



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes

“Alebrije Gráfico”, taller de gráfica-escultórica.
Estudio de caso: población de Amealco, Querétaro.
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el título en
Maestro en Dirección y Gestión de Proyectos Artísticos y Culturales

Presenta
L.A.V. Fabian Loa Ruiz

Dirigido por:
Dra. Luz del Carmen Magaña Villaseñor

Querétaro, Qro.



Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales
de Información



Alebrije Gráfico, taller de gráfica-escultórica. Estudio
de caso: población de Amealco, Querétaro.

por

Fabian Loa Ruiz

se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Clave RI: BAMAN-115229



Universidad Autónoma de Querétaro Facultad
de Bellas Artes

Maestría en Dirección y Gestión de Proyectos Artísticos
y Culturales

“Alebrije Gráfico”, taller de gráfica-escultórica.

Estudio de caso: población de Amealco, Querétaro.

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado
de Maestro en Dirección y Gestión de Proyectos Artísticos y
Culturales

Presenta

L.A.V. Fabian Loa Ruiz

Dirigido por:

Dra. Luz del Carmen Magaña Villaseñor

Dra. Luz del Carmen Magaña
Villaseñor
Presidente
Dra. Pamela Soledad Jiménez Draguicevic
Secretario
Dra. Lourdes Yunuen Martínez Puente
Vocal
Dr. Raúl García Sánchez
Suplente
Dra. María del Mar Marcos Carretero
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.
Fecha de aprobación por el Consejo Universitario
México
30/06/2023

Resumen.

El modelo de intervención, surge de la necesidad de saber si la población de Amealco Querétaro, al recibir los talleres: Técnicas del dibujo artístico, Técnicas básicas del grabado en relieve y Taller para la elaboración de mojjangas, podría estar más preparada para ser autosustentable y, así, impactar en su economía y contribuir al fortalecimiento del tejido cultural de la localidad, teniendo como primer paso la implementación de un taller de grabado en relieve y dibujo en el municipio. El objetivo ha sido brindar un espacio para la producción y desarrollo de obra independiente, para los interesados en las disciplinas y actividades que aquí se ofertan. El modelo se diseñó a partir de datos extraídos de la población objetivo por medio de encuestas que indicaron un favorable interés por las actividades que se desarrollan en el taller. La investigación, de diseño documental, tiene como objetivo el contribuir al desarrollo, crecimiento cultural y artístico en la población de Amealco, Querétaro por medio de talleres disciplinares. Se encontró un alcance descriptivo al establecer las características, formas de conducta, actitudes y comportamientos relacionados al taller Alebrije Gráfico en la localidad, observando que los asistentes al taller piloto no pertenecen a la localidad sino a las periferias del municipio, siendo un grupo de personas jóvenes en busca de aprendizaje y crecimiento. Se utilizó un enfoque mixto, pues la estructura del taller se diseñó a partir de datos extraídos de la población objetivo por medio del instrumento de enfoque cuantitativo: encuestas, las cuales indicaron un favorable interés por las actividades que se desarrollan en el taller; a su vez, se analizó la incidencia del taller y su impacto en la población y su cultura, a través de la observación, al indagar en las situaciones naturales de la población, utilizando como instrumento cualitativo la descripción de datos recolectados.

Palabras clave. Taller, gráfica, escultura, cultura, autosustentable.



Abstract

The intervention model stems from the need to know if the population of Amealco, Queretaro, could be more prepared to be self-sustaining when receiving the workshops: Artistic Drawing Techniques, Basic Techniques of Relief Engraving, and The Workshops for the Elaboration of Mojigangas (folkloric figures). And therefore, impact their economy and contribute to the strengthening of the local cultural fabric, having as a first step the implementation of a relief engraving and drawing workshop in the municipality. The aim is to bring a space to the production and development of independent works to the persons interested in the disciplines and activities offered. We designed the model from data collected from the target population through surveys that showed a positive interest in the activities developed in the workshop. The research and the design aim to contribute to the development, cultural and artistic growth of the population of Amealco, Queretaro from disciplinary workshops. We found a descriptive scope by establishing the characteristics, forms of conduct, attitudes, and behaviors related to the Workshop Alebrije Gráfico in the village. We observe that the assistants to the pilot workshop do not belong to the city but to the suburbs being a group of young people seeking learning and growth. We used a mixed approach because we designed the workshop structure from data extracted from the target population through a quantitative approach instrument: surveys, which indicated a positive interest in the activities developed in the workshop; at the same time, the effect of the workshop and their impact on the population and their culture, through observation by inquiring in the natural conditions of the residents using as a qualitative instrument the description of collected data.

Keywords: Workshop, graphic, sculpture, culture, self-sustaining.

Dedicatoria.

Dedico el logro de esta etapa a mi madre Juana Ruiz Vega por su extraordinario apoyo, inspiración, motivación y confianza durante mi desarrollo académico y personal.

A mi hermano Sergio Loa Ruiz por su inspiración y franqueza durante este proceso.

Agradecimientos.

Agradezco el apoyo de la Universidad Autónoma de Querétaro y al Dr. Eduardo Núñez Rojas, quien era el director de la Facultad de Bellas Artes, por darme la oportunidad de pertenecer a su comunidad para lograr esta etapa profesional.

A mi directora de tesis la Dra. Luz del Carmen Magaña Villaseñor por su acompañamiento y apoyo para el desarrollo de este proyecto.

A mis maestras y maestros que han enriquecido y ampliado mi perspectiva a través de su conocimiento y experiencia.

Índice

Resumen	iii
Abstract.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimientos.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
Introducción	xii
1 Genealogía de la gráfica y la escultura en México y el Bajío.....	16
1.1 El Grabado en México.....	16
1.1.1 Francisco Díaz de León.....	21
1.1.2 Frans Masereel.....	23
1.1.3 Gabriel Fernández Ledesma.....	24
1.1.4 José Clemente Orozco	26
1.1.5 Elizabeth Catlett Mora.....	30
1.2 Escultura en México.....	32
1.2.1 José y Tomás Chávez Morado	40
1.2.2 Carlos Bracho	43
1.2.3 Manuel Felguérez	45
1.2.4 Helen Escobedo.....	47
2 La Gestión y marketing como medio de enlace entre sociedad y cultura.	49
2.1 Gestión Cultural y Empresas Creativas.....	49
2.1.1 Órganos e Instituciones de Cultura en el Estado de Querétaro.	56
2.1.2 Políticas culturales en torno a los talleres de artes plásticas en el Estado de Querétaro.....	59
2.1.3 La gestión de los talleres de artes plásticas en el Estado de Querétaro.....	62
2.1.4 Fondos y recursos para el financiamiento de proyectos artísticos y culturales en el Estado de Querétaro.....	64
2.2 Marketing del producto sensible	67
2.2.1 Análisis FODA Y PESTEL.....	72
2.2.2 Segmentación de públicos y el mercado.....	75

3	Talleres gráficos y escultóricos en México y su incidencia en el entorno social.	77
3.1	Talleres gráficos a nivel nacional.	77
3.1.1	Taller de Gráfica Popular.	79
3.1.2	La Ceiba Gráfica 81	81
	Método.....	84
	Resultados y Discusión.....	87
	Alebrije Gráfico, taller de gráfica y escultura, estudio de caso Amealco Querétaro.....	87
	Viabilidad. El desarrollo de las artes plásticas en la localidad de Amealco Querétaro.....	89
	Discusión	97
	Alebrije Gráfico; identidad y cultura autónoma.....	97
	Conclusiones	100
	Referencias.....	101
	Anexos.....	104

Índice de tablas.

Tabla 1 Instrumento para el control de apoyos económicos para 6 meses. .	65
Tabla 2. Análisis PESTEL.....	72
Tabla 3. Análisis FODA.....	74
Tabla 4. Análisis del mercado cultural.....	75

Índice de figuras.

<i>Figura 1.</i> Madre e hijo o Maternidad 1930 de Francisco Díaz de León. Fuente. Museo Blaisten. Fundación Blaisten 2008.....	23
<i>Figura 2.</i> The City 1925, Frans Masereel. Fuente. Google Imágenes.....	24
<i>Figura 3.</i> Nazarenos Sevilla, 1929, Xilografía de Gabriel Fernández Ledesma. Fuente. Google Imágenes.....	26
<i>Figura 4.</i> Campesinos de trabajo, 1916. José Clemente Orozco. Fuente. Google Imágenes.	30
<i>Figura 5.</i> Sharecropper (detalle), 1952, de Elizabeth Catlett Mora. Fuente. https://philamuseum.org	32
<i>Figura 6.</i> Tlahucole, héroe Tlaxcalteca, 1852. Por, Manuel Vilar. Fuente, Google imágenes.	34
<i>Figura 7.</i> El caballito, 1796, de Manuel Tolsá. Fuente, Google imágenes.	36
<i>Figura 8.</i> Charro, 1930, de Luis Albarrán y Pliego	38
<i>Figura 9.</i> Fuente del Museo de Antropología e Historia, 1964. Fuente, Google imágenes	43
<i>Figura 10.</i> Cabeza india en ónix verde, 1925, de Carlos Bracho. Fuente, cultura.gob.mx	45
<i>Figura 11.</i> Muro de calaveras 2009-2014. Manuel Felguérez. Fuente, google imágenes.....	47
<i>Figura 12.</i> Éxodo, 1934, de Helen Escobedo, Fuente, Google imágenes.....	48
<i>Figura 13.</i> Hay que hacer un cuadro, 1976, de Proceso Pentágono. Fuente El Pais.com.....	79
<i>Figura 14.</i> Taller de Gráfica Popular 2012, Fuente, El Universal.com.mx.....	81
<i>Figura 15.</i> La Ceiba Gráfica a.c., 2021. Fuente. archive.pinterest.org	82
<i>Figura 16.</i> Talleres de la Ceiba Gráfica. 2021. Fuente, Pinterest.com.....	83
<i>Figura 17.</i> Municipio de Amealco Qro. 2021. Fuente. Elaboración propia	88
<i>Figura 18.</i> Porcentaje de la población de 18 y más años de edad que asistió a algún evento cultural seleccionado en los últimos doce meses. Serie 2016 a 2018. Fuente. INEGI. módulo sobre eventos seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018	90
<i>Figura 19.</i> Porcentaje de la población de 18 y más años que asistió en los últimos doce meses a eventos culturales seleccionados por sexo. Serie	

2016 a 2018. Fuente. INEGI. Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018.....	91
<i>Figura 20.</i> Porcentaje de la población de 18 y más años que asistió en los últimos doce meses a eventos culturales seleccionados por nivel de escolaridad. Serie 2016 a 2018. Fuente. INEGI. Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018	91
<i>Figura 21.</i> Porcentaje de participación en las actividades culturales y artísticas de la población muestra. Fuente. Elaboración propia. 2021	93
<i>Figura 22.</i> Porcentaje de encuestados sobre las prácticas en las Artes Plásticas. Fuente. Elaboración propia. 2020	93
<i>Figura 23.</i> Porcentaje de encuestados con interés en aprender una disciplina plástica. Fuente. Elaboración propia. 2020.....	94
<i>Figura 24.</i> Porcentajes de los días disponibles de la población muestra. Fuente. Elaboración propia. 2020.....	94
<i>Figura 25.</i> Tabla de costos posibles de inversión en talleres plásticos. Fuente. Elaboración propia. 2020.....	95
<i>Figura 26.</i> Taller Alebrije Gráfico en el Pueblo Mágico Amealco Qro. 2021. Fuente. Edgar Jair González Osornio.....	97
<i>Figura 27.</i> Taller de dibujo como prueba piloto del proyecto Alebrije Gráfico en el pueblo mágico de Amealco Qro. el 23 de septiembre de 2020. Fuente. Elaboración propia.....	98
<i>Figura 28.</i> Prueba piloto realizada el 23 de septiembre de 2020 por parte del proyecto Alebrije Gráfico en el pueblo mágico de Amealco Qro. Fuente. Elaboración propia.....	99
99	
<i>Figura 29.</i> Trabajos realizados por usuarios del taller Alebrije Gráfico 2022. Fuente. Elaboración propia.....	99
<i>Figura 30.</i> Diseño de imagen del taller.....	109

Introducción

El municipio de Amealco pertenece al Estado de Querétaro; se encuentra al sureste, colindando con el municipio de San Juan del Río, Michoacán y el Estado de México. Su población comprende a la comunidad otomí y la mestiza; así que, en términos de diversidad cultural, es rica y diversa.

El municipio de Amealco recibió en octubre de 2018 el título de Pueblo Mágico, mismo que surgió a raíz de un programa turístico desarrollado por la Secretaría de Turismo (Sectur). “Un Pueblo Mágico es una localidad que tiene atributos simbólicos, leyendas, historia, hechos trascendentes, cotidianidad” (Turismo,2014, parr.1). Es también una etiqueta para promover el turismo y acceder a presupuestos para seguridad y obra pública, esto para el mejoramiento de estos sectores y, así ofrecer una mejor experiencia a los visitantes. Existen alrededor de 121 Pueblos Mágicos actualmente en el país.

Ante este panorama, es pertinente la creación de espacios que contribuyan al desarrollo y crecimiento de la cultura local y su turismo; la propuesta del taller “Alebrije Gráfico” surge de la iniciativa de un artista local, debido a la inquietud de proponer y contribuir a la diversidad del quehacer cultural y artístico de la comunidad un espacio para su expresión y producción.

Los talleres gráficos no son nuevos en el país, actualmente son centro de un auge para los practicantes de estas disciplinas debido su naturaleza y peculiaridad; intrínsecamente los objetos de estudio de cada taller que se encuentran en el país incluyen temas de experimentación en elementos como las placas de metal y poliméricas.

En el caso de las piedras, se explora la composición de la misma para el aprovechamiento de sus cualidades, por mencionar algunas; sin embargo, aún no se explora en su totalidad la convergencia entre las disciplinas de grabado y la escultura, aunque el tema ya es visible a través de los temas de gráfica expandida o impresión escultórica.

El concepto de “Alebrije Gráfico” nace del significado de la palabra Alebrije que resulta no tener una definición concreta; sin embargo, la historia de ésta reconocida artesanía creada por Pedro Linares, artesano cartonero del Estado de México, quien, a partir de un sueño, logra concebir a estos seres fantásticos a través de la configuración de un animal que se compone por las partes de otros creando un ser fantástico.

Se dice que, en cama e inconsciente, Pedro soñaba con un lugar extraño e interesante, muy apacible, algo así como un bosque en el que había árboles, rocas y animales; podía ver las nubes y el cielo de aquel mágico escenario. Él sentía que todo estaba en calma, no experimentaba dolor alguno y era feliz por estar caminando en ese lugar; sin embargo, de repente, los animales se convirtieron en criaturas extrañas; se trataba de animales que no podía distinguir porque eran de una naturaleza muy rara. Don Pedro vio un burro con alas, un gallo con cuernos de toro, un león con cabeza de perro. Todos esos animales gritaban al unísono una sola palabra: *¡Alebrijes!* (Wikipedia, 2022, párr. 4).

Al igual que este concepto, el taller se compone de diversas disciplinas que convergen en un todo, y partiendo de las artes expandidas, el taller se configura desde diversas perspectivas.

El taller se plantea sobre el estudio y desarrollo de este híbrido, proponiendo la gráfica escultórica como eje principal de su actividad.

El presente proyecto ha analizado la incidencia de un espacio de investigación y producción gráfico-escultórica en el municipio de Amealco el cual cuenta con los atributos de Pueblo Mágico. Este título atrae algunos problemas de carácter social por lo que se realiza esta propuesta la cual, por medio de la expresión artística y un pensamiento crítico, así como de una cultura autónoma capaz de reconfigurar los códigos culturales de una

sociedad, busca la aplicación de un espacio que promueva y ejercite estos conceptos a través de la creación y desarrollo de obra plástica local.

Esta se planteó para un plazo no mayor a dos años. Se ubica en la zona centro de la comunidad de Amealco Querétaro en el primer cuadro de la ciudad, con domicilio en la calle Pino Suárez marcada con el número 65. De inicio, se habilitó el espacio para realizar las actividades que correspondieran a las disciplinas de la escultura y el grabado.

Esto implicó mobiliario específico, herramienta y maquinaria con la que ya se cuenta; el mobiliario se fabricó en el espacio con el propósito de atender las necesidades del área y las actividades de la misma.

Dentro del espacio se contemplan: el área de grabado, y el área de escultura. Este material tiene gran relevancia ya que en la región del municipio de Amealco se trabaja la artesanía con barro, que es reconocida en sus alrededores y por los turistas.

Para alcanzar el objetivo, ha sido requisito un espacio que albergue los materiales y herramientas con las que se planea trabajar; así como obtener los permisos necesarios que otorga el municipio para establecimientos con características propias de un taller de producción.

También ha sido conveniente generar vínculos con espacios alternativos de actividad cultural autónoma; de igual forma con talleres de los alrededores como el municipio de San Juan del Río y Querétaro que operan bajo los conceptos de la gráfica y la escultura, con el propósito de crear un movimiento de re-información comunitaria entre espacios. Para todo lo anterior, ha sido indispensable el diálogo con los responsables de dichos lugares.

La difusión y promoción del taller Alebrije Gráfico ha sido y es importante para que la sociedad ubique y participe en la propuesta del espacio.

En el grupo de participantes se cuenta, en primera instancia, con la sociedad amealcense, y dos talleres gráficos: uno en Querétaro y otro en San Juan del Río.

El espacio, Alebrije Gráfico, se ha direccionado hacia un laboratorio de investigación y producción gráfico-escultórica, con el propósito de contribuir al desarrollo de la identidad ya que “un grupo humano que aún no se ha conformado como comunidad también puede, a través de un proyecto cultural, permitir que los individuos de ese grupo construyan una identidad colectiva y se constituyan en comunidad” (Barrios y Chaves, 2014, p. 45).

Actualmente el fenómeno de la muñeca artesanal *Le/é* en el municipio de Amealco Querétaro es un claro ejemplo: a raíz de su promoción a nivel mundial, gran parte de la población elabora este producto cultural. En términos de comunidad, la población se conforma por la comunidad indígena y por otra la mestiza, siendo la primera, creadora de la muñeca ahora símbolo del Estado; a raíz de ello, la segunda requiere trabajar en su propuesta de identidad.

1 Genealogía de la gráfica y la escultura en México y el Bajío.

1.1 El Grabado en México.

En México, la expresión artística del siglo XIX comienza con el italiano Claudio Linati de Prevost, quien llega al puerto de Veracruz en 1825. Durante el tiempo que radica en el país introduce la litografía, montando un taller junto a Fiorenzo Galli y el poeta cubano José María Heredia, el trío edita el periódico El Iris.

Al taller se integran y adiestran José Gracida e Ignacio Serrano, topógrafo y militar; este último comienza el taller de litografía en la Academia de San Carlos en 1831, donde el grabado en relieve ya era practicado.

La xilografía había sido introducida por los españoles dándole un uso eclesiástico evangelizador.

La gráfica juega un papel importante en el desarrollo de la sociedad mexicana, pues a través de ella se evangelizó y diluyeron los índices de analfabetismo al informar, a través de imágenes grabadas, los acontecimientos más relevantes del momento, dejando testimonios gráficos para las generaciones del futuro.

En la época de la revolución, la gráfica se popularizó con grabadores como José Guadalupe Posada (1852-1913), productor activo, creativo y crítico; su trabajo abarca desde temas relacionados con la burguesía de ese momento hasta los que involucraban el folclore cotidiano del pueblo. Este famoso personaje fue estudiante de José Trinidad Pedroza quien se formó en el taller de impresión El Esfuerzo, fundado por José María Chávez (1812-1864), quien poseía un pensamiento liberal.

Los talleres de la época eran versátiles en cuanto a producción; parte de su campo de acción es la publicidad, carteles e imagen de productos y

crítica social. Este periodo de la gráfica mexicana fue conocido como neográfica.

La gráfica como arte contemporáneo del siglo XXI, después de la neográfica del siglo XX, también se ha fragmentado en gráfica expandida, gráfica de gran formato, gráfica pública política y social, dibujo en expansión, gráfica tridimensional, instalaciones gráficas, gráfica en movimiento o animada, intervención gráfica y, por último, electrografía. (Mora, julio 2018, párr.6)

La mayoría de los artistas mexicanos han coqueteado, de alguna manera, en el grabado, así como muchos otros a lo largo de la historia del arte. Esto indica que la disciplina del grabado resulta atractiva para los creativos de la plástica.

Durante la etapa de transición de los siglos XIX y XX surgen los talleres de arte al aire libre que, al paso de los cambios sociales, industriales y tecnológicos, adquieren distintas configuraciones de acuerdo al desarrollo del espacio.

Algunos otros ejercitaron la gráfica desde la imprenta como fue el caso de José María Chávez (1812-1862) tío y maestro de José Trinidad Pedroza (1837-1920). José Guadalupe Posada, aprendiendo las técnicas del arte litográfico al entrar a trabajar en la imprenta de Pedroza.

Para este momento, Jorge Agustín Periam, docente de la Academia de San Carlos, realizó la aportación más significativa entre 1855 y 1858 desde el ámbito académico a la xilografía.

“En su taller, con buenos métodos pedagógicos, enseñó grabado al agua fuerte, al humo (mezzotinta) al buril y sobre madera” (Tibol, 2002, p.14). Esta técnica, trabaja con un proceso utilizado en Europa desde finales del siglo XVIII conocida como talla a la testa o de pie, la cual consiste en tallar

un taco de madera a contra fibra, lo que permite lograr líneas más finas y duraderas al someterlas al proceso de impresión.

El primer gabinete de estampas que se crea en México fue constituido por José Bernardo Couto, al mismo tiempo en el que se desempeña como presidente de la Junta de Gobierno de la Academia de San Carlos. Él, siempre consideró la calidad estética que ofrece la producción gráfica del siglo XX para el desarrollo de su expresión. Contemplando un panorama más amplio, es apropiado mencionar que, a principios del siglo XIX, Carlos Alvarado Lang (1905-1961) se desempeña como catedrático de la Escuela Nacional de Bellas Artes, en un momento donde se reconfigura la disciplina del grabado en tres talleres: el de metal donde imparte Alvarado Lang, el taller de litografía a cargo de Emilio Avera (1901-1976) y el de xilografía donde Francisco Díaz de León (1897-1975) promueve con pasión este oficio.

Debido a su labor como docente (durante tres periodos ocupó la dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y por una vez fue director de la Escuela de Pintura y Escultura – “La Esmeralda”-, sin abandonar nunca sus clases de grabado. (Tibol, 2002. p.14)

Las muchas grandes aportaciones de Alvarado Lang, está la divulgación de carpetas, entre las cuales se aprecian álbumes como Grabados Populares Mexicanos y 19 Xilografías de la Academia de San Carlos producidos a principios del siglo XIX y editados por la UNAM. También existen otros como 39 Estampas Populares, su labor dentro del grabado es entusiasta, enérgica y puntual.

El 20 de enero de 1913 José Guadalupe Posada fallece y es sepultado por dos vecinos y un amigo en el panteón de Dolores de donde es trasladado a una fosa común siete años después.

Pero, a mediados de la década de 1920, varios artistas e intelectuales posrevolucionarios – entre los que se encuentran el Dr. Atl, Jean Charlot, Frances Toor, Diego Rivera, José Clemente Orozco, Francisco Díaz de León y Leopoldo Méndez- revaloran su trabajo y hacen todo por rescatarlo del olvido: estudian y coleccionan sus impresos, escriben sobre él... Es claro que quien lo cultiva es el pueblo de México, pero es innegable que se construye, en gran parte, con base en los elementos que aportan algunos figurones culturales del México postrevolucionario. (Barajas, 2009, p. 19)

Argumentos encontrados con respecto a la vida del artista alimentan el mito de José Guadalupe Posada, lo cierto es que su trabajo es un icono nacional reconocido a nivel mundial, siendo la etapa de las calaveras la más conocida y emblemática. Su trabajo involucra escenas de la clase política, burguesa y de la vida diaria, donde retrata las particularidades de la vida social. Todo ello alrededor de la misma década.

Comenta Raquel Tibol que: En 1922 “el francés Jean Charlot introduce la xilografía en la Escuela al Aire libre de Coyoacán” (Tibol, 2002, p.17). Durante este periodo y junto al trabajo desarrollado por Frans Masereet representan una fuerte influencia para el arte mexicano haciendo aportaciones técnicas y estéticas.

Estos aspectos plásticos fueron de principal interés para los artistas del siglo XX junto con la función de la estampa dentro de la vida social. Temas que se debaten de manera controversial en los principales centros de producción gráfica del momento, a decir de Raquel Tibol (2002), en México participaba el Taller de Gráfica Popular, el Primer Núcleo de Grabadores de Puebla, la Escuela Nacional de artes Plásticas, el Grupo Suma, el Taller de Investigación y Experimentación Plástica, la Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana entre otros.

La polémica y la discusión, como generadores de conocimiento, son esenciales en el desarrollo de las artes, con el propósito de confrontar opiniones que puedan apuntalar hacia un mejor desarrollo de la práctica y su función en la sociedad, construyendo nuevas formas de ver y expresar el mundo.

Durante este periodo, los temas centrales se posan sobre lo que acontece a nivel social; dando énfasis al aspecto posrevolucionario, eje temático del Taller de Gráfica Popular, que mantiene sus ideales hasta ahora. Considerando que la revolución recién había sucedido, este hecho da comienzo a la reestructuración de la identidad nacional, los talleres de gráfica y escultura tuvieron una función importante al incidir en la sociedad del momento.

Esta necesidad abre paso al nacionalismo que permea el arte del siglo XIX y parte del XX. El grabado se ha colocado entre las expresiones plásticas favoritas del público y coleccionistas contemporáneos a nivel mundial.

Como todas las otras artes visuales, el grabado también quebró fronteras escolásticas y se internó en terrenos híbridos. Aunque no faltan artistas que permanecen hoy por hoy fieles al sentido de superficie impresa, proliferan cada vez más quienes le dan a la estampa la posibilidad de adentrarse en los terrenos propios de la pintura, la escultura, el diseño y el impreso industrial. (Tibol, 2002, pp. 24, 25)

La reproducción de imágenes a partir de la fotografía impacta, no solo en el ámbito pictórico sino también en el gráfico. Tras la aparición del fotograbado, surgen nuevas formas de expresarse a partir de diversos materiales, apropiándose de elementos y procesos que pertenecen a otras disciplinas.

Permitiendo transportar lenguajes, se reinterpretan procesos y sentidos que pese a la variedad de manifestaciones gráficas adquieren una connotación híbrida que abonan a la suma de una comunidad cada vez más sólida.

Los artistas de la época se daban el gusto de realizar viajes que aprovechaban para ampliar sus experiencias estéticas, así como para trabajar al lado de maestros europeos expertos en la disciplina, quienes complementaban las diversas y continuas exposiciones internacionales de grabado que se montaban en las galerías de México.

Las técnicas híbridas y la experimentación se volvieron el centro de interés de artistas como Esther González y Guillermo Ceniceros, quienes trabajaron con acrílico sobre masonite; lo que marca nuevos caminos en la gráfica fuera de aquellas prácticas ya conocidas.

Actualmente, podemos observar un sinnúmero de expresiones estimuladas por las tecnologías, que promueven el acortamiento de distancias, así como la interacción en tiempo real que favorece la hibridación de procesos en la cultura y sus manifestaciones, que nos acercan a una hiperculturalidad que pronto se verá reflejada en el quehacer artístico.

En México existe un gran número de artistas dedicados al grabado que han hecho importantes aportaciones al desarrollo de la disciplina, así como a la identidad cultural mexicana. Entre quienes encontramos a Francisco Díaz de León, Frans Masereel, Gabriel Fernández Ledezma, José Clemente Orozco, Elizabeth Catlett Mora, por mencionar a algunos.

1.1.1 Francisco Díaz de León.

Francisco Díaz de León nace en la ciudad de Aguascalientes en el año de 1897. Es un artista multifacético que domina las disciplinas de la pintura, el grabado y la fotografía, ejerce el diseño editorial, el diseño gráfico, es

promotor de arte y coleccionista. En 1917 se traslada a la ciudad de México con una beca para realizar sus estudios en la Academia de San Carlos siendo Saturnino Herrán uno de sus maestros.

Otra de sus grandes influencias es Jean Charlot, con quien se adiestra en la técnica de la xilografía y la litografía en la Escuela al Aire Libre de Coyoacán.

Díaz de León “fue un hombre culto, inquieto, generoso, con una profunda vocación por la enseñanza” (Tibol, 2002, pág. 18). Actitud que lo llevó a ser director y fundador de la Escuela al Aire Libre de Tlalpan para 1925.

Aunque la información sobre Díaz de León es escasa, mucho se habla sobre su pasión por la enseñanza de las artes dentro de la que “centró su labor en encauzar las facultades innatas y el temperamento de los futuros artistas. Le importaba sobre todo despertar cierta conciencia estética y la emoción artística frente a la naturaleza” (Tibol, 2002, pág. 18).

En 1927 lo nombran director del taller de Grabado en la Academia Nacional de Bellas Artes. Al año siguiente, funda el taller de Artes del Libro que, para 1938, se convertiría en la Escuela de las Artes del Libro, teniendo la particularidad de ser una escuela con la especialidad en grabado y diseño editorial, cuya existencia se mantiene hasta el año de 1957 cuando es renombrada como Escuela Nacional de Artes Gráficas.

Durante su vida se involucró en proyectos de difusión y preservación de impresos ya sea como ilustrador, editor o grabador de publicaciones como: El gavilán, viaje al siglo XIX, entre otras. Pero su aportación más grande se encuentra en la formación de artistas como: Leopoldo Méndez, José Chávez Morado, Feliciano Peña, Rufino Tamayo, Isabel Villaseñor, Fernando Leal, Julio Prieto, Alfredo Zalce, entre otros.



Figura 1. Madre e hijo o Maternidad 1930 de Francisco Díaz de León. Fuente. Museo Blaisten. Fundación Blaisten 2008.

1.1.2 Frans Masereel.

Grabador de gran influencia para los artistas mexicanos en las décadas de los veinte y treinta. De origen belga, estudia artes en la academia de su ciudad natal Gante, para posteriormente trasladarse a Francia donde conoce la práctica del grabado bajo la técnica de la xilografía, en el que la desarrolla y ejecuta con gran maestría.

Este dominio de la técnica le hace merecer el sobrenombre del ilustrador de Romain Rolland haciendo 630 xilografías ilustrando el Juan Cristóbal. Su trabajo era reproducido en páginas de periódicos; también realizó la publicación de algunos libros como: *La pasión de un hombre*, *Mon libre de heures*, *Le soleil*, *Idèe*, *La ciudad*, *La danza macabra*, y *La tierra bajo el signo de Saturno*.



Figura 2. The City 1925, Frans Masereel. Fuente. Google Imágenes

Durante este periodo, Masereel desarrolla una narrativa visual propia y única conformada solo por imágenes que no necesitan palabras para ser descritas. Su técnica y estilo eran depurados con una excelente calidad de línea, su lenguaje era vigoroso y directo, conformándose como un antecedente para la novela gráfica.

Fue un pacifista que se proclamó en contra del nazismo y fascismo que aqueja al mundo de su momento, éste es un pensamiento que lo une estrechamente al gremio de artistas mexicanos. Para 1953 se funda Xilón, la Sociedad Internacional de Grabadores en Madera, en Suiza donde Masereel participó activamente.

1.1.3 Gabriel Fernández Ledesma.

Nacido en Aguascalientes, estudia en la Escuela Nacional de Bellas Artes en la Ciudad de México por medio de una beca que se le otorga por parte del gobierno del Estado de Aguascalientes. Se desempeña como maestro de dibujo en la Secretaría de Educación Pública, siguiendo las

enseñanzas de su maestro Francisco Díaz de León y dedica parte de su vida a la promoción cultural.

Crea el movimiento ¡30-30!, que busca transformar la manera de enseñar el arte. Es fundador de la revista de artes plásticas Forma, y la Liga Revolucionaria de Escritores y Artistas. Colabora en la edición y publicación de libros sobre arte popular mexicano. Dentro de su labor práctica, “fue uno de los primeros en darle uso artístico a materiales insólitos” (Tibol, 2002, pág. 23). Su creatividad y habilidad para la adaptación lo vuelven un artista y maestro en su disciplina.

A falta de gubias, adaptó varillas de paraguas, y cuando en 1925 fundó y dirigió el Centro Popular de Pintura “Santiago Rebull”, hizo que sus alumnos grabaran en trozos de cámara de automóvil. Fue el primero que realizó en México, en 1930, litografías policromadas para su libro *juguetes mexicanos*. (Tibol, 2002, pág. 23)

Este aspecto muestra la determinación y pasión que el artista Fernández Ledesma tiene por su vocación, no solo practicó la pintura, la fotografía, el grabado y la litografía también fue editor, diseñador escénico y realizó teatro de marionetas. Su obra es vasta y abarca el trabajo con modelo, así como imágenes que muestran la ruptura de la academia, trabajando con personas del mercado y el ambiente cotidiano.



Figura 3. Nazarenos Sevilla, 1929, Xilografía de Gabriel Fernández Ledesma. Fuente. Google Imágenes

1.1.4 José Clemente Orozco.

Un artista, sin lugar a dudas, interesante. Nace en Ciudad Guzmán, antes Zapotlán, en Jalisco el 23 de noviembre de 1883. Es un hombre sumamente comprometido con el pueblo, aspecto que se ve reflejado en su obra, en ella dice las cosas de la gente.

Su trabajo es basto, quizás lo más conocido es su ejercicio pictórico y muralístico, siendo más identificado por este último. Uno de sus legados más grandes es aquel que se encuentra en el Hospicio Cabañas, donde plasma una serie de sorprendentes murales que reflejan un fragmento de la historia del México postrevolucionario.

El hombre en llamas es uno de los más fascinantes considerando la perspectiva poliangular trabajada sobre una superficie cóncava, los murales que acompañan a este tienen el mismo tratamiento, aunque están trabajados sobre un muro plano, todos ellos representan una búsqueda de la identidad nacional, siendo el muralismo un movimiento sociopolítico que se genera en la década de los 60s con la intención de comunicar al pueblo ese sentido de pertenencia e identidad como nación.

Orozco fue pintor, muralista, caricaturista, topógrafo, perito agrícola y grabador, aunque éstas últimas en menor medida.

A los siete años su familia se traslada a la ciudad de México, toma clases nocturnas de dibujo en la Academia de San Carlos.

Al dejar la Escuela de Agricultura continúa su formación en la Escuela Nacional Preparatoria, con el propósito de ingresar a la carrera de Arquitectura; sin embargo, la pasión que desarrolló por la pintura, lo hizo volver a San Carlos.

En ese momento, para mantener sus estudios trabaja como dibujante de arquitectura y en el taller gráfico El Imparcial. Realiza diversos murales en la ciudad de Nueva York de 1927 a 1934 además de algunos cuadros, sin dejar de lado los temas sociales y políticos que aquejaban a la sociedad del momento.

Sin embargo, su primera etapa a la que él mismo denominaba como pre-artística, consta de un trabajo como caricaturista que despertaba o activaba el interés de Orozco por la gráfica.

Durante muchos años se especuló sobre el supuesto de que algunas de las ilustraciones caricaturescas de Orozco habían sido realizadas en alguna técnica de estampación. No, los periódicos y revistas de México no necesitaban ya en la segunda década del siglo XX que los artistas grabaran.(Tibol, 2002, pág. 39)

Este hecho respalda el que sus caricaturas estén hechas en dibujo y siendo el sistema de reproducción el proceso fotomecánico. Esta etapa es testimonio de su contemplación sobre el quehacer de José Guadalupe Posada, quien tenía su taller a una cuadra y media de la vivienda de Orozco. Sus inquietas facultades e interés por el arte lo llevaron por un camino que lo convirtió en el artista que hoy día se aprecia en su persona.

En el año de 1979 es homenajeado en el Palacio de Bellas Artes cuya exposición, a decir de Raquel Tibol, iniciaba justamente con esa etapa.

La importancia más relevante en este periodo es el hecho de haber tenido esa oportunidad de vivir tan cerca de un artista que rompía con lo establecido, y pasar todos los días por el taller de grabado y observar su labor a una edad muy temprana.

Pero no fue sólo el taller de Posada; se puede hablar de un nexo con la zona gráfica popular mexicana. Esa zona se extiende alrededor de Palacio Nacional en dirección al norte. Ahí estaban instalados los talleres de muchos periódicos, periódicos populares pequeños muchos de ellos de oposición. (Tibol, 2002, p. 40)

La etapa de caricaturista de Orozco había sido poco divulgada hasta el homenaje de 1979, conformada por casi 700 piezas, en la primera sala estaban estos dibujos que a decir de Raquel Tibol “el público se entregaba de una manera poco frecuente al descubrimiento de ese aspecto” (Tibol, 2002, p. 40), de la vida del artista.

Fueron muy pocos los dibujos originales que se pudieron conservar; en su mayoría son reproducciones fotomecánicas, siendo el acervo presentado, una colección del doctor Carrillo Gil. Para el año de 1983, la directiva del Museo Nacional, a cargo de Jorge Hernández Campos, define su

participación en la celebración del centenario de Orozco, poniendo en marcha la propuesta de hacer una exposición monográfica sobre su caricatura. “Todo el equipo del MUNAL se puso a escarbar con pasión detectivesca, presionado por el tiempo. Las novedades que surgieron a raíz de ese esfuerzo no pueden sino calificarse de extraordinarias” (Tibol, 2002, p. 41).

Carrillo Gil hizo referencia de, al menos seis periódicos en los que colaboró el artista entre los que se encontraban: El Imparcial, El Malora, La Vanguardia, El Machete, *L´abc* y El Ahuizote. Sin embargo, la investigación de 1983 dio como resultado otra docena donde Orozco participó como caricaturista, entre ellos están: El Mundo Ilustrado, Frivolidades, Lo de menos, Panchito, Ojo Parado, México, El Herald de México entre otros.

La publicación, México, solo tiene dos ediciones publicadas durante el periodo huertista y ninguno de los ejemplares se encuentra en la nación, pero sí en los archivos de la Universidad de Texas. En ellos se encuentran piezas que “son dibujos sarcásticos por medio de los cuales hace crítica a la exaltación anticientífica de lo prehispánico y lo folclórico” (Tibol, 2002, p. 42).

Aunque la crítica considera un tanto deficiente el dibujo de Orozco en su etapa temprana, se considera que es la etapa proto-artística en la que Orozco no se preocupa por una estética de la academia, sino por enviar un mensaje que, repasando la tradición de la caricatura política en México, estaba cargada de sátira, humor y crítica social. Sus primeras caricaturas eran escuetas y duras, se apegaba a las secuencias de la tira cómica que ya era popular entre la sociedad mexicana. No solo publicaba éstas en los periódicos, sino que además las colgaba en la fonda de su hermano llamada Los Monotes.

Estudia como oyente en la Escuela Nacional de Bellas Artes (San Carlos) y después como alumno semirregular; característica fundamental para el enfoque que se le puede dar a la gráfica de Orozco, incluso con el gran nivel que tienen las clases de grabado en la ENBA, el artista jamás se acercó a los talleres de gráfica.

En ese momento, se encontraba preocupado por aprender los conocimientos relacionados con la pintura y el dibujo.



Figura 4. Campesinos de trabajo, 1916. José Clemente Orozco. Fuente. Google Imágenes.

1.1.5 Elizabeth Catlett Mora.

Artista afroamericana nacida en Estados Unidos, radicada en México desde 1946 y naturalizada en 1964, litógrafa y escultora estudió Artes Plásticas en la Universidad de Howard, practicó la pintura en la Universidad de Iowa bajo la tutela de Grant Wood, cerámica en el *Art Institute* de Chicago, litografía en el *Art Student's League* de New York, periodo en el que conoció a su maestro de escultura Ossip Zadkine. En el *Hampton Institute* de Virginia estudia pedagogía de las Artes Visuales con Victor Kowenfeld.

Esposa del grabador mexicano Francisco Mora, estudió nuevamente escultura en la Escuela de Pintura y Escultura de la Secretaría de Educación Pública con el maestro Francisco Zúñiga y talla en madera con José L. Ruíz.

De 1946 a 1966 formó parte del taller de Gráfica Popular. Fue maestra de escultura en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Dentro del contexto histórico de Catlett no es de extrañar que:

A principios de mayo de 1970 le fue negada la entrada a su país natal para asistir en Evanston, Illinois, a la conferencia 1970 sobre la historia de Arte Afro-Norteamericano, a la que había sido invitada como ponente, figurando además en la lista de maestros distinguidos. La conferencia se inauguró el 6 de mayo y había sido organizada por jóvenes negros dispuestos a preservar, proteger y preservar el legado artístico y cultural del pueblo negro de Estados Unidos. (Tibol, 2002, p. 187)

Al serle negada la entrada, los organizadores del evento propusieron que su ponencia fuese leída por teléfono, realizándola de esta manera, aunque a decir de Raquel Tibol en Gráficas y neográficas en México “la operadora estuvo tratando de interrumpir a cada momento” (Tibol, 2002). Aun así, la grabación fue escuchada.

Su obra refleja una fuerza simbólica que manifiesta la realidad social que vive la comunidad negra, así como aquellos oprimidos por un sistema social, intolerante y agresivo, en su entorno, a través de una fuerte convicción y capacidad sugestiva para la búsqueda del sentido social.



Figura 5. Sharecropper (detalle), 1952, de Elizabeth Catlett Mora. Fuente. <https://philamuseum.org>

1.2 Escultura en México.

La historia de la escultura se remonta a la era paleolítica, donde el ser humano comienza a expresarse a través de formas tridimensionales trabajadas con materiales como la piedra y el hueso. Estos materiales se hacen presentes en piezas como los gigantes de la Isla de Pascua, en las esfinges y ornamentaciones de las pirámides egipcias, en construcciones mesopotámicas, deidades africanas y culturas precolombinas en América, como las cabezas olmecas y piezas que se pueden apreciar en el museo del templo mayor.

En el periodo clásico, los griegos hacen uso de minerales como el yeso, aunque el material más popular es el mármol. La técnica es perfeccionada y el ejercicio de la escultura se centra en el estudio de la forma humana y su idealización, dando paso a artistas de gran maestría como Miguel Ángel, Rodin, Camille Claudel, Bernini, etc.

En México, la historia de la escultura se remonta a la cultura prehispánica desde las piedras Olmecas, Mayas, Aztecas, Purépechas, etc., que destacan por su monumentalidad y complejidad en expresión simbólica;

eran expuestas públicamente, cumpliendo una función urbanística dentro de la sociedad.

Posterior a la conquista, la escultura se divide en dos rubros: la decorativa y la estatuaria; la primera se aprecia en construcciones arquitectónicas (basta con observar las construcciones de la época colonial), la segunda suele apreciarse dentro de algunas de estas construcciones o templos. Ahí se encuentra gran parte de la producción estatuaria en México, por medio de representaciones sacras y cómo no mencionar los magistrales retablos cuyo trabajo es extraordinario.

Para el siglo XVIII se abandona la representación sacra y se explora bajo las escuelas que surgen en Europa cuya base es lo racional y la naturaleza del ser humano, dando paso a una contrapropuesta hacia lo barroco.

Durante el siglo XIX, con la llegada del romanticismo, se busca representar ideas basadas en el realismo y el nacionalismo.

Al igual que la gráfica, la escultura es un elemento importante para la sociedad posrevolucionaria, ésta se sumerge en la búsqueda de la identidad nacional, ese significado de ser mexicano después de la revolución.

El testimonio escultórico que deja esta generación de artistas, refleja las expresiones fuertes y estéticas de la antigüedad para representar a los héroes que dieron libertad a la patria y la oportunidad de reconstruirse.

A este periodo se adecua de manera eficiente la estética europea clásica con sus cánones heroicos y altivos, transmitiendo una gran dignidad y fuerza al pueblo; considerando que la lucha de independencia recién termina. Estas características se adecuan para motivar a un pueblo que recién se levanta. A esta construcción de identidad se suma el paisaje prehispánico; reconfigurando al mexicano en un híbrido conformado por el rasgo local (indígena) y el extranjero (europeo).

El arte contribuye no solo a generar esa identidad que resulta necesaria para una sociedad, crea unidad al converger en esas acciones cívicas y manifestaciones del pensamiento de una sociedad.

El proceso se remonta a los primeros años del siglo XIX, cuando los políticos y los intelectuales interesados en la formación de una historia nacional que fijara el sentido del México independiente y constitucionalista, promueven el rescate de los hechos gloriosos de la guerra de independencia y la exaltación de los héroes, hombres de indudables virtudes patrióticas. (Uribe, 2010, párr. 3)

Durante la primera mitad del siglo XIX el arte mexicano tiene una enorme influencia europea: en la disciplina de la escultura, se encuentran grandes maestros como Manuel Vilar nacido en Barcelona, España.

Su educación en las Artes Plásticas comienza en la Academia de San Jorge en su ciudad natal, donde aprende los principios de la escultura clásica, formándose, así como un escultor de la escuela romántica, favorecido al crecer en un ambiente de artes y oficios desde su núcleo familiar, estudia la carrera de arquitectura que abandona poco tiempo después para dedicarse de lleno a la escultura.



Figura 6. Tlahucótle, héroe Tlaxcalteca, 1852. Por, Manuel Vilar. Fuente, Google imágenes.

Vilar llega a México en 1846 junto con el pintor de profesión Pelegrín Clavé, ambos con la finalidad de enseñar estas finas artes en la Academia de San Carlos. Vilar se dedica a la cátedra de la escultura, vinculándose de una manera muy estrecha con la vida artística nacional y promoviendo en sus estudiantes la estética y el sentido de espiritualidad, al que recurría para

obtener los elementos que aplicaba a temas religiosos. Su método de enseñanza fue al estilo académico clásico de líneas delicadas y volúmenes contundentes, de su trabajo destaca: la Malinche, Iturbide, Tlahuicole y Moctezuma.

Su permanencia en México dura hasta 1860 cuando regresa a España. Clavé se encargó de dirigir la cátedra de pintura en la Academia de San Carlos, bajo los mismos principios que Vilar, con una visión dirigida hacia la reconstrucción de una identidad nacional.

Los hermanos Juan y Manuel Islas son dos grandes artistas que trabajaron el tema de la identidad nacional con pasión, consagrando a los héroes que le dieron libertad a la patria.

Uno de sus trabajos más representativos es la pieza que ornamenta el sepulcro de Benito Juárez en el panteón de San Fernando; su trabajo abarca numerosas obras entre las que podemos encontrar, bustos, monumentos, bajorrelieves y grupos.

La escultura está estrechamente ligada a la arquitectura, por lo que en México no se podía hacer esa excepción, en 1910 se edifica la columna de la independencia a cargo del arquitecto Antonio Rivas Mercado quien incluyó en la parte central del diseño una figura femenina como alegoría a la victoria.

Como dato curioso cabe mencionar que la figura femenina era utilizada con el fin de crear alegorías que se acompañaban por elementos de ornamentación en espacios arquitectónicos.

Cabe mencionar que uno de los más destacados en este ámbito, es el arquitecto, ingeniero y escultor Manuel Tolsá cuyo trabajo es extraordinario, considerando que vivió una época de transición entre un periodo barroco y el neoclásico.

El barroco integra la arquitectura y la escultura de una manera cargada pero visualmente atractiva y el neoclásico se despoja de estos elementos de ornamentación escultórica, esto se ve reflejado en el baldaquino de la catedral de Puebla.



Figura 7. El caballito, 1796, de Manuel Tolsá. Fuente, Google imágenes.

Sin embargo, los retablos de la iglesia de Santo Domingo son testimonio de la transición que Tolsá vivía en ese momento, en ellos se aprecian características neoclásicas y barrocas armonizando entre sí para contribuir a la memoria de la nación.

La arquitectura del periodo porfirista en su mayoría coloca a la escultura en un nivel puramente ornamental dando mayor importancia a la estructura.

La aplicación de escultura en la arquitectura se concentró sólo en algunos edificios importantes, como el instituto de geología (1901) de Carlos Herrera, con medallones en la fachada, el edificio de los Ferrocarriles Nacionales (1908), o el mercado Hidalgo, en Guanajuato, en cuyo arco de entrada hay un remate escultórico. Por último, en la Cámara de Diputados (1910) del Arquitecto Mauricio Campos, se realizó un grupo escultórico en el frontis triangular, como en los antiguos templos griegos. (Fernández, 2010, p. 93)

Sin embargo, los temas de carácter popular fueron representados por el escultor, pintor y orfebre Luis Albarrán y Pliego, donde capturaba la

charrería, los gallos, la fiesta brava, en sí, la naturaleza. Originario de la ciudad de Toluca, en 1926 la Sociedad de Nacional de Charros lanza una convocatoria para construir el Monumento al Charro, la capacidad de Luis Albarrán le hace merecedor del primero y segundo lugar.

En 1929 viajó a Europa para estudiar en Florencia, Madrid, Barcelona y Sevilla todo lo relativo a la fundición: en la exposición mundial de 1929-1930 celebrada en Sevilla obtuvo medalla de oro, también aprendió en la fundición artística Masriera y Campins y trabajó con el escultor valenciano Mariano Benlliure. (Ortega, 2002, pp. 10-12)

De regreso en México implementa un taller de fundición, como un valor agregado para este artista. Cabe mencionar que el fundía sus propias obras, pues ha de saberse que no todos los escultores realizan un proceso tan completo. A su experiencia se suma el ejercicio de la docencia en el arte de la fundición en la Facultad de Filosofía y Bellas Artes en la Universidad Autónoma de México.

A principios de la década de 1940 ejecutó las esculturas que aparecen en ambos costados del Monumento a la Bandera en Toluca y los monumentos de los generales José V. Villada y Agustín Millán que adornan esta ciudad; participó en las exposiciones del Círculo de escultores y realizó magníficas obras como la escultura del torero Silverio Pérez para la fuente monumental de la plaza de toros El Toreo (1943) o la corona de la Virgen de Guadalupe en el quincuagésimo aniversario de su corona (1945). (Ortega, 2002, pp. 10-12)

La manera tan natural de abordar el folclor nacional que tiene el artista Luis Albarrán contribuye, con maestría, a la construcción de una identidad de pertenencia para el mexicano posrevolucionario, desde una perspectiva más cotidiana y social.

Durante la década de 1940 comienza el quehacer de otro virtuoso del arte mexicano, José Raúl Anguiano Valdez, quien nace en Guadalajara en el año de 1915.



Figura 8. Charro, 1930, de Luis Albarrán y Pliego.

Desde su niñez muestra un aglutinante interés por el *arte*. Es así como en 1928 estudia con Ixca Farias, pintor originario del mismo Estado, y José Vizcarra, que también se dedica al arte; a los 17 años fue maestro de pintura en el sistema de primarias.

En 1934 viaja a México para, dos años después, convertirse en miembro fundador del Taller de Gráfica Popular y secretario general del Sindicato de Profesores de Artes Plásticas; pero no es hasta 1969 que comienza su curiosidad por la escultura.

Su trabajo evoluciona con el paso del tiempo: su obra contempla el dominio de distintas disciplinas comenzando por la pintura, incursiona en el grabado, el dibujo, la escultura, cerámica y los esmaltes.

Es un explorador no solo de los materiales sino de las técnicas y tendencias que rodean al arte durante el siglo. Se trata de un artista sumamente homenajeado, involucrándose en diversos temas que reflejan como la sociedad mexicana se reconstruye esa identidad nacional.

Durante la segunda mitad del siglo XIX surge en Rusia un movimiento que reconfigura la disciplina de la escultura conocido como constructivismo; en el que se presentan distintas formas de expresar el volumen; los materiales para la creación se diversifican y las manifestaciones se recrean; surge el *ready-made* y el *objettrouve*, el ensamblaje, la instalación, y la planimetría.

Este pensamiento se expande dentro de las artes plásticas, donde la escultura adquiere una nueva perspectiva que reconfigura el lenguaje de la academia clásica, al liberarla del volumen cerrado y permitiendo al espacio vacío formar parte de la totalidad que representa la escultura.

En el campo de las artes visuales, la consecuencia extrema del collage es la creación de Marcel Duchamp denominada *ready-made* (producto confeccionado, ya hecho). Si el collage significa la incorporación de un fragmento de la realidad en la obra de arte, el *ready-made* significa la incorporación de un objeto entero en un espacio destinado a la obra de arte. (Zabala, H. 2013, p.22)

El *ready-made* se basa en el objeto prefabricado, éste adquiere un nuevo contexto diferente, en donde su existencia determina un nuevo significado. El ejercicio indica un camino hacia la instalación: expresión que se diseña para un contexto específico y se constituye a partir de diversos elementos que pueden ser prefabricados o no.

Lo importante es la interacción entre los objetos y el contexto que constituyen la obra, mientras que en la expresión planimétrica; técnica que surge de los procesos industriales en los que a partir del uso de laminados se crean nuevas formas de expresar el volumen en la escultura. En este caso “los insumos corresponden a placas metálicas, aglomerados y plásticos en la forja del objeto, sistematizando la construcción” (Estévez, 2016, p.39).

Las características de los nuevos materiales permiten al escultor ampliar sus formatos y las densidades de la pieza.

Los laminados suelen ser rígidos y resistentes, cualidades que favorecen en la construcción de la escultura. “La tipología planimétrica se

propone como la construcción de formas con implementos industriales por superficies, filamentos y vacíos entre pares, unificados por sujeción mecánica” (Estévez, 2016, p.39).

La tendencia en el arte mexicano no se hace esperar: entre 1953 y 1992 la escultura de volumen cerrado construida a base de laminados metálicos se consolida en los espacios públicos, por su apariencia de solidez monumental y modernidad, la placa de acero es un material popular entre los creadores de obra plana.

En el ámbito nacional destacan artistas como Gilberto Aceves Navarro, Sebastián, Jesús Mayagoitía, Salvador Manzano, Pablo Kubli, Vicente Rójo Jeannette Betancourt y Elizabet Skinfill, entre otros, que han trabajado planimetría con diversos materiales.

Para el siglo XXI, después de la exploración de materiales que desarrolla la generación de grupos artísticos en el último cuarto de siglo XX, la tendencia en las artes queda orientada por la tecnología. Además de los materiales tradicionales e industriales se introdujeron como parte del ejercicio, la luz, el espacio, la informática, el sonido, el tiempo, entre otras. Su uso ha marcado un gran cambio en los paradigmas sociales, la manera en que percibimos el mundo y nuestra idea del arte a partir de la digitalización y virtualización han encontrado nuevos caminos en el desarrollo industrial, informático y tecnológico. Estas tecnologías representan herramientas para la exploración de nuevas realidades que contemplan desde lo tangible hasta lo virtual.

1.2.1 José y Tomás Chávez Morado.

Durante las décadas de los 50s y 60s se genera un gran auge por el muralismo en México, propiciando en su práctica una serie de experimentaciones con diversos materiales y técnicas como el temple, el acrílico, el fresco o el mosaico veneciano.

Las innovaciones en las técnicas pictóricas del mural responden a los avances tecnológicos en el área de la construcción, como la búsqueda de

materiales que ofrezca gran durabilidad y resistencia a los efectos de la intemperie que pueda cubrir una superficie más amplia. Por lo que, en algunos procedimientos, se sustituyó la cal por cemento.

Entre los exponentes del momento se encontraban David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, Diego Rivera, José y Tomás Chávez Morado, hermanos, originarios de Guanajuato, que fueron artistas de tendencia nacionalista con un activo pensamiento social, destacados en su labor fueron pioneros en el Taller de Integración Plástica (TIP) del INBA, en el que se apoyaba a los talentos emergentes que querían dar continuidad a su formación profesional integrándolos a las actividades que en el surgían. El TIP trabajaba encargos en los que todos sus integrantes participaban, su dinámica se basaba en el trabajo colectivo.

El desarrollo de Ciudad Universitaria proporcionó un nicho de superficies para el muralismo, en ella se expresaron artistas y temas para la reflexión social. Este espacio ofreció además de un sitio de exposición, un lugar donde la obra y el espectador han interactuado para complementar la existencia de ésta.

En su vasta producción muralística se encuentran una serie de relieves realizados junto a su hermano Tomás Chávez Morado siendo de los más representativos aquel que se encuentra en la fachada de las aulas del Centro Médico Nacional bajo el título; evolución y futuro de la ciencia médica en México, donde se expresa el progreso de la medicina. El objetivo es acentuar las actividades que ahí se realizan.

Por otra parte, la integración entre la obra plástica y la arquitectura resulta en completa armonía: ambas expresiones logran complementarse para integrar un todo en el entorno. El espacio escultórico es el hogar de la pieza, un lugar donde habita e interactúa y con el espectador.

Este trabajo, pese al origen pictórico de José Chávez Morado, resulta curioso: no era común que alguien con su perfil incursionara en el campo de

la escultura pues, en aquel momento, las disciplinas estaban bien definidas en relación a lo que había que producir.

La actitud inquieta y creativa de los hermanos Chávez Morado los llevó a la búsqueda de nuevos materiales, que encontraron en el campo de la arquitectura. Si bien no fueron arquitectos de formación, tuvieron bastante acercamiento con éstos, adquiriendo conocimientos apropiados para el desarrollo de sus proyectos en los que se conjugaron las técnicas pictóricas y escultóricas, resultado de la integración plástica, concepto que se generaliza en la década de los 50.

Ya se trabajaba bajo las características propias de la misma; la elección de los materiales es fundamental para lograr resultados positivos, considerando tonalidades y texturas para lograr la expresión que el artista desea. Dentro de la gama de materiales que los hermanos Chávez Morado utilizan, se encuentran la cantera, el bronce y otros.

Desde muy temprana edad mostraron su talento para las artes plásticas comenzando con el dibujo mediante el cual expresaban sus ideas; José acudió a la *Chouinard School of Art* en L.A. California, periodo en el que trabajó como brasero en aquel país extranjero, de regreso en México se integra a la Escuela Nacional de Bellas Artes teniendo como primeros profesores a Francisco Díaz de León, Bulmaro Guzmán y Emilio Amero. Su formación se dirigió por el camino de la pintura, fue miembro de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios, se integró al Taller de Gráfica Popular y participó en diversos cargos relacionados con la cultura y las artes hasta llegar a ser director del Taller de Integración Plástica de la Ciudadela.

Por su parte, Tomás, quien también muestra un enorme talento desde su infancia para las artes visuales, afina sus estudios en la disciplina cuando se muda a la ciudad de México e ingresa al Centro Popular de Pintura. Su desarrollo se volcó principalmente en la docencia del arte, siendo profesor en distintas instituciones educativas, se especializó en la enseñanza de las artes plásticas. También desempeñó cargos en el INBA dentro del área de museografía, como administrador del Taller de Integración Plástica, como

profesor de artes plásticas en el Centro Superior de Artes Aplicadas y como jefe del taller de escultura monumental del mismo centro. Su desempeño en la cultura y las artes es enorme; sin embargo, el proyecto realizado en el centro Médico es uno de los ejemplos más relevantes donde la integración de disciplinas, a partir de la hibridación de procesos se hace presente, abriendo una serie de nuevas posibilidades de expresión.

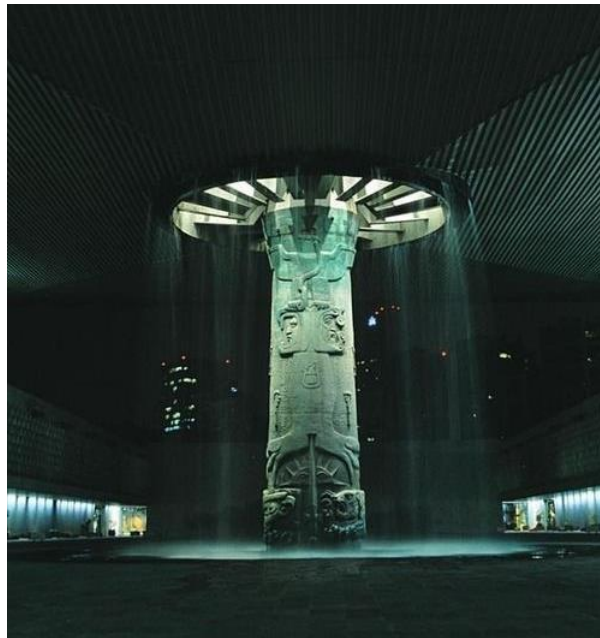


Figura 9. Fuente del Museo de Antropología e Historia, 1964. Fuente, Google imágenes.

1.2.2 Carlos Bracho.

Es un artista de origen veracruzano, nace en 1899 y en 1905 se dirige a Puebla con su familia. En el año de 1914 realiza sus primeros apuntes directos de mujeres en la Plaza de la ciudad, realiza sus estudios de preparatoria en Xalapa, Veracruz y, posteriormente, se dirige a la ciudad capital para continuar su educación en las artes. Participa en la hazaña revolucionaria al lado del general Jara en 1917, acto en el que pierde la pierna derecha un año después, tras esta experiencia vivida ingresa a la Escuela Nacional de Bellas Artes.

En 1919 vende su primera escultura al maestro Antonio Caso realizando una serie de exposiciones que le merecieron el apoyo del gobernador de Veracruz Adalberto Tejeda Olivares para obtener la beca que le conduce a Europa y continuar sus estudios.

Durante su estancia en el continente europeo conoce al maestro Antoine Bourdelle y a José de Creeft, de origen español. Conviviendo con ellos les aprende el oficio y técnicas de las vanguardias europeas.

Durante su estancia en París, logra ingresar al Centro de los Artistas Franceses en 1924 y al Salón de otoño más tarde, gracias a la obra titulada Cabeza de india y El abrazo respectivamente.

En 1927 regresa brevemente a México donde le comisionan una serie de monumentos para plazas y espacios públicos. Sin embargo, regresa a París donde continúa ejercitando la talla directa, siendo este país donde realizó la mayor parte de su obra en madera permitiéndole permanecer un tiempo más largo en Europa. En 1931 regresa a México durante este periodo es nombrado director de la Escuela de Escultura y Talla Directa por José Gorostiza.

Debido a su destacada labor y reconocimiento en Europa, es nombrado maestro de artes plásticas por parte de la SEP donde labora durante un tiempo. Realizó el monumento a Sebastián Lerdo de Tejada colocada en el parque Lerdo en Xalapa.

En 1935 monta su estudio-taller en la calle Justo Sierra # 27 en el Centro Histórico de la ciudad de México.

Para 1936 realiza el Monumento a los héroes de Sotavento, que consta de tres figuras al desnudo, lo que ocasionó la indignación de algunos pueblerinos que casi la retiran de la plaza.

Posterior a este tropiezo, realiza piezas como, Cabeza India en ónix verde y El Campesino se Apodera de la Tierra realizada en granito.

En 1938 logra concluir el busto de Silvestre Revueltas, actualmente propiedad del Museo Nacional de Arte del INBA. Su actividad es basta, así como el número de encomiendas que le hacen. Para 1941 es invitado a formar parte de la Brigada Cultural y Artística de Puebla, Veracruz y Xalapa.

El siguiente año funda el Seminario de Cultura Mexicana, institución que crea la Secretaría de Educación Pública.

Su trabajo fue basto y dinámico, durante los siguientes periodos se dedicó a realizar diversas encomiendas como la estatua de Cayetano Rodríguez Beltrán, la representación del poeta Salvador Díaz Mirón y Rafael Delgado, entre otras.

Su actividad continua hasta el 1 de diciembre cuando fallece en su casa de Coyoacán en México D.F.



Figura 10. Cabeza india en ónix verde, 1925, de Carlos Bracho. Fuente, cultura.gob.mx.

1.2.3 Manuel Felguérez.

Pintor y escultor prolifero de origen zacatecano, nace en el municipio de Valparaíso durante la época revolucionaria, en una zona de mucho conflicto; situación que propició el traslado de la familia a la ciudad de México en 1935, instalándose en la colonia Roma, lugar donde realiza sus estudios básicos.

En el año de 1947 realiza un viaje a Europa con su grupo de *scouts*. Recién había terminado la segunda guerra mundial, por lo que encuentra una Europa en ruinas; sin embargo, las catedrales y museos causan un gran impacto en su persona que lo llevan a tomar la decisión de ser artista.

Su trabajo transformó la estética del siglo XX siendo considerado uno de los grandes exponentes del arte abstracto mexicano. A su regreso a México ingresa a la Academia de San Carlos y a la facultad de medicina, las cuales abandona al poco tiempo, esto le da la oportunidad de estudiar arqueología lo que le permite recorrer el país. Realiza un viaje a Nueva York y, posteriormente, regresa a Europa para establecerse en París en 1950, periodo en el que se enfoca en su desarrollo como escultor. Asiste a los talleres de Ossip Zadkine y Brancusi, artistas cuya influencia determinó el estilo de Felguérez.

De regreso a México ingresa al taller de Francisco Zúñiga, toma clases con José L. Ruíz y Justino Fernández para, posteriormente, trasladarse a Oaxaca donde realiza una serie de terracotas haciendo uso del barro local.

Durante la década de los 70's Felguérez entra en contacto con una computadora, siendo miembro del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, lo que despierta una curiosidad por explorar el universo geométrico a través de la computadora.

Durante su periodo escenográfico y trabajo con Jodorowsky le despierta el interés por explorar la relación entre las máquinas y el arte. En este intento construye la máquina del deseo para la película La Montaña Sagrada, que consiste en un cubo mecánico que responde a las caricias.

Su inicio se encuentra en la escultura; sin embargo, por diversas razones se ve obligado a incursionar en el ámbito de la pintura al que traslada su lenguaje escultórico, participando en un gran número de exposiciones y encomiendas, así como la de ser docente en la carrera de Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Fue nombrado titular de investigación visual y electo consejero técnico de la misma institución, fue miembro del Instituto de Investigaciones Estéticas. Ha sido merecedor de múltiples reconocimientos.

Su trabajo, inquietud y talento es una contribución estética e inspiración para las nuevas generaciones de artistas.



Figura 11. Muro de calaveras 2009-2014. Manuel Felguéz. Fuente, google imágenes.

1.2.4 Helen Escobedo.

Helen Escobedo es una artista visual mexicana nacida en la Ciudad de México en el año de 1934; desde sus primeros años da señales de destreza para el dibujo y la escultura; principalmente el modelado con plastilina. Esta es una disciplina que cultivó con cariño debido a los padecimientos de salud que le obligaron a estar mucho tiempo en cama.

Su primera carrera la obtiene en Humanidades por parte de la universidad de Motolinía en 1951. Su formación incluye el contacto con obras de Henry Moore a través de los libros y a quien conoce tiempo después junto a Jacobo Epstein y Zadkin. Tuvo como mentor y consejero a John Sheaping, quien fue una gran influencia en su desarrollo profesional, así como Germán Cueto quien le enseñó distintas técnicas plásticas.

Su trabajo es efímero, pues ha sido realizado con materiales de desecho que, por lo regular, pertenecen al entorno en el que se las encuentra. Este aspecto del trabajo con materiales que ya no tienen un uso fue una parte importante dentro de su labor, a tal grado que realizó talleres para promover el uso de estos materiales en las artes.



Figura 12. Éxodo, 1934, de Helen Escobedo, Fuente, Google imágenes.

Para realizar sus instalaciones efímeras se vale de materiales cercanos ya sean prestados regalados o prestados; considerando el contexto como el lugar, el público, las necesidades y objetos.

El público es un elemento importante en su producción, invitando a estudiantes, jardineros, etc. Helen rechaza lo permanente, lo indestructible.

La producción de Helen Escobedo es diversa, aunque, como se mencionó anteriormente, efímera. Además del trabajo plástico que realizó en las distintas disciplinas del arte, hizo una gran labor como gestora de la cultura en México, promoviendo el trabajo de aristas y colectivos que para el momento son tendencia.

2 La Gestión y marketing como medio de enlace entre sociedad y cultura.

2.1 Gestión Cultural y Empresas Creativas.

Definir el significado de gestión cultural es complejo, para abordarlo mejor lo trataré desde sus partes: primero la cultura.

Cultura: si bien no existe un significado puntual para este concepto, tiene muchas coincidencias en cuanto a que tiene que ver con las costumbres, hábitos y diversas manifestaciones del pensamiento comunitario, como sus cosmogonías. Se trata de un proceso orgánico en el cual estamos inmersos aportando a la reconstrucción y reestructuración del pensamiento social.

La cultura adquiere distintas acepciones, sin embargo, todas coinciden en el origen de ella, el ser humano y sus sociedades. Para el antropólogo E. B. Taylor:

Cultura es ese todo complejo que comprende el conocimiento, la moral, la ley, la costumbre y otras facultades y hábitos adquiridos por el hombre... La UNESCO ha definido a la cultura como el conjunto de rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social y engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. (Colombres, 2009, pp. 28-29)

Es decir, todo comportamiento aprendido incluyendo los productos materiales, inmateriales y mixtos producidos por él mismo.

La cultura nos define como sociedad nos aporta una identidad que nos diferencia de otras identidades dando forma y sentido a la comunidad.

Para Eduardo Nivón Bolán, tras realizar un recorrido a través de los conceptos de Geertz, Stocking, Raymond Williams, Fraz Boas, E. B. Taylor, entre otros, llega a la conclusión de que la cultura es “principalmente un modo de construir una visión (integrada) de la sociedad en la modernidad, más que un sistema coherente de relaciones de elementos rituales, simbólicos o lingüísticos.” (Bolán, 2015, p. 32).

De este modo el elemento de cultura “ha sido identificada como una dimensión o componente necesario para el pleno desarrollo de las sociedades” (Barrios y Chávez, 2014, p,8). Es decir, que el concepto de cultura y desarrollo van de la mano, a partir de la década de los 70 cuando se comienza a discutir el tema; sin embargo, Barrios y Chávez afirman que tanto los organismos especializados como las instituciones los toman en cuenta realmente hasta dos décadas después (2014).

Al agregar al desarrollo social el factor cultura, se vuelve cuantificable el nivel que este puede alcanzar para que las personas mejoren su calidad de vida, integrando los aspectos sociales, políticos y económicos a su cotidianidad para dar continuidad a este crecimiento social.

En conclusión, la cultura es integradora de las virtudes y sensibilidad del ser humano para mejorar como sociedades. Estos componentes dentro de un ambiente holístico crean un nuevo componente al que nombramos Identidad que se refiere al conjunto de características propias, diferentes y únicas de una sociedad, al sumarle las prácticas y rituales, esta se configura en Identidad Cultural la cual adquiere sentido en el comparativo con otras manifestaciones sociales.

Identidad cultural: uno de los elementos más importantes en la conformación de la Identidad Cultural es, la Identidad Local que, ante los procesos de globalización, nos generan ese sentido de pertenencia, como lo explica Mac Gregor en Identidad: esa pertenencia que se crea y que no se destruye... solo se transforma:

La globalización no desaparece a las identidades locales, porque al tiempo que homogeneiza, exagera lo que ha dominado “dinámica autoidentificadora” que se expresa en el estallido de nacionalismos y en la revitalización de pueblos indios y otros grupos sociales que encuentran en esa identificación, una afirmación local; necesitan raíces en una sociedad cada vez más transnacionalizada; necesitan un sitio donde les resulte familiar, es decir, un sentido de pertenencia. (Mac Gregor, 2002, párr.4)

La incidencia de la globalización en las comunidades y su cultura, modifica sus códigos culturales y símbolos que contribuyen en la reconfiguración de ideas, conductas, costumbres, rituales, etc., que desembocan en culturas autónomas que, a decir del antropólogo mexicano Guillermo Bonfil (citado en Teixeira, 2009) y considerando los componentes culturales y el control sobre ellos, hacen posible identificar cuatro modalidades de la cultura que comprende: la cultura impuesta, la cultura autónoma, la cultura alienada y la cultura apropiada.

Inherente a la construcción del ser humano desde la heterogeneidad con el mundo, cabe comprender que la identidad y los procesos que la configuran contribuyen a construir el carácter político de una sociedad. Así, la cultura involucra a distintos actores para formar su estructura, una vez la identidad es sólida se agregan otros componentes, a lo que Bolán Nivón comenta:

Creo que tres aspectos deben ser destacados en los estudios de los procesos culturales: su necesaria conexión con los procesos políticos, la importancia de un análisis etnográfico fino, que permita observar los cruzamientos de los distintos procesos culturales con las diversas realidades de la vida social, y la necesidad de comprender que la cultura, cuando es objeto de políticas públicas, y dada la extensión de

su problemática, debe ser analizada imponiéndonos algunos límites.
(Bolán, 2015, p.56)

En esta reflexión que plantea Eduardo Nivón Bolán, es posible apreciar la complejidad para definir el concepto de cultura. Por otra parte, existe un trazo sobre los elementos que participan en el proceso cultural de una sociedad; considerando como elementos a la sociedad, el marco político y las políticas culturales que generan los dos anteriores y la necesidad de comprender la cultura sin incidir de manera abrupta en ella.

La gestión cultural por su parte se desarrolla en México entre finales del siglo XIX y principios del XX, José Antonio Mac Gregor comenta que: “La génesis de la promoción cultural (...) puede ubicarse durante el periodo vasconcelista, en 1923” (Mac Gregor, párr.6); esto, a raíz de las misiones culturales y la Escuela Rural Mexicana.

Cabe mencionar que, casi al mismo tiempo y dentro del ámbito del arte, surgieron grandes entusiastas y promotores del arte como: Jorge Agustín Periam, Carlos Alvarado Lang o Francisco Díaz de León entre otros; los cuales, través de la disciplina del grabado, promueven la cultura mexicana desde la posrevolución y bajo la necesidad de una identidad nacional.

Para José Antonio Mac Gregor “los promotores culturales son todos aquellos que organizan y llevan a cabo acciones para estimular la vida cultural... realizan su labor por vocación tradición o por ocupar un puesto en alguna instancia cultural.” (Mac Gregor, 2002, párr.1).

Los promotores, en su mayoría, no contaban con una formación académica, en su mayoría por lo que operaban de manera intuitiva. Esto ha permitido el desarrollo de nuevas herramientas para mejorar su labor, desarrollando métodos que les permiten sistematizar y fundamentar su trabajo, llevando el oficio de la promoción cultural a la gestión cultural.

El gestor debe contar con una buena perspectiva sociológica en el que considere los aspectos más importantes de la cultura local (llámese arte,

artesanía, gastronomía, danza o cualquier expresión de la comunidad) y su incidencia en la población, las instituciones que se relacionan directamente con las manifestaciones culturales que ahí se expresan, así como la relación que existe entre ellos.

Para Ejea Mendoza “el gestor cultural, en su actividad profesional, debería encontrar un equilibrio entre la genuina aspiración artística de la comunidad, y los mecanismos de control, sanción y aceptación que permean a la sociedad en conjunto” (2015, p.81).

Para Alfons Martinell la gestión “surge como contraposición, en el mundo empresarial, a un nuevo modelo y finalidad del sistema productivo” (2001, p. 9). En este sentido, la cultura se considera un producto que es vendible, aunque con características particulares que estarán en función de su naturaleza. “Ahora es habitual que los procesos culturales sean examinados en relación con inversiones, mercados y consumos” (Canclini y Piedras, 2006, p. 9).

Aquí es donde comienza la gestión cultural que pretende un valor superior de eficiencia y calidad sobre el quehacer del promotor cultural que, al profesionalizarse y especializar su actividad aplicando la acción multidisciplinaria, logrará “un proceso más complejo... integral, colectivo, experto, y con un mayor impacto de resultados” (Mac Gregor, 2002, p.5).

Así, la gestión cultural adquiere la función de vincular a la sociedad con los organismos correspondientes, generando a su vez una reestructuración en las políticas culturales que han sido ineficientes, dejando de lado los esquemas burocráticos, ejercitando la participación activa de la sociedad, escuchando sus opiniones y aportando información para la toma de decisiones que contempla las fases de la planeación.

La gestión cultural adquiere ventaja al no mostrar límites entre los elementos que participan, se mueve entre todos los sectores ya sean públicos, sociales o políticos y tiene la capacidad de modificar las reglas a favor de los procesos sin cambiar los principios.

Los campos del gestor cultural son variados y competitivos porque éste puede apoyar o asumir la conducción de importantes procesos vinculados al patrimonio cultural, las artes, las culturas populares, las industrias culturales, el turismo, la educación, la ecología y las culturas étnicas, desde la gestión pública, privada o comunitaria. (Mac Gregor, 2002, p.6)

De este modo, el gestor cultural adquiere la responsabilidad de vincular las necesidades culturales de la sociedad con los actores y factores que complementan los procesos para generar los resultados más óptimos.

Al tiempo que se dan estos procesos, se constituyen las empresas culturales dentro de las industrias culturales; sus definiciones pueden variar por lo que me apegare a los conceptos que plantea la Comisión Europea (CE) que es el órgano, políticamente independiente, de la Unión Europea; responsable de elaborar propuestas de nueva legislación. La CE entiende que:

Las «industrias culturales» son las que producen y distribuyen bienes o servicios que, en el momento en el que se están creando, se considera que tienen un atributo, uso o fin específico que incorpora o transmite expresiones culturales, con independencia del valor comercial que puedan tener. (Comisión Europea, 2010, p. 6)

Dentro del discurso se maneja la clasificación del sector en cuatro niveles: correspondiendo de la siguiente manera:

- 1.- Núcleo Artístico.
- 2.- Industrias culturales.

3.- Industrias y actividades Creativas.

4.- Industrias y actividades relacionadas.

En este esquema se contempla que el núcleo artístico comprende las actividades que no son industriales y generan un producto único, como son, las Artes visuales, las artes escénicas y los activos patrimoniales.

Las industrias culturales comprenden a aquellas actividades de reproducción masiva bajo derechos de propiedad, y que son permeadas por la tecnología de la información y la comunicación. Dentro de esta categoría se encuentran, el cine y video, televisión y radio, videojuegos, música, libros y prensa.

Por otra parte, las industrias y actividades creativas tienen la característica de no tener un enfoque necesariamente industrial; puede ser un producto único y combinar el derecho de propiedad con la marca. En este sector, la cultura no estimula la creatividad, pues el producto suele ser un bien intermedio del proceso de producción de un bien o servicio funcional. En ella se encuentran el diseño, la arquitectura y la publicidad.

Y, por último, en el nivel de industrias y actividades relacionadas se desarrollan productos tecnológicos multimedia y sus límites son difusos. Aquí se contempla a los fabricantes de PC, mp3 y telefonía móvil.

Este esquema debe ser analizado por el gestor cultural a fin de comprender las posibilidades de su campo de acción, entendiendo e identificando los actores y factores que intervienen en la naturaleza de la gestión cultural.

En la ciudad de México, para el año 2007, la Secretaría de Cultura creó el proyecto Imaginación en Movimiento, Empresas Culturales; proporcionando con ello un espacio para la gestión y producción de las artes y la cultura, así como concentrado en la construcción de redes y alianzas entre artistas, creadores, gestores, promotores y colectivos artísticos.

Se ha considerado a las empresas culturales como generadoras de bienes materiales y simbólicos que contribuyen a la identidad cultural de su entorno; siendo esta consideración de lo más acertada. La importancia de las empresas culturales dentro del entorno social es vital para su desarrollo y estructura holística.

La ciudad cuenta ahora con este espacio dedicado a la incubadora de emprendimientos culturales, la primera en esta Ciudad, la cual hace el acompañamiento a los emprendedores culturales. Se contribuye a la consolidación de sus ideas, a plasmarlas en un plan de negocios y a la conformación de su empresa. (Secretaría de Cultura, CDMX,2017, párr.2)

En el Estado de Querétaro la actividad cultural es enérgica y dinámica, la ciudad es conocida por su vida y diversidad cultural a nivel nacional e internacional, lo que ofrece un campo de oportunidades para los grupos artísticos y culturales, permitiendo su desarrollo y aportación.

Así las empresas e industrias culturales juegan un papel importante en la economía social al generar recursos económicos a partir de proyectos culturales, fomentan la inclusión social, la interculturalidad y el emprendimiento sustentable.

2.1.1 Órganos e Instituciones de Cultura en el Estado de Querétaro.

Secretaría de Cultura del Estado de Querétaro. Esta Secretaría surge con el propósito de:

Impulsar y alentar el desarrollo artístico y cultural, favoreciendo la equidad y la igualdad de oportunidades entre la población queretana, a partir de la difusión del patrimonio cultural en toda la variedad de sus manifestaciones tangibles e intangibles, pasadas y contemporáneas, y del estímulo y el impulso a la educación, la creación y la difusión artística y cultural. (Secretaría de Cultura del Edo., de Qro., 2017, párr.6)

Para Gabriel García Márquez, “el estado tiene el deber de fomentar y proteger a la cultura, pero no de gobernarla” (Redacción el tiempo, junio, 1997, párr.1), comentario que surge con respecto a la creación y actividad de la Secretaría de Cultura en su país, ya que la cultura no debe ser sometida al pensamiento político del gobierno en turno, considerando que esta línea de pensamiento hace de la cultura una herramienta política donde los proyectos culturales difícilmente tendrán una conclusión.

Sin embargo, las Secretarías son órganos creados para atender actividades y circunstancias específicas que competen a la administración pública; delegando responsabilidades y obligaciones dentro de un área temática común. En el Estado de Querétaro surge:

Por decreto oficial y al haber sido publicado en la “Sombra de Arteaga” el pasado 21 de diciembre, a partir del 1 de enero de 2017 el Instituto Queretano de la Cultura y las Artes se transforman en Secretaría de Cultura del Estado de Querétaro. Anterior a esta fecha El Instituto Queretano de la Cultura y las Artes, creado por Decreto en diciembre de 2005 para atender la política en materia de cultura, fue una institución pública descentralizada del Gobierno del Estado de Querétaro, teniendo como antecedentes haber sido constituida en 1992 como Consejo Estatal para la Cultura y las Artes. Es un organismo con

personalidad jurídica y patrimonio propio. (Secretaría de Cultura del Edo., de Qro., 2017, párr.5)

La Secretaría realizó una ardua labor a cargo de la Lic. Paulina Aguado Romero quién fue titular de esta dependencia. Desarrolló actividades culturales de alta calidad, donde se hizo partícipes a la población, la comunidad artística y la administración pública.

La Secretaría de Cultura del Estado de Querétaro, hoy en día, sigue interactuando con diversos espacios y recintos culturales que contribuyen con el desarrollo y crecimiento de la vida cultural, entre los cuales encontramos: el Museo de la Ciudad, Galería Libertad, Centro Cultural Casa del Faldón, Museo de Arte de Querétaro, Museo de los Conspiradores, Auditorio del Centro de las Artes de Querétaro (CEART), Biblioteca Pública Plutarco Elías Calles, Biblioteca Pública Carlos de Sigüenza y Góngora, Centro de las Artes de Querétaro (CEART), Centro Queretano de la Imagen, Instituto de Cultura del Municipio del Estado de Querétaro, Foro Múltiple del Museo de la Ciudad, Librería Cultural del Centro, Unidad Regional de Culturas Populares, Jardín del Arte, Auditorio del Museo de la Ciudad, Galería Infantil del Centro Cultural Casa del Faldón, Museo de la Restauración de la República, Museo Histórico de la Sierra Gorda, Galería Casa de los Leones del centro Queretano de la Imagen, Museo de Arte Contemporáneo Querétaro (MACQ), Teatrino del Museo de la Ciudad y Centro de Arte Bernardo Quintana Arrijoa.

Cabe destacar que: La Secretaría de Cultura, para el año 2022 y con el cambio de dirección, integra convocatorias como el: Concurso Literario de Cuento Ilustrado “La Matatena” Primera Edición 2022, Convocatoria Fondo Editorial de Querétaro 2022, Apoyo a Fiestas Tradicionales 2022, Convocatoria Proyectos Innovadores de Promoción y Desarrollo de la Lectura y Escritura del Estado de Querétaro, Concurso de Apoyo a la Producción de Mediometrajés de Ficción; además de buscar que el Estado de Querétaro sea uno de los principales destinos culturales de México así como generar

vínculos con líderes de las comunidades y pueblos indígenas para generar industrias culturales sustentables.

2.1.2 Políticas culturales en torno a los talleres de artes plásticas en el Estado de Querétaro.

La declaración de Friburgo expresa los derechos a la cultura. Surge al igual que los derechos humanos con el propósito de proteger la diversidad cultural, considerando que el respeto a ellos determina la legitimidad y la coherencia del desarrollo sostenible. Constata que los derechos culturales se reivindican hacia las minorías, los pueblos indígenas y aquellas personas en desventaja.

La declaración contempla que la violación de estos derechos propicia “tensiones y conflictos de identidad” (Friburgo, 2007, p. 3) que culminan en violencia, guerra y terrorismo.

Cuenta con 12 artículos que exponen temas que van desde los principios fundamentales y conceptos propios de la cultura, identidad y patrimonio; así como a las comunidades culturales, el acceso y participación en la vida cultural. Otros aspectos de igual y consecuente importancia son la educación, formación, información y comunicación, contemplando la cooperación, así como la participación de los actores públicos y los organismos internacionales. Por su parte el plan nacional de desarrollo 2019-2024 argumenta que:

Nadie debe ser excluido a las actividades y los circuitos de la cultura, los cuales representan, en la actual circunstancia, factores de paz, cohesión social, convivencia y espiritualidad... Al mismo tiempo, sin descuidar las materias que por tradición han recaído en el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, la Secretaría de Cultura promoverá la difusión, el enriquecimiento y la consolidación de la vasta diversidad cultural que posee el país y trabajará en estrecho contacto

con las poblaciones para conocer de primera mano sus necesidades.
(Plan Nacional de Desarrollo. SEGOB, abril, 2019, p. 46)

En esta misma administración se presenta el plan de desarrollo cultural 2022, donde la Secretaría de Cultura del Estado de Querétaro busca ser:

- Uno de los principales destinos culturales del país.
- Tenga un fuerte impulso a espacios y recintos culturales como el Centro de las Artes (CEART) y el Teatro Metropolitano entre otros.
- Cuente con centros culturales mejor equipados.
- Preserve el patrimonio cultural de las comunidades y pueblos indígenas.
- Genere vínculos con líderes de las comunidades y pueblos indígenas para generar industrias culturales sustentables.
- Genere reconocimiento a la trayectoria de creadores a través del Premio Estatal de la Cultura.
- Tenga programas institucionales que den un fuerte impulso a las diferentes disciplinas artística.
- Cuente con bibliotecas y salas de lectura en todo el Estado, de la mano con el fortalecimiento y la adquisición de servicios digitales.
- Sea impulsar de la música, promoviendo circuitos en espacios públicos en los 18 municipios del Estado.
- Genere espacios para las expresiones musicales.
- Destaque en las artes escénicas y cuente con un espacio permanente para el teatro a partir de la creación de festivales internacionales (Plan Estatal de Cultura, Secretaría de cultura del Edo., de Querétaro., 2022, p. 3)

Para ello, la Secretaría ha planteado las siguientes líneas estratégicas de acción:

1.- Fomentar el desarrollo de actividades artísticas con especial enfoque en las artes visuales y escénicas en el estado. 2.- Promover espacios de encuentro para la práctica de la lectura, literatura y música al alcance de los municipios. 3.- Fortalecer el desarrollo de proyectos artísticos y culturales privilegiando a los artistas locales de la entidad. 4.- Mejorar las condiciones de la infraestructura y el equipamiento de los espacios culturales en el estado. (Secretaría de Cultura, Programa Estatal de Cultura. 2022, p. 5).

La administración pública otorgó un presupuesto de 42 millones 310 mil pesos, el cual será empleado con el propósito de aumentar en un 40 % el número de visitantes a las diversas presentaciones artísticas.

Lo que se pretende con estas medidas es lograr que el recurso llegue más rápido a los beneficiados. Por lo que se espera un incremento para la actividad del 2022.

La Secretaría de Cultura rige sus políticas culturales sobre cuatro ejes rectores conformados por: La Constitución Política del Estado de Querétaro; la Ley para la Cultura y las Artes del Estado de Querétaro; Ley General de Cultura y Derechos Culturales; Ley para el Manejo de los Recursos Públicos del Estado de Querétaro; Ley Orgánica del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, y Ley de Responsabilidades de los Servidores Públicos del Estado de Querétaro.

Así como las Reglas de operación del Programa de Desarrollo Cultural: La Cultura está en Nosotros, englobando todos los derechos culturales de la ciudadanía. Esto impulsa el quehacer artístico y cultural, sobre todo en la ciudad de Querétaro. Estas Leyes, que rigen el entorno cultural, impulsan, promueven y difunden las distintas manifestaciones artísticas y culturales para facilitar el acceso a la población.

En ellas se establecen los mecanismos y procesos para cumplir con los objetivos. Se establece la cooperación y el trabajo en conjunto entre las

dependencias gubernamentales e instituciones, empresas y productores culturales y ciudadanos.

Ante estas políticas, las oportunidades para artistas que desempeñan su labor en diversas disciplinas del arte se amplían cada vez más. El campo de participación continúa creciendo ahora con el apoyo a creadores y productores del Estado contemplado en el Plan Estatal de Cultura, promoviendo el circuito artístico y cultural, así como la diversidad de consumo para la población, ofreciendo un espectro más amplio de actividades en la ciudad y el estado, y considerando el proyecto del Museo de Sitio en Pinal de Amoles. Este se sumará a los siete museos comunitarios que hay en el Estado de Querétaro como el de Colón, Jalpan, Bucareli, Saucillo y Huimilpan por mencionar algunos.

En particular, el campo de las artes plásticas se ve considerado dentro de estas políticas; sin embargo, las condiciones competitivas que se desenvuelven en la ciudad han propiciado que grupos, colectivos y artistas independientes al movimiento institucional, elaboren proyectos junto con la iniciativa privada, ampliando el campo de acción.

2.1.3 La gestión de los talleres de artes plásticas en el Estado de Querétaro.

El Estado de Querétaro tiene la reputación de ser cultural. Prueba de ello es el actual nombramiento adquirido por la capital como Ciudad Creativa ante la UNESCO, logro que fue impulsado por el sector privado y creativo de la ciudad en mayo de 2019, argumentando que “el fomento a la creatividad es el medio para un mejor futuro, detona la activación y participación de expertos multisectoriales y la ciudadanía en general, en la transformación y creación colectiva de la ciudad” (Consejo Querétaro Creativo, abril, 2019, párr, 9).

El proyecto apoya el desarrollo y crecimiento de la cultura, el arte y el diseño. Esta acción, sumada al desarrollo cultural, conforma una sinergia entre ambos sectores con el propósito de lograr los objetivos planteados.

Durante la década que comprende entre el 2010 y el 2020 se ha observado una tendencia en cuanto a la organización de colectivos, empresa e industrias culturales que surgen desde la sociedad, marcando al mismo tiempo una actitud independiente y autónoma de los organismos y logias culturales de la ciudad. Esto contribuye a un desarrollo cultural de mayor potencia al encontrar cada vez más espacios independientes dedicados a la cultura y las artes e impactando, al mismo tiempo, en la economía local.

En la ciudad de Querétaro se promueven y reestructuran las políticas culturales debido a la fuerte participación ciudadana, generando así una dinámica entre población y gobierno para el logro de su funcionamiento.

Pese al actual reacomodo de los presupuestos culturales por parte del gobierno Federal como parte de su política transformadora (que ha impactado en el sector de cultura), la población se aventura a una nueva búsqueda de recursos para la realización de proyectos apoyándose en la iniciativa privada. A su vez, al observar que el nivel de incidencia de las políticas culturales del Estado en la actividad artística es limitado (pues no hay presupuesto que alcance), la labor se vuelve más ardua, autónoma e independiente para los grupos dedicados a este rubro por lo que las opciones se ven diversificadas al tomar acción.

La capital ofrece mayor oportunidad en este sentido, el desarrollo cultural es más amplio favoreciendo la conformación de colectivos, empresas e industrias culturales, así como el desarrollo individual de los artistas. Cuenta con espacios consolidados para el ejercicio cultural, su promoción y exhibición. Al mismo tiempo, se conforman talleres independientes con una trayectoria de formación considerable. Tal es el caso del Centro de Investigación y Producción Gráfica fundado y desarrollado por el Maestro Rafael Oswaldo Silva Mora, quien cuenta con más de veinte años de experiencia y quien, durante un periodo de diez años como catedrático en la Universidad Autónoma de Querétaro, ha impulsado la disciplina del grabado y sus interpretaciones contemporáneas, obteniendo reconocimientos a nivel nacional por parte de sus estudiantes que participan en bienales y concursos.

Actualmente el taller opera de manera particular participando activamente en la sociedad con sus proyectos. Su actividad ha creado una comunidad que comparte la pasión y curiosidad por la profesión.

A partir de ello, se han organizado algunos talleres con menor tiempo de operación en la ciudad, como es el colectivo de La Madriguera Gráfica o el taller La Piedra, quienes constituyen espacios de creación y producción gráfica en la ciudad. Su gestión es autónoma y por iniciativa privada, esta manera de trabajar favorece el movimiento hacia la búsqueda de nuevos espacios.

2.1.4 Fondos y recursos para el financiamiento de proyectos artísticos y culturales en el Estado de Querétaro.

El esquema para el emprendedurismo cultural abarca distintas modalidades dada la naturaleza del proyecto, la problemática que se desea abordar y una vez definido el ámbito legal en cuanto a las obligaciones de la empresa cultural y si es donataria autorizada o no, si es deducible o no; se procede entonces a identificar las posibles fuentes de financiamiento y la procuración de fondos.

Para establecer una procuración de fondos estable, es necesario contar con los componentes adecuados como la visión, la misión y las personas adecuadas para su desarrollo a decir de Alin Gras (2018, p. 71) hay que contemplar “¿Cuánto? ¿Para qué? ¿En cuánto tiempo necesita fondos adicionales?” Esto determinara la modalidad de acción para la obtención de fondos.

Una de las opciones más convenientes para modelos de talleres con una causa encaminada al desarrollo cultural, es la de procuración continua de recursos para su funcionamiento. Para ello, es necesario establecer una estrecha relación con los patrocinadores y compradores.

Lo primero es acercarse a las personas que se pueden interesar en el servicio o producto antes de pedir algún fondo. Posteriormente, se puede proceder a diseñar un servicio o producto adecuado para generar un interés en las personas a las que se pretende requerir el fondo, o bien se puede generar el producto o servicio y esperar que alguien muestre interés; siendo éste el principal motivador de que las personas inversionistas o compradores estén con la organización de un modo más prolongado o bien permanente. Para ello es vital el sentido de valor en el ejercicio del proyecto.

Para establecer un sistema de procuración continua es necesario organizar un programa de relaciones públicas que permita a las personas conocer la causa y contar con proyectos que puedan ser apoyados en un futuro. Es pensar en el largo plazo para lograr la consolidación. (Gras. A. 2018, pp. 76-77)

La importancia de tener proyectos activos dentro de la organización, es imperativo para la construcción de vínculos con la sociedad que puedan resultar atractivos para posibles compradores o inversionistas.

Una vez obtenidos los fondos, se requiere organizarlos a partir de un sistema que convenga a la naturaleza del modelo para referir los montos, así como el número que se necesita. Este puede ser acompañado por un plan que tome en cuenta los costos de los talleres y establecer un importe de los fondos necesarios. Este modelo de tabla es conveniente cuando se pretende pedir un apoyo en alguna institución cuya aportación sea en especie.

Tabla 1

Instrumento para el control de apoyos económicos para 6 meses.

Concepto	Costo	Apoyos necesarios
Mesas de trabajo	\$ 1000	2
Gubias	\$ 500	10

Mdf	\$ 250	8
Rodillos	\$ 500	10

El instrumento se diseña en función de las necesidades del modelo. Fuente. Extraído de Aline Gras. 2018.

Los apoyos están planeados en función de las necesidades materiales del modelo, sin embargo, en los talleres que operan en el Estado suelen ser de autofinanciamiento en un inicio, la confianza con el público no es muy grande debido al desconocimiento de lo que la organización está haciendo; fenómeno que suele ser común cuando se inicia un proyecto desde cero.

Las fuentes de fondos básicamente son:

- Donativos personales. Los donativos para emprendimientos sin deducibilidad pueden ser obtenidos en la modalidad de financiamiento colectivo.
- Donativos empresariales. En relación con las empresas, los donativos para emprendimientos sin deducibilidad son prácticamente imposibles, pero los patrocinios si pueden ser posibles.
- Subsidio y apoyo gubernamentales. En muchos casos los subsidios gubernamentales pueden ser obtenidos a través de emprendimientos sin deducibilidad.
- Donativos y apoyos de asociaciones. Los donativos sin deducibilidad ofrecen muchas dificultades; sin embargo, si se puede contar con apoyos.
- Fondos de fundaciones. Los fondos de fundaciones son imposibles de obtener sin deducibilidad. (Gras. A. 2018, pp. 86-87)

En los subsidios y fondos públicos, existen recursos que pueden ser solicitados por personas y organizaciones que presenten proyectos de carácter cultural a través de convocatorias como es el caso de PACMYC (Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias). Para poder alcanzar estos recursos, es necesario alinear el objetivo del proyecto con las

normas establecidas por las instituciones a quienes se pretende pedir el recurso.

Cabe recordar que, durante la nueva administración presidencial, se ha generado polémica en el medio de la cultura y las artes debido a los cambios efectuados en el presupuesto destinado a este sector, encontrando una serie de opiniones que se confrontan en un ambiente de incertidumbre y esperanza considerando que:

En 2019, la Secretaría de Cultura padeció un recorte presupuestal del 3,9 por ciento respecto al año anterior, se destinó así tan solo el 0,21 por ciento del presupuesto federal al sector, muy por debajo del uno por ciento recomendados por la Unesco. (New York Times, septiembre,2019, Párr. 8)

Por otra parte, se comenta que los recursos no han desaparecido sino más bien, se han canalizado a otros sectores que no tenían a su disposición dichos recursos. Es claro que el hecho cambiará las cosas en términos de recursos federales para los proyectos que propone la ciudadanía. La estructura tendrá que reconfigurarse hacia una actividad más colaborativa entre el sector privado y social.

2.2 Marketing del producto sensible.

El ámbito del mercado y el mercadeo, dentro de nuestro cotidiano, lo concebimos como un espacio donde realizamos una transacción de un producto por efectivo entre dos o más personas; sin embargo, el mercado comprende además de los productos, los servicios, sus actores y una serie de herramientas para su funcionamiento.

Otro elemento de importancia para este tema que se integra al ambiente del mercado es el marketing el cual “debemos entenderlo como una filosofía de negocio que se centra en el cliente. En concreto, en el centro de la teoría y la práctica del marketing se sitúa el afán por proporcionar valor y satisfacción a sus mercados” (Monferrer,2013, p.17). Es por ello que, para nuestro espacio, lo más importante es la relación entre la sociedad y el entorno, por lo que se busca trabajar con materiales menos agresivos para la salud y el medio ambiente además de buscar las opciones más nobles en cuanto a los materiales utilizados en la práctica.

Las definiciones acerca del marketing son variadas y tienen una gran historia, aunque no es el tema central, sí importante para comprender que es un conjunto de actividades mercantiles para llevar a cabo el flujo de bienes y servicios desde el productor hasta el consumidor. Por lo tanto, se han considerado estrategias de publicidad haciendo uso de algunas redes sociales que son compatibles con el giro del espacio como Facebook, Instagram y Tumblr.

El marketing es una ciencia que se aplica en cualquier área donde se genera un producto o servicio, incluida la Cultura, dando paso a lo que hoy conocemos como marketing cultural, como ya se ha expuesto el concepto de cultura, es momento de explorar la relación entre los dos términos. El marketing cultural encauza los productos y servicios culturales en el mercado.

Son muchas y diversas las variables que mueven al usuario a consumir un producto cultural, desde el interés por la cultura hasta el posicionamiento social, del mismo modo que existen diferentes tipologías de consumidores culturales o distintos hábitos de consumo. (López, 2015, p. 57)

En este sentido el éxito del proyecto cultural “Alebrije Gráfico” dependerá del estudio de mercado realizado para la toma efectiva de decisiones que incidirán en el desarrollo del mismo.

Por lo anterior, considerando la naturaleza del proyecto Alebrije Gráfico, que es un espacio donde se generan productos y servicios, es imperativo elaborar un plan para el movimiento de éstos en el mercado, buscando con ello la auto sustentabilidad de quienes participan en él. La opción es un espacio dedicado a la exhibición de productos plásticos llamado galería 33, ubicado en la zona centro del municipio de Amealco.

Aquí se manifiesta el servicio con los talleres que se ofertan al público objetivo. Estos se encuentran en el giro de la educación con el propósito de aportar al desarrollo integral de quien lo adquiere; al mismo tiempo, se genera un producto como resultado de la actividad que es necesario mover en el mercado con el objetivo de obtener un ingreso económico en beneficio de quien lo crea.

Éste es considerado un producto sensible. “El objeto artístico necesariamente es un producto con una característica especial: el productor, el artista, trabaja desde la subjetividad. Los sucesivos atributos que se superponen van valorando precisamente esa subjetividad” (Peraza e Iturbide, 1990, p. 59).

En este argumento se encuentra que el valor del producto sensible se determina a partir de la subjetividad de su elaboración, sumando a ello el tipo de materiales con que fue hecho; es decir, en el caso de la pintura se puede catalogar como arte bidimensional, el cual contempla las técnicas del óleo, acrílico, temple, encausto, grabado, etc., así mismo el soporte como madera, tela, papel, etc., para el caso de la escultura se aplica el mismo criterio para su catalogación, los materiales; para el caso del metal, si es un proceso de fundición o ensamble con diferentes métodos de sujeción; si es tela, madera o luz; también se considera el formato, si es pequeño o monumental; esta es la base; sin embargo, es pertinente considerar las nuevas tendencias tecnológicas y científicas que inciden en el mundo del arte.

Otro aspecto importante sobre el mercado y el producto sensible es la demanda que genera la participación en el mercado del arte, ésta se sujeta a la calidad del producto; los artistas suelen entrar y salir del mercado debido a ello, considerando también el manejo del producto dentro del mercado. En este punto es donde el marketing y el producto sensible se encuentran.

Actualmente, el mercado del arte ofrece un bufet en términos de tendencias, encontrando algunas expresiones intangibles que bien se pueden comercializar a través de reproducciones fotográficas o video, como es el caso del performance, happening y otras expresiones de carácter efímero y el elemento virtual que se crea en un espacio inmaterial.

En fin, todo lo que crea y produce el artista es comercializable y, de cumplir con los requisitos que exige el mercado, puede llegar a generar ganancias económicas impresionantes.

De diferentes maneras, y desde hace ya varios decenios, tanto el artista como el intermediario han eludido la responsabilidad sobre quién es el encargado real de la fijación del precio. Por un lado, el artista fantasea involucrando elementos de orden estético; por otra parte, el intermediario se refugia en la situación de que el demandante (el comprador) es en última instancia quien acepta el precio, reafirmando de esta manera la demanda de mercado. (Peraza e Iturbide, 1990, p. 63)

Como ya se había mencionado antes, a ello se le suma el gasto de materiales y los gastos operativos que tiene el artista durante el proceso de elaboración, así como su mano de obra; a todo esto, el intermediario por su parte agrega los costos de difusión, promoción y distribución y otras operaciones necesarias para que el producto llegue al consumidor final. Para que todo funcione, el marketing debe analizar y diseñar estrategias para encontrar los canales de distribución apropiada para el producto sensible.

Los espacios dedicados a la enseñanza de disciplinas artísticas como academias de música, danza, teatro y artes plásticas que tienen áreas enfocadas al giro de la educación y venden el servicio además del producto conforman una organización cultural dentro de la sociedad.

Las organizaciones culturales comprenden a todas aquellas personas que producen una expresión propia de su sociedad, éstas van desde los artesanos, expresiones de baile y danza, obras de teatro, música, cine, televisión, radio, impresos como prensa y revistas, artes visuales, etc., la totalidad de expresiones que podamos encontrar pertenecen a la llamada industria cultural.

El artista desempeña un papel decisivo en cualquier organización cultural. En este sentido, todo producto de naturaleza cultural se forja gracias a la especializada mano de obra que el artista proporciona. Superando las disciplinas tradicionales, los artistas pueden categorizarse en función de la actividad que desarrollan. (Colbert y Cuadrado, 2003, p. 16)

Es importante considerar el papel de las organizaciones culturales en la sociedad al ser generadoras y difusoras de las expresiones culturales y forman parte de la identidad de una sociedad.

Para generar el vínculo entre la sociedad y el producto se tendrá que diseñar un plan de marketing apropiado que ofrezca al público consumidor la oportunidad de aprender a hacer, a crear y manifestar su pensamiento e identidad por medio del servicio que las organizaciones culturales ofrecen.

Se requiere especificar la visión, misión y valores de la organización cultural a fin de que el público los identifique, dentro de los cuales se alinea el plan de marketing.

2.2.1 PESTEL y análisis FODA.

El análisis PESTEL es una herramienta que se utiliza para el análisis del entorno externo de un proyecto; consiste en valorar la influencia de los valores externos que afectan de manera negativa o positiva al proyecto. El conocimiento de dichos efectos nos ayuda a tomar decisiones y diseñar estrategias que permitan la viabilidad del proyecto.

Sus siglas nos indican aquellas áreas a las que tenemos que atender y prestar atención; encontramos algunos aspectos que nos pueden afectar o favorecer según sea la naturaleza del proyecto, la P corresponde a los aspectos políticos, en él se analiza lo relacionado a la situación política para conocer la incidencia que este sector puede tener en el desarrollo del proyecto cultural.

La E contempla los factores económicos que competen al proyecto como los recursos o fondos que se requieren, los factores de desempleo, el gasto público y los factores de pobreza. La S se centra en los efectos sociopolíticos que conforman el contexto donde interviene el proyecto.

La T refiere a las condiciones tecnológicas con las que se trabaja. La E adjunta los aspectos ecológicos que pueden incidir a favor o no para el proyecto. La L reúne los aspectos legales pertinentes para que el proyecto se desarrolle de forma sana. En la tabla 1 se muestran los factores bajo un análisis más puntual y adecuado al modelo.

Tabla 2.

Análisis PESTEL

POLÍTICOS	ECONÓMICOS	SOCIOPOLÍTICOS
Reconocimiento a la promoción de manifestaciones de la cultura local y de los grupos indígenas del Estado, de sus ferias, tradiciones y costumbres. Los municipios tienen el compromiso de promover preservar, difundir e	Los recursos culturales como aportación a la economía social. El desempleo representa una amenaza para la economía global considerando la contingencia sanitaria que padece el mundo.	Los valores sociales coinciden con los del taller Alebrije Gráfico. La violencia a nivel nacional va en aumento, Amealco también. La diversidad cultural de Amealco se centra en la comunidad indígena y el turista beneficiando el

investigar las manifestaciones culturales y la creación de talleres o grupos que las atiendan. Pese a las deficiencias en políticas culturales, el panorama es favorable siendo respetuosos de los pueblos originarios, sus usos y costumbres.	El gasto reducido a lo básico, poniendo en riesgo la actividad cultural. La pobreza se verá incrementada.	desarrollo y crecimiento cultural.
TECNOLÓGICOS La inclusión de las tecnologías ha modificado la cadena de valor de algunos de los productos sensibles. El uso de materiales no tóxicos en talleres plásticos beneficia el ambiente y la integridad física. El acceso se muestra factible.	ECOLÓGICOS El uso de materiales no tóxicos y que son amables con el medio ambiente. Uso de recursos naturales que por exceso natural representa un problema social o ecológico. Uso de materiales de desecho.	LEGAL Derechos de autor que protegen la creación artística. La Propiedad intelectual se encuentra protegida siempre que haya un registro ante las autoridades competentes.

La tabla muestra los aspectos a considerar en beneficio o perjuicio del proyecto. Fuente. Elaboración propia (2020).

La tabla permite apreciar los factores que pueden incidir de manera negativa en el modelo. Las consideraciones abarcan los factores políticos en términos de reconocimiento y promoción a las manifestaciones culturales de los grupos sociales que conviven en la zona geográfica donde se pretende intervenir con el modelo.

El compromiso de la municipalidad con la promoción, difusión, preservación e investigación de las manifestaciones culturales que se generan en su población es de bajo impacto; la participación de la población es necesaria para motivar el desarrollo de estos objetivos.

Los factores económicos son los que representan mayor dificultad; el desempleo y la inestabilidad económica que padece el mundo debido a la pandemia generada por el COVID-19 contribuyen al incremento de la pobreza, reduciendo y priorizando el gasto familiar.

En los sociopolíticos, el aspecto de mayor interés corresponde a la diversidad cultural dentro del marco de la conciliación, el respeto y la paz

social. Para el resto de los factores el panorama es amable y sin aparentes complicaciones.

Análisis FODA

El análisis FODA forma parte de una metodología propia del planteamiento estratégico.

Es una herramienta que se utiliza para medir las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas que pueden permear en el modelo. Este análisis involucra los aspectos internos y externos de la organización cultural. En la tabla 2 se presenta de manera organizada dicha información, las amenazas y oportunidades obedecen a factores externos.

Tabla 3.

Análisis FODA.

DEBILIDADES: Coste de equipo, rehabilitación y mantenimiento. Falta del dominio del proceso administrativo.	AMENAZAS: La falta de políticas culturales en el municipio de Amealco por parte de la administración pública. El título de pueblo mágico atrae a empresarios externos.
FORTALEZAS: El taller se ubicará en el entorno donde se encuentra el público objetivo y en una zona donde el desarrollo cultural se encuentra en aumento debido a que se encuentra compitiendo por el título de pueblo mágico. No hay un taller con las mismas características. Buena actitud por parte del taller Alebrije Gráfico.	OPORTUNIDADES: Oportunidad de crecimiento por ser un taller de características únicas en la zona donde se pretende implementar el taller. Oportunidad para la proyección de obra local. La constitución del lugar como pueblo mágico ofrece un amplio espectro para el desarrollo y crecimiento cultural

La tabla muestra los datos arrojados por el análisis FODA. Fuente. Elaboración propia (2020).

Una vez analizada la información, la atención se centra en las debilidades; estas representan las áreas de oportunidad sobre las que se debe trabajar para transformar estas en elementos positivos para el modelo.

2.2.2 Segmentación de públicos y el mercado.

Para el taller Alebrije Gráfico es importante el segmento de personas interesadas en las artes plásticas que a su vez integran nichos como el grabado, la escultura, la pintura, el dibujo y la cerámica, siendo estos residentes de la localidad de Amealco. También se consideraron los siguientes criterios: objetivos personales para beneficios de aprendizaje y desarrollo personal, diferenciación e interacción social y formativos bajo una estrategia de adaptación parcial. Se comenzó con un sector de la población que comprende de los 18 años de edad en adelante; haciendo uso de redes sociales como Facebook, Instagram y Tumblr. Se pretende generar una relación y comunicación con el cliente además de aquel que conlleva el carácter persona a persona.

Para seleccionar el mercado, se consideraron los siguientes criterios: objetivos personales para beneficios de aprendizaje y desarrollo personal; estos son aspectos que llaman la atención de la población seleccionada. El criterio de la comparativa corresponde a la identidad cultural; en este caso, la población joven es la más activa en este sentido, además de buscar la interacción social, así como actividades de carácter formativo. La zona geográfica donde se pretende implementar el taller es el municipio de Amealco Gro., que ha sido declarado pueblo mágico, aspecto que detona el movimiento cultural en la población como oferta para el turista.

El diferenciador del espacio se centra en el desarrollo y la investigación gráfico-escultórica a partir de materiales que sean amables con el ambiente, así como de bajo costo.

Análisis del mercado cultural.

A continuación, se presenta una tabla con los posibles competidores del taller Alebrije Gráfico.

Tabla 4.

Análisis del mercado cultural

	PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES	NUESTRO PRODUCTO/SERVICIO CULTURAL
Centro Cultural Amealco	Es el centro de cultura municipal	Carece de talleres estructurados y formalizados	Tiene enfoque, estructura, formalidad.
Taller de pintura de José Camacho	Dominio de la técnica de la pintura mural y de caballete	Solo trabaja pintura. No trabaja con grupos jóvenes de iniciación	Nos adaptamos a las edades y grado de conocimiento. Y ofertamos escultura y grabado.
Colectivo Tierra Roja	Está estrechamente vinculado con la administración pública.	Únicamente trabajan pintura y mural	Ofertamos escultura y grabado
Taller de pintura de Rene García	Pintor de La Esmeralda, dominio de la pintura del paisaje de caballete	Solo trabaja la pintura de paisaje	Se oferta escultura y grabado.
Taller de Pintura Francisco Alcantar	Dominio de la pintura de caballete	Trabaja únicamente con pintura de caballete	Se oferta escultura y grabado
Parque recreativo La Beata	Inversionistas fuertes, además del parque introdujeron talleres de oficios	La ubicación.	La ubicación es céntrica, donde se genera el movimiento, cerca del Museo de la Muñeca
Talleres de alfarería y textil de San Ildefonso	Son ofertados por la comunidad indígena.		

Fuente. Elaboración propia (2020).

Se observa que se incluyen opciones dentro de la oferta de talleres plásticos en el municipio, se cuenta con un espacio y equipo propio, se trabaja con materiales alternativos que impactan de manera positiva al medio ambiente al no hacer uso de materiales tóxicos y contaminantes.

Está considerado el trabajo en colaboración con uno de los talleres de cerámica, abriendo la oportunidad de explorar el campo de la cerámica y su relación con el grabado y la escultura. De igual manera, la experiencia en cuanto al *feedback* para el taller Alebrije Gráfico será favorable al considerar las posibilidades que éste puede tener.

3 Talleres gráficos y escultóricos en México y su incidencia en el entorno social.

3.1 Talleres gráficos a nivel nacional.

Como ya se ha mencionado, en la primera parte de este documento, en México existe una larga tradición en cuanto a la actividad y gusto por las artes, la cultura y la educación, desde la formación de escuelas como la Academia de San Carlos en 1831, en donde se imparten como ejes disciplinares la pintura, la escultura y la arquitectura, el modelo estaba inspirado en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando ubicada en Madrid. En ella también se acuñaron los grabados para la elaboración de moneda en el país, de esta manera se fue agregando un taller de grabado para este propósito.

Por otra parte, surge la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado la Esmeralda, actualmente es una institución que pertenece al INBAL. En sus inicios, fue una escuela de talleres abiertos donde se impartían conocimientos en escultura y talla en madera, con el paso del tiempo y la intervención de grandes personajes de la cultura y el arte se fue transformando hasta lo que es hoy en día.

Durante la época posterior a la revolución, se crean talleres productores y formadores de nuevos talentos en diversas disciplinas artísticas. La intención es introducir el pensamiento de arte y cultura europeo dentro del nuevo esquema de la nación mexicana. Aunque el lenguaje del grabado se introduce durante la evangelización donde es usado como material de apoyo para dicho propósito además de educar a través de él.

Dando continuidad a la implementación y desarrollo de talleres en el país, se encuentran también talleres de carácter independiente, pero de gran peso e influencia en el desarrollo de la gráfica; por ejemplo, el taller de José Guadalupe Posada, personaje ampliamente reconocido por su gran labor y producción en esta disciplina y aunque su taller no realizó una actividad en

términos de educación si fue inspiración para muchos grandes artistas mexicanos.

Como ya se comentó en el primer capítulo, durante el periodo de la neográfica mexicana se conformaron una serie de talleres dedicados a la gráfica como: el Taller de Gráfica Popular, el Primer Núcleo de Grabadores de Puebla, la Escuela Nacional de artes Plásticas, el Grupo Suma, el Taller de Investigación y Experimentación Plástica, la Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana.

Acercándose el final del siglo XX en la década de los 70's, surgen en México una generación de grupos artísticos que se desarrollan en un contexto político complicado para el país; los hechos del año 1968 estaban muy cerca, siendo algunos Tepito Arte Acá y Proceso Pentágono.

En 1977 Helen Escobedo fue comisionada para escoger la representación de México ante la X Bienal de Jóvenes en París. Escobedo propuso que la entrega mexicana estuviera conformada por grupos y no por individuos, y por consiguiente invitó a Suma, Proceso Pentágono, tai y Tetraedro a producir obras expofeso para el evento. (UNAM, 2013, párr.1)

El testimonio histórico registró una participación de los grupos, abordando en su mayoría temas políticos detonados, en gran medida, por los recientes acontecimientos que se detonaban en el país, otros se enfocaban en temas sociales o atendiendo problemáticas en relación al sistema del arte.



Figura 13. Hay que hacer un cuadro, 1976, de Proceso Pentágono. Fuente El Pais.com

Otro emblemático caso fue el del grupo Proceso Pentágono, conformado por Felipe Ehrenberg, Carlos Fink, José Antonio Hernández Amezcua y Víctor Muñoz participando con la elaboración de piezas efímeras que desarrollaban para espacios específicos, son también considerados pioneros en el arte conceptual mexicano.

Este periodo impacta en el pensamiento de los jóvenes artistas y comienza una tendencia conocida como la Generación de los Grupos, quienes desarrollaron un lenguaje particular, nutrido por la experimentación de nuevos materiales y soportes para la creación y expresión artística.

A partir de aquí, las agrupaciones y colectivos que surgen constituyen parte de las denominadas empresas culturales que se adaptan a los cambios que trae consigo el cambio de pensamiento, en función del desarrollo tecnológico y los medios de información y comunicación.

3.1.1 Taller de Gráfica Popular.

Es un taller fundado en 1937 por un colectivo de jóvenes entusiastas de la investigación de nuevas identidades y formas de plasmar a través de la tinta, este interés. Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins y Luis Arenal, crean un

espacio reconocido y respetado, donde se crea a partir de un pensamiento social, comprometido con la historia del pueblo mexicano.

Después de la revolución, el taller se involucra activamente en los movimientos sociales y políticos del país, si bien el arte es un medio de comunicación en este caso es usado para continuar la causa de esta lucha. Inherente a ello, la aplicación técnica, el cuidado en el procedimiento y el conocimiento de los maestros que ejecutan hacen posible el posicionamiento del Taller de Gráfica Popular.

Su historia se conforma por la huella de grandes artistas que supieron interpretar la identidad de un país posrevolucionario agregando en sus filas a artistas europeos que, exiliados, llegan a encontrar en el TGP no solo un lugar sino una coincidencia de pensamientos. Los cuales fueron fuertemente expresados a través del lenguaje de la gráfica cuidando la calidad de la técnica, en él se produjeron gran cantidad de carteles y obra que expresaba la cara de la nueva identidad de México como una sociedad independiente y con la capacidad de reconstruirse.

La aportación de artistas extranjeros en este proceso es fundamental para la estética dentro del desarrollo del arte propuesto por el TGP. Siempre encaminado al pensamiento social, los artistas se dieron cuenta de la efectividad de la gráfica como medio de mayor alcance. Al mismo tiempo, resulta menos corruptible que diferentes disciplinas como la pintura y el muralismo entre otras; dando paso a una enorme producción de carteles, panfletos, ediciones y de más impresos que dan testimonio de la enorme tradición que tiene México en arte del grabado, bajo la técnica del relieve y haciendo uso de linóleo y la madera se establece un lenguaje único y distinguido.

La manera de trabajar y la búsqueda de nuevas formas de expresión generan resultados positivos para el TGP en ese momento, pero el tiempo no admite favoritismos y ahora el taller no es ni sombra de lo que fue. Aunque se mantiene activo, el discurso es el mismo y la producción ha disminuido, así como su impacto debido a una falta de reestructuración en sus paradigmas.



Figura 14. Taller de Gráfica Popular 2012, Fuente, El Universal.com.mx

3.1.2 La Ceiba Gráfica.

Se trata de un taller fundado por el pintor y grabador Per Anderson, nacido en Suecia en 1946, quien después de terminados sus estudios en artes, llega a México en 1970 para darles continuidad en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

El proyecto de la Ceiba Gráfica constituye un espacio comprometido con la difusión, promoción del quehacer artístico potenciando el arte y el trabajo colectivo para contribuir al mejoramiento de las condiciones sociales y ambientales de la comunidad.

La implementación de talleres y residencias en un espacio como la ex hacienda La Orduña genera un impacto que crea comunidad y conciencia ambiental a partir de sus talleres donde el conocimiento por el oficio es el principal vinculador social que se transforma en un soporte para el proyecto.



Figura 15. La Ceiba Gráfica a.c., 2021. Fuente. archive.pinterest.org

Todo esto constituye un ecosistema que impacta dentro de la vida social, generando un espacio donde se congrega una comunidad que nutre el desarrollo y crecimiento cultural de una sociedad y dando la oportunidad de crear nuevas formas de expresión acordes al lenguaje de las generaciones contemporáneas. De este modo, se diversifican los medios para contribuir al desarrollo del arte local y estimular una cultura autónoma que alimente un sentido de identidad y pertenencia en los individuos.

Es un espacio comprometido con su responsabilidad en el cuidado de su entorno natural; desde su fundación hasta el día de hoy, la Ceiba Gráfica se ha desarrollado y crecido conforme a su visión, ya que su labor se reconoce a nivel internacional.

Para lograr dicho propósito, el espacio ofrece una serie de actividades distribuidas así: 1) la zona de talleres, donde se imparten los conocimientos de litografía, grabado, *mokuhanga*, tipos móviles, encuadernación y costura, 2) laboratorio de materiales y 3) un museo vivo del papel, donde se imparte e investiga sobre diversos métodos empleados para la elaboración del papel.



Figura 16. Talleres de la Ceiba Gráfica. 2021. Fuente, Pinterest.com

Dentro de todo este menú de conocimientos, se requiere un área para descansar y poder dar continuidad a los proyectos que realizan los visitantes por lo que se consideró un área de residencias para mejorar la experiencia de aprendizaje.

La galería, la tienda y la biblioteca son espacios que refuerzan el vínculo comunitario y el pilar de la auto sustentabilidad del lugar.

La estructura operativa es muy clara y funcional en cuanto a oferta de servicios y productos se refiere. Mediante el comercio de cursos y servicios de impresión, es como se conforma esta organización cultural en Veracruz.

Método.

Tipo de investigación. La investigación es aplicada, puesto que su objetivo fue contribuir al desarrollo y crecimiento cultural en la población del municipio de Amealco, Querétaro, por medio de talleres disciplinares afines al ejercicio artístico plástico que impactaron en este sentido.

Alcance descriptivo. Se buscó este alcance al establecer las características, formas de conducta, actitudes, comportamientos. También tuvo un alcance exploratorio, ya que se descubrió y comprobó el impacto de la implementación del taller “Alebrije Gráfico” en la localidad de Amealco Qro.

Enfoque. El enfoque ha sido mixto. Consistió en analizar el efecto del taller “Alebrije Gráfico” en la producción de obra gráfica y escultórica de personas locales y su impacto en la población, así como su expresión cultural a través de la observación y descripción de datos recolectados al indagar en las situaciones naturales de la población; esto en correspondencia al aspecto cuantitativo, usando el instrumento: encuestas, y el aspecto cualitativo producción y exposición de obras. Se pretende seguir analizando de forma medible los resultados que arroje dicha investigación, a través de la frecuencia de exposiciones y obra producida por periodo, una vez que la situación propiciada por la pandemia se controle.

Población. Los talleres se dirigieron a la población amealcense con interés en las artes plásticas y actividades culturales de la localidad.

Diseño. La investigación ha tenido un diseño de investigación-acción de tipo participativo, ya que se ha desarrollado a partir de un tema sociocultural de las personas que viven en Amealco, se ha buscado incentivar la colaboración de un grupo que fomente y mejore su economía a través de la propuesta planteada en la investigación, y se ha enfocado en buscar una mejora de vida de los implicados. Se plantea el desarrollo del diseño: se trabajó con un grupo asistente a los talleres disciplinares en los cuales desarrollaron actividades relacionadas con el dibujo y la gráfica donde se incluyeron ejercicios para el desarrollo técnico de las áreas. Durante los talleres se documentó el proceso

e impacto en los asistentes. A partir del dialogo, durante la implementación se observó que las actividades resultaron ser una nueva experiencia dentro de su conocimiento a lo cual mencionaron que les resultaba útil para su actividad económica ya que la mayoría se dedica al tatuaje, esto indica las características culturales del grupo. Subsecuentemente se implementaron dos talleres en el municipio de Coroneo, Guanajuato, uno de introducción al grabado, donde, a raíz de la curiosidad de los funcionarios por saber el funcionamiento de una máquina que se encontraba en el almacén se pusieron en contacto con el taller Alebrije Gráfico para ver la viabilidad de activar un taller abierto al público y el segundo, un taller de mojjingangas para la capacitación de sus colaboradores. El interés de la población fue de entre 25 y 35 años con características culturales más conservadoras, invariablemente de las diferencias entre grupos coinciden, en la utilidad de los talleres.

Aunado a lo anterior, se utilizó un diseño de campo, ya que algunos de estos talleres se llevaron a cabo en espacios distintos, de infraestructura y geográficos, considerando sus características culturales y necesidades para la implementación de los talleres. Los que corresponden a una característica bidimensional son aprovechados en oficios específicos que se nutren del dibujo y el resultado final termina por exhibirse en el cuerpo. El taller de mojjingangas corresponde al área de escultura, donde el objetivo fue capacitar a un grupo de personas en el municipio de Coroneo, con el propósito de promover y divulgar la elaboración de estos artículos para hacer uso de los mismos durante las fiestas municipales.

Muestra. Con el propósito de obtener la muestra, se diseñó e implementó el instrumento en forma de encuesta, que fue aplicada en la zona geográfica seleccionada para medir la viabilidad y pertinencia de la implementación del taller Alebrije Gráfico en el municipio de Amealco, dando un resultado positivo, pues el 100% de los encuestados manifestaron participar o estar interesados en participar en actividades artísticas y culturales.

El mismo porcentaje aseguran conocer las artes plásticas. Dentro del cual se observa que el 8.33% de los encuestados muestran interés por el

dibujo. El 33.33 % están interesados en la pintura. Otro 33.33 % de los encuestados mostraron inquietud por la escultura. Finalmente, para la disciplina del grabado, se observaron resultados del 8.33%.

Comprobación de hipótesis. La hipótesis ha sido la siguiente: La población de Amealco que reciba el taller “Alebrije Gráfico” podrá estar más preparada para ser autosustentable y así, impactar en su economía y contribuir al fortalecimiento del tejido cultural local.

Se puede afirmar que esta investigación sí ha comprobado la hipótesis planteada, puesto que se plantearon y cumplieron los siguientes objetivos:

- Implementar un taller de gráfica escultórica en el municipio de Amealco.
- Brindar un espacio para la producción y desarrollo de obra independiente, que contribuya a la economía y fortalecimiento del tejido cultural local.
- Encontrar espacios de exposición para los productos.

Para ello, se realizó un estudio sobre la escala de actitud pro cultural que existe en la población de la cabecera municipal de Amealco Querétaro.

También se diseñaron estrategias para el reclutamiento de la población a la cual va dirigido el proyecto, haciendo uso de medios directos e indirectos y redes sociales como Facebook e Instagram.

Se acondicionó un espacio para el desarrollo y producción de obra gráfico-escultórica en la cabecera del municipio de Amealco.

Resultados y Discusión.

Resultados.

Alebrije Gráfico, taller de gráfica y escultura, estudio de caso Amealco Querétaro.

Pertinencia: Amealco; pueblo mágico y desarrollo pluricultural

El municipio de Amealco pertenece al Estado de Querétaro; se encuentra al sureste, colinda con el municipio de San Juan del Río, Michoacán y el Estado de México. Su población comprende a la comunidad otomí y la mestiza, en términos de diversidad cultural es rica en lo que podemos llamar pluricultural. El municipio de Amealco, en octubre de 2018 adquirió el título de Pueblo Mágico, éste surge a raíz de un programa turístico desarrollado por la Secretaría de Turismo (Sectur). “Un Pueblo Mágico es una localidad que tiene atributos simbólicos, leyendas, historia, hechos trascendentes, cotidianidad” (Secretaría de Turismo, 2014).

Es también una etiqueta para promover el turismo y acceder a presupuestos para seguridad y obra pública, aunque actualmente el tema es polémico, existen alrededor de 121 Pueblos Mágicos. Ante este movimiento, es pertinente la creación de espacios que contribuyan al desarrollo y crecimiento de la cultura local y su turismo.

En él abundan los manantiales, lo que da origen a su nombre, Ameyalco de origen náhuatl, cuyo significado es -manantiales- aunque a través del tiempo se ha interpretado como -lugar donde brota el agua de las rocas- cuenta con una superficie territorial de 682 km cuadrados que representan el 5.8% del territorio del Estado.

Es un pueblo tranquilo, constituido por dos delegaciones, 19 subdelegaciones y 41 subdelegaciones auxiliares. Sus actividades económicas giran en torno a la agroindustria, la ganadería y la artesanía,

Actualmente cuenta con el título de pueblo mágico, nombramiento que recibió el 11 de octubre de 2018. Es un lugar boscoso, con un clima cálido, húmedo y subhúmedo. Su gastronomía gira en torno a platillos como: el mole de guajolote, la barbacoa de borrego, tostadas de arriero, carnitas, entre otros, así como la bebida del pulque y aguamiel.



Figura 17. Municipio de Amealco Qro. 2021. Fuente. Elaboración propia

En cuanto a las artesanías, últimamente se ha popularizado la muñeca de trapo que, a través de una fuerte campaña publicitaria con el propósito de colocarla como patrimonio cultural intangible de Querétaro, creadas por la comunidad Otomí, contando con un museo para la exhibición de las mismas y no solo las locales sino las de 18 estados.

Las actividades turísticas que se pueden desarrollar en el municipio están: la visita al Antiguo Templo de San Ildefonso Tultepec, la Parroquia de santa María, la Cabecera Municipal, la Casa de las artesanías, Mercado Artesanal, el Museo Comunitario de San Ildefonso Tultepec, el Museo de la Muñeca Artesanal, Parque recreativo Cerro de los Gallos, Ex Hacienda La Muralla, Ex Hacienda La Torre; dentro de los atractivos naturales se

encuentran; la Barranca de Amealco, el Cerro de la Cruz, El cerro de los Gallos, el Cerro de San Pablo, El Aserrín, El Cuisillo, La Laguna de Servín y se encuentran en desarrollo algunos parques como el de la Beata, y el Cerro de la Cruz.

Realiza dos importantes festividades: 1) La Feria Municipal, que se realiza en honor a la fundación del pueblo, y 2) La Feria de la Muñeca Artesanal, también cuenta con las festividades patronales en cada una de sus comunidades, sin olvidar la Feria del Maíz Nativo y la Milpa que se celebra en San Miguel Tlaxcaltepec y la Feria del Queso celebrada en la comunidad de la Torre. También se encuentra la oferta de talleres de alfarería y textil por parte de los artesanos.

Asimismo, participa el sector que no pertenece a la comunidad Otomí dentro de las actividades culturales, en el Centro Cultural del municipio se imparten talleres de dibujo y pintura desde inicios del siglo XXI, actualmente podemos encontrar algunos espacios particulares, los cuales ofertan la misma actividad diversificando con ello el servicio, dando al consumidor la oportunidad de elegir de entre la variedad.

Viabilidad. El desarrollo de las artes plásticas en la localidad de Amealco Querétaro.

Como ya se ha explicado, el municipio de Amealco se conforma de una comunidad pequeña por lo que no existe información registrada sobre su comunidad artística y su desarrollo.

De acuerdo con un estudio realizado por el INEGI titulado: “entre 2016 y 2018 disminuye asistencia de población a eventos culturales seleccionados” (INEGI, 2018), la asistencia a eventos culturales seleccionados disminuyó del 64% a un 58.1%.

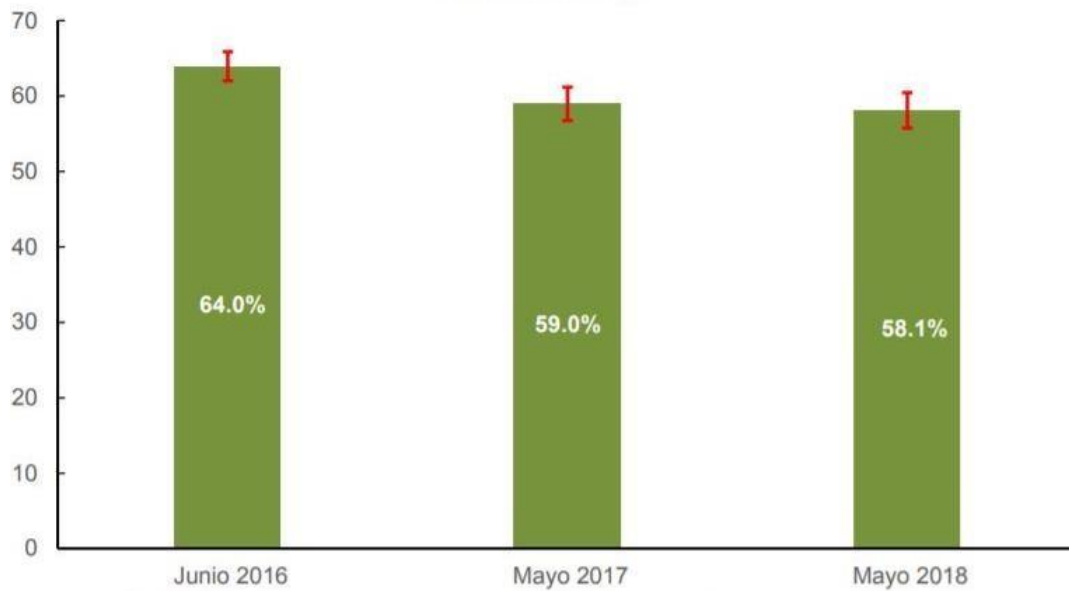


Figura 18. Porcentaje de la población de 18 y más años de edad que asistió a algún evento cultural seleccionado en los últimos doce meses. Serie 2016 a 2018. Fuente. INEGI. módulo sobre eventos seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018.

Sobre las actividades culturales que suele hacer el turista al visitar un lugar comenta que:

Las actividades culturales más frecuentes que realiza la población de 18 y más años de edad al visitar otra localidad son: probar algún platillo típico del lugar (88.5%) y visitar el zócalo o plaza principal (87.9 por ciento). La actividad que menos declararon realizar es asistir a algún evento cultural seleccionado (obra de teatro, exposición, proyección de películas o cine, evento de danza o música), con un 29.9 por ciento. (INEGI, 2018)

Este dato muestra el interés de los visitantes hacia las actividades culturales que se ofrecen en la localidad, aspecto poco favorable para un taller de artes plásticas o bien puede ser la oportunidad de ofrecer una nueva experiencia cultural.

En el estudio, se muestra una inclinación a eventos culturales específicos por rasgo genérico, mostrando un mayor interés por parte de los hombres a asistir a eventos culturales seleccionados.

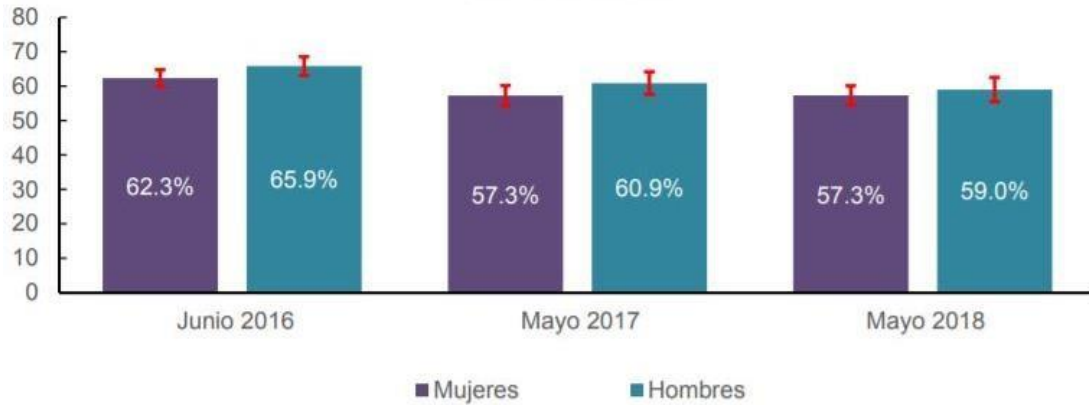


Figura 19. Porcentaje de la población de 18 y más años que asistió en los últimos doce meses a eventos culturales seleccionados por sexo. Serie 2016 a 2018. Fuente. INEGI. Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018.

También se muestra una tendencia de asistencia a partir del nivel de escolaridad con el que cuentan las personas mostrando una disminución de asistencia a eventos culturales seleccionados.

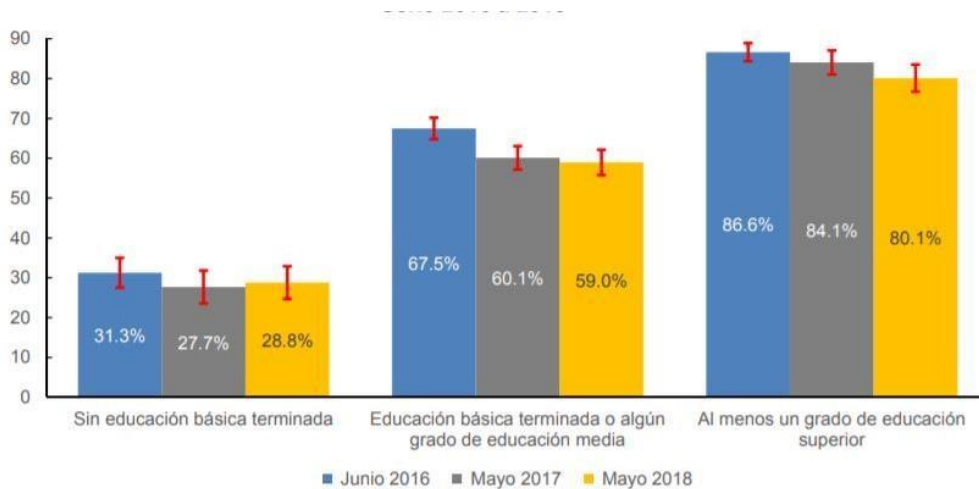


Figura 20. Porcentaje de la población de 18 y más años que asistió en los últimos doce meses a eventos culturales seleccionados por nivel de escolaridad. Serie 2016 a 2018. Fuente. INEGI. Módulo sobre eventos culturales seleccionados (MODECULT) 2016 a 2018.

La tendencia mostrada en las gráficas muestra una disminución en el consumo de las actividades culturales seleccionadas.

Sin embargo, el interés por participar como creador y no como espectador se ha visto incrementado. Como muestra, se puede apreciar el crecimiento de la Facultad de Bellas Artes en el Estado al ofertar sus licenciaturas en el campus San Juan del Río donde el desarrollo exponencial es evidente.

En lo que refiere al municipio de Amealco, el interés hacia las artes plásticas por el sector de los jóvenes, también es evidente, en el Museo de la Muñeca Artesanal se cuenta con un espacio destinado para exposiciones de artes plásticas.

A este movimiento se suman colectivos de localidades y municipios de diversos Estados, ya sea de manera temporal o haciendo una estadía mayor, participando en proyectos de murales o estableciendo algún centro con actividad cultural y artística como el caso del teatro *Ar zá* donde se presentan obras con marionetas producidas por la compañía así como muestras de arte bidimensional y clases de lengua otomí, La galería Eduardo Ruíz Pinal, La Galería 33 y el café galería El Kiosco dedicada a la exhibición y comercialización de pintura y mural al igual que la impartición de cursos y talleres con el mismo carácter. Algunos otros actores del medio trabajan de manera independiente en sus propios talleres a puerta cerrada.

Con el propósito de obtener la muestra, se diseñó e implementó el instrumento en forma de encuesta, que fue aplicada en la zona geográfica seleccionada para medir la viabilidad y pertinencia del proyecto, arrojando un resultado positivo, pues se observó que existe un interés por participar en actividades artísticas y culturales.

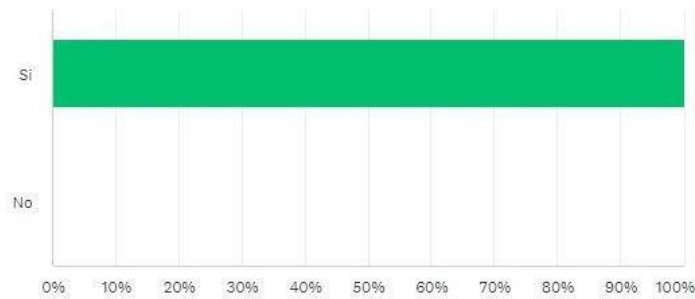


Figura 21. Porcentaje de participación en las actividades culturales y artísticas de la población muestra. Fuente. Elaboración propia. 2021

Todos los encuestados aseguran conocer las artes plásticas. Los resultados muestran que el 8.33% de la muestra se interesa por la disciplina del dibujo. La pintura adquiere un 33.33 %. Para la escultura se observa otro 33.33 %. Y la disciplina del grabado se obtuvo resultados del 8.33%.

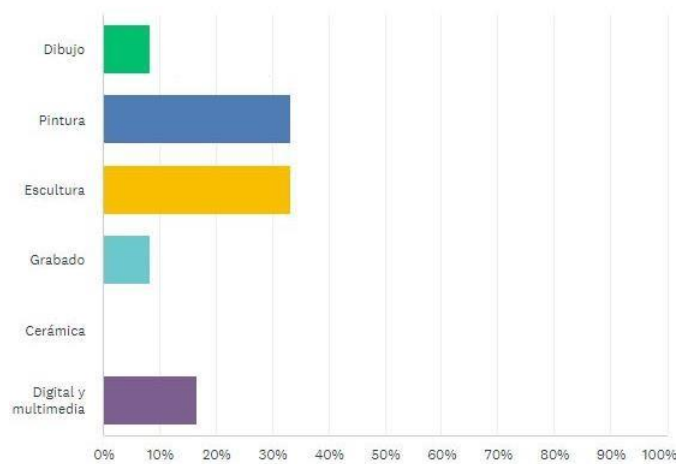


Figura 22. Porcentaje de encuestados sobre las prácticas en las Artes Plásticas. Fuente. Elaboración propia. 2020.

El 91,67% manifestaron interés en practicar una disciplina plástica para enriquecer su desarrollo creativo.

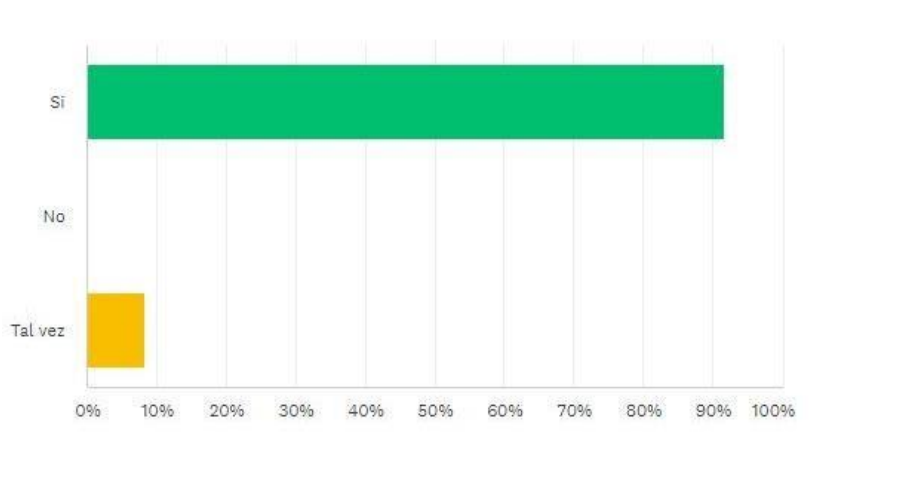


Figura 23. Porcentaje de encuestados con interés en aprender una disciplina plástica. Fuente. Elaboración propia. 2020.

El tiempo que se tiene disponible para asistir a este tipo de talleres es variado, teniendo como las mejores opciones los días lunes, viernes y sábado, siendo el último con el mayor porcentaje con un 58,33% sobre el viernes que obtuvo un 33,33% de la muestra.

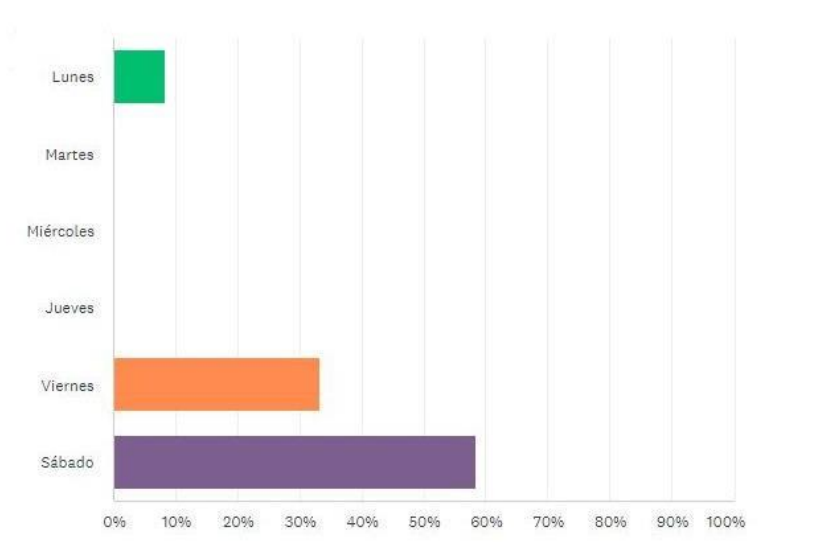


Figura 24. Porcentajes de los días disponibles de la población muestra. Fuente. Elaboración propia. 2020.

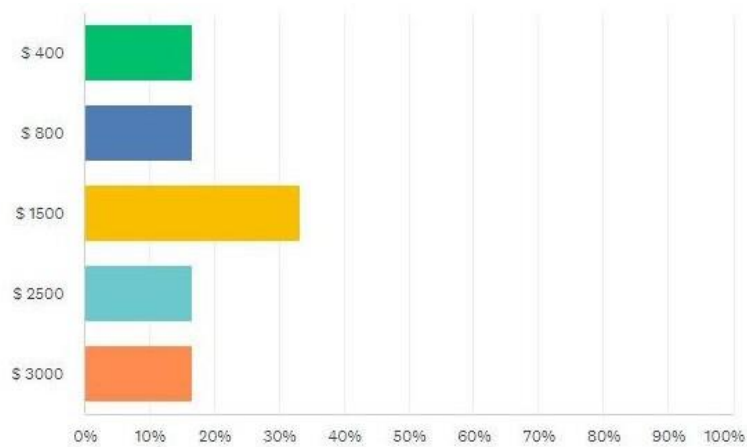


Figura 25. Tabla de costos posibles de inversión en talleres plásticos. Fuente. Elaboración propia. 2020.

Los costos que pueden cubrir los asistentes también fueron consultados, dando como resultado un 33,33% que pueden invertir un promedio de \$ 1500 pesos por talleres de estas características.

Factibilidad.

En la prueba piloto que se realizó con el taller de dibujo, donde se atendió un grupo de 4 personas para cumplir con los lineamientos de salud a causa de la pandemia que vivimos actualmente, en primer lugar, se observó que los asistentes no pertenecen a la comunidad objetivo, sino que son de ciudades vecinas; al conversar con el grupo al final del taller se comentó el grado de satisfacción por parte de los asistentes quienes argumentaron estar satisfechos con la experiencia obtenida. Siendo ésta algo nuevo para ellos y habiendo logrando resultados en el desarrollo de su propio trabajo.

Al mismo tiempo, se observó que durante el desarrollo del proyecto que se realizó al aire libre llamaron la atención de los curiosos quienes se acercaban para observar y preguntar por la actividad, de ello se derivó un taller de dibujo para asistentes de 8 y 10 años. Espacios y actividades como estas contribuyen a generar nuevos públicos.

Al aplicar la encuesta de evaluación se muestra que el taller ha logrado tener un impacto de carácter positivo en la población asistente quienes son mayores de 20 años.

El grupo considera que los talleres de artes plásticas contribuyen al desarrollo cultural de su entidad ya que ellos realizan su aportación a la sociedad desde su trabajo, todo el grupo realiza actividades relacionadas con las artes o las aplica en sus actividades diarias ya sea desde un estudio de tatuajes hasta la impartición de talleres.

También consideran que las disciplinas de la escultura y el grabado forman parte de su entorno cotidiano pues en su día a día están rodeados de formas, volúmenes e imágenes. A su criterio, consideran que la influencia de los talleres de artes plásticas a su desarrollo personal es buena, así como los espacios de estas características suman a la identidad cultural de su localidad.

Los asistentes coinciden en que los espacios contribuyen al conocimiento cultural de la población desde las actividades realizadas en el espacio. Argumentan en su mayoría, tener disposición para asistir a estos talleres cerca de sus residencias, lo que demuestra el compromiso por parte de la población con su entorno cultural. Coinciden nuevamente en que los espacios de artes contribuyen a la construcción de sociedad, al realizar actividades que culminan en una exposición dónde se interactúa con la comunidad.

Por lo especificado se puede argumentar que el proyecto es pertinente, viable y factible.

Discusión.

Alebrije Gráfico; identidad y cultura autónoma.

El proyecto Alebrije gráfico es un taller independiente que germina en el municipio de Amealco en el Estado de Querétaro. Siendo un espacio que ha trabajado desde hace 18 años en el ámbito de las artes plásticas a puerta cerrada, pero participando con la comunidad ya sea en exposiciones colectivas e individuales. A partir del año 2010 incursiona en el área multimedia haciendo participaciones en cortometrajes independientes. También ha colaborado en proyectos de carácter empresarial para la generación de productos en serie.



Figura 26. Taller Alebrije Gráfico en el Pueblo Mágico Amealco Qro. 2021. Fuente. Edgar Jair González Osornio.

Los proyectos de intervención social tienen un importante papel para el desarrollo de la sociedad, contribuyendo al fortalecimiento de su tejido, a partir de espacios y actividades donde las personas comparten y complementan su desarrollo integral, conviven, dialogan y se acompañan.

En septiembre de 2020 se realizó una prueba piloto mediante la aplicación de un taller de dibujo dirigido al público en general, brindando una atención máxima a 5 personas debido a la situación de salud por la que ha atravesado el mundo. La respuesta fue favorable, hubo una asistencia de 4

personas, una local, dos que pertenecen al municipio de San Juan del Río y una más de Aculco. Estos datos muestran que falta promocionar el espacio no solo en el municipio sino también en los alrededores, ya que más del 50% de los asistentes no pertenecen al municipio sino a lugares cercanos.



Figura 27. Taller de dibujo como prueba piloto del proyecto Alebrije Gráfico en el pueblo mágico de Amealco Qro. el 23 de septiembre de 2020. Fuente. Elaboración propia.

Por otra parte, al interactuar con los asistentes se observa que existe un gran interés por aprender actividades relacionadas con las artes plásticas. El taller implementado es un reflejo de la diversidad de personas que pueden asistir a una actividad artística, así como sus actividades laborales. Entre ellos se encontraron estudiantes de arte que desean complementar sus conocimientos, así como personas dedicadas a oficios donde el dibujo y las artes son fundamentales para su desarrollo.

Se continúa trabajó en un taller de grabado en relieve, trabajando solo los domingos. En él, asistieron dos personas que pertenecen al municipio de San Juan del Río, con el propósito de elaborar un proyecto de carácter individual. El espacio se ha puesto a disposición para dicha actividad, así como las asesorías correspondientes, lo que ha permitido el flujo y la operatividad dentro de las actividades del espacio.



Figura 28. Prueba piloto realizada el 23 de septiembre de 2020 por parte del proyecto Alebrije Gráfico en el pueblo mágico de Amealco Qro. Fuente. Elaboración propia.

Para expandir y continuar con el trabajo del taller, se consideró el ofertar los talleres en otros espacios, es decir, trabajarlos en otros municipios o comunidades e impartirlos en sus espacios culturales; como es el caso de Coroneo, una población que se encuentra a unos kilómetros del municipio de Amealco, en el cual se ha trabajado con casa de cultura.

Miembros del público consumidor ha llegado por información al respecto. Los resultados de la producción han sido expuestos en los mismos espacios donde se impartió el taller, en otros casos aún falta esta actividad como es el caso de las mojitangas.



Figura 29. Trabajos realizados por usuarios del taller Alebrije Gráfico 2022. Fuente. Elaboración propia.

Conclusiones

Los resultados han arrojado una serie de datos que indican la necesidad de diversificar el rango de edades, así como los talleres, ya que a partir de la experiencia se observa que las necesidades son variadas considerando las características culturales, las actitudes

También se requiere pulir las estrategias para la difusión. La metodología de enseñanza fue provechosa, sin embargo, se modificará hacia una vertiente más lúdica con el propósito de llegar a un público que recién inicia su experiencia en las disciplinas de las artes plásticas.

Así mismo se considera crear un taller comunitario con el propósito de mostrar al público general las actividades que se generan en este espacio.

La gestión de espacios para la exhibición de los resultados es necesaria en este nuevo ciclo ya que por motivos de pandemia no se pudo realizar.

En general, la comunidad ha mostrado un interés positivo hacia las actividades planteadas en el proyecto lo que demuestra que el taller Alebrije Gráfico tiene un impacto positivo en la comunidad ya que la aportación del espacio se ve reflejado en su producción laboral. Por lo tanto, la hipótesis es acertada.

Referencias.

- Aguilar, H. V. (2015). *A Tiro de Fuego*. México: UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. Consultado en 2020.
- Barrios Noriega, A., y ChavezZaldumbide, A. P. (2014). Transformar la realidad social desde la cultura: planeación de proyectos culturales para el desarrollo. México: CONACULTA. Consultado en 2020.
- Bolán, E. N. (2015). *Gestión Cultural y Teoría de la Cultura*. En E. N. Bolán coord, *Sobre el concepto de cultura. La dialéctica entre ilustración y pensamiento romántico*, (págs. 21-56). México: Ed. Gedisa. Consultado en 2020.
- Canclini, N. G. (2013). *La creatividad redistribuida*. Ciudad de México, Iztapalapa, México: siglo veintiuno. Consultado en 2020.
- Canclini, N. G. y Piedras, E. F. (2006). *Las Industrias Culturales y el Desarrollo en México*. México D. F. Siglo XXI editores. Consultado en 2020.
- Colbert, F. y Cuadrado, M. (2003). *Marketing de las Artes y la Cultura*. España, Barcelona. Ed. Ariel. Consultado en 2020.
- Colombres, A. (2009). *Nuevo Manual del Promotor Cultural Vol. I*. México, D.F. CONACULTA. Consultado en 2020.
- Comisión Europea, (abril 2010). Libro verde. Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas. Bruselas. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0183:FIN:ES:PDF>. Consultado en 2020.
- Consejo Querétaro Creativo, (abril, 2019). Querétaro Ciudad del diseño, aplicación para la UNESCO http://queretarosedisena.mx/complements/QRO_ES.pdf Consultado en 2020.
- Ejea, T. (2015). *Gestión Cultural y Teoría de la Cultura*. En E. N. Bolán coord, *Cultura y Arte. Una aproximación orientada a la gestión cultural* (págs. 57-82), México: Gedisa. Consultado en 2021
- Fernández, A. T. (2010). *Gesto, Identidad y Memoria. La escultura, un Lenguaje para la Historia de México*. En M. F. Moctezuma coord, *Arquitectura y Escultura*, (págs. 75-100). México: INBAL. Consultado en 2021.
- Fick, B. G. (2008). *El grabado y la impresion; guía completa de técnicas, materiales y procesos*. Madrid: Blume. Consultado 2021.

- Grupo de Friburgo, (7 de mayo de 2007). Los derechos culturales. Declaración de Friburgo. https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals240.pdf. Consultado en 2020
- INEGI. (27 de julio de 2018). Entre 2016 y 2018 disminuye asistencia de población a eventos culturales seleccionados. Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodemo/modecult2018_07.pdf. Consultado en 2020.
- López Mariñelarena, E. (2015). Marketing cultural. Antequera, Spain: IC Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/bibliouaq/45003?page=57>. Consultado en 2021.
- Mac Gregor, J.A. (2002). El promotor cultural del nuevo siglo. México. Consultado en 2020.
- Martinell, A. (2001). La gestión cultural: singularidad profesional y perspectivas de futuro. Consultado en 2020.
- Monferrer Tirado, D. (2013). Fundamentos de marketing. Castelló de la Plana, Spain: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/bibliouaq/51743?page=17>. Consultado en 2021
- Mora. V. (Julio, 2018). Electrografía: notas para una definición acerca de la gráfica actual. Universidad Autónoma de Puebla. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ia/article/view/3173/3146>. Consultado en 2020
- Ortega, M. G. (2002). Prólogo. En L. M. Favela, *Luis Albarrán y Pliego. escultor, pintor y orfebre 1893-1967* (págs. 10-12). México: FoEM. Consultado en 2021
- Pereza, M. e Iturbide, J. (1990). El arte del mercado en arte. MaPorrúa, México. Consultado en 2021.
- Redacción El Tiempo, (junio, 1997). Gabo le dijo no al Mincultura, Colombia. Consultado en 2021
- <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-598719>
- Secretaria de Cultura, CDMX, (Junio 2017). Programa Imaginación en movimiento, empresas y emprendimientos culturales. <https://www.cultura.cdmx.gob.mx/el-rule/empresas-y-emprendimientos-culturales> Consultado en 2021

Secretaria de Cultura, (18 de diciembre 2018). Presupuesto de cultura 2019: gasto responsable y aumento en actividades y sustantivas. México. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/presupuesto-de-cultura-2019-gasto-responsable-y-aumento-en-actividades-sustantivas>. Consultado en 2021

Teixeira, C, (2004). Diccionario crítico de política cultural. Cultura e imaginario. España. Gedisa editorial. Consultado en 2021.

The New York Times. (septiembre 2019). AMLO contra la cultura, opinión. <https://www.nytimes.com/es/2019/09/16/espanol/opinion/cultura-lopez-obrador.html>. Consultado 2020

Tibol, R. (2002). *Graficas y neograficas en Mexico*. Mexico: Biblioteca Ciudad de Mexico. Consultado el 2020.

Turismo, S. d. (3 de Enero de 2014). *Gob.mx*. Obtenido de Gob.mx: <http://www.sectur.gob.mx/gobmx/pueblos-magicos/>. Consultado el 2020

Uribe, E. (2010). Gesto, Identidad y Memoria, la escultura un lenguaje para la historia de México. En M. F. Moctezuma coord, *La escultura mexicana y la presencia heroica en el siglo XIX*,. (págs. 15-42). México: INBAL. Consultado en 2021.

UNAM, (mayo, 2013), X Bienal de Jóvenes de Paris. México. http://blogs.fad.unam.mx/assignatura/raquel_garcia/wp-content/uploads/2013/05/los-grupos.pdf. Consultado el 2021

Zabala, H. (2013). *Marcel Duchamp y los restos del ready-made*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito. <https://elibro.net/es/ereader/bibliouaq/78881?page=22> Consultado el 2021

Anexos.

Las encuestas realizadas como parte de los instrumentos aplicados al proyecto se realizaron de manera virtual a través de la app Survey Monkey por lo que adjunto las ligas para la consulta de resultados.

Cuestionario para medir la viabilidad y pertinencia de la implementación del taller Alebrije Gráfico en el municipio de Amealco.

https://es.surveymonkey.com/results/SM-LK7ZyhjaDEKTQRpSvvhb_2FdQ_3D_3D

Encuesta para conocer el impacto de los talleres de artes plásticas (grabado y escultura) en la población y su desarrollo personal.

https://es.surveymonkey.com/results/SM-JXDi_2B4p1vxOqwtUdOpWvOQ_3D_3D

Cartas descriptivas para los talleres de Alebrije gráfico.

Técnicas del dibujo artístico

Prueba piloto.

Título del curso	Técnicas del dibujo artístico	
Nombre del instructor	L.A.V. Fabián Loa Ruíz	
Lugar	Instalaciones de Pacto Azteca	
Duración	12 hrs	
Objetivo General	Aplicar los conocimientos y habilidades relacionados con las técnicas del dibujo y su lenguaje.	
Objetivo Particular	Al termino el asistente al taller maneja y aplicara los conceptos vistos en el curso.	
Fecha de inicio	23 de Septiembre	
Objetivos específicos	Al finalizar el participante identificara y maneja las técnicas propuestas en el curso.	
Contenido temático	I.- Realce de luz	Tiempo asignado
	II.- Sanguina. III.- Difumino y pigmento.	I.- 4 hrs II.- 4 hrs III.- 4 hrs

Técnicas de enseñanza	<i>Exposición de temas:</i> Presentación del tema de forma oral frente al grupo
------------------------------	---

	<p><i>Diálogo y discusión:</i> Es la interacción entre dos personas capaces de sostener una conversación equilibrada y expresiva para generar la discusión sobre un tema específico.</p> <p><i>Demostrativa:</i> Es una técnica que tiene la finalidad de instruir en las destrezas manuales.</p> <p><i>Vivencial:</i> Se caracteriza por contener experiencias de vida relacionadas con los conocimientos que se pretenden enseñar</p>
Técnicas grupales	
Actividades a desarrollar por el instructor	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de rubrica diagnóstica, formativa y final. • Exposición de temas. • Ejecución de ejercicios para ejemplificar. • Evaluación del desempeño.
Estrategias de evaluación	<p>Diagnóstico: evaluación para saber el grado de conocimiento inicial.</p> <p>Formativa: evaluación para conocer el avance de aprendizaje del participante.</p> <p>Evaluación final: se considera el resultado del trabajo al final del curso.</p>
Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios y actividades presenciales. - La destreza y nivel representativo, expresivo. - El nivel de acabado y presentación.
Número de participantes	5 máximo por pandemia.
Perfil del Tallerista	Profesional especializado en el área de las artes visuales
Perfil del participante	Habilidades en el dibujo, interés en las artes visuales, participativo.
Requerimientos de entrada	Conocimientos sobre dibujo e intención de aprender.
	Requerimientos técnicos
Mobiliario	4 mesas, 5 sillas, espacio con iluminación
Equipo	Lámparas, objetos diversos, pintarrón.
Material didáctico	Hojas de dibujo, lápices, sanguinas, esfumin, gomas, carboncillo.
Instalaciones	Estudio Pacto Azteca en el municipio de Amealco Qro.

Técnicas básicas del grabado en relieve

Título del curso	Técnicas básicas del grabado en relieve	
Nombre del instructor	L.A.V. Fabián Loa Ruíz	
Lugar	Casa de la cultura de Coronéo Gto.	
Duración	48 hrs	
Objetivo General	Aplicar los conocimientos y habilidades relacionados con las técnicas del grabado y su lenguaje.	
Objetivo Particular	Al termino el asistente al taller maneja y aplicara los conceptos vistos en el curso.	
Fecha de inicio	3 de Marzo 2022	
Objetivos específicos	Al finalizar el participante identificara y maneja las técnicas propuestas en el curso.	
Contenido temático	I.- Introducción, herramientas y el taller.	Tiempo asignado
	II.- Grabado en relieve. III.- Composición y solución del dibujo. IV.- Entalladura. V.- Impresión.	I.- 4 hrs II.- 4 hrs III.- 4 hrs IV.- 27 hrs V.- 9 hrs

Técnicas de enseñanza	<p><i>Exposición de temas:</i> Presentación del tema de forma oral frente al grupo</p> <p><i>Diálogo y discusión:</i> Es la interacción entre dos personas capaces de sostener una conversación equilibrada y expresiva para generar la discusión sobre un tema específico.</p> <p><i>Demostrativa:</i> Es una técnica que tiene la finalidad de instruir en las destrezas manuales.</p> <p><i>Vivencial:</i> Se caracteriza por contener experiencias de vida relacionadas con los conocimientos que se pretenden enseñar</p>
Técnicas grupales	
Actividades a desarrollar por el instructor	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de rubrica diagnóstica, formativa y final. • Exposición de temas. • Ejecución de ejercicios para ejemplificar. • Evaluación del desempeño.
Estrategias de evaluación	<p>Diagnóstico: evaluación para saber el grado de conocimiento inicial.</p> <p>Formativa: evaluación para conocer el avance de aprendizaje del participante.</p> <p>Evaluación final: se considera el resultado del trabajo al final del curso.</p>
Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios y actividades presenciales. - La destreza y nivel representativo, expresivo.

	- El nivel de acabado y presentación.
Número de participantes	10 máximo por pandemia.
Perfil del Tallerista	Profesional especializado en el área de las artes visuales
Perfil del participante	Habilidades en el dibujo, interés en las artes visuales, participativo.
Requerimientos de entrada	Conocimientos sobre dibujo e intención de aprender nuevas técnicas.
Requerimientos técnicos	
Mobiliario	5 mesas, 10 sillas, 1 mesa con vidrio, espacio con iluminación
Equipo	Lámparas, objetos diversos, pintarrón.
Material didáctico	Hojas de dibujo, lápices, goma, mdf, gubias, plumones, tintas offset, rodillo de goma, estopa.
Instalaciones	Casa de cultura del municipio de Coronéo Gto.

Taller para la elaboración de mojigangas

Título del curso	Taller para la elaboración de mojigangas	
Nombre del instructor	L.A.V. Fabián Loa Ruíz	
Lugar	Casa de la cultura de Coronéo Gto.	
Duración	38 hrs	
Objetivo General	Aplicar los conocimientos y habilidades relacionados con las técnicas de la elaboración de mojigangas y su lenguaje.	
Objetivo Particular	Al termino el asistente al taller maneja y aplicara los conceptos vistos en el curso.	
Fecha de inicio	21 de Abril 2022	
Objetivos específicos	Al finalizar el participante identificara y maneja las técnicas propuestas en el curso.	
Contenido temático	I.- Introducción, herramientas y el taller. II.- Diseño. III.- Construcción del volumen. IV.- Estructura. V.- Empapelado y acabado.	Tiempo asignado
		I.- 2 hrs II.- 2 hrs III.- 4 hrs IV.- 15 hrs V.- 15 hrs

Técnicas de enseñanza	<i>Exposición de temas:</i> Presentación del tema de forma oral frente al grupo
------------------------------	---

	<p><i>Diálogo y discusión:</i> Es la interacción entre dos personas capaces de sostener una conversación equilibrada y expresiva para generar la discusión sobre un tema específico.</p> <p><i>Demostrativa:</i> Es una técnica que tiene la finalidad de instruir en las destrezas manuales.</p> <p><i>Vivencial:</i> Se caracteriza por contener experiencias de vida relacionadas con los conocimientos que se pretenden enseñar</p>
Técnicas grupales	
Actividades a desarrollar por el instructor	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de rubrica diagnóstica, formativa y final. • Exposición de temas. • Ejecución de ejercicios para ejemplificar. • Evaluación del desempeño.
Estrategias de evaluación	<p>Diagnóstico: evaluación para saber el grado de conocimiento inicial.</p> <p>Formativa: evaluación para conocer el avance de aprendizaje del participante.</p> <p>Evaluación final: se considera el resultado del trabajo al final del curso.</p>
Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios y actividades presenciales. - La destreza y nivel representativo, expresivo. - El nivel de acabado y presentación.
Número de participantes	10 máximo por pandemia.
Perfil del Tallerista	Profesional especializado en el área de las artes visuales
Perfil del participante	Habilidades para la construcción 3D, interés en la cultura popular, participativo.
Requerimientos de entrada	Conocimientos sobre el volumen e intención de aprender nuevas técnicas.
	Requerimientos técnicos
Mobiliario	3 mesas, espacio con iluminación
Equipo	Instrumentos de corte y textiles.
Material didáctico	Carrizo, papel, relleno, plumones, pinturas e hilo.
Instalaciones	Casa de cultura del municipio de Coronéo Gto.

Durante el periodo 2021 se desarrolló el diseño de imagen del taller obteniendo como resultado el siguiente producto:



Figura 30. Diseño de imagen del taller Alebrije Gráfico 2021. Fuente. Ana Cecilia Ugalde

Posterior al desarrollo de la imagen, continua el registro de la misma como logotipo y marca; sin embargo, las condiciones no resultaron favorables en este sentido, considerando que se presentó la necesidad de realizar labores de mantenimiento en la infraestructura, razón que ha retrasado este proceso.

También se desarrolló la fabricación de un tórculo desde cero, lo que implicó la utilización de una fracción del presupuesto ya que durante su construcción se presentaron situaciones como la escasez de material debido a los efectos de la pandemia sobre la economía social.

Ya resueltas estas circunstancias y sabiendo que el proyecto ha arrojado resultados positivos se dará continuidad al proceso de registros y permisos.