

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

**LICENCIATURA EN ARTES
VISUALES**

ELABORACIÓN DE TEXTO

MEKISHIKO

**LA RELACION ARTISTICA
MÉXICO – JAPÓN DESDE SU
PRODUCCION GRAFICA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN ARTES
VISUALES**

PRESENTA

HILDA YOLANDA VALDES TOLEDO

ASESOR:

LIC. RAMIRO DE JESÚS JIMENEZ CHACON

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Noviembre de 2024





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
30 de Octubre de 2024

C. HILDA YOLANDA VALDES TOLEDO

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

MEKISHIKO
LA RELACIÓN ARTÍSTICA MÉXICO – JAPÓN DESDE SU PRODUCCIÓN GRÁFICA

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

C. Jaime Ignacio Martínez Gómez

Mtro. Robie Espinoza Gutiérrez

Mtro. Ramiro de Jesús Jiménez Chacón

Firmas:

c. c. p. Expediente



ÍNDICE

PROBLEMATIZACIÓN	3
JUSTIFICACION	5
OBJETIVOS	6
GENERAL	6
ESPECÍFICOS	6
APROXIMACIONES TEÓRICAS	7
CAPÍTULO I	8
1.0 PARTE HISTORICO CULTURAL	8
1.1 PRESENCIA JAPONESA EN CHIAPAS	9
1.2 INMIGRACIONES DE ASIA A MÉXICO	10
1.3 ANTECEDENTES DEL ACERCAMIENTO DE LAS COMUNIDADES JAPONESAS EN MÉXICO	12
1.4 LA TRADICIÓN DEL GRABADO JAPONÉS	13
CAPÍTULO II	15
2.0 REFERENTES ARTÍSTICOS	15
2.1 IMPORTANCIA DEL GRABADO EN AMBOS PAÍSES	21
2.2 ELEMENTOS DE IDENTIDAD CULTURAL DE MÉXICO & JAPÓN	23
2.3 REPRESENTACION ICONOGRÁFICA CONTEMPORANEA	30
CAPÍTULO III	31
3.0 DEL CIELITO LINDO AL SOL NACIENTE	31
3.1 DE LA MENTE DE LA TAKUMI AL PAPEL	34
3.2 OBRA	37
“SANTO KOILOTL”	37
“SAMURIACHI”	39
“¡¡KAMPAI!! MI BUEN JOAQUÍN”	41
“EL TENGU MICHOACANO Y LA CATRINA KITSUNE”	43
“HANABI”	45
“INFANCIAS MEZCLADAS”	47
“CULTIVO”	49
“EL HOMBRE IMPORTANTE”	51
CONCLUSIONES	53
AGRADECIMIENTOS	54

REFERENCIAS 55

PROBLEMATIZACIÓN

A raíz de una fascinación personal acerca de la cultura japonesa y sus íconos más importantes, como joven mexicana me eh comprometido a buscar una cohesión entre ambas culturas, y esta curiosidad se origina desde mi niñez, al ser la menor de cuatro hermanos, siempre me vi influenciada por la enseñanza de mis mayores, y en ese diverso aprendizaje me enganché específicamente de este tema, de manera que busco representar la iconografía de ambas culturas por medio de la gráfica.

Como mencioné anteriormente crecí en un entorno muy adulto, yo nací en el norte del país, mi mamá me dio en adopción a los 11 meses de edad, y terminé en Chiapas de donde es originaria mi familia materna, ya que mis tíos se volvieron mis tutores.

Mi familia materna radica en la costa de Chiapas desde Arriaga hasta Tapachula, así que tengo una crianza muy relacionada a las costumbres de la costa, una de las más importantes es la Feria de San Francisco de Asís en el cual se le festeja a este mismo con bailes, eventos deportivos, agrícolas y misas.

Y aun teniendo esta enseñanza tan específica de los usos y costumbres de mi lugar de origen, aún recuerdo la primera vez que vi un anime, tenía alrededor de 7 años, quedé tan enganchada al ver aquella animación de características tan diferentes que no dejé de consumir dicho producto, al crecer comprendí que se trataba de otro país, donde se vivía un contexto cultural completamente distinto al mío.

Al encontrar esta fascinación por la cultura japonesa sin dejar de lado el amor por mi propia cultura, comencé a indagar y a aprender de ambas, y eso dejó un mí un aprecio por otro país y mi propio lugar.

Esto significa que puedo amar Japón sin dejar de ser mexicana, y al ser contextos completamente diferentes con características parecidas lograr una cohesión y llevar a complementar ambas en mi vida.

Comprendo que México y Japón son países completamente diferentes en cuanto a actitudes socioculturales desde el hecho de la disciplina, de la comunicación social, entre otras características, pero consideró que tenemos muchas cosas similares y no sólo México-Japón sino con todos los países

del mundo, personalmente al encontrarme embelesada por la misma decidí llevarlo a un contexto donde pueda combinar mi gusto y mi origen.

Este mismo, incluye mi amor por la gráfica, Japón y México son grandes exponentes del grabado, cada uno con sus características y distintos referentes. Así que buscaré proponer una relación artística entre ambos desde su producción gráfica entre el grabado mexicano y el grabado japones.

Para llevar a cabo este proyecto a la práctica, decidí usar iconografía¹, ya que el término “cultura” comprende un sinfín de conceptos y para delimitar estos mismos se usará específicamente la imagen.

Este texto abarca un sinfín de incógnitas realizadas desde mi perspectiva como: ¿Cuál es el valor de mi investigación en la sociedad?, ¿Cuáles son las características en las que se parecen México y Japón?, ¿Iconográficamente, qué elementos me parecen representativos de la cultura mexicana?, ¿Qué elementos me parecen representativos de la cultura japonesa?, ¿Qué hace importante a los elementos que considero importantes?, ¿Cómo definiría la simbiosis entre México y Japón?, ¿Es un tema que genere polémica? y ¿Genera algún tipo de propuesta artística?. Todas estas preguntas conllevan a la formulación de este texto.

Todo esto con la finalidad de darle voz e imagen a una idea basada en la unión cultural y artística, además de visibilizar la importancia de la gráfica dentro del mundo del arte visual y de cómo estas relaciones internacionales pueden llevarnos a grandiosos resultados.

¹ La iconografía es un conjunto de imágenes relacionadas con un personaje o un tema en específico, esto conlleva a la expresión artística.

JUSTIFICACION

Comencé a desarrollar este proyecto desde pandemia, comenzó con unas simples prácticas de punta seca, hice algunos pequeños bocetos y realicé grabados básicos. Durante ese proceso me di cuenta que quería conceptualizar dos cosas que siempre me han gustado, México y Japón, así mismo mientras comencé a estudiar más el grabado que me llamó más la atención, el “Mokuhanga”, y familiaricé las técnicas orientales con las occidentales.

Durante el proceso de la búsqueda del concepto entra un gran sentido de poca pertenencia, debido a mi origen siempre me sentí muy confundida acerca de quién soy y de dónde vengo, nací en un lugar, pero luego me trasladaron a otro y resulta que siento que no encajó en ninguno, con el tiempo aprendí que no importa mi gusto y mi origen porque yo soy yo y me construyo como yo me siento a gusto y así es como comencé a hacer esta combinación tan poco convencional para muchos, claro que no espero que a todo mundo le guste pero sí me gustaría que pudieran comprender y(o) aprender del mismo.

El objetivo principal de este proyecto, es aprender de las similitudes entre México y Japón para crear un vínculo con el que me siento identificada, por la influencia que ambas naciones tienen en mi persona, y que así terceros puedan tener una mejor apreciación de la cultura asiática.

Que los demás puedan ver a través de mis ojos como visualizo ambas culturas, como de alguna manera somos tan parecidos, quitar un poco el prejuicio de “todos los chinos son iguales” y profundizar en las similitudes, pero también en las diferencias entre las mismas, darle a la gente una visión completamente artística y bicultural.

También busco que haya una mayor apreciación hacia el grabado, México es uno de los mayores exponentes de la gráfica popular y la mayoría de la comunidad artística y en general no pueden o no tienen idea de que es y por ende no es apreciada de la misma manera que otras ramas del arte como pintura o escultura.

Y el objetivo final de este mismo es realizar una exposición gráfica, con las piezas realizadas basadas en este tema, que haya una ponencia, un espacio donde pueda dialogar con maestros, compañeros y externos sobre el aprendizaje adquirido y la experiencia visual de la misma.

OBJETIVOS

GENERAL

- Identificar las similitudes culturales entre México y Japón para crear un vínculo con el que me siento identificada por la influencia que ambas naciones.

ESPECÍFICOS

- Contextualizar de manera general la relación artística entre México y Japón desde su producción gráfica y así mismo estudiar el grabado japonés.
- Descubrir la influencia de los íconos artísticos japoneses y mexicanos en la propuesta artística.
- Explorar mi proceso creativo mientras mezclo técnicas de gráfica, basándome en iconografía mexicana y japonesa.

APROXIMACIONES TEÓRICAS

El tema principal es relación artística México y Japón mediante la gráfica, pero solo este corto título conlleva un sinnúmero de conceptos y temas importantes que explorar y sobre todo entender, partiendo de la idea de qué conlleva una relación artística, teniendo en cuenta si el concepto de arte es lo mismo para ambas partes.

En el caso de Japón el arte surge de la comprensión de ideas y conocimientos de otras culturas que adoptaron y crearon de forma genuina, inspirándose en los estilos de China que llegaron a Japón pasando por Corea.

Pero en el caso de México es diferente ya que se divide en cuatro etapas y la primera y la más importantes es el arte prehispánico el cual es precursor en arquitectura, cerámica y murales, siendo esta una de las principales diferencias en el arte en general, pero la gráfica no nació en México, fue traída desde Europa hasta América, así se teoriza la primera similitud entre ambos países.

Tiene que ver también la comprensión de los conceptos como iconografía, simbología entre otras, precisamente porque principalmente se busca el uso de iconos, no solo artísticos sino representativos de cada país, que iremos visualizando durante el tercer capítulo.

Para poder comprender el constructo² de la relación artística con Japón debemos de entender la parte histórica cultural en la cual se hablará muy a grandes rasgos sobre la gráfica en estos mismo, su llegada, su desarrollo, etc. Investigar la teoría de como los nipones lograron llegar a tierras mexicanas, y de qué manera cambió sus vidas, y también las nuestras.

Generar interés sobre la gráfica antigua y popular, dando a conocer la importancia de esta misma en ambos países, identificando elementos de identidad cultural para poder presentar los diversos referentes que sirvieron de inspiración para la creación del texto.

Sin dejar de lado la propuesta personal desde la producción gráfica, que busca mezclar iconos de arte y cultura tanto japonesa como mexicana, basándonos en usos y costumbres populares, además de uso de referentes culturales, como películas, videojuegos, música, artistas precursores tanto en el arte mexicano como en el arte gráfico japonés.

² Es una construcción teórica que se desarrolla para resolver un cierto problema científico.

CAPÍTULO I

1.0 PARTE HISTORICO CULTURAL

En 1826 el conde italiano Claudio Linati trajo a nuestro país la técnica de la litografía. Cuando el grabado llega a México, donde se separó y diferenció de lo hecho hasta entonces, el conde empezó a vivir una vida cotidiana en el país mismo. Los primeros ejemplos de grabadores desarrollados en México son, Joaquín Heredia y Plácido Blanco, quienes en sus caricaturas ilustraban artículos del Gallo Pitagórico³, atacando al régimen de Santa Anna.



Extraída de: Google, de dominio público

En el México de finales del siglo XIX, la crítica social se pudo hacer gracias a las estampas satíricas que generaban un discurso de protesta, generó una enorme cantidad de imágenes donde la gráfica como denuncia se mostró en una cruda realidad, sarcástica, punzante y tajante. El cartel callejero como medio de denuncia dio la voz al pueblo y movió masas a gritar la opinión pública.

Toda la gráfica mexicana tuvo un discurso en cierto punto nacionalista, que criticaba los regímenes que los españoles posaron sobre nosotros como Porfirio Díaz o Santa Anna, entre otros, el objetivo final de la imagen era entregar la idea al pueblo para que tuvieran las armas para protestar, podría decirse que era propaganda poco convencional pero que funcionaba y de una manera menos violenta. Uno de los mayores ejemplos de lo anterior es el maestro José Guadalupe Posada, llamado “el goya de México” por Diego Rivera, es uno de los artistas más emblemáticos del arte contemporáneo de siglo XIX en nuestro país.

Por otra parte, la estampa japonesa o “ukiyo-e”, técnica basada en la xilografía⁴ occidental hace referencia a un estilo de vida efímera y transitoria, conforme en los placeres terrenales durante la era Edo (1603-1868), principalmente la imagen era paisajística, teatro y zonas de alterne además de su

³ Es una obra satírica, de crítica política e ideología liberal escrita por el mexicano Juan Bautista Morales entre 1842 y 1844.

⁴ Técnica de impresión con plancha de madera.

revolución con el paso del tiempo, sus principales exponentes fueron, Hokusai, Hiroshige, Suzuki, entre otros.

1.1 PRESENCIA JAPONESA EN CHIAPAS

En 1897, un grupo de japoneses sobrevivientes se reunieron en torno a Toraji Kusakado⁵, líder de la colonia japonesa. No podía soportar que estos mismos lo tachara de negligente, de haber embarcado al grupo en una travesía mal fundamentada y de ser el causante de los males que padecían a un par de meses de haberse establecido en la localidad de Escuintla, contigua a Acacoyagua.

En un pueblo enclavado en la exuberancia del Soconusco chiapaneco se levanta un obelisco que honra la memoria de los japoneses que arribaron a esa región hace 120 años. Era un puñado de hombres motivados por Takeaki Enomoto, un samurái soñador dispuesto a construir una comunidad utópica.

Después de pasar por diversos obstáculos, al grupo no le quedó más remedio que dispersarse para sobrevivir. En la mayoría de los relatos acerca de la colonia Enomoto en Chiapas se destaca al vizconde como el gran forjador de la primera comunidad formal de inmigrantes



Foto de grupo de japonesas agrícolas en Chiapas (extraída de la biblioteca del congreso, México (2021))

japoneses en América. La cruda realidad, sin embargo, es que en menos de tres meses la utopía se desplomó, y él y Wollheim abandonaron por completo a su suerte a los colonos.

Después pasaron a sentarse a una comarca a final del Soconusco, cerca de Acacoyagua donde comenzaron un estilo de vida agropecuario, cosechando frutos, principalmente café, comercio del cual han dependido hasta la fecha, la finca “Tayuko” erguida hace 120 años y administrada por Javier

⁵ Almirante de la Armada Imperial Japonesa

Juárez Yamamoto, se encargó de generar dicho comercio para beneficio de la colonia, promoviendo así la fundación de Colonias Japonesas.

1.2 INMIGRACIONES DE ASIA A MÉXICO

De acuerdo con Ota Mishima, la inmigración japonesa en México resulta "sui generis"⁶, porque el propio gobierno nipón la planificó, promovió y dio seguimiento; a diferencia de otras migraciones al territorio mexicano, esta fue apoyada y promovida por el gobierno del país de origen (en este caso, Japón); se suscitó de manera planificada y con un amplio seguimiento por parte del gobierno japonés. Ésta tuvo sus orígenes en el Porfiriato, y aunque fue interrumpida durante la Segunda Guerra Mundial, continuó su expansión durante la segunda mitad del siglo XX.

Las principales migraciones de Asia a México se dieron desde la época del virreinato y el asentamiento de la nueva España, principalmente comienza con la relación de las islas Filipinas, Hernán Cortés después de conquistar Tenochtitlán zarpa hacia Asia en busca de especias, conquistando así diversas islas de las Filipinas, haciéndolos inmigrar a México.

Así mismo en 1590 las cuentas de la caja real hacienda de Acapulco registra la entrada de los esclavos chinos al puerto, y relata como parte del proceso de integración social en esta región costera la integración de los chinos en diversas comunidades de población como haciendas, pueblos de indios,



Foto extraída de Google: Revista Milenio. Grupo de Japoneses en Nuevo León. 2022

barrios de chinos, etcétera. Las características de la endogamia y exogamia de la población China, el éxito socioeconómico de algunos de ellos, el idioma utilizado por los chinos en esta sociedad multilingüe, así como sus experiencias frente al catolicismo

Se presume que además de la inmigración japonesa, China y Filipina también hubo una gran cantidad de inmigración hindú la cual radica principalmente en Baja California

⁶ Hace referencia a una persona o cosa que es tan diferente que no puede encuadrarse dentro de las categorías existentes.

huyendo de su país debido a la persecución religiosa en su país, si hablásemos de las más antiguas, Los coreanos llegaron en 1905 al suelo mexicano, la primera llegada se produjo en el puerto de Salina Cruz, Oaxaca. Fueron traídos para trabajar en las haciendas Henequeneras (plantíos de agave) de Yucatán, así siendo esta la más reciente inmigración asiática a México.



Imagen extraída de Google. Revista Yucatán. Familia Kim. (2020)

1.3 ANTECEDENTES DEL ACERCAMIENTO DE LAS COMUNIDADES JAPONESAS EN MÉXICO

Existen 5 migraciones japonesas en México que van de 1890 a 1978, la primera se basa en la llegada de los colonos japoneses a Chiapas durante el porfiriato, el grupo de colonos y emigrantes libres capitaneados por Kusakado Toraji arribó al puerto de san Benito hoy Puerto Madero el 10 de mayo de 1897 después de 47 días de travesía.

La segunda migración japonesa se trató de braceros japoneses para la industria minera, construcción de ferrocarriles y plantación cañera, los japoneses bajo contrato fueron el tercer tipo de inmigrante en México, ingresaron bajo el amparo de las leyes y este tercer movimiento migratorio tuvo un carácter masivo.



Mapa extraído del libro: Siete Migraciones Japonesas en México 1980-1978 de María Elena Ota Mishima.

La tercera migración describe al cuarto, quinto y sexto tipo de inmigrante, se trató del arraigo de los inmigrantes japoneses en la zona norte y noreste de México, aquellos japoneses ilegales que se suscitaron debido al rechazo de los Estados Unidos hacia la comunidad, no teniendo otra forma de volver a su lugar de origen ingresan a México de forma ilícita, los ingresos ilegales se efectuaban tanto para los Estados Unidos como para México desde Salina Cruz y Mexicali, algunos inmigrantes japoneses se dedicaban a pasar ilegalmente a sus compatriotas al otro lado de la frontera aunque en realidad se trataba de un fraude.

A partir de 1921 la inmigración japonesa se caracterizó por el sistema de requerimiento “yobiyose” la cual correspondía a una invitación expresa de un japonés ya residente en México.

La cuarta migración habla sobre los inmigrantes japoneses en México y la segunda guerra mundial entre 1941 y 1950.

La quinta migración japonesa relata la industrialización japonesa de posguerra y cómo los técnicos japoneses llegan a México como consecuencia de su derrota en la segunda guerra mundial Japón debido a que experimentó una aguda crisis económica,

Así mismo trayendo su tecnología a occidente y apoyado a México como país amigo.

1.4 LA TRADICIÓN DEL GRABADO JAPONÉS

Durante el periodo Edo de Japón, el cual es el nombre antiguo de Tokio, hace referencia a un periodo muy importante para el arte y el desarrollo cultural el cual abarca del siglo XVII al XIX. Se crea el “Ukiyo-e” traducido como “pinturas del mundo flotante” o “estampa japonesa” en el cual las artes llegaron a su auge de manera representativa y de varias formas y métodos durante dos siglos, desde el año 1603 al 1868.

Durante este proceso de desarrollo los artistas y artesanos encontraron centros de prosperidad y oportunidad, donde se encontraban con un sinnúmero de posibilidades y oportunidades para el desarrollo del arte.

El Ukiyo-e se identificó por la xilografía, técnica de grabado de la cual derivan varias ramas, la cual consiste en el grabado en planchas de madera, y la impresión se hacía sobre papel Washi, llamado así o también papel japonés el cual es un tipo de papel muy fino que se fabrica a base de la flora local de Japón tales como el bambú, cáñamo, arroz y trigo. La UNESCO designó la elaboración tradicional del Washi japonés como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad el 26 de noviembre de 2014.

Los temas representados hacían referencia al mundo hedonista que se vivía en aquella época, plasmaba escenas urbanas cotidianas que rozaban el eufemismo propio de ese siglo como casas de té, las *bijin-ga*⁷, *geishas*⁸, actores kabuki entre otras. Incluyendo en estas mismas escenas eróticas explícitas que ellos denominaban “escenas de primavera” sin dejar de lado la imagen de los paisajes y la historia mítica del país.



La Cortesana Hanaogi de el burdel Ogiya.
Por: Chobunsai Eichi

⁷ Término utilizado para referirse a las ilustraciones Ukiyo-e con representaciones de mujeres que respondían al ideal de belleza japonés

⁸ Son artistas tradicionales japonesas cuyas labores consisten en entretener en fiestas, reuniones o banquetes, ya sean exclusivamente femeninos como masculinos, o bien mixtos.

Aunque las primeras formas de impresión japonesas eran en blanco y negro las cuales eran denominadas *sumizuri-e*⁹ y se caracterizaban por las graduaciones diferentes de la tinta negra que era diluida con agua, algunos artistas comenzaron a darle color a mano a los grabados, aunque más tarde se comenzó a emplear el uso de tacos de madera para aplicar el color en determinadas partes del grabado en blanco y negro evitando así todo el trabajo de el coloreado a pincel.

Mucho antes de convertirse en una técnica al servicio del arte, la gráfica japonesa se utilizaba para representar y difundir en postales los rostros de actores de teatro famosos de la época.

El grabador japonés que popularizó la nueva técnica de coloreado fue Suzuki Harunobu, el modernizó la técnica de coloreado existente creada por Kinroku, y lo hizo basándose en un sistema de colocación de los tacos en las propias planchas de manera que encajaran perfectamente como un rompecabezas y en consecuencia eso facilitaría la aplicación del color en los grabados.

Al modernizar todos estos métodos, permitió que el arte se democratice y llegue al mundo occidental, el ahora llamado *nishiki-e*¹⁰ llamó la atención e interés del público extranjero y llevó a la veneración del *ukiyo-e*.

Se popularizó tanto que pintores como Degas, Monet, Manet y Van Gogh, terminaron inspirándose para sus obras.



La Gran Ola de Kanagawa. Por: Katsushika Hokusai

⁹ “pintura de lavado de tinta,”

¹⁰ Tipo de impresión xilográfica japonesa con múltiples colores

CAPÍTULO II

2.0 REFERENTES ARTÍSTICOS

Para los diversos referentes que se expondrán en este documento se tomó en cuenta la relación México – Japón, destacando sus elementos culturales, artísticos, e iconográficos. La razón principal para elegir estos referentes es por la demostración de respeto entre países, el nivel de admiración que tienen uno del otro y que realmente hay una conexión fidedigna.

Personalmente encuentro muchos elementos fundamentales que sirvieron de inspiración para la creación gráfica de este proyecto.

Los Chicanos Japoneses:

Si bien la cultura Chicana se refiere a un estadounidense de origen mexicano y normalmente en Estados Unidos para referirse a los mexicanos americanos, inicialmente se utilizó para referirse a todos los hispanoparlantes oriundos de los territorios estadounidenses que pertenecieron a México anteriormente como Texas, Arizona, Nuevo México, California, Utah, Nevada y partes de Colorado, Oklahoma, Kansas y Wyoming. La cultura Chicana en Japón lejos de ser una apropiación cultural surge como un homenaje y un intercambio cultural encarnando en cuerpo mente y alma ese estilo de vida.

Una característica muy especial sobre cualquier subcultura de Japón es que se dedican totalmente y gastan dinero y tiempo para asegurar que tienen el concepto correcto.

Los británicos Louis Ellison y Jacob Hodgkinson realizaron un documental sobre los chicanos japoneses, en el cual un testimonio dice lo siguiente:

“Sentimos empatía hacia los chicanos y conectamos con ellos en la forma en que expresan sus opiniones, hacen sus "crews", los quieren tanto como a su familia y trabajan duro en las cosas que aman”.

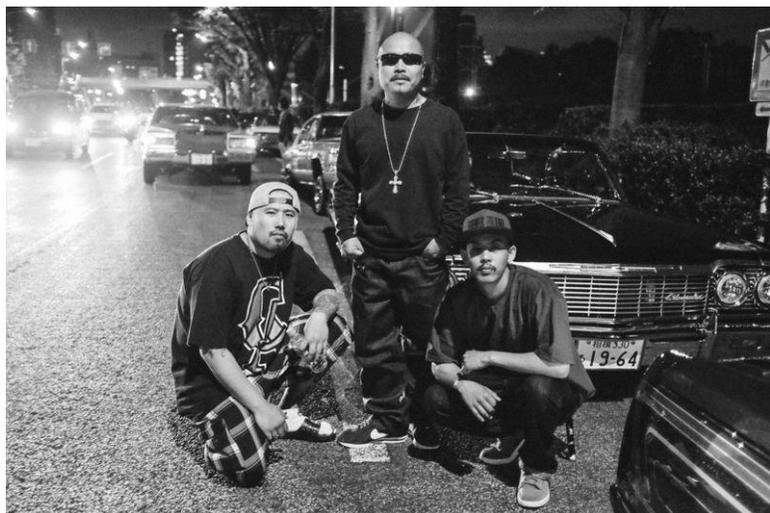


Foto extraída del documental “Chicano” de Louis Ellison & Jacob Hodgkinson

La cultura Chicana llega a Japón debido a que un periodista japonés fue a un evento de “Lowrider”¹¹ en Los Ángeles en 1940 y regresó a su país con fotografías y muchas historias que contar, esta subcultura se dio principalmente en Osaka y Tokio y se crearon personajes que impactaron fuertemente en la escena de los chicanos japoneses como Junichi Shimodaira, quien es el presidente del club automovilístico que se dedica a las modificaciones lowriding, Night tha Funksta, artista de Osaka y Mona quien es una cantante que se inspiró en el rap chicano.

Si bien ellos han encontrado vínculos comunes con los chicanos como el amor por la familia o la atención al detalle, siempre agregan sus propios toques a partir de su propia experiencia cultural, el chicano japonés no romantiza ni incorpora el concepto de pandillero en su imitación de vida, sino con el significado de protesta social y de proclamación de sus derechos civiles además de enfocar la raíz profundamente en los valores familiares, por lo tanto están en constante comunicación con las comunidades Lowrider de Los Ángeles.

Finalmente comprender que la cultura Chicana en Japón tiene que ver con su manifestación como símbolo de “rebelión y resiliencia”¹²



Foto extraída del documental “Chicano” de Louis Ellison & Jacob Hodgkinson

¹¹ Forma de manifestación chicana en la cual se modificaban coches clásicos como una forma de vivir y manifestarse en la sociedad.

¹² Hace referencia a la capacidad de sobreponerse a momentos críticos y adaptarse luego de experimentar alguna situación inusual

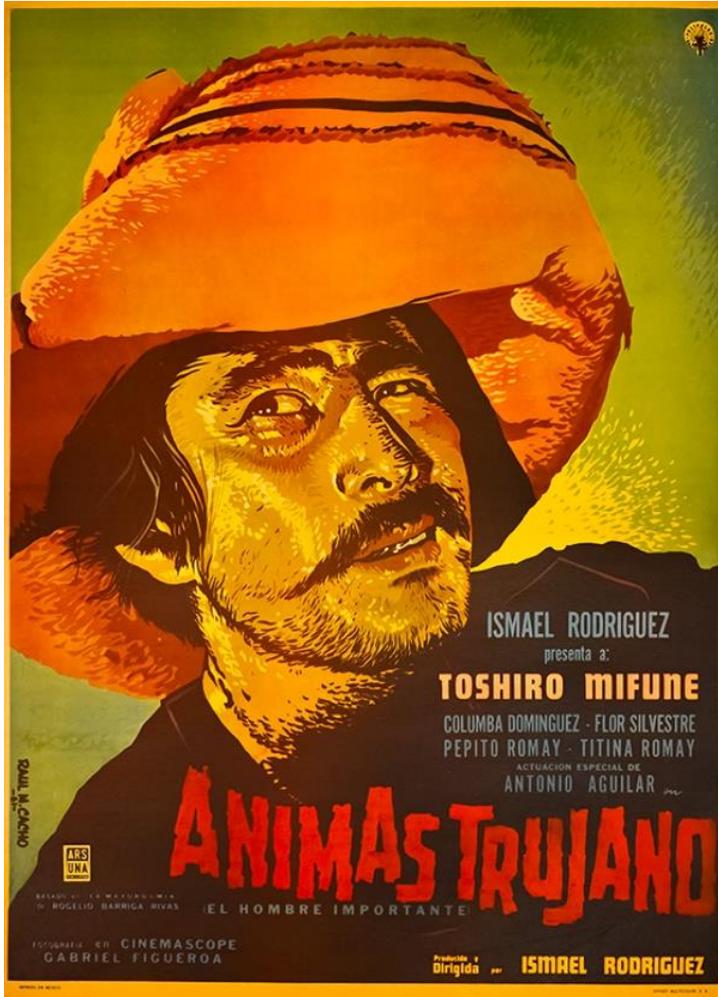


Foto extraída de Google. Poster oficial del filme

Ánimas Trujano:

Película mexicana del director mexicano Ismael Rodríguez quien es también creador de títulos como "Tizoc" y "Nosotros los pobres" por mencionar algunas. Basada en la novela "La mayordomía" de Rogelio Barriga Rivas. La película se estrenó en 1961 y fue protagonizada por el actor japonés Toshirō Mifune, siendo esta la única película que filmó en México.

Para la realización de la película Toshirō Mifune aprendió los diálogos fonéticos, sin embargo, no fue quien dio la voz para dar vida a Ánimas ya que él solo hablaba chino y japonés a la perfección, fue Narciso Busquets quien dobló la voz del actor. Cabe

mencionar que inicialmente se había contemplado a Pedro Infante para protagonizar la película pues había trabajado en *Nosotros los Pobres* y *Tizoc* anteriormente, lamentablemente falleció tras grabar *Tizoc* y eso obligó a Rodríguez a buscar un reemplazo.

De acuerdo con *El universal* el 15 de mayo de 1961 la elección de Toshirō se basó en que Ismael Rodríguez quería garantizar la venta del filme a nivel internacional lo cual fue todo un éxito convirtiéndose en el segundo filme mexicano en ser nominado a los premios Oscar en 1962 y también fue nominada a los premios globo de oro.

El argumento es el siguiente: Ánimas Trujano es un arisco, jugador, borracho e irresponsable indígena de un pequeño pueblo de Oaxaca. Su más grande deseo es algún día ser escogido mayordomo de su pueblo, título anual otorgado por el párroco local, el cual se entrega al más rico y

respetable ciudadano quien será encargado de poner todo el dinero para una fiesta anual a la virgen a la que todo el pueblo está invitado.

Sin embargo, Ánimas quiere ser mayordomo no con el fin de complacer al pueblo sino el de ganar el respeto Y la admiración de la localidad llevándolo a cometer actos terribles para conseguirlo.

Street Fighter, "El fuerte":

Street Fighter es una serie de videojuegos de lucha creada por la empresa japonesa Capcom. La primera entrega apareció en el año 1987 en arcade, no fue sino en la segunda entrega la cual causó una verdadera revolución en los juegos de lucha en salones recreativos.

Sin embargo, el referente como tal no es el juego sino un personaje en específico el cual fue debutado en el Street Fighter número IV. Esta cuarta entrega que se dio en el 2008 se desarrolló en dos dimensiones presentando gráficos en 3D con efecto de sombreado plano inspirándose en las pinturas sumi-e¹³ japonesas, siendo así la entrega con mayor influencia artística antigua.

La inspiración principal es el personaje de "El fuerte" quién es un peleador de lucha libre en el videojuego mismo. En el argumento principal este personaje dedica su tiempo a perfeccionar sus habilidades de lucha libre y afinar sus habilidades culinarias. Creado bajo la inspiración de la lucha libre mexicana, El fuerte tiene un



Foto extraída del Sitio Oficial de Capcom.

aspecto de hombre hispano de corta estatura, pero muy musculoso, viste con el típico uniforme de luchador con bandas negras de lucha libre en sus brazos y una faja dorada en su cintura, lleva mallas

¹³ Técnica de dibujo monocromático en tinta negra de la escuela de pintura china.

cortas y blancas abotonadas hasta sus muslos con tres estrellas azules en su parte posterior, también usa botas de luchador blancas atadas firmemente por cordones con suelas doradas. La máscara del fuerte está inspirada en la de El Santo, uno de los enmascarados más influyentes y emblemáticos de México. Así mismo en la historia del trasfondo para el fuerte está inspirado en el personaje principal de la película Nacho libre la cual está inspirada en un luchador mexicano.



Foto extraída del Sitio Oficial de Capcom.

Artistas Independientes:

Daniel Fortiz: Originario de Tlaxcala, México. Es un ilustrador, dibujante y animador, estudió en la Facultad de Artes y diseño de la UNAM. Principalmente realiza acuarela e ilustración para proyectos editoriales, diseño de personajes y animación.

Realizó una colaboración con la fundación Japón en México haciendo una serie de ilustraciones donde se describe visualmente la riqueza cultural y culinaria de Japón e incluye recetas de platillos tradicionales. Así mismo siguiendo la dinámica de la convergencia entre elementos japoneses y mexicanos.



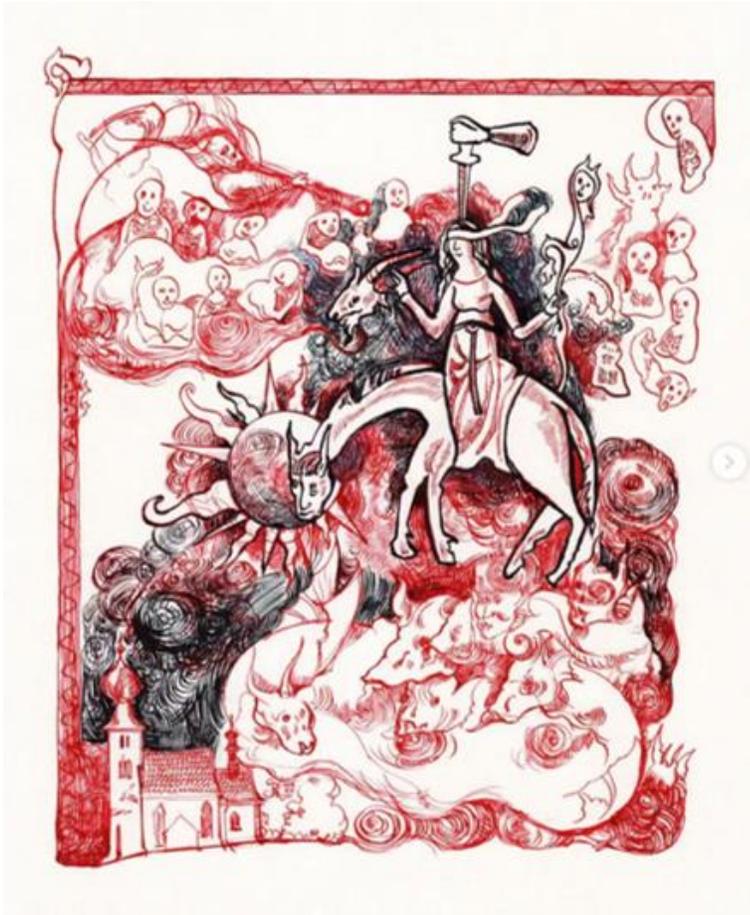
Foto extraída de: Sitio Oficial de Daniel Fortiz

Andrés "Nove" Escobedo: Es un ilustrador originario de Mérida, Yucatán de 26 años de edad, su trabajo se viralizó durante la pandemia por medio de la app social Instagram.

Joven mexicano que crea ilustraciones inspiradas por las experiencias día a día en México, las cuales llama "tragedias mexicanas", ya que cree fervientemente en que las experiencias necesitan ser documentadas, con imágenes que nos llevan a sentir nostalgia recordando nuestras infancias en México.



Foto extraída de: Instagram



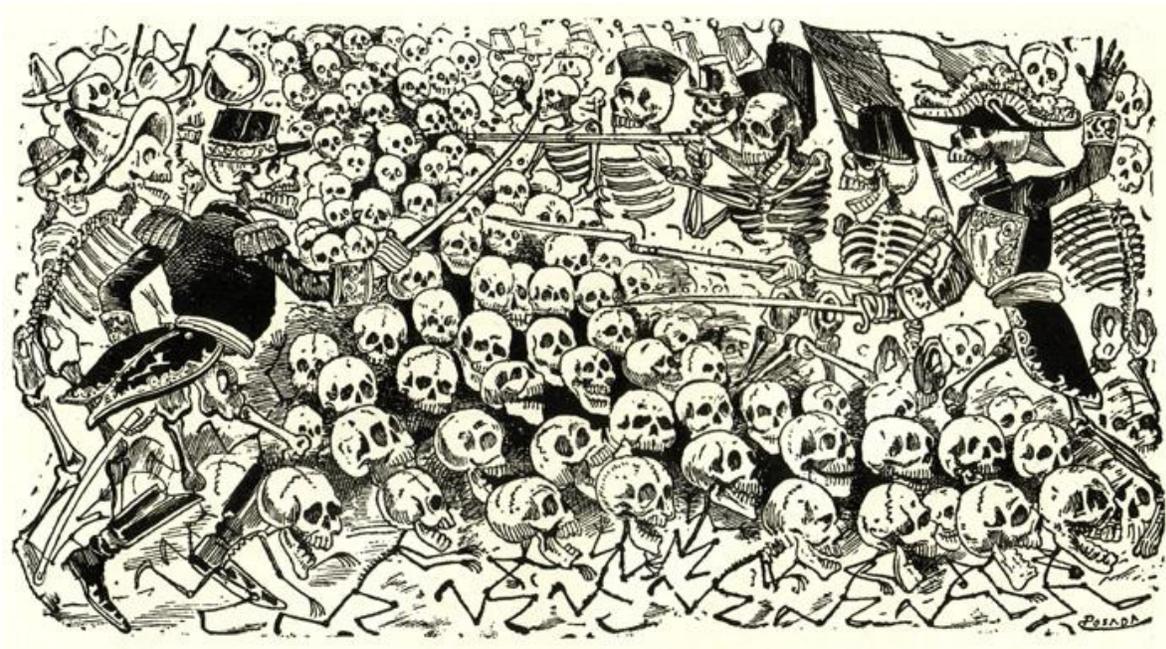
Rada Niță Josan:

Es una artista visual y grabadista originaria de Cluj-Napoca la cual es una ciudad al Noroeste de Rumania, capital de Transilvania. Su obra se remonta al folklore Nórdico, optando así un estilo medieval, sin embargo, es el uso de tintas lo que la lleva a ser parte de la lista de referentes, ya que está muy marcado el uso de 2 las mismas tanto en sus ilustraciones como sus grabados. Promueve su trabajo mediante Instagram y otras redes sociales.

2.1 IMPORTANCIA DEL GRABADO EN AMBOS PAÍSES

El elemento del grabado ha sido primordial para el desarrollo artístico de ambos países, cada uno destacando de formas diferentes.

El grabado llega a México en 1826, sin embargo, no es tan popular al momento de arribar a tierras mexicanas, no es sino en 1947 cuando el grabado recibió un fuerte estímulo con la fundación de la sociedad mexicana de grabadores con el propósito de ampliar este tipo de arte por el país. Tuvo un fuerte impacto en México ya que así se pudieron difundir diversas ideas a diferentes sectores de la sociedad, por medio de periódicos, revistas, carteles y folletos, alcanzando incluso rincones olvidados de nuestro país, sirviendo, así como instrumento de un México más incluyente y sin desigualdad.



Posada Skeletons 1911 - Póster de esqueleto (zinc, grabado en 1911, por Jos Guadalupe Posada (18 x 24)

Durante el siglo XIX y principios del siglo XX, el grabado en México siguió siendo un espacio de denuncia y un símbolo de la lucha social el cual fue liderado por el ícono José Guadalupe Posada quedando como el mayor exponente, sin dejar de lado a los maestros Francisco Toledo, Rufino Tamayo y Leopoldo Mendez.



Actores Kabuki: Bandō Mitsugorō e Iwai Hanshirō, grabado de Utagawa Kunisada

Desarrollado durante el periodo Edo, el grabado japonés, hace alusión al mundo flotante el cual era un eufemismo utilizado para representar las diferentes escenas urbanas cotidianas, como casas de té prostíbulos, teatros, arenas de lucha, etc. Antes de convertirse en un medio artístico importante se utilizaba para representar y difundir en postales rostros de algunos actores de teatro más famosos de la época o algunas geishas.

En los setentas el grabado comienza con un lenguaje contemporáneo ya que se comienzan a combinar la técnica japonesa realizadas con pigmentos base agua y se

mestizan con pigmentos y aglutinantes naturales, y así mismo tratan de plasmar y comunicar otras sensaciones situaciones ejemplificando a otro Japón que tal vez no es el mismo al que estamos acostumbrados a ver en los paisajes tradicionales.

En conclusión, ambos países tuvieron un desarrollo completamente distinto de la disciplina, pero ambos lo utilizaron como medio de publicidad y de comunicación, también como método de impresión para realización de etiquetas, postales, libros, y una infinidad de posters.

2.2 ELEMENTOS DE IDENTIDAD CULTURAL DE MÉXICO & JAPÓN

La identidad cultural es un conjunto de valores, modos de comportamiento, símbolos, creencias que funcionan como elementos que se combinan dentro de un grupo social para que el o los individuos logren un sentido de pertenencia y se identifican en función de las características culturales en común, y tiene un sinfín de métodos de expresión como el uso de ciertos estilos de ropa, accesorios, en el arte, etc.

Para poder ejemplificar los elementos de identidad cultural principales, se tomará el patrimonio cultural inmaterial de ambos países. De México son los siguientes:

Día de Muertos:

Es una de las tradiciones de mayor importancia en México que actualmente se ha tornado muy popular en el mundo, es una de las expresiones culturales más antiguas e importantes producto de la combinación religiosa. Durante la festividad se colocan diferentes ofrendas a los seres queridos ya fallecidos, los cuáles son flores, calaveras de azúcar, pan de muerto, velas, alimentos y fotografías que se convierten en un espectáculo visual de rito y color. Se celebra el 1 y 2 de noviembre, es un espectáculo vistoso y lleno de nostalgia, que invoca a ver la muerte como una forma de trascender a otro plano y en esa fecha especial poder regresar a visitar a tus familiares vivos. Los lugares más frecuentados son Pátzcuaro y Janitzio, en Michoacán, así como Xochimilco y el pueblo de Mixquic al sur de la capital mexicana. Asimismo, desde 2016, en el centro de la Ciudad de México se lleva a cabo un colorido y espectacular desfile con motivo del Día de los Muertos, que va más allá de lo religioso.



Foto extraída de Revista Vogue

Los voladores de Papantla:

Se trata de un ritual del grupo indígena totonaco que ejecuta diversas danzas de la región de Papantla, donde se utiliza un mástil o gran palo al que cinco personas escalan para que una vez en su cúspide cuatro de ellos, atados individualmente de los pies, se descuelguen para descender rítmica y lentamente volando acompañados por el sonido de una flauta y un tamborín que toca el quinto miembro del grupo que se posiciona en la punta del mástil y permanece interpretando hasta que sus compañeros aterrizan. Es un singular rito que tiene como objetivo pedir a los dioses por la fertilidad de la tierra.



Foto extraída de Revista México Desconocido

El Mariachi y La Charrería:

Una de las expresiones artísticas más representativas de México es el Mariachi, agrupación musical vernácula con reminiscencias europeas. Mariachi es la denominación de la banda musical o de uno sólo de sus integrantes. Esta forma de expresión artística es un símbolo de México proveniente del Estado de Jalisco, cuyos músicos visten el traje típico de “Charro”, sin ser necesariamente auténticos charros, es decir los vaqueros o hacendados mexicanos. La música del Mariachi es una de las más características manifestaciones mexicanas reconocidas en el mundo.

La charrería es una práctica tradicional vaquera, originalmente rural que inició en comunidades dedicadas a la cría y el pastoreo del ganado a caballo.

Actualmente existen escuelas dedicadas a la enseñanza de la charrería entrenándolos para participar en charreadas las cuales son demostraciones de las suertes realizadas por los charros normalmente acompañados de caballos y ganado. Algunas destrezas de los charros son el arte de jinetear caballos, el cual se considera un deporte nacional.



Foto extraída de Los Angeles Time

Gastronomía:

México goza de una extensa cantidad de platos tradicionales siendo una de las gastronomías más ricas en variedad, además de los tacos y el guacamole los cuales son platillos de renombre nacional. México es especialmente conocido por sus productos exóticos como los gusanos de maguey, hormigas, chapulines, etc.

Además de la inigualable fusión de sabores en platillos como el mole y las diversas salsas existentes, además de el pozole la barbacoa la birria y una infinidad de platillos nacionales. En 2010 la UNESCO

declaró a la cocina tradicional de Michoacán cultura comunitaria ancestral y Viva en la lista representativa del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad.



Foto extraída de Google Imágenes

Estos son solamente algunos elementos culturales mexicanos, si tomamos en cuenta que es un país megadiverso, tenemos una riqueza cultural, histórica, geográfica, diversidad de paisajes, etc. Pero principalmente recalcar algunos de los elementos que trascenderán a ser parte del grabado, siguiendo también los elementos de identidad cultural japoneses, los cuales son los siguientes:

El teatro Kabuki:

El kabuki es una forma de teatro tradicional del Japón que surgió en la época Edo al principio del siglo XVII, en las cuales originalmente actuaban hombres y mujeres, pero más tarde quedó limitado a actores masculinos, por lo tanto, los masculinos se especializaron en papeles



Foto extraída de la web de la UNESCO

femeninos y se llamaban onnagata ¹⁴, existiendo otros dos grandes tipos de papeles el aragoto¹⁵ y el waagoto¹⁶.

La temática principal del kabuki eran acontecimientos históricos y conflictos morales en relaciones amorosas normalmente los actores hablaban con voz monótona que era acompañado por instrumentos tradicionales, la escena estaba equipada con escenas giratorias y trampillas a través de las cuales los actores pudieran aparecer y desaparecer.

Y su principal característica era la música, la indumentaria, los dispositivos y accesorios escénicos, así como los repertorios específicos, el estilo de actuación y el estilo de maquillaje.

Ojiya-chijimi y echigo-jofu, técnicas de fabricación de tejidos:

En Japón el verano puede ser cálido y húmedo por lo que es común el uso de textiles ligeros y de gran calidad que fueron fabricadas con la planta del ramio. De su corteza se obtiene una fibra textil la cual se usa para fabricar la tela y en el extremo oriente se usa como planta ornamental.

Esta forma de fabricación se da solamente en la prefectura de Niigata, al noroeste de la isla principal de Japón ya que implican la impronta del clima frío de esta región caracterizado por las precipitaciones de nieve las cuales son esenciales para la realización del proceso.

Las fibras de ramio se separan y se retuercen con los dedos para formar hilo, enseguida con la técnica de teñido por amarras se atan fuertemente a tela de algodón, y se tiñen de modo que en el momento de tejerlos se puedan producir motivos geométricos o florales.

Después del tejido se lava con agua caliente y se restriega con los pies y por último se pone a secar en los campos nevados por un periodo de 10 a 20 días para que el sol y el ozono liberado por la evaporación de la nieve lo aclaren y aligeren. Es una técnica de creación textil muy antigua que hoy día solo es practicada por artesanos experimentados.

¹⁴ Se refiere dentro del teatro japonés kabuki al actor que encarna en las obras teatrales el papel de una joven mujer.

¹⁵ Significa estilo brusco, es un estilo de actuación kabuki en el que se utilizan kata (formas o movimientos) y discursos exagerados y dinámicos.

¹⁶ Es un estilo de interpretación altamente estilizado en kabuki, usado generalmente en personajes de jóvenes amantes de naturaleza delicada y refinada, caracterizado por su elegancia, con elementos casi femeninos en sus gestos y forma de hablar.

El Sada Shin Noh:

Es un ritual en el que un conjunto de danzas es llevado a un santuario, situado en la ciudad de Matsue en la prefectura de Shimane, y el objetivo principal es purificar el cambio de las esteras de junco, el cual es el piso tradicional japonés, comúnmente conocido como tatami.

Al hacer la sustitución de estas esteras la comunidad aspira a traer bendiciones, para ello se realizan diferentes tipos de danzas, en algunas de ellas los bailarines llevan espadas, campanillas, varas de madera mientras que en otras llevan máscaras con rostros de ancianos o de dioses y recrean los mitos japoneses, estas son acompañadas con canciones y músicas de flauta y tambor ejecutada por intérpretes sentados en torno al escenario, este ritual tiene como finalidad principal garantizar un futuro próspero y pacífico a las personas, a sus familias y a la comunidad en su conjunto.



Foto extraída de la web de la UNESCO

El Washoku:

Es una práctica social basada en un conjunto de tradiciones y conocimientos vinculados a la producción, preparación, tratamiento y consumo de alimentos, este proceso está estrechamente vinculado al uso de los recursos naturales y de cómo pueden ser sostenibles.

Principalmente el Washoku se manifiesta durante las fiestas de año nuevo, se preparan diferentes manjares para dar bienvenida a las divinidades del año como pueden ser pasteles de arroz, platos especiales hermosamente ornamentados y platos con ingredientes frescos los cuales tienen un significado simbólico cada uno, estos son servidos en una vajilla especial y son compartidos por toda la familia o la comunidad, con la finalidad del consumo de ingredientes naturales y locales como arroz, pescado, verduras y plantas silvestres comestibles, todo este conocimiento se transmite en el seno del hogar durante las comidas, aunque los profesores de cocina también desempeñan un papel importante en la transmisión de esos conocimientos y competencias prácticas por medio de la enseñanza formal o no formal y de la práctica.



Foto extraída de la web de la UNESCO

2.3 REPRESENTACION ICONOGRÁFICA CONTEMPORANEA

Si bien durante todo el proceso se ha venido retomando el tema del japonés antiguo, es importante recalcar que es actualmente cuando es mayor el impacto de iconos contemporáneos japoneses en México y viceversa, por ejemplo, el anime que comenzó su difusión en los 60's y actualmente la mayoría de millenials y generaciones actuales consumen el producto y son fanáticos, y no solo con el



anime, sucede con estudio Ghibli, elementos como el j-pop, el ramen, la marca de life style Sanrio, el manga, los videojuegos, empresas como Capcom, Bandai, Nintendo, etc. Asimismo, en México ciertos elementos actuales, han impactado en Japón de forma positiva en generaciones recientes, como Kemonito, El Dr. Simi, las telenovelas, el grupo FEMSA, coca cola, Oxxo, todo lo que tiene que ver con elementos gastronómicos actuales, el chavo del ocho, Tizoc, el cine de oro, estilos de vestimenta, como las buchonas, mujeres con estilos muy icónicos, además del traje de charro clásico, las

máscaras de lucha libre mexicana, entre otro elementos cruciales para la popularización del México contemporáneo.



De alguna manera, es quizá mayor el impacto cultural actual de Japón hacia México, pero en la antigüedad México fue y es un gran influyente en las tierras del sol naciente, siendo así países amigos, con diversos vínculos, tanto comerciales, como sociales y compartiendo la culturalidad que identifican de manera única a cada uno.

CAPÍTULO III

3.0 DEL CIELITO LINDO AL SOL NACIENTE

Este proyecto nació en pandemia, ya que estaba saliendo de segundo semestre aún tenía mucho para aprender y mucho por recorrer, pero desgraciadamente sucedió esta crisis mundial que nos limitó a todos a quedarnos en casa, y justamente ese año yo había decidido tomar la rama del grabado ya que había hecho algunas prácticas y de verdad me gustaba, me llamaba la atención, y sobre todo creí que era una rama del arte muy interesante y poco valorada.

Fueron tiempos de crisis realmente así que hubo muchas pérdidas y muchos inconvenientes que me llevaron a no poder aprender nada de grabado durante dos años sin embargo nunca dejé de creer que podía hacer algo desde mi casa así que continué en la clase junto con el profesor Jaime Ignacio, quién fue mi mentor desde un inicio.

Tuvimos que hacer una actividad en casa y se nos mencionó que podíamos utilizar como recurso las tapas de los CD's ya que son de acrílico o algún plástico parecido, yo pude conseguir



Boceto realizado en 2021, primera fase del proyecto

acrílico y teníamos que montar un proyecto de algo que nos gustara que quisiéramos plasmar, y así es como nació esta idea.

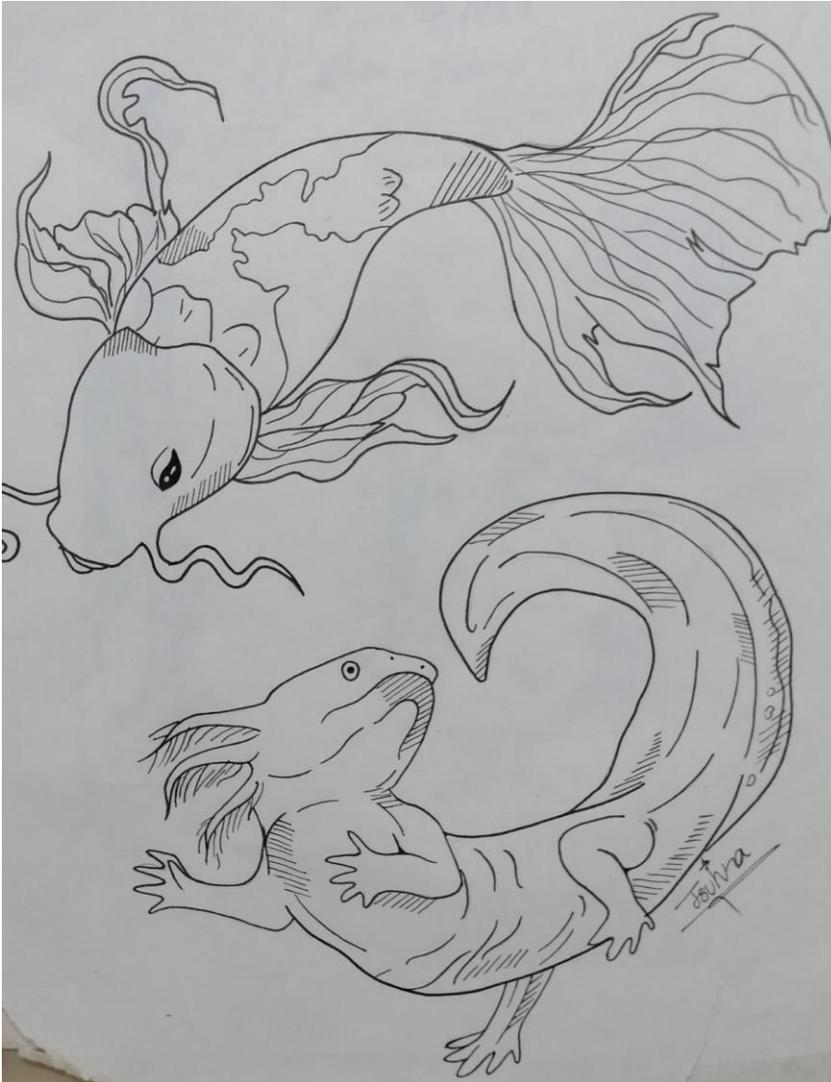
Todo comenzó como una idea básica que era plasmar elementos japoneses, así sin ninguna idea transitoria. Luego comencé a ser cuestionada de por qué nos entraras en algo más nacionalista y como bien lo mencioné mi problematización siempre he tenido poco sentido de pertenencia, lo cual me llevó a buscarlo.

Así es como comencé a incluir algunos elementos mexicanos dentro de mis bocetos primero fueron separados y después comencé a juntarlos para hacer una cohesión que fue modificando

drásticamente la visión que tenía al inicio. Mis primeros bocetos fueron muy sencillos utilicé un Judas Tadeo como elemento principal luego agregué la máscara de demonio oni ya que los encontraba correlacionados, y así comencé a incluir más elementos mexicanos y japoneses dentro de mis grabados



Los elementos fueron transicionando comencé a jugar con el color, de repente lo que yo tenía ya no funcionaba para mí sentía que estaba muy sencillo y de las pocas placas que tenía decidí empezar a hacer dos tintas para fusionar más elementos, tratando de hacer algo más abstracto y que tuviera un poco de jugueteo visual. Si bien los elementos que usé al principio fueron un poco superficiales y no tan profundos ya que no había una investigación tan profunda de por medio.



Boceto realizado en 2021, primera fase del proyecto

Durante todo el proceso de creación hubo momentos de inseguridad, de indecisión y de no saber realmente si mi tema era algo bueno ya que constantemente se me repetía que no tenía mucho sentido, que no se hallaba relación o no se entendía a lo que quería llegar, pero eso no me detuvo al contrario decidí que iba a buscar la mejor manera de explicar visualmente lo que quería lograr.

Así es como comenzó a florecer la idea de no solo quedarme con elementos básicos sino realmente

encontrar una conexión con iconos que creen nostalgia en ambas naciones, que tengan remembranzas y que al verlas puedas sentir la conexión.

3.1 DE LA MENTE DE LA TAKUMI¹⁷ AL PAPEL

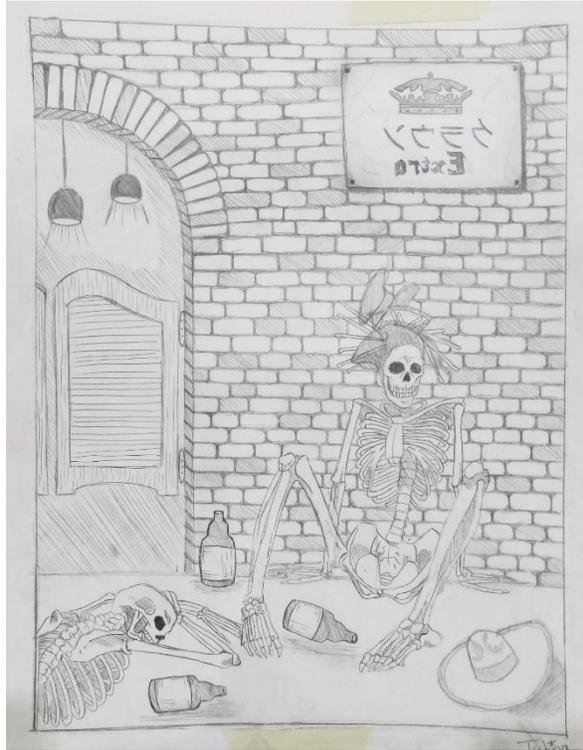
Anteriormente hablé de cómo se desarrolló la idea para el tema principal, mencioné a grandes rasgos algunas características del proceso creativo desde una perspectiva personal, considero que es bastante importante relatar la relación que tuve como artista de grabado con mis materiales. Y no solamente con mis materiales sino con mis espacios de trabajo, las personas que me rodearon, y qué aprendizaje me dejó.

Quisiera decir que todo el proceso fue muy hermoso, pero realmente no lo fue, claro que no todo fue malo, hubo momentos de mucha satisfacción y de un sentirse productivo, pero sobre todo cumpliendo mis propias expectativas, puedo decir que también hubo confusión, pero al mismo tiempo felicidad y diversión.

La razón principal por la cual tuve muchos tropezones es porque tuve docentes que en su momento entorpecieron mi proceso y situaciones que no estaban a mi alcance no ayudaban.

Recuerdo perfectamente que comencé con la idea de trabajar metal para todas mis piezas, o al menos la mayoría, quizás acrílico, sin dejar de lado la idea de siempre hacer grabados a dos placas. Pero conforme fui avanzando me di cuenta que hacer metal tomaba mucho tiempo, desde el proceso de cortarlo, pulirlo, barnizarlo y finalmente meterlo al ácido para grabarlo.

Así que opté por trabajar con xilografía, trabajar con triplay anteriormente me había gustado mucho, pero solamente tuve una oportunidad para hacerlo y sentía que quería explorar más esa área, así que luego pasé a mi segunda fase que fue trabajar con pura madera, pero nuevamente cambié de parecer,



¡Boceto realizado para la obra "KAMPAI!! ¡¡MI BUEN JOAQUÍN!!

¹⁷ Es el grado que obtiene un maestro artesano después de haber realizado y perfeccionado sus habilidades en su trabajo después de 60,000 horas realizando su labor.

y si lo pienso el factor tiempo fue el que más afectó estas decisiones, no podría decir si bien o mal porque de una u otra manera sucedió, pero funcionó.

Finalmente me decidí por trabajar materiales mixtos ya fuera metal o acrílico o madera, ya que gran parte de mi proceso creativo o de cuando voy a crear una pieza nueva es imaginármela en el material adecuado para esa pieza y entonces fui cambiando de materiales para cada una.

Y la verdad es que se siente correcto, el maestro Jaime a quien mencioné anteriormente participó en la mayoría de las decisiones y se lograron resultados en lo personal increíbles.



Placa realizada bajo el método de aguafuerte al azúcar

Ahora si tuviera que hablar sobre mis espacios de trabajo diría que el taller fue mi casa durante todos estos años, claro que al inicio era más cómodo porque éramos pocos veníamos de pandemia, yo que soy la única de mi generación en grabado y mis otros cuatro compañeros de un semestre anterior al mío, ahora que hay mas gente es extraño, pero ameno.

Pero realmente se crearon momentos increíbles en ese taller, desde aprendizaje hasta pasar tiempo de calidad. Jaime dijo cuando llegamos el primer día "ustedes están aquí y yo quiero que ustedes se enamoren de la materia del grabado de lo que es y lo que implica". Personalmente conmigo lo logró, de

por sí yo ya estaba enamorada del grabado y él solo me dio el empujoncito que necesitaba.

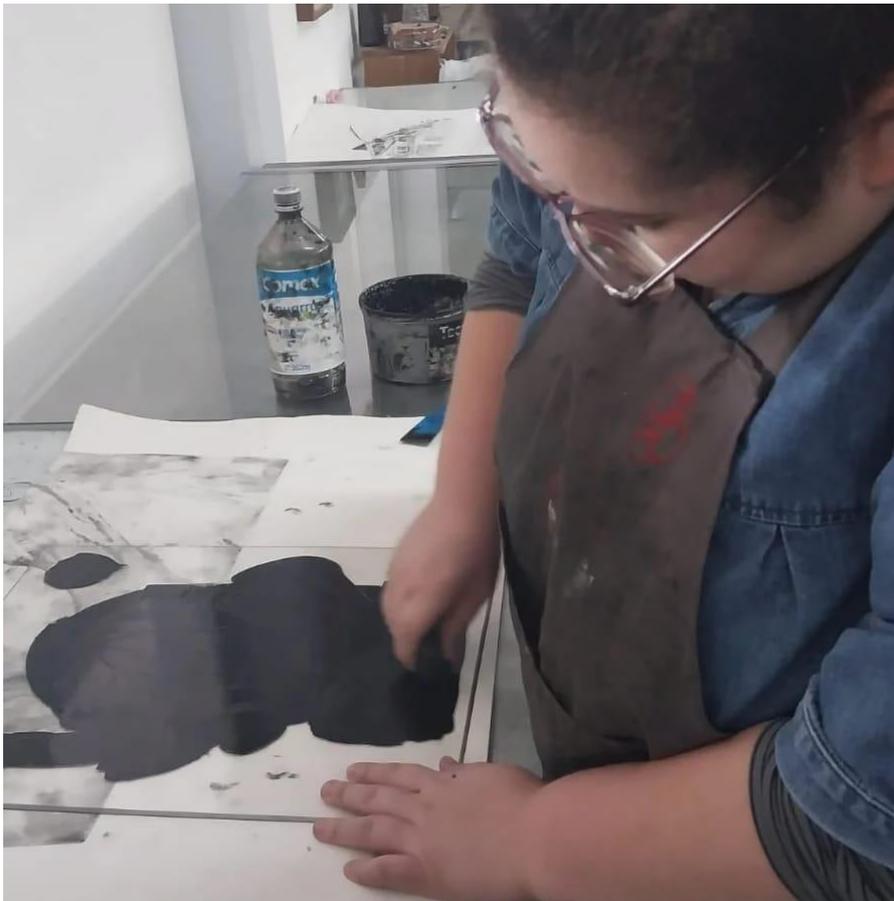
Por otro lado está la creación del documento, que de nueva cuenta como mencioné anteriormente se vio obstaculizada por un sinfín de dudas, tropiezos y demás ya que no lograba conectar con mis asesores anteriores Y sobre todo sentía que no comprendían lo que yo quería lograr o lo que quería decir, Y entonces en vez de ayudarme me decían por qué no cambias, claro que lo llevé hasta el final,

nunca cambié de parecer porque soy fiel creyente de que una elaboración de texto es para ti mismo, y lo que le logres enseñar a los demás viene por añadidura.

La verdad es que tener el profesor Ramiro como asesor fue una gran ayuda, avancé con él todo lo que no hice durante mucho tiempo.

Finalmente puedo decir que todo este proceso desde escrito como práctico ha tenido de todo, pero sobre todo me conocí más a mí misma y me di cuenta de que soy más capaz de lo que pensaba.

Realicé que tengo mucho más para mostrar, creo que logré mi objetivo que es encontrarme y sobre todo encontrar mi lugar de pertenencia.



Proceso de entintado de una punta seca

3.2 OBRA
"SANTO KOILOTL"



"SANTO KOILOTL"

PUNTA SECA / PAPEL TIEPOLO

51cm * 36cm

2021

Para esta pieza decidí tomar elementos que fueran un tanto espirituales y lograr hacer un sincretismo entre las mismas, está el elemento de San Judas Tadeo el cual es un santo venerado por los católicos, al cual se le pide protección y ayuda en momentos difíciles y a ese elemento le agregué la máscara de demonio samurái, del japonés "saburai" que significa proteger o servir, ellos se caracterizaban por su fuerte código de ética regido por el camino del guerrero, que predica completamente con el servir y proteger a tu amo y señor, dándole un significado con más fuerza a San Judas quien es el patrono de las causas imposibles.

En el segundo elemento, el pez koi, el cual simboliza la persistencia y la voluntad de seguir adelante a pesar de los obstáculos y además del éxito que implica el superar las adversidades, fue combinado con el ajolote el cual es un animal ancestral mexicano, el ajolote se convirtió sagrado por su papel dentro de la mitología mexicana, ya que se encuentra estrechamente relacionado con el dios "Xólotl", hermano gemelo de Quetzalcóatl, quien es fundador de la dinastía Chichimeca, y dios de la transformación, lo desconocido, la oscuridad nocturna y la muerte, la leyenda dice que el dios Xólotl escapó de Teotihuacán, ya que no tuvo el valor de aventarse al fuego aunque su sacrificio fuera importante para la creación del universo, convirtiéndose en diversos elementos, finalmente decidió ser un "ajolote" para luego ser atrapado por Ehécatl, el dios del viento.

Esta pieza se realizó a dos tintas, siendo estas azul y rojo, para ello se realizaron dos placas en acrílico usando la técnica de punta seca, impreso sobre papel Tiepolo.

"SAMURIACHI"



"SAMURIACHI"

AGUAFUERTE Y AGUATINTA / PAPEL TIEPOLO

51cm * 36cm

2023

En esta pieza se representa al samurái nuevamente como símbolo de identidad cultural, se le puede ver con su respectiva máscara y su armadura portando armas en ambas manos, asimismo teniendo elementos del símbolo mexicano el cuál es el mariachi.

El mariachi como emblema musical mexicano, representado lo que somos, lo alegre que es nuestro país.

También se agregó el elemento del sol en una de las tintas, ya que Japón conocido como el país del sol naciente y México como el país del cielito lindo, así que tomé ambas inspiraciones para este elemento.

El uso de dos tintas, busca hacer un efecto visual para jugar con el espectador, y que de alguna manera la pieza sea interactiva, ya que se colocaran lentes 3D para poder apreciar mejor los pequeños detalles.

Es una pieza realizada a dos placas y a dos tintas, para esta se utilizó placa de hierro y se editó en papel Tiepolo.

“¡¡KAMPAI!! MI BUEN JOAQUÍN”



¡¡KAMPAI!! MI BUEN JOAQUÍN

PUNTA SECA / PAPEL ROSA ESPINA

51CM *36CM

2023

Esta pieza representa la escena cotidiana del ámbito de los vicios, un poco el mundo de los placeres, tomando el elemento de las prostitutas de la era Edo en Japón, la cual está sentada con las piernas abiertas y los brazos apoyados en el piso, pisando la mano de un borrachito que está tirado a un lado de ella, está el elemento de las botellas que indican alcoholismo y está el elemento del sombrero, y también representa al hombre que ya hace a un lado de la principal.

En esta pieza hice un guiño al mundo del ukiyo-e, si bien era el mundo flotante donde se vivía un gran eufemismo no dejaba de tener cierta elegancia en ciertos elementos, como los de la naturaleza. Ahora bien, México también tuvo momentos de eufemismo, un ejemplo claro es el vicio, he ahí una similitud que vista desde diferente perspectiva podría ser buena o mala, por una parte mala porque demuestra que ambas sucumben ante el mismo placer por el otro lado demuestra que al final, todos somos humanos.

Y de fondo es un pequeño bar bohemio con el típico ladrillado mexicano, y unas puertas típicas del Norte, y en el lado izquierdo se puede ver un letrero de cerveza Corona escrito en katakana¹⁸, y dice "kuraun", que significa "Corona".

¹⁸ Silabario japonés que se utiliza para escribir palabras extranjeras, nombres personales y científicos, y onomatopeyas.

“EL TENGU MICHOACANO Y LA CATRINA KITSUNE”



“EL TENGU MICHOACANO Y LA CATRINA KITSUNE”

XILOGRAFÍA / PAPEL TIEPOLO

71CM * 50CM

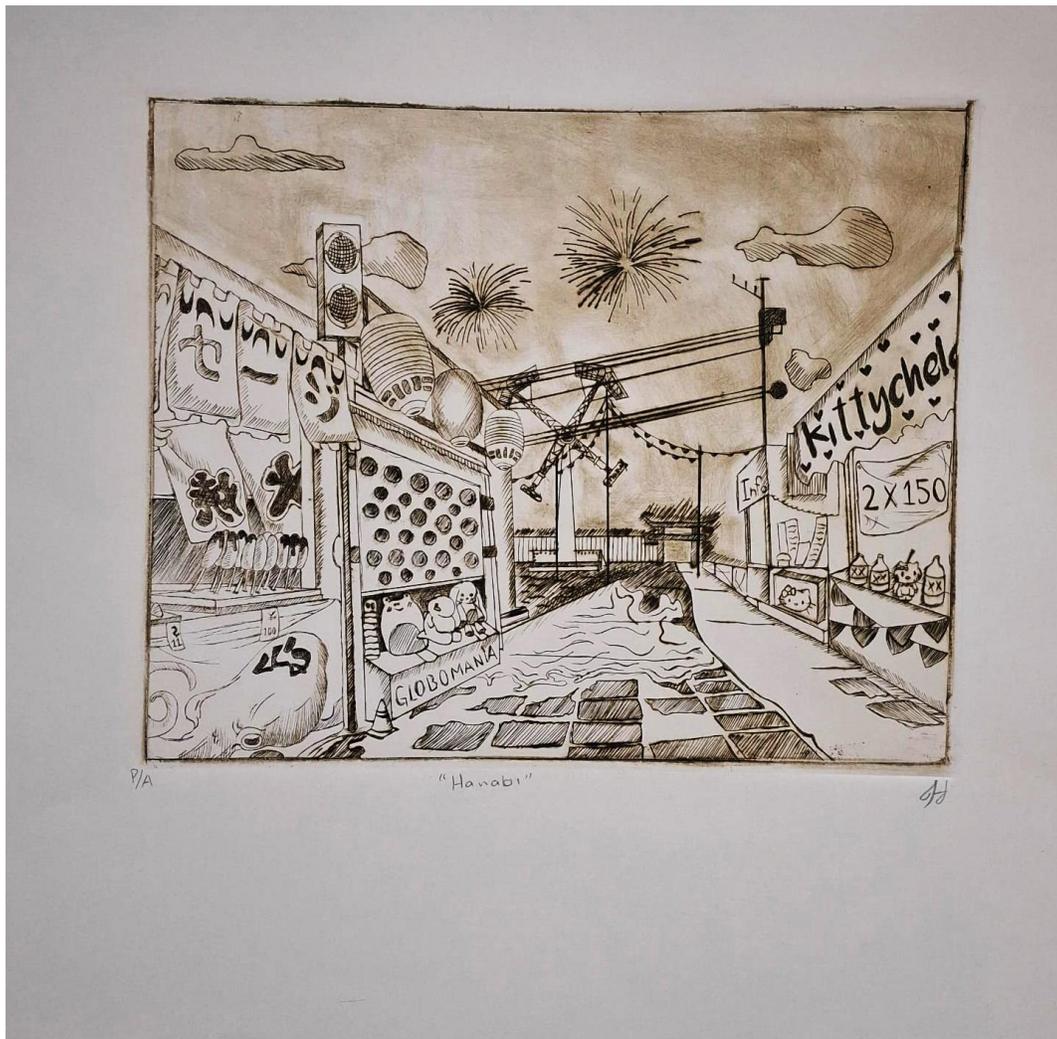
2023

En esta pieza, vuelvo a usar el recurso de las máscaras oni, en este caso, un tengu, el cual es un demonio japonés, que se caracteriza por ser travieso, su uso es generalmente en festivales, y es para alejar a los malos espíritus, y atraer la buena suerte, a este, le he puesto un sombrero del baile de los viejitos la cual se inició en la región Purepecha y se caracteriza por el uso de máscaras de personas ancianas y bastones. Los hombres que actúan en este baile se les conocen como "Danzantes" o "Bailarines". Los cuatro hombres en la tradición representan al fuego, agua, tierra, y aire. Cuatro sería el número indicado de danzantes en el ritual tradicional, ya que hay cuatro colores del maíz (rojo, amarillo, blanco, y azul). Los danzantes piden por una buena cosecha, por comunicación con los espíritus, y para aprender sobre el pasado o pronosticar el futuro.

El siguiente elemento, es la máscara kitsune la cual representa al "zorro", y estas máscaras aparecieron en primera instancia en representaciones teatrales, y después se comenzaron a usar en festivales para las cosechas de arroz y situaciones espirituales, mezclada con los rasgos coloridos de la catrina, la cual es la representación de la muerte general en nuestro país.

También se puede observar flor de campesúchil, y flor de cerezo, ambas flores que representan la vida y la muerte, y la sakura en específico la belleza y la violencia.

"HANABI"



"HANABI"

PUNTA SECA / ROSA ESPINA

50cm * 52cm

2023

“Hanabi” es una obra que ejemplifica los festivales, ya que en japon son regularmente patrocinados por templos locales o santuarios, por lo regular los nipones hacen sus festivales a inicios o finales de verano, en realidad no tienen una fecha específica, al igual que en las ferias locales, las fechas pueden variar, y por lo regular es el gobierno, el que patrocina todas las localidades de la feria. Lo que tiene en común ambos países es el motivo por el cual se hacen festivales, normalmente es por un santo aquí en México y en Japón alguna festividad espiritual. Pero es en realidad el ambiente el que quise representar, donde puedes llegar en familia, en pareja, o con amigos. Utilizando elementos icónicos como las Kitty chelas que de por si ya son una fusión México-Japón, el clásico juego de reventar globos y los tan clásicos juegos mecánicos de feria como lo puede ser el martillo.

Placa realizada en acrílico, con detalles pequeños pero vistosos, e impresa en papel rosa espina color beige.



“INFANCIAS MEZCLADAS.3”
PUNTA SECA / PAPEL ROSA ESPINA
23CM * 15CM
2024

animación mexicano fundado en 2001 por Gabriel Riva Palacio Alatraste, Rodolfo Riva Palacio Alatraste, Rodolfo Riva Palacio Velasco & Carlos Zepeda Chehaibar.

“Kuromi & My Melody” personajes de la marca de lifestyle Sanrio, quien en estos últimos años han obtenido una inmensa popularidad en occidente gracias a las grandes franquicias como Miniso¹⁹, acompañadas del Dr. Simi, quien es la imagen publicitaria de grupo Similares, personaje que ah

“INFANCIAS MEZCLADAS”

Esta pieza se titula “Infancias Mezcladas” es un ensamble de 4 piezas pequeñas realizadas en acrílico con la técnica de punta seca, cada grabado a dos tintas, el objetivo de dividirlos de forma individual es darle un toque de arte pop, ya que el objetivo de esta es representar la estética de la vida cotidiana y los bienes del consumo de la época.

Tomé imágenes referentes de mi infancia, en el primero está “Doraemon” personaje principal del manga escrito e ilustrado por Hiroshi Fujimoto en 1969, a su vez están los “HuevoCartoon”, estudio de



“INFANCIAS MEZCLADAS”
PUNTA SECA / PAPEL ROSA ESPINA
23CM * 16CM
2024

¹⁹ Es un minorista de productos de estilo de vida de inspiración japonesa que ofrece artículos para el hogar, cosméticos y alimentos de alta calidad a precios asequibles.



"INFANCIAS MEZCLADAS.2"
PUNTA SECA / PAPEL ROSA ESPINA
20CM * 14CM
2024

sido icónico y significativo para las infancias mexicanas.

"El chavo del 8" que no es contemporáneo de las generaciones actuales, sin embargo, dejó un gran legado, nuestros abuelos y padres lo mencionan con muchísima nostalgia, y creo que es importante darles visibilidad a todas las infancias siguiendo la idea de que "todos alguna vez fuimos niños", detrás de él se encuentra "Totoro", protagonista de la película "Mi vecino Totoro" de estudio Ghibli, es una criatura con apariencia de gato, búho, conejo, que simboliza la armonía entre los seres humanos y la naturaleza, personalmente le tengo mucho cariño a este último, fue la primer película que vi de ese estilo y puedo decir sin exagerar que me hizo querer aprender mucho más de

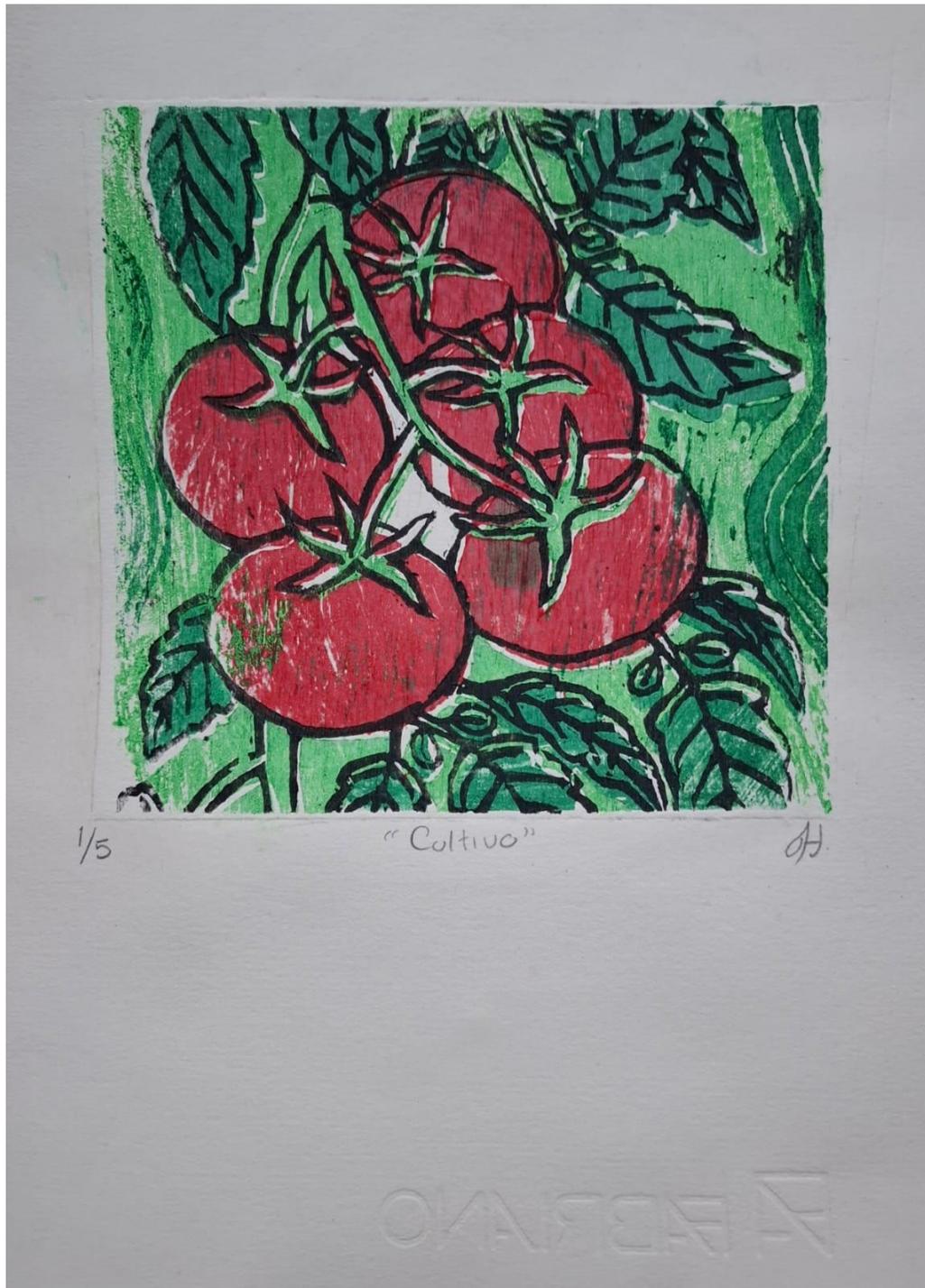
animación cinematográfica.

Por último "Cri Cri" personaje creado en 1934 por Francisco Gabilondo Soler, cantautor de origen mexicano, creando piezas musicales icónicas como: "El ratón vaquero, La patita, Cochinitos dormilones, etc, que marcaron a toda una generación, al igual que "Gokú" personaje principal de la serie animada Dragon Ball Z, creado por Akira Toriyama, es un personaje significativo en todas las infancias no solamente japonesas, también mexicanas, incluso mundialmente.

"INFANCIAS MEZCLADAS.1"
PUNTA SECA / PAPEL ROSA ESPINA
20CM * 14CM
2024



"CULTIVO"



"CULTIVO"
MOKUHANGA / PAPEL ROSA ESPINA
28CM * 24CM
2024

“Cultivo” es un grabado muy especial dentro de esta producción, comenzó como una posibilidad de hacer una pequeña prueba de mokuhanga, la cual es una técnica de grabado japonés en madera, utilizando los medios materiales locales, se logró esta pieza.

Para hacer las placas, las cuales son cuatro, se utilizó triplay de 3 milímetros, la pieza central son unos tomates ya que espiritualmente estos significan pasión y energía dos cosas que caracterizan muy bien a México y también a Japón como países hermanos.

Fue un proceso con mucha experimentación, incluso para hacer las herramientas que sirvieron para el proceso de impresión, compré cepillos para bolear zapatos, los cuales corté por mitad, luego quemé las cerdas naturales en la parrilla para después lijarlas y como resultado quedan unas pequeñas bolitas en la punta de las cerdas que sirven para recoger la tinta, es necesario hacer este proceso ya que la tinta para realizar mokuhanga es muy líquida y no podría recogerse con un cepillo normal.

Para las tintas, primero se realiza un engrudo a base de agua y harina de arroz glutinoso, a esta se le llama “nori”, después se le agrega acuarela y es importante que sean a base de agua y de tubo, la razón por la cual necesitamos el nori es porque la acuarela por sí sola se seca demasiado rápido sobre la placa de triplay, pero con el nori toma viscosidad y te da la oportunidad de imprimir mejor y con más tiempo.

Imprimir es un proceso un poco largo y que requiere de paciencia, para ello necesitas un baren, es una herramienta que hace la función de un tórculo, pero de forma manual, es una almohadilla de cordón retorcido cubierta con papel, tela y hojas de bambú. No fabricé esta herramienta, pude conseguirla en una tienda en línea y así completar el proceso de impresión, con seguridad puedo decir que quiero perfeccionar esta técnica, me gusta mucho, y creo que tiene mucho potencial para lograr acabados únicos.



“EL HOMBRE IMPORTANTE”



“EL HOMBRE IMPORTANTE”

XILOGRAFÍA & PUNTA SECA / PAPEL TIEPOLO

50CM * 71CM

2024

“El hombre importante” es un grabado inspirado en la obra cinematográfica “Ánimas Trujano” dirigida por el cineasta mexicano Ismael Rodríguez, protagonizada por Toshiro Mifune de nacionalidad japonesa, esta película es uno de los intercambios culturales entre México y Japón más importantes, ya que debido a esta misma México se llevó un Óscar a mejor película extranjera.

Esta película está basada en el libro de Rogelio Barriga Rivas “La mayordomía” ganadora del premio Lanz Duret en 1951.

En el estado de Oaxaca hay varios pueblos que a través del año celebran en homenaje a sus principales santos una serie de festividades que llaman las mayordomías, es el cura párroco del pueblo quien designa quién será el organizador y coordinador de estas fiestas escogiendo entre las personas de mayor solvencia moral y económica, aquel en quien recae este honor se le llama mayordomo.

Estas fiestas se componen de actos religiosos y profanos, misas, bailes y comidas. Por cuenta del mayordomo corren todos los gastos de la fiesta que son muchos pues todo el pueblo queda invitado, para los elegidos este honor significa un sacrificio pero ese hombre importante disfruta del poder agasajar a sus hermanos de raza y consolidar sus afectos, si bien es cierto que estos eventos afectan la economía de la masa indígena También lo es que la mayordomía es uno de los escasos motivos porque nuestros indios abandonan su legendaria tristeza y se sienten felices durante los 3 días que dura cada fiesta y esta es la historia de Ánimas Trujano, que quiso ser mayordomo porque necesitaba sentirse "El hombre importante"... (Rodríguez, 1961, pág. Ánimas Trujano)

La imagen plasmada en la obra es una de las escenas donde ánimas trujano decide apostar dinero en peleas de gallos que su familia ganó con mucho esfuerzo, al perder todo, podemos observar su cara de preocupación e indignación, y el elemento de la televisión antigua para darle cohesión a la pieza, ya que actualmente es muy difícil poder ver películas en este tipo de formato físico.

CONCLUSIONES

Para concluir la elaboración de este texto, es importante mencionar que se cumplieron los objetivos específicos y generales, y así mismo se logró dar a entender el tema a describir e identificar la relación México-Japón, y al mismo tiempo entender que es la gráfica y como influye esta misma. Aprendí a comprender mi propio proceso creativo y así mismo a desarrollarme para las competencias necesarias para la vida profesional, como también a emplear las herramientas necesarias para el proceso de creación gráfica, desarrollando técnicas con experimentación propia y colectiva.

Fue un proceso de autoconocimiento, que me empujó a límites que no imaginé que podría lograr, me hizo enamorarme una vez más de la gráfica llevándome a un sinfín de proyectos nuevos como la apertura de mi propio taller “Medio Cielo Gráfica” que se que será un espacio dedicado al aprendizaje y enseñanza de futuros grabadores en Chiapas, alimentando así la rica cultura de la gráfica en esta misma que va cada vez más en ascenso.

“El arte no cambia nada, el arte te cambia a ti.” (Lynch)

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primeramente a Dios por haberme dado la capacidad y la fortaleza mental para llevar a cabo este proyecto, se que sin él todo esto no sería posible.

A mi familia y amigos por siempre creer en mí, especialmente a mi mamá Juana Icela que nunca dejó de levantarme de mis caídas y tropezones.

A mi asesor Ramiro Jiménez Chacón quien me ayudó a resolver un sinfín de problemas, me acompañó en el proceso de elaboración de este texto y empujó a sacar la mejor versión de mi y de este mismo.

Quiero agradecer especialmente a dos personas que han influido significativamente en este proceso:

A Jaime Martínez, quien es mi amigo y mentor, gracias a el sé todo lo que sé sobre grabado, fomento mi amor por el grabado, estuvo siempre pendiente de la producción dándome consejos para mejorar y sacar las piezas exhibidas en el documento, le tengo un gran aprecio y cariño y espero seguir siendo su alumna siempre.

A mi hermano Daniel Valdes que me cuido y apoyo incondicionalmente tanto, física, emocional y económicamente, se empapó completamente de todo esto y gracias a el hemos logrado muchas cosas, siempre creyó en mi incluso cuando yo misma no lo hacía.

REFERENCIAS

1. MxCity Insider. (Sin Fecha). *Breve Historia Cultural del Grabado y sus Protagonistas en México*. MxCity. MxCity <https://mxcity.mx/2019/07/breve-historia-cultural-del-grabado-y-sus-protagonistas-en-mexico/>
2. Kotokio Web. (16/05/2021). *Ukiyo-e: un arte único de Japón y con mucha historia. Aprende de Japón*. <https://kiotokio.com/ukiyo-e-un-arte-unico-de-japon-y-con-mucha-historia/>
3. Víctor Kerber Palma. (2022). "Una utopía social japonesa en Chiapas a finales del siglo XIX". *Relatos e Historias en México*, número 105. <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/la-primera-comunidad-japonesa-en-chiapas>
4. Débora Oropeza. (2020). *La migración asiática en el virreinato de la Nueva España: un proceso de globalización (1565-1700)*. Colegio de México.
5. María Elena Ota Mishima. (1985). *Siete migraciones japonesas en México, 1890-1978*. Colegio de México.
6. Embajada de Corea del Sur en México (22 de diciembre de 2018). «Información de inmigración». Consultado el 11 de febrero de 2021.
7. Hamanoka, Shinji (2000). *Female Image: 20th Century Prints of Japanese Beauties*. Hotei Publishing,
8. Cabrera Quintero, Conrado Gilberto (2005). *La creación del imaginario del indio en la literatura mexicana del siglo XIX*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
9. Forte, Maximilian Christian (2010). *Indigenous Cosmopolitans: Transnational and Transcultural Indigeneity in the Twenty-first Century (en ingles)*. Peter Lang. ISBN 978-1-4331-0102-1. Consultado el 30 de noviembre de 2021.
10. Monserrat Aguirre. (2020). Reportaje de Diario Índigo. *Conoce la extraña subcultura que une a México y Japón*. México.
11. Rodrigo Osegueda. (2015). México Desconocido. *Toshirō Mifune, el japonés que reemplazó a Pedro Infante en "Ánimas Trujano"*. Oaxaca, México.
12. Gómez, Mario (20 de marzo de 2018). «*Street Fighter 30th Anniversary Collection* llegará el 29 de mayo». 3DJuegos. Consultado el 29 de septiembre de 2022.
13. Massey, D. (2004) "Lugar, identidad y geografías de la responsabilidad en un mundo en proceso de globalización" en *Treballs de la Societat Catalana de Geografia*, núm. 57, pp. 77-84.
14. BERGER, P. L. y LUCKMAN, T. (1988): *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu

15. Álvaro Ochoa Serrano. 2015. La música va a otra parte. Mariache México-USA. El Colegio de Michoacán y El Colegio de Jalisco.
16. Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre. Rowman & Littlefield Publishers. 2014.
17. Hellier-Tinoco, Ruth (2011). Embodying Mexico : tourism, nationalism & performance (en inglés). Oxford University Press.
18. Yasuyuki Yokoyama (2005), Doraemongaku (ドラえもん学) (en japonés), PHP 研究所, ISBN 4569642152.