resultó ser “el principal ícono tribal del primitivismo del siglo XX” (Rubin, 1987: 13), volviéndose detonadora de una nueva sensibilidad. Había sido adquirida por Vlaminck en 1906, quien luego la vendió al amigo Derain, sin dejar una huella consistente en las pinturas de los dos fauvistas en los años a seguir. Sin embargo, por alguna razón ganó tanta notoriedad que el mercader vanguardista Ambroise Vollard mandó a fabricar una serie en bronce de la misma forma, pero no será tan relevante hasta que no llegó a atraer la atención de Picasso. De hecho, fue el momento cuando se volvió el germen para la creación de una obra que se puede considerar como crucial en el panorama artístico preguerra: el lienzo *Las señoritas de Aviñón* de Picasso (1907).

La evolución de la percepción del arte primitivo después de 1906 se basa en un cambio de gusto en la relación con mundos artísticos bastante variados, aunque mucho dependió de las relaciones político-económicas entre los países. Más circunscrita fue la admiración que los artistas de las vanguardias mostrarán al respecto del arte precolombino, con excepción de Henry Moore, los muralistas y, en menor medida, Alberto Giacometti. Picasso, de hecho, veía en el arte prehispánico una expresión sumamente monumental, hierática y aparentemente repetitiva, a tal grado que una alusión del pintor daba una idea bastante desfavorable del arte precolombino, etiquetándolo de “aburrido, inflexible, demasiado grande [...], sin invención” (Rubin, 1987: 75). Sin embargo, la realidad nos dice otra cosa. Picasso tenía sentimientos contradictorios al respecto, ya que hojeando un álbum fotográfico de Brassai, en el capítulo sobre imágenes primitivas nos podemos cruzar con una cabeza azteca, sobre la cual el pintor malagueño había comentado lo siguiente: “Ésta, es igual de rica que la fachada de una catedral” (Brassai, 1964: 291). De hecho, la *inventio* que Picasso tanto perseguía en el arte tribal, correspondía a una visión personal y reductora de la realidad artística primitiva, ya que lo único que había conocido de ese mundo fue a través de las exposiciones en el parisino Trocadéro y en los Gabinetes de curiosidades privados, donde se mostraba mayormente la producción artística desde la cercana África (Cfr. Rubin, 1987: 75).

Al hablar de área africana, en realidad es necesario referirse a un número enorme de experiencias expresivas ya que enorme era el número de grupos étnicos, religiosos, idiomáticos y ceremoniales que representaban. Mientras los *Fauves* habían entrado en contacto con el arte africano en 1906, adquiriendo algunas esculturas como las estatuas *yombe* y *vili*, las máscaras *shira-punu* y las máscaras *gelede* de los Yoruba, que se asemejaban a los dibujos egipcios, fueron sobre todo los objetos africanos más rústicos, quizás inacabados y decorados con patrones geométricos más simples, que atrajeron el interés de Picasso. Junto con Matisse y Brancusi los consideraban más imaginativos (Cfr. Turshen, 2017: 21) y, a raíz de su menor realismo, se prestaban mejor a una amalgama compositiva.

El revolucionario lienzo de Picasso -*Las Señoritas de Aviñón*- constituye también un parteaguas de diferentes sensibilidades artísticas. En efecto, en el máximo auge del lenguaje más digerible de los *Fauves*, fue gracias a Picasso que el gusto de la época se abrió a los objetos tribales “más inquietantes” (Rubin, 1987: 7) y también a muchas otras referencias inspiradoras que vuelven el lienzo en objeto un documento más complejo de lo que imaginamos. De hecho, junto con las esculturas africanas y oceánicas, hay que incluir también la inspiración del arte arcaico ibérico, el manierismo de El Greco y toques de algunos postimpresionistas (Cfr. Rubin, 1987: 10).

Hay que mencionar que también otros movimientos fueron atraídos por el primitivismo, demostrando el protagonismo desinteresado hacia el discurso de los orígenes. Dos pinturas de Max Weber de la segunda década del siglo XX son más que explicativas: una *Naturaleza muerta* de 1910 e *Interior con mujeres* de 1917. Mientras en la primera pintura aparece una estatuilla *yaka*, tratada como un símbolo en diálogo con los demás objetos, como en Gauguin; en la segunda obra, adscrita a su periodo cubista sintético, Weber muestra varias reminiscencias claras de las pinturas africanas realizadas por Picasso entre 1907 y 1908. El rostro de la mujer

sentada en medio de la composición puede ser sólo una confirmación de la fascinación que los objetos tribales estaban transmitiendo en Occidente: tiene una forma cóncava y alargada como las máscaras *Fang*, mientras que los ojos cónicos remontan a las máscaras *Kuba*. El surrealista Max Ernst, apasionado de etnología, sabemos que poseía una biblioteca bien fornida sobre el tema de las culturas no europeas y tomó como referencia un pequeño objeto originario de la Isla de Pascua, el *Hombre-Abe*, para elaborar su pintura *En el interior de la vista: el huevo de 1929*. La piedra pintada de Polinesia había sido adquirida por el British Museum en 1920, pero ya desde el año anterior se había reproducido en varias publicaciones, suscitando, con mucha probabilidad, la curiosidad del pintor surrealista.

Luego de la segunda guerra mundial, este tipo de primitivismo empieza a declinar hacia una cita más sutil, elíptica, en fin, más intelectualizada, donde la literatura se vuelve el motor inspirador más que las obras plásticas. De hecho, los textos de Bataille, Leiris y, sobre todo, del estructuralista Lévi-Strauss darán la pauta para un tercer primitivismo que ya renunciaba al producto visual tradicional para dar espacio a un primitivismo conceptual que se materializó en obras híbridas, desde el *land art* hasta los *happenings*, que se consideraban una derivación del teatro chamánico (Cfr. Rubin, 1987: 10). Esta última manifestación artística se puede considerar la sublimación de la idea que “la superioridad de los primitivos se consideraba una superioridad moral más que una superioridad en el dominio del medio” (Gombrich, 1997: 311).

INFLUENCIA ESTÉTICA

La influencia desde el punto de vista estético es evidente desde la pintura fauvista de *La Danza* (1906), donde Derain había introducido una mezcla de varios estilos exóticos que representa un modelo de síntesis bidimensional del postimpresionismo de *fin de siècle*. Para el pintor francés, además, también el arte azteca podía inspirar efectos plásticos interesantes, como en el *Hombre Cúbico* de 1907, remarcando la amplitud de inspiraciones.

Junto con una influencia estilística, tenemos prueba de citas evidentes de obras tribales en el arte moderno, tal como el caso de la *Figura Reclinada* (1929) de Henry Moore, que evidencia una clara procedencia del *Chakmol* de la cultura Tolteca-Maya. El artista inglés había conocido esas obras en la *Brook Green Drawing School* en los años veinte a través de su maestro Leon Underwood, quien era un gran apasionado de las civilizaciones prehispánicas (Cfr. Ades, 2015). También el arte africano tenía su relevancia en la producción de Moore, de hecho, su *Cabeza Lunar* de 1964 fue claramente inspirada por la *Máscara Mama* nigeriana, algo que afirma sin problemas en la introducción a un texto autobiográfico sobre su relación con el British Museum:

El museo fue una revelación para mí. Iba como mínimo dos veces por semana por dos o tres horas cada vez. [...] Al mostrar porqué piezas particulares significaron mucho para mí, me gustaría pensar que puedo abrir los ojos de los demás para que encuentren inspiración por su cuenta. Las piezas expuestas son una selección personal muy restringida, pero justo como hubiera querido saber lo que a Picasso le gustó más en el Louvre y cuales obras pudieron haberlo influenciado, de tal manera espero que la gente será interesada en ver lo que me ha fascinado e influenciado en el British Museum. (Moore, 1981: 7)

Con todo lo mencionado, algunos historiadores tienen todavía unas cuantas dudas sobre la influencia directa de los objetos tribales sobre las piezas artísticas de la época. Rubin, por ejemplo, sostiene que “no podemos estar seguros de que las semejanzas traduzcan verdaderamente las influencias, excepto cuando el mismo artista lo ha declarado expresamente” (Rubin, 1987: 29). Lo confirma, quizás exagerando, también Goldwater, remarcando la “extrema rareza de la influencia directa de formas de arte primitivo [con] excepción de algunas xilografías de Gauguin, algunos lienzos del Blaue Reiter y poquísimas obras del periodo negroide de Picasso” (Goldwater, 1938: XIX). A esta pequeña lista, según nosotros, se deberían añadir más artistas, como por ejemplo el Brancusi de sus obras casi-abstractas, que revelan una evidente inspiración en los relicarios *Mahongwe* (Cfr. Rubin, 1987:18).

Sospechamos que un trabajo de análisis comparado exhaustivo sea casi imposible, dada la dificultad en remontar a las piezas móviles de arte tribal que seguramente habían aparecido en Europa durante el siglo XX y que luego, con la misma rapidez, han desaparecido en el anonimato. Es nuestra convicción creer que no se puede descartar ningún tipo de inspiración, desde citas de personajes enteros hasta detalles aislados, desde la repetición de patrones ornamentales hasta calcos conceptuales, manifestando un vasto intercambio de ideas que, en otros sectores, hoy en día llaman «crossover».

Un ejemplo nos lo da Paul Gauguin, el punto de partida del estudio del primitivismo en el arte moderno, quien se ha esquematizado y mal entendido por su recuperación del arte polinesio, dado que su primitivismo era más filosófico que estético (Cfr. Rubin, 1987: 7). De hecho, hablando de una Eva que había pintado para una exposición, contestó al escritor sueco August Strindberg que “la civilización era una enfermedad y la barbarie un rejuvenecimiento” (Gauguin, 2003: 301). Lo anterior es explicado sencillamente en su producción, donde las obras de arte polinesio intervienen como símbolo o mera decoración. Es el caso de un *tiki* en la cima de una colina de las Islas Marquesas y que aparece como “intruso” en el lienzo *Parahi Te Marae* de 1892 o la “tabla parlante” como fondo de un retrato en la pintura *Merahi metua no Tehamana* de 1893, que representan *sic et simpliciter* unos “intrusos”, sin determinar la sensibilidad estética del francés. De hecho, a nivel estilístico el arte polinesio se puede considerar marginal en comparación con los estilos no-occidentales (egipcio, persa, camboyano y japonés), que concurrieron más en la determinación de su obra, y que no son considerados estilos primitivos. La *maniera* de Gauguin no es primitivista *stricto sensu*, sino una síntesis de diferentes intereses personales en una visión ecléctica que pudo llegar a presentar mujeres tahitianas en poses de esculturas japonesas, como en *Ia Orana Maria* de 1891, o modeladas desde pinturas egipcias, como en *Ta Matete* de 1892. Sin el riesgo de equivocarnos demasiado, podríamos afirmar, con Rubin, que las citas de objetos polinesios servían para evocar visualmente un paraíso insular verdadero, en contraste con la idea que tenía la Francia colonizadora de la época, que se ilusionaba imaginando una sociedad irreal, calcada sobre la literatura y ejemplar de un mito ficticio primitivo (Cfr. Rubin, 1987: 7).

Junto con detalles lineales, siluetas espontáneas y colores naturalísticos, el modernismo ha aprendido a dejar de lado también las proporciones, que constituían una convención fundamental del arte occidental desde la época griega antes, y renacentista después. Sin embargo,

las proporciones alteradas del «africanista» Picasso o del «polinésico» Matisse remontaban todavía a una idea antropomórfica pseudo-realística. Quien se liberará completamente de las proporciones «moduladas» será Alberto Giacometti, el cual, con mucha probabilidad, conocía bien las estatuas estilizadas del Museo Etrusco en Villa Giulia. Es aún más probable que el escultor suizo haya visto la estatua delgada *Nyamwezi* para repetir la misma idea de esbeltez en su *Grande Figura* de 1948, demostrando cómo la influencia de la sensibilidad primitivista pueda intervenir de diferentes maneras en el arte moderno.

La última innovación estética que se transmitió de África al arte moderno fue la «polimatericidad» cuando Picasso, en 1912, al pegar un pedazo de tela encerada sobre su *Naturaleza muerta con silla de paja*, inventó una nueva técnica: el ensamblaje. Se le considera el inicio del Cubismo Sintético que, aunque innovador, y con la participación de Juan Gris y Georges Braque, durará únicamente dos años. A nivel compositivo hay que afirmar que, si puede ser considerado revolucionario para el panorama occidental, no lo era para los escultores africanos, quienes acostumbraban a utilizar diferentes materiales de descarto para sus obras-fetiches: estofa, metal, madera y otros materiales (Cfr. Rubin, 1987: 68).

Desde el terreno de la percepción visual, los artistas modernos se mudarán a un campo conceptual que abrió todo un abanico de nuevas posibilidades cuya realización debía desembocar en el género de convergencia que se constata entre los pictogramas de *l’Affiche pour comédiens* de Klee y una pintura sobre tapa del Zaire (Cfr. Rubin, 1987: 59).

INFLUENCIA CONCEPTUAL

En nuestro intento de profundizar de manera progresiva las razones del primitivismo en el arte moderno, luego de la etimología, los inicios y las influencias visibles, encontramos un nivel más elevado de conexión con el arte tribal. Para el hombre primitivo, la creación artística significaba un escape de la arbitrariedad de la vida para llegar a “una visible expresión de lo absoluto” (Read, 1951: 78), algo que los modernos quizá no habían acogido en su profundidad, pero decidieron imitar igualmente, con el fin de manifestar su apoyo al primitivismo cultural y al primitivismo cronológico, es decir al deseo de volver al estado original de salvajes (o por lo menos agrestes) y al anhelo hacia los tiempos inocentes y puros de nuestros ancestros (Cfr. Gombrich, 1997: 322). No hay duda de que diferentes factores entraron en juego para que el mundo artístico occidental se volcara con fuerza hacia el arte primitivo, sin embargo, hay uno que se puede considerar el más relevante entre todos y concierne la necesidad de pasar de un estilo fundado sobre la percepción visual a otros basados sobre la conceptualización. Mientras los estilos de los impresionistas y postimpresionistas, con excepción quizá de Gauguin, surgían de una observación más o menos minuciosa del mundo real, en el siglo XX la idea de arte toma una dirección más sintética y fuertemente estilizada (Cfr. Rubin, 1987: 12). Hay que recordar que Paul Gauguin, por ejemplo, no renunció completamente al realismo del impresionismo, pero logró combinarlo con efectos puramente decorativos y formas simplificadas, que se podían encontrar en las artes decorativas egipcias, medievales, persas, peruanas, bretonas, como en las estampas populares y las esculturas camboyanas, javanesas y polinesias. Cézanne, por ejemplo, como representante de un postimpresionismo todavía realista y ajeno a la estilización tribal, no

podía seguirlo en esa dirección, a tal grado que consideraba su influencia en los demás artistas como desastrosa, llegando a etiquetarlo de “fabricante de imágenes chinas” (Bernard, 1921: 39) por faltarle modelado o graduación. Y esto es sumamente curioso, dado que la culminación de este proceso «conceptualizante» se dará con la tendencia cubista del siglo XX que, a su vez, se había apoyado mayormente en el arte de Cézanne. De todos modos, el modernismo no fue en absoluto un proceso lineal, sino lleno de indecisiones, arrepentimientos y pruebas; algo que aparece en los cuestionamientos que Picasso evidencia en una entrevista de 1923, donde declara que la perspectiva abstracta no era positiva:

La idea de búsqueda ha hecho caer a seguido la pintura en la abstracción. Esto puede ser el más gran error del arte moderno. El espíritu de investigación ha envenenado los que no han entendido toda la parte positiva del arte moderna, y quieren pintar lo invisible y lo no-pictural. (Fels, 1923: 2)

A diferencia del comentario de Rubin al margen de la exposición en el Moma de 1984, según el cual “Picasso, Matisse, Braque y Brancusi habían sentido la complejidad conceptual y la sutileza estética del arte tribal” (Rubin, 1987: 7), creemos más bien que fue, de lo contrario, el triunfo del arte de la Vanguardia misma que ha ennoblecido con su cualidad estética una forma de arte que con los primeros navegantes, colonizadores y etnógrafos había llegado a Occidente para poblar únicamente los Gabinetes de curiosidades. El mismo Picasso lo aclaró en una entrevista: “Las estatuas africanas que surgen un poco en todos lados en mí, son más testigos que ejemplos” (Fels, 1923: 2).

Algo que puntualizó a la perfección Herbert Read todavía en 1930, es que la común raíz estética de la modernidad con el arte tribal venía de su simplicidad, dado que a partir de un estudio de lo negro y de lo bosquimano somos llevados a entender el arte en su forma más elemental, “y lo elemental es siempre lo más vital” (Read, 1951: 76). Una simplicidad que, si para el Occidente se movía en el campo estético, para las tribus ascendía al más alto nivel espiritual, hasta de manera ingenua, porque, al igual que las intenciones de los niños, “quieren expresar las cosas que desean expresar, dejando de lado lo demás” (Clausen, 1906: 132). De hecho, se creyó que los productos de arte tribal tenían una sencillez esquemática por culpa de una sencillez de espíritu, cuando, en realidad, siguiendo una tesis de Wilhelm Worringer de 1908, la cosmogonía de estos pueblos era la que hacía trascender el realismo para representar una realidad más abstracta. Se trata de una praxis común en la antigüedad y buscada en nuestra época: “la apreciación modernista del arte primitivo explica su adaptabilidad global” (Phillips, 2015: 6).

INTERPRETACIÓN/RESIGNIFICACIÓN

La interpretación que se hicieron, y que siguen haciéndose, de las obras primitivistas han rebasado por mucho la realidad del mundo artístico. José Meza Inda, el decano de los críticos de arte de Guadalajara del siglo pasado, habría apodado a estos críticos de «mentirosos» y, en este sentido, ciertas lecturas «resignificantes» de historiadores y críticos contemporáneos incurren en la famosa falacia patética, un fenómeno que Eugenio D’Ors hubiera adscrito a un “psicologismo barato”. Nos referimos al respeto de ciertas interpretaciones psicológicas que, por ejemplo, Herbert Read se permitió agregar a la hora de interpretar a los artistas modernos, afirmando que ciertas máscaras querían evidenciar el estado psicológico impregnado de angustia

que las poblaciones africanas y el occidente compartían, a raíz de las condiciones humanas degradadas en África y las inquietudes psicosociales en Occidente (Cfr. Rubin, 1987: 35). Si queremos ir al meollo de estas visiones etnocéntricas distorsionadas, hay que recordar algunos datos relevantes de ámbito antropológico: ciertas características compositivas y estéticas, como la simetría, el orden, la frontalidad de las esculturas primitivas eran convenciones asentadas en las culturas de origen, gracias a una cosmovisión precisa que los teóricos darwinianos no podían aceptar. Estos últimos estaban convencidos de que la impotencia de las civilizaciones primitivas para comprender verdaderamente el universo vuelve su lenguaje plástico rígido y anti-realístico. En realidad, fue todo lo contrario, la supuesta inmovilidad producida por su arte, como la aún mayor de los egipcios, apuntaba a establecer un ideal de permanencia y seguridad (Cfr. Rubin, 36).

También las esculturas tribales con expresiones fuertemente aterrorizadas no son, como en el modernismo artístico, asimiladas al estado psicológico del personaje representado, sino más bien tienen un valor apotropaico por ser destinadas a “asustar los espíritus malvados” (Rubin, 1987: 38), como es típico de los Lamassu mesopotámicos, las gárgolas medievales, los Shishi en China o los Komainu en Japón.

En medio de tanta confusión epistemológica, “la imposición ideológica creciente del darwinismo no pudo hacer más que reforzar los prejuicios sobre las creaciones tribales, cuyos autores se veían relegados en el nivel más bajo de la escala evolucionista” (Rubin, 1987: 6). Se trata de un prejuicio que el etnólogo austriaco Wilhelm Schmidt, en su revista internacional *Anthropos* que había fundado en 1906, desveló como falsa e inconsistente, por culpa de unos reportes de simples viajeros superficiales y apresurados.

Antes que nada, no es ya lícito concebir los pueblos salvajes como primitivos, siendo comprobado el hecho que muchos de ellos, luego de un cierto desarrollo civil, decayeron y, por un proceso más o menos lento de degeneración, llegaron al estado actual. In secundis, no hay pueblo, por rústico y salvaje que sea, que no tenga las marcas características de la racionalidad. (Zacchi, 84)

Además, el hecho de que todos tienen sentimientos morales y religiosos, que saben expresar con un lenguaje más o menos rico, más o menos lógicamente elaborado, nos permite poner en perspectiva la afirmación que “todos salvajes, colocados en condiciones favorables, pueden, luego de un cierto tiempo, alcanzar el mismo nivel de los civilizados” (Zacchi, 84). Se trata de una consideración muy ajena a la sociedad europea decimonónica, que veía de manera sesgada las demás experiencias artísticas, como por el caso de John Ruskin quien “tenía la convicción que no existía arte en toda África, Asia o América” (Rubin, 1987: 6). Sin embargo, Ruskin es de considerarse un romántico *sui generis*, ya que Fairchild describe de manera contundente el viraje obligatorio que tomaron generaciones de artistas en el siglo XIX: “la Ilustración, corrompida por su misma ambición, se derritió en el Romanticismo” (Fairchild, 1928: 510).

Lo de interpretar ciertos sistemas de significantes del arte tribal en un sentido totalmente extraño a las culturas primitivas de pertenencia, menospreciar su mensaje y hasta atribuirles significados contemporáneos, es una tendencia propiamente moderna y etnocéntrica que

evidencia la falta de interdisciplinariedad y abstracción intelectual. Es un límite también para los protagonistas de la escena artística ya que “el desconocimiento del contexto cultural de los objetos tribales es uno de los numerosos factores que condenan al artista moderno a tener un cuadro fragmentario del mismo” (Rubin, 1987: 38). Hay que decir que algunos artistas, como Matisse, con plena consciencia apreciaron los objetos tribales solamente por su belleza plástica, abstrayéndose del papel simbólico y taumatúrgico indisociable del contexto cultural, mientras que otros, después de Picasso, han percibido solo intuitivamente los aspectos animistas del arte tribal. Damien Hirst, por ejemplo, ha presentado su exposición *Treasures from the Wreck of the Unbelievable* en Venecia, en el Palacio Grassi, en 2017, donde exhibió una máscara que era un claro plagio de una máscara *Ife* de Nigeria expuesta en el British Museum (Parke, 2017). Aunque la inspiración sea evidente y el resultado quizá menos logrado que el original, sabemos que su discurso artístico se inscribe en ese círculo de artistas contemporáneos interesados solamente en la visibilidad para el comercio. El historiador de la BBC, Will Gompertz, de hecho, dio al movimiento el nombre de *Entrepreneurship*, a raíz de su postura ingenua hacia la ética, además de tener poco en cuenta los valores intrínsecos del arte que imita, como el Neo-pop.

Al respecto del viejo como del nuevo primitivismo, lo que se debería aclarar (y recordar) es la diferencia de intenciones entre los dos mundos artísticos. Si es cierto que hay un intercambio de influencias, o afinidades (como las llama Rubin) a nivel estético, no podemos decir lo mismo con sus significados. Sin embargo, un significado intrínseco, inesperado y quizás en común a los dos mundos, se puede encontrar a través del análisis psicoanalítico del arte que hizo un miembro del círculo de Sigmund Freud: Ernst Kris. Al engancharse a la teoría freudiana de la importancia de la relajación deliberada de las normas y el retorno a las gratificaciones que se disfrutaban en nuestra infancia, el historiador vienés comparó la fase de balbuceo en el humor verbal con la del garabato en el ingenio gráfico, demostrando el mecanismo que los psicoanalistas llaman «regresión», i.e. retorno a las fases anteriores del desarrollo mental. En efecto, sea el fauvismo francés como el expresionismo alemán, el dadaísmo, el surrealismo, el expresionismo abstracto, por no hablar de los movimientos más recientes, todos tienen en común una cosa: que valoran la regresión (Cfr. Gombrich, 1997: 325). Se trata de una regresión que refleja el desagrado por las habilidades desarrolladas por la tradición occidental a raíz de una competencia con la fotografía que había trivializado la representación naturalista. La obra que mejor representa esta postura es *La Guernica* de Picasso que, dejando a un lado las sutilezas del estilo, “dio rienda suelta a su furia sin perder su capacidad de expresión” (Gombrich, 1997: 328). No fue casual la elección de Picasso y el movimiento cubista hacia el arte icónico de África, ya que este se concentraba más bien en el hombre, mientras que el arte simbólico-narrativo de Melanesia, Micronesia y América, que se enfocaba en la naturaleza con sus numerosos tonos cromáticos, fue modelo para los surrealistas (Cfr. Rubin, 1997: 55, 58). En este sentido se podría definir el arte africano como de instinto clásico, mientras que el oceánico de inspiración romántica.

MODERNIDAD

La idea de lo «primitivo» en el arte, que hizo estrago durante los turbulentos años de inicio siglo XX, es de atribuir, según algunos historiadores como Ernst Gombrich, a una cierta “desconfianza en la superioridad de la cultura artística europea” (Gombrich, 1997: 295). Durante una charla radiofónica en 1979, el historiador austríaco mencionó a autores bien conocidos, como Henry Moore, quien buscó los extraños y desgastados ídolos de un mundo perdido, el Aduanero Rousseau, quien impulsó la búsqueda de talentos fuera de las disciplinas formales, el fotógrafo Brassai registró las huellas de lo primitivo en los grafitos murales, mientras que Dubuffet adoptó ese mismo lenguaje para sus obras. Toda la producción de los anteriores artistas representa el deseo de alejarse de lo ordinario, lo contaminado, lo corrompido, sin embargo, no fue una característica exclusiva de las corrientes de este siglo, sino que también una fuerza motriz de avances artísticos también en el pasado.

En la historia del arte sigue en vigor el modelo orgánico aristotélico (fijado a nivel sociológico en época moderna por Herbert Spencer desde el pensamiento positivista de Comte), por el cual el desarrollo de cualquier arte se identifica con el ciclo vital de un organismo desde la juventud subdesarrollada hasta la madurez equilibrada, terminando en la decadencia antes de morir. En esto está la aparente contradicción del primitivismo, que ve en el aumento de la destreza la razón principal que llevó al arte a la perdición, perdiendo la inocencia de la Edad del Oro (Hesiódica) o la aspereza heroica de los orígenes. El resultado entre las dos ideas no cambia, ya que, entre esta cuestión moral y una interpretación fisonómica, es decir vinculada con la teoría de la respuesta emotiva en aquel espectador que llega a cansarse de tanta prodigiosa belleza en favor de la tosca sublimidad del arte antiguo (Cfr. Gombrich, 1997: 303), el orador Cicerón ya había contestado de manera resignada y relativista hace dos milenios:

Es difícil decir por qué razón las mismas cosas que más mueven nuestros sentidos al placer, y los atraen con más celeridad al principio, son aquellas de las que con más rapidez nos distanciamos por una suerte de desagrado y empacho. Cuánto más brillante, por regla general, en belleza y variedad de colorido, son las pinturas nuevas en comparación con las antiguas. Pero, aunque nos cautivan a primera vista, el placer no dura, mientras que la misma tosquedad y el primitivismo de la pintura antigua conservan su poder sobre nosotros. En el canto, cuánto más suaves y delicadas son las ligaduras y los trinos que las notas firmes y duras. Pero no sólo la gente de gusto austero sino a menudo incluso la multitud protesta si tales efectos se repiten en exceso. Lo mismo es cierto de los otros sentidos. Disfrutamos de ungüentos preparados con fragancias extremadamente dulces y penetrantes durante menos tiempo que de aquellos que son suaves, e incluso el sentido del tacto desea sólo cierto grado de suavidad y ligereza. El gusto es el sentido que más ama los placeres y el que es atraído por la dulzura con más facilidad que los demás, pero con qué rapidez rechaza y sienten desagrado por cualquier cosa dulce. [...] Así pues, en todas las cosas el sumo placer linda con el desagrado y el aburrimiento. (Cicerón, 1868: 333-334)

Al respecto de la interpretación organicista, lo que para Gombrich está equivocado es “el supuesto simplista según el cual el ciclo vital de un arte debe reflejar directamente el ciclo vital

del espíritu humano” (Gombrich, 1997: 301), afirmando de esa manera que un arte se vuelve ya no reflejo sino necesidad de la época en la cual se manifiesta. El realismo que aportaron al arte pictórico los grandes maestros florentinos (Ghiberti, Andrea del Castagno y Uccello) por ejemplo, mal se adaptaba a un «arte plano» como los vidrios emplomados de la edad media tardía. Ruskin mismo lo había tachado de “barbarismo vulgar” (Ruskin, 1905: 175) ya que las ventanas que habían intentado crear en el siglo XIV eran prácticamente ilegibles debido a su complejidad, “matando una de las glorias del arte medieval” (Gombrich, 1997: 317).

Más recientemente, Arman Pierre Fernández, Jackson Pollock, David Smith y Eva Hesse, creadores de obras minimalistas y postminimalistas donde la figura es ausente o apenas sugeridas, han evocado nuevamente el primitivismo de inicios del siglo. Un primitivismo que se repite a menudo en diferentes medios hasta nuestros días, como en el cine, arte dominante del siglo XX y del presente, cuyo máximo ejemplo de éxito fue sin duda la película *Avatar* de 2009, donde la cultura *Na’vi* es claramente basada en los Nativos Americanos (Cramer, 2020).

CONCLUSIONES

Como bien constata Gombrich, “una característica negativa cuenta tanto en la historia del gusto como cualquier característica positiva” (Gombrich, 1997: 320). Dejar de lado la tercera dimensión, abandonar la perspectiva, renunciar a los efectos creados por una luz y una sombra manejadas a la perfección, en suma, olvidarse de crear ilusión, son las acciones que permitió a los modernos conectar la antigüedad, el mundo tribal y el arte infantil, creando algo nuevo.

Del otro lado, se renunció a la figura humana perfecta, cerrada, clásica, rompiendo, a su manera, con la naturaleza. El filósofo Nikolai Berdjajev lo apuntó de manera precisa y severa: “Vemos en Picasso el proceso de despedazamiento y descoyuntamiento, la estratificación cubista de las sanas formas humanas y su descomposición en partes, con lo cual se penetra en lo hondo y se buscan las formas elementales que componen al hombre” (Seldmayr, 1959: 143). Hay quien empuja el discurso más allá, sosteniendo que «des-culturizar» un objeto significa deshumanizarlo (Cfr. Plattner, 2003: 16). Detrás de estas operaciones, como pudimos averiguar, se cuela una ideología a veces confusa y oscura, pero de vez en cuando logra iluminarse con destellos de verdad investigando la humanidad con una perspicacia extraordinaria. Hay que decir que en la modernidad no siempre la realización artística sigue a la par con sus intenciones, siendo influenciada por numerosas variables estéticas y factores humanos, los cuales vuelven el producto artístico siempre más complejo. Según el historiador Hans Sedlmayr, no es posible volver a los orígenes sacrificando la razón y el intelecto, sin embargo, el intento tiene algo de heroico y “hasta delante de su fracaso muestra a seguido una cierta grandeza” (Sedlmayr, 1958: 115).

Hay que remarcar que este etnocentrismo típicamente occidental ha, del otro lado, permitido a sus artistas abrirse a las artes de las demás culturas, siendo “la única que ha apreciado toda una gama de expresiones artísticas de culturas lejanas y extranjeras” (Rubin, 1987: 41). En este sentido, a través de esta apropiación expresiva la modernidad ha mostrado una vitalidad particular, llegando a un inusual mestizaje cultural, generador de productos a veces

extraordinarios. El otro lado de la moneda fue la creación de una imposición estética, como lo explicitó Thomas McEvilley, quien criticó la exhibición en el Moma, por “poner al Modernismo como el más alto criterio de evaluación [artística, N.d.R.]” (Myers, 2006: 272). Más allá de este tipo de polémica de ámbito estético, sino que político, el primitivismo modernista redefinió el concepto de autenticidad cultural, aportando una perspectiva que, si bien no hundía en el espíritu de las tribus, permitía una resignificación occidental de sus obras.

Justo esa idea de autenticidad cultural resulta ser poco conocida entre los aficionados del arte y aunque no tenemos la aspiración que tenía Rubin en 1984 de demostrar que la doctrina evolucionista no tenía sentido en el ámbito del espíritu humano (Cfr. Rubin, 1987: 71), confiamos en que ofrecimos, con este escrito, una panorámica honesta y equilibrada del primitivismo en el arte.

Bibliografía

- Ades, D. "Henry Moore and World Sculpture", en *Henry Moore: Sculptural Process and Public Identity*, Tate Research Publication, 2015, consultado en <https://www.tate.org.uk/art/research-publications/henry-moore/dawn-ades-henry-moore-and-world-sculpture-r1151458>, el día 19 de noviembre de 2024.
- Bernard, É. (1921). *Souvenirs sur Paul Cézanne et Lettres*. Paris: Á la Rénovaction esthétique.
- Brassaï (1964). *Conversations avec Picasso*, Paris: Gallimard.
- Cicerón. M. T. (1868). *Le opere tutte*. Nápoles: Paravicini.
- Clausen, G. (1906). *Six lectures on painting delivered to the students of the Royal academy of arts in London*. Nueva York: E. P. Dutton & Co.
- Cramer, C. y Grant, K. (2020). "Primitivism and Modern Art", en *Smarthistory*. 3 de Marzo de 2020. Consultado el 5 de diciembre de 2024 de: <https://smarthistory.org/primitivism-and-modern-art/>.
- Fairchild, H. N. (1928). *The noble savage. A study in Romantic Naturalism*. Nueva York: Columbia University Press.
- Fels, F. "Propos d'artistes: Picasso" en *Les Nouvelles littéraires, artistiques et scientifiques. Hebdomadaire d'information, de critique et de bibliographie*. 4 de agosto de 1923. Año 2, Núm. 42. Paris: Larousse.
- Gauguin, P. (2003). *Lettres à sa femme et à ses amis*. Paris: Grasset.
- Goldwater, R. J. (1938). *Primitivism in Modern Painting*. Nueva York: Harper & Brothers Publishers.
- Gombrich, E. (1997). Gombrich Esencial. *Textos escogidos sobre arte y cultura*. Madrid: Debate.
- Laganá, L. (2008). "The Primitivism debate and Modern Art", en *IV Mediterranean Congress of Aesthetics*, Irbid, Jordania. Consultado el día 5 de diciembre de 2024 de: <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/22861>.
- Low, Y. y Scott, P. (2024). "Introduction: rethinking primitivism in the modern art of Southeast Asia", en *World Art*, Vol. 14, núm. 2, pagg. 85-100. Taylor & Francis Group.
- Moore, H. (1981). *Henry Moore at the British Museum*. Nueva York: Harry N. Abrams.
- Myers, F. (2006). "Primitivism", *Anthropology and the category of "Primitive Art"*. En Tilley, C. et al. (2006) *Handbook of Material Culture*. Melbourne: Sage Publications. Págg. 267-284.
- Parke, P. (2017). *Damien Hirst accused of copying African art at Venice Biennale*, 11 de mayo de 2017 en CNN World consultado el 4 de diciembre de 2024 de: <https://edition.cnn.com/2017/05/10/africa/damien-hirst-appropriation-venice-biennale/index.html>
- Phillips, R. B. (2015). "Aesthetic primitivism revisited: The Global Diaspora of Primitive Art and the Rise of Indigenous Modernisms", en *The Journal of Art Historiography*. Vol. 12, 2015. Págg. 1-25.
- Plattner, S. (2003). "Anthropology of art", en Ruth Towse (ed.). *A Handbook of Cultural Economics*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing. Capítulo 1. Págg. 15-19.
- Read, H. (1951). *The meaning of art*. Londres: Penguin.
- Rubin, W. (coord.) (1987). *Le primitivisme dans l'art du 20e siècle*. Paris: Flammarion.
- Ruskin, J. (1905). *The works of John Ruskin*. Vol. XX. Londres: George Allen.
- Sedlmayr, H. (1958). *La rivoluzione dell'arte moderna*. Milán: Garzanti.
- Turshen, M. (2017). "Out of Time, Out of Space: Primitivism and African Art", en *Journal of Arts & Humanities*. Vol. 6, núm. 9. Págg. 16-22.
- Zacchi, A. P. (1921). *L'uomo. L'origine e i destini*. Vol. II. Roma: Francesco Ferrari.

Reflexiones teóricas sobre la toma de decisiones.

Actores e instituciones

Eva Guadalupe Osuna Ruiz¹

eva.osuna@cuaad.udg.mx

Norberto Ledesma Maldonado²

norberto.ledesma@academicos.udg.mx

Introducción

La toma de decisiones es uno de los puntos esenciales que pueden perfilar la dirección de las Instituciones Culturales y, en este documento se presentan algunas de las posturas teóricas sobre este tema, así como la conceptualización de las instituciones, que podrían sustentar la participación de gestores culturales y especialistas en gestión cultural, como actores y decisores principales en las instituciones culturales.

Posturas teóricas de la toma de decisiones

Al hablar de la toma de decisiones se puede partir desde el punto de vista del individuo o de la colectividad, además de que se apela a la libertad y a la racionalidad. Así, un individuo goza de la libertad para elegir, por lo regular de manera binaria, una situación u otra, una cosa u otra (lo bueno o lo malo, lo provechoso o lo perjudicial), con la única limitante de la valoración racional entre los medios y los fines a su alcance; pero también es importante verificar el contexto en el que se lleva a cabo la decisión, hasta llegar a la racionalización de los resultados o consecuencias de la misma y compararlos con lo concebido originalmente; todo ello con una carga de complejidad que proviene de la historia sociocultural del individuo en colectividad.

En primera instancia, Sfez (1987) describe las tres nociones no científicas (prenociones) que componen la ideología de la decisión. La linearidad es la consecución de actos que están relacionados y en los que está implicada la decisión como un acto voluntario que estructura el orden de la misma y formada por cuatro momentos: concepción, deliberación, decisión, ejecución. La racionalidad, por su parte, es el orden estructurado por el individuo al momento de comprender su situación y el contexto de su actuación en la linearidad, desde la concepción hasta la ejecución de la decisión. Y, finalmente, la libertad se origina en el individuo, en su capacidad para generar ideas que puede concretar para bien o para mal, según su propia voluntad.

En todo caso, la linearidad, la racionalidad y la libertad conforman el esquema clásico o tradicional de la decisión que, según Sfez (1987), sigue siendo actualmente el pilar de la ideología que sustenta la praxis administrativa moderna: existe un orden social que le otorga al individuo

1. Doctorante en Gestión de la Educación Superior y Maestra en Planeación de la Educación Superior por parte de la Universidad de Guadalajara. Profesora de tiempo completo con el Perfil Deseable PRODEP en el Centro de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara. Miembro del Cuerpo Académico Estudios Interdisciplinarios del diseño en la Educación Superior y Docente de las licenciaturas en Artes para las Expresiones Fotográficas, Plásticas, Teatral y Dancística. ORCID <https://orcid.org/0000-0001-7944-439X>

2. Docente universitario e investigador con más de 35 años de servicio dedicado a la docencia, la investigación y la asesoría de tesis en el pre y posgrado. Es miembro del Instituto de Investigaciones Educativas de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM) y responsable en las funciones profesional, académica, investigación y personal. Cuenta con publicaciones en editoriales de diversos países y Miembro del Comité Editorial Internacional de la Revista Zincografía. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9755-6114>

la libertad de actuar y lo hace responsable de sus actos. Y cuando la decisión está depositada en una instancia de poder político, ésta no tiene la decisión total, ya que éste se diluye por el mismo proceso de linearidad en “competencias fragmentadas y autónomas” (Sfez, 1973, como se citó en Lojkin, 1981, p. 21), en donde es necesario “fragmentar para crear contrapesos [...], para permitir la libertad dentro del orden” (Sfez 1987, p. 11).

Por su parte, Crozier (1964) citado por Lojkin (1981) argumenta que el mismo contrapeso ocurre entre tres subsistemas que son interdependientes: el administrativo, el político o deliberativo, y el extralegal o revolucionario. A lo que Sfez (1973) citado por Lojkin (1981) asegura que, si los dos primeros subsistemas conforman la clase política, producen el desequilibrio de tal interdependencia y provocan la violencia del subsistema restante por la situación de crisis (págs. 23-24).

Sin embargo, Crozier (1992) expone que para explicar tal crisis basta con analizar tendencias recientes como:

El desarrollo de la complejidad de los fenómenos humanos en su aspecto colectivo, y el desarrollo de la libertad individual en el seno de una sociedad más desarrollada: mientras más complejidad existe, más es posible para los individuos escapar de las restricciones [...], habrá más libertad. (p. 96)

En efecto, el individuo no puede estar al margen de la sociedad y de sus instituciones. Entre más pequeña es la colectividad más se notan los fines y los efectos concretos de una decisión individual y más problemáticos son los mecanismos para llegar a una decisión colectiva; y, entre más grande es la colectividad, como en el caso de las sociedad moderna y posmoderna, los fines y los efectos de una decisión se vuelven más endebles, anónimos y abstractos.

En todo caso, la libertad del individuo se ve coartada cuando la pequeña colectividad a la que pertenece decide realizar u omitir acciones con intereses o fines que resultan opuestos o diferentes a los suyos. Y la misma libertad del individuo se ve diluida cuando su propia decisión versa en algo tan general e impersonal que no incide directamente en su entorno inmediato.

Ahora bien, el proceso de aprehender de los resultados de una serie de decisiones individuales o, sobre todo, colectivas, lleva a la institucionalización de los mismos, de tal manera que no se examinan nuevamente (y bajo nuevas y diferentes circunstancias) las decisiones que devinieron en algo distinto a lo deseado inicialmente, y entonces se constituyen las normas formales e informales que rigen, a partir de experimentarlas, el comportamiento individual y colectivo, precisamente para evitar los efectos negativos en el grupo humano y en cada uno de los sujetos que lo componen. En este sentido, tanto la libertad como la racionalidad para decidir algo están delimitadas, en teoría, por estos principios valorativos, sin que existan cuestionamientos significativos (es por ello por lo que resulta tan difícil modificar las tradiciones).

Crozier y Friedberg (1990) exponen que “las normas que utiliza un individuo son resultado de un aprendizaje cultural, es decir, de una socialización reforzada por las sanciones del medio” (p. 265).

Pero, por otra parte, también es cierto que, en la práctica, no hay un cumplimiento ciego

de estos valores normativos ni hay una exposición continua y permanente de las razones que inciden en una decisión; esto es, las personas aprenden formas culturales y aplican juicios de sentido común en la práctica cotidiana, antes que observar el orden social establecido o que estar razonando constantemente todas y cada una de sus acciones.

Aunque, también cabe destacar que quienes conocen dicho orden muchas veces lo interpretan y lo utilizan para su provecho, consiguiendo con ello cierto poder sobre los demás; derivando en dos situaciones. La primera es en cuanto a la decisión gremial en pos de un ideal identitario que derive en una transmisión de valores: la nación, la patria, la religión, la familia; las instituciones, en general. La segunda tiene que ver con la toma de decisiones como herramienta o elemento de poder político y económico.

A lo que Sfez (1987) declara que es necesario registrar los límites de un campo de acción, al mismo tiempo que se determina la vinculación entre fines y medios, de tal manera que se puede definir el problema y elegir la vía más racional en la que se comparan conjuntos de fines y medios.

Para Jürgen Habermas (1999), desde una postura opuesta a la concepción estructural funcionalista, la toma de decisiones está enmarcada en la racionalidad comunicativa, que forma parte de la categoría de acción comunicativa, establecida por él para analizar y criticar el papel de la modernidad que transforma las acciones sociales del mundo de la vida en instituciones delimitadas como parte del sistema social.

En este sentido, Habermas (1992) expresa que el mundo de la vida consiste en una serie de acciones cooperativas generadas a través de la comunicación, las cuales se sustentan en tradiciones culturales, al margen de procedimientos sistémicos.

Habermas (1999) relaciona la toma de decisiones con la conformación del consenso, a través de la cual se racionalizan las relaciones sociales:

En la medida en que las acciones sociales quedan coordinadas a través del entendimiento, son las condiciones formales del consenso racionalmente motivado las que determinan cómo pueden racionalizarse las relaciones que los participantes en la interacción entablan entre sí. Básicamente éstas pueden considerarse racionales en la medida en que las decisiones sí/no que en cada sazón sirven de soporte al consenso surgen de los procesos de interpretación de los participantes mismos. (p. 433).

Rodríguez Mansilla (2008) plantea que, para Luhmann las decisiones corresponden a las comunicaciones efectuadas en una organización, la cual está enmarcada socialmente en un nivel sistémico, por lo que la toma de decisiones se vuelve compleja, ya que se sustenta en la selección específica (contextual o coyuntural) de entre múltiples elementos de decisión, encaminada a la elección de algunas de esas alternativas de decisión o a la generación (o negación) de nuevas decisiones, como resultado de comunicaciones de decisión previas que, a su vez, determinarán comunicaciones de decisión posteriores, enlazadas en cuanto a puntos críticos referenciales, en un sentido similar o contrario; cabe mencionar que este proceso involucra el acceso a la

información y que ésta es apropiada por cada decisor, así como la influencia recíproca o impuesta que pudiera haber entre decisores, en sus relaciones. De tal manera que elegir, o no, alguno de los elementos seleccionados, o generar o negar nuevas decisiones, de manera individual o colectiva, con más o menos información, con influencia recíproca o coercitiva, a través de las comunicaciones de decisión establecidas en el sistema social, convierte a la organización en un sistema autorreferente que se constituye de forma autopoietica, y que se diferencia y se ve afectada por las acciones y decisiones de otras organizaciones.

Las instituciones

Como vimos antes, los individuos, a través de las interacciones sociales y de las prácticas organizacionales cotidianas crean convenciones (regularidades), conforman estructuras y generan instituciones que, finalmente, suponen convenientes para la convivencia armónica, como parte de un proceso dialéctico que va desde el conflicto hasta la apropiación intersubjetiva de los medios de control; por lo que dichas instituciones se conciben significativamente por parte de los individuos como marco normativo que delimita sus acciones, sea por convencimiento o por temor a las consecuencias sociales. Se podría plantear, entonces, que las instituciones son generadas por las acciones racionales de los individuos (como resultado de sus decisiones), pero también son generantes de comportamientos estándar, de regularidades y de medios de control; no sólo delimitan las acciones de los individuos, sino que también afecta en las decisiones que toman.

El conflicto surge cuando dichas instituciones no fueron consensuadas por los individuos, sino impuestas como parte de una réplica de modelos, como el económico, que choca con otras instituciones, por ejemplo, las culturales; o cuando se encuentran desfasadas en el tiempo o en su naturaleza, en cuanto a medios y fines. Adicionalmente, el conflicto ocurre siempre que se ve afectada la esencia del individuo, y cuando las instituciones no cumplen con los fines para las que fueron creadas. Entonces, inicia un proceso de crisis que deviene en nuevas convenciones y estructuras hasta reconfigurar las instituciones.

En este sentido, existen dos corrientes principales para analizar a las instituciones. Por una parte, la que considera a las instituciones como algo dado y que se enfoca en la función de las mismas para mantener un orden establecido. Y por la otra, la que resalta la importancia de la participación de los individuos en la configuración de nuevas dinámicas institucionales a través de la toma de decisiones.

Para tal efecto, se exponen aquí las siguientes definiciones de institución, que darán sustento a lo antes descrito, pero también a la propuesta de considerar a los gestores culturales en el proceso de la toma de decisiones en las Instituciones culturales.

Weber:

Comunidades en las que se presenta el siguiente estado de cosas:

- 1) en contraposición con la “unión de fines” voluntaria, la imputación sobre la base de circunstancias puramente objetivas, independientes de las explicaciones de los imputados,

2) en contraposición con las comunidades por consenso, carentes de un ordenamiento racional deliberado y, por tanto, amorfas respecto la existencia de tales ordenamientos racionales, creados por los hombres, y de un aparato coercitivo en cuanto circunstancia codeterminante del actuar (Weber, 1990; citado por Acosta 2003, pp 53-54).

Giddens:

Los modos básicos de actividad social que sigue la mayoría de los miembros de una determinada sociedad. Las instituciones suponen normas y valores a los que se ajustan gran número de individuos, y todos los modos institucionalizados de conducta se encuentran protegidos por fuertes sanciones. Las instituciones forman el fundamento de toda sociedad, pues representan modos relativamente fijos que perduran en el tiempo (Giddens, 1996; citado por Acosta 2003, p. 53).

Como se puede observar, las definiciones anteriores, aunque desde distintas perspectivas coinciden en los elementos del consenso, la introyección de estructuras sociales y los medios de control social, mismos que podrían ser considerados en la toma de decisiones en las instituciones culturales, por lo que se considera relevante la siguiente conceptualización planteada por Palomar (2011), ya que recupera dichos elementos:

Entendemos las instituciones como sistemas complejos que obedecen a propósitos objetivos y que cuentan con los medios necesarios para hacer efectivos los principios sociales ordenadores de su vida interna. Se asume que el vínculo entre las instituciones y el contexto social en el que están insertas es dialéctico, generando de esta manera diversas tensiones entre los distintos planos en juego (p. 25).

Definición que ubica a las instituciones culturales como un sistema vinculado con el contexto social y cultural. Por lo que los procesos de toma de decisiones por consenso implementadas al interior de estas instituciones impactarían en el entorno social y cultural a través de los actores beneficiados.

Conclusiones

Se puede observar que la teoría de toma de decisiones tiene un marco orientado desde la economía y la psicología, puesto que son las ciencias que más han abordado sobre el tema. También se nota que las Ciencias Políticas y Sociales han ido abonando contenido a esta materia, enfocado hacia el individuo y la sociedad.

Para relacionar lo expuesto por Crozier (1964) citado por Lojkin (1981), en el ámbito de la cultura, los proyectos de gestión cultural institucionalizados se podrían enmarcar en el subsistema administrativo; los proyectos provenientes de una política cultural, en el subsistema político o deliberativo, y, los proyectos de gestión cultural alternativos, en el subsistema extralegal o revolucionario.

En este sentido, la crítica del orden social establecido, así como la propuesta de nuevas políticas públicas incluyentes y democráticas que generen una verdadera participación de los gestores culturales en la toma de decisiones de las instituciones culturales, permitirán establecer nuevas estrategias de intervención en funciones que impliquen la toma de decisiones a través de mecanismos innovadores.

Las instituciones son generadas por las acciones racionales de los individuos (como resultado de sus decisiones), pero también son generantes de comportamientos estándar, de regularidades y de medios de control (que no sólo delimitan las acciones de los individuos, sino que también afecta en las decisiones que toman), lo anterior se refleja en la práctica con los gestores culturales al interior de las instituciones culturales.

La toma de decisiones colectivas, en donde las tradiciones y costumbres juegan un papel fundamental en la toma de decisiones al interior de las comunidades culturales, ya que influyen en los valores, creencias y comportamientos de los individuos.

Los hacedores de políticas públicas en el ámbito de la cultura, si consideraran la participación de actores, como los gestores culturales y especialista en gestión cultural para la toma de decisiones en el establecimiento de políticas culturales de una entidad, estas tendrían un mayor impacto colectivo; ya que estos actores tienen experiencia en la ejecución de proyectos culturales, y sobre todo el conocimiento de las necesidades de la comunidad.

Bibliografía

Acosta S., A. (2003). *Estado, políticas y universidades en un período de transición*. México. Fondo de Cultura Económica

Crozier, M. y Friedberg, E. (1990). *El actor y el sistema. Las restricciones de la acción colectiva*. Alianza Editorial Mexicana.

Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa, I. Racionalidad de la acción y racionalización social*. Taurus.

Habermas, J. (1992). *Teoría de la acción comunicativa, II. Crítica de la razón funcionalista*. Taurus.

Lojkine, J. (1981). *El marxismo, el estado y la cuestión urbana*. Siglo Veintiuno Editores.

Palomar V., C. (2011). *La cultura institucional de género en la Universidad de Guadalajara*. México: ANUIES.

Rodríguez Mansilla, D. (2008). *Gestión organizacional: Elementos para su estudio*. Ediciones Universidad Católica de Chile.

Sfez, L. (1987). *La decisión*. Fondo de Cultura Económica.

Webgrafía

Crozier, M. (1992). El cambio en las organizaciones públicas. *Gestión y Política Pública*, 1 (1), 93-100. https://www.gestionypoliticapublica.cide.edu/ojs/cide/num_anteriores/Vol.I_No.I_2dosem/CM_Vol.I_No.I_2dosem.pdf

Las galletas de mi tía Nora¹

Angelina Rodríguez Arévalo²

anllelin1@hotmail.com

Cada año pasábamos Navidad con mis abuelos. Ver a mis primos, recibir regalos y cenar el pavo preparado por la abuela, era todo parte de la gran celebración. Recuerdo claramente, como si fuera ayer, el ambiente festivo y familiar que me esperaba en aquella casa.



Figura 1. Ilustración de Sebastián Okami

Y sobre todo recuerdo ¡cuánto disfrutábamos todos las deliciosas galletas de mi tía Nora! Durante semanas ella se había pasado largas horas horneando para toda la familia.



Figura 2. Ilustración de Sebastián Okami

1. Las galletas de mi tía Nora se terminó de imprimir y encuadernar en octubre de 2019. El diseño editorial estuvo a cargo de Mario R. Gasca y la coordinación del proyecto a cargo de Yolanda Ramírez Michel. Editorial TRITHEMIUS.

2. Escritora, educadora, docente y promotora de la lectura. Es licenciada en Psicología, con maestría en Desarrollo Humano y Programación Neurolingüística. Desde 1970 se ha dedicado a la enseñanza, alcanzando la función de directora de Educación Preescolar en el estado de Jalisco, México. En el 2017, se unió a la comunidad de escritores Trithemius, que dirige la Maestra Yolanda Ramírez Michel. En el 2020 recibió el Reconocimiento Medalla Ignacio M. Altamirano en el mérito docente, por 40 años de servicio en la Secretaría de Educación Pública. Su primera publicación en el género libro-álbum fue *Las galletas de mi tía Nora* (2019, editorial Salto Mortal). Participó en la antología *Cuentos de Cuarentena* (2020).

Las galletas fueron siempre personajes protagonistas de la fiesta, las encontrábamos representando su papel por toda la casa. En donde menos lo esperabas, había charolas que lucían estrellas, pinos, flores, variedad de figuras adornadas con grageas de colores... las galletas nos contagiaban su alegría.



Figura 3. Ilustración de Sebastián Okami

Los cuernitos de chocolate y los polvorones de nuez – dentro de canastas navideñas – esparcían su aroma por toda la casa. Las rosquitas de canela, guardaditas en frascos de cristal, asomaban su oscura tez como curiosas chiquillas.

Mis vivencias de gozo y unión familiar durante las Nochebuenas quedaron irremediabilmente vinculados a esos personales, y fueron responsables de despertar en mí el deseo de aprender aquello que causaba tanto gozo.



Figura 4. Ilustración de Sebastián Okami

Una tarde de diciembre pedí a tía Nora:

- ¡Enseñame a hacer las galletas navideñas!

Ella me miro con gran ternura.

- Espera aquí mi niña...

Fue a su habitación, volvió con un cofre abrazado a su pecho. Y a cucharaditas de cariño la tía Nora me confió sus secretos.

Cada vez que llegaba diciembre evoco con nostalgia la voz de mi tía regalándome con sus consejos:

*“Puedo enseñarte a hornear... Pero dime:
¿Para qué quieres aprender? La razón para
aprender vuelve especial lo que haces. Vamos
a llevar nuestras manos al corazón... siente:
¿Qué deseas regalar a las personas que coman tus galletas?”*



Figura 5. Ilustración de Sebastián Okami

Mi tía cerró los ojos, guardó silencio. Y comenzó un ritual que nunca olvidaré...

*“Acomoda los ingredientes y los utensilios en la
mesa. Tener todo en orden facilita la tarea.
La harina es la esencia de las galletas. Ciérrnala con fuerza.
Debe estar preparada para recibir los ingredientes, unirlos, y formar una
masa que se pueda moldear con nuestras manos”.*

*“El azúcar da el sabor. Si es demasiado dulce, empalaga y si
tiene poco dulce, es desabrida. Escucha tu intuición y sabrás lo que se necesita”.*

“Ahora, toma un poco de masa, colócala en la palma de tus manos; con las yemas de tus dedos acaríciala... y muy suavemente, dale forma”.

“Se hornean a fuego lento. Paciencia, hay que esperar el tiempo oportuno”.



Figura 6. Ilustración de Sebastián Okami

“Cuando estén listas, es hora de embellecerlas: adorna las galletas para atraer las miradas de la familia, al comerlas alimentarán a todos no sólo de alegría navideña, sino de tu cariño”.

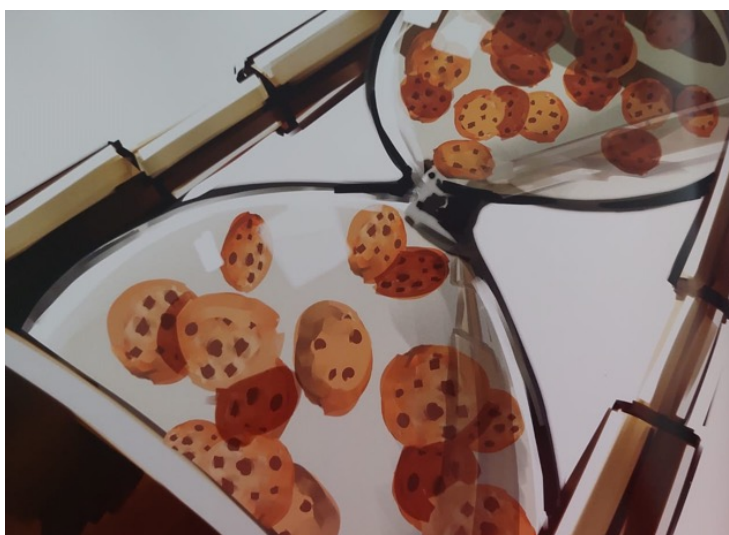


Figura 7. Ilustración de Sebastián Okami

Aprender a hacer galletas con mi tía Nora fue una experiencia inolvidable. Ella me dio uno de los mejores regalos de Navidad: un cofre lleno de consejos mágicos, que llevo por siempre grabado en mi corazón.



Figura 8. Ilustración de Sebastián Okami

Sobre Sebastián Okami (ilustrador)

Desde pequeño, tendría unos cinco años, Sebastián Preciado (Okami) se hizo amigo del dibujo. El dibujo le mostró que el paisaje exterior podría perdurar si se le sumaba el paisaje interior. Con esta consigna se lanzó a construir en una hoja de papel el mundo imaginado. Desde 2014, se dedica de lleno a la ilustración y en esta vocación quiere quedarse a vivir toda la vida.



Fotografías tomadas por Sebastián Okami, ilustración del libro *Las galletas de la tía Nora*.



MAESTRÍA
EN GESTIÓN
Y DESARROLLO
CULTURAL



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño