



## GIROSCOPIO

No es imprescindible, pero su ausencia detona algunos inconvenientes.

# El bordado es canción

### FERNANDA CARRASCO

**G**imena Romero se considera a sí misma como una artista que dibuja con hilos y al hablar sobre su trabajo textil comenta: «El bordado es como una canción que se debe cantar para que no se olvide». Con esta vocación de preservar la técnica de bordado y de expresarse a sí misma, Gimena ha trazado su carrera.

Estudió artes plásticas y visuales en la Escuela Nacional de pintura, escultura y grabado La Esmeralda, en la Ciudad de México; allí se especializó en estampa. Después hizo la especialidad en ilustración y en bordado de alta costura para posteriormente hacer la maestría en Artes Visuales con una tesis de investigación del bordado como técnica artística. Ha estudiado muchos tipos de bordado, alta costura en París, bordado con hilos de oro en Sevilla, bordados tenangos en Hidalgo.

En la plataforma digital Doméstica ([domestika.org](http://domestika.org)) se puede tomar cursos virtuales con Gimena Romero. En el catálogo encontrarás talleres tales como técnicas de bordado experimental sobre papel, pintar con hilo, introducción al bordado en blackwork, técnica de bordado con paso atrás y bordado contemporáneo con puntos tradicionales mexicanos. Las clases te llevan paso a paso, y desde tu casa puedes experimentar con estas técnicas y consultar dudas en línea.

### PUBLICACIONES Y PREMIOS

Gimena ha publicado varios libros en torno al tema textil. Entre sus libros encontrarás los

siguientes títulos: *Bordado Pictórico* y *México Bordado* con la editorial Gustavo Gili, *Camino a Tenango* y *Hebra de Agua* con Thule Ediciones.

Ha expuesto en Port Versaille y Atelier des Arts Rrose Selavy en París, Francia, Gurú Gallery, Archivo Casasola, OVO, miniespacio para la creación, en el espacio alternativo de La Esmeralda con la exposición H.O., en el auditorio Ricardo Flores Magón, C.U., en el Festival Internacional de Cine Judío, en ROCOCÓ y en el Instituto Cultural Helénico, entre otros.

Ganó el premio Vargas Lugo en el año 2010 para ser representante cultural de México en Francia a partir de 2011. Resultó seleccionada y mencionada en la edición de la FILIJ 2010, con dos imágenes publicadas en el catálogo de la misma. En 2012 quedó seleccionada en el Tercer Catálogo de Ilustradores Iberoamericanos con la serie Petirroja. Ganó primer lugar por

ilustración en COW International Design Festival 2013 en Dnipropetrovsk, Ucrania. Es parte de la Asociación Mexicana de Ilustradores y del Ilustradero desde 2013. Actualmente produce, gestiona e imparte una serie de talleres en su estudio dedicados a la difusión e implementación de los textiles en el arte, diseño e ilustración; paralelamente mantiene su producción artística y tiene una tienda de insumos para el bordado.

La artista textil por medio de hilos ha hecho un trabajo gráfico que destaca y tiene un grado estético que atrapa la vista por largo tiempo. Ella retomó una técnica que tiene mucha historia y le supo imprimir un estilo contemporáneo y llevarlo al grado artístico.

En sus redes sociales @gimenaromero constantemente publica cursos para todos los niveles de bordadoras y su trabajo. Síguela y animate a bordar. </>





## UN PIN QUE TE COMUNICA

La tecnología está avanzando mucho en el ámbito libre de pantallas, como Humane AI Pin, el *gadget* que se ha vuelto viral. Se trata de un pin que puedes usar prendido de tu ropa y con el cual, gracias a su inteligencia artificial, puedes interactuar. Se controla mediante la voz y también a través de gestos. Es novedoso porque te brinda nuevas maneras de comunicarte, centrándote solo en lo más importante y librándote de notificaciones indeseadas. Lo mejor, es que está equipado con un dispositivo que proyectará un menú directamente en la palma de tu mano y desde allí podrás controlar y seleccionar las opciones requeridas, tan solo moviendo o cerrando tus dedos. Esta tecnología es fácil de usar, intuitiva y poco invasiva, lo vas a amar.

hu.ma.ne

## SIN BARRERAS PARA JUGAR

Ahora hay menos barreras para jugar con el control adaptable de Sony PlayStation 5. A este control se le pueden hacer múltiples personalizaciones, pues está pensado para que personas con alguna discapacidad puedan hacer ajustes que les permitan jugar. Los usuarios pueden crear su propia experiencia de juego gracias a este control. Tiene una amplia variedad de tapas, botones y *joysticks* analógicos en diferentes formas y tamaños, además también se puede personalizar el *software*. Su diseño es flexible, lo que permite a los jugadores acercar o alejar los *joysticks* analógicos. Además, es un control plano, de tal manera que los jugadores no necesitan sostenerlo, lo pueden colocar sobre una mesa o una charola de silla de ruedas. Ahora sí, ¡todos a jugar!

playstation.com



## JUEGOS DE MESA (MUY) INTELIGENTES

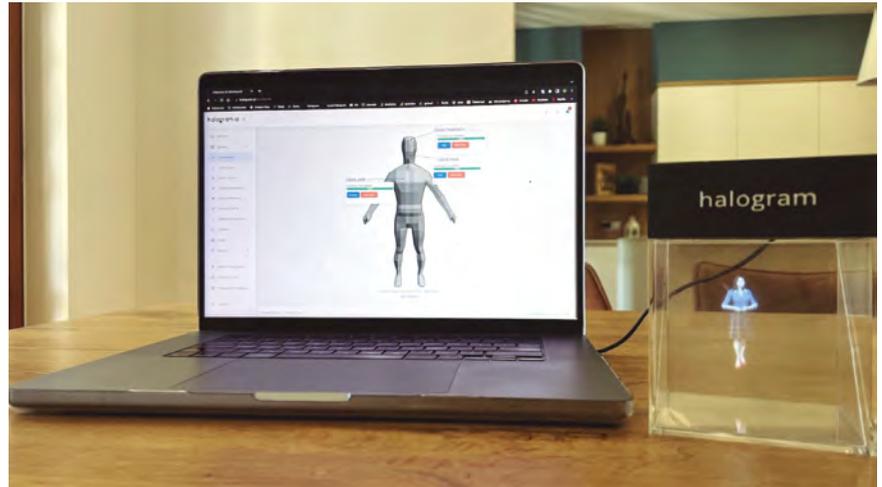
La empresa Mattel se ha sabido adaptar a la era de la inteligencia artificial y actualizó uno de sus juegos clásicos: Pictionary vs IA. Ahora se trata de dibujes y la inteligencia artificial adivine, si acierta, tú ganas puntos. Otra forma de ganar puntos es que adivines lo que la IA dirá que dibujaron otros competidores. Esta es una manera excelente de interactuar con la familia y amigos, al tiempo que te ayudará a relacionarte de manera divertida con las nuevas tecnologías. Es seguro para jugar con menores de edad, pues tiene un modo de juego, para que el lenguaje que se usa sea adecuado para toda la familia. Además, a diferencia del juego tradicional, tú puedes jugar solo con la app.

@mattel



## M I N I T Ú

Ya puedes diseñar tu propio holograma con Halogram, una plataforma para que personalices a tu próximo compañero de escritorio. Puedes hacer el diseño a tu imagen y semejanza o con características propias, también elegirás la ropa que quieres que use, así como su tipo de cabello, voz y personalidad. Este holograma puede ser tu compañía en días de trabajo y también puede ser tu asistente. Poco a poco lo podrás entrenar para que conozca tus preferencias y necesidades. La creación de este holograma es muy sencilla, simplemente crearás un modelo 3D, lo personalizarás y podrá vivir en tu computadora o en un pequeño display en forma de cubo para que puedas hablar con él. Esta será una nueva y divertida manera de interactuar con tu computadora a través de la inteligencia artificial.



[halogram.ai](http://halogram.ai)



## M I X Ó L O G O A D O M I C I L I O

Si quieres elevar tus próximas reuniones te recomendamos adquirir BARSYS 360, el *gadget* mixólogo que puedes tener en casa. Su diseño redondeado y con luces se ve elegante y sofisticado, dará mucho tema de conversación en tu próxima reunión. Puede preparar cócteles hasta de seis ingredientes frescos. Basta con agregar los ingredientes, elegir una bebida de su lista de opciones y BARSYS 360 preparará tu trago. Por medio de IA aprenderá tus gustos y hará pequeños ajustes hasta que prepare el coctel de tus sueños. Al adquirirlo, tendrás acceso a una app, en la que hay cientos de recetas de mixólogos famosos. Con este *gadget* en casa, tus amigos siempre querrán visitarte.

[thebarsys.com](http://thebarsys.com)

## N A N A N O C T U R N A

Cuando no estás con tu bebé en brazos es indispensable saber que está bien. Para ello el monitor Nanobebé Aura tu ayuda. Este monitor te dice si tu bebé se encuentra en un estado ideal. Tiene detector de respiración y de movimiento. Transmite una imagen muy clara, definida y a color directamente a tu *smartphone*. También incluye una máquina de sonidos agradables para relajar a tu bebé. Por medio de la app también puedes monitorear los cambios de pañales, las botellas de leche que toma y demás cosas de la vida cotidiana que te parezcan importantes. Lo mejor de este monitor es que tiene alertas que te notifican si tu bebé despertó, si se durmió o si simplemente está relajado en su cuna. Toda la ayuda posible se agradece con un bebé pequeño en casa.

[nanobebe.com](http://nanobebe.com)



5 M A N E R A S O R I G I N A L E S D E

# viajar en 2024





Retrato de rinoceronte blanco, en Ziwa, Uganda (*izquierda*). Fotografiando a un gorila en las montañas de Uganda (*derecha*). Cataratas Murchison (*abajo*).



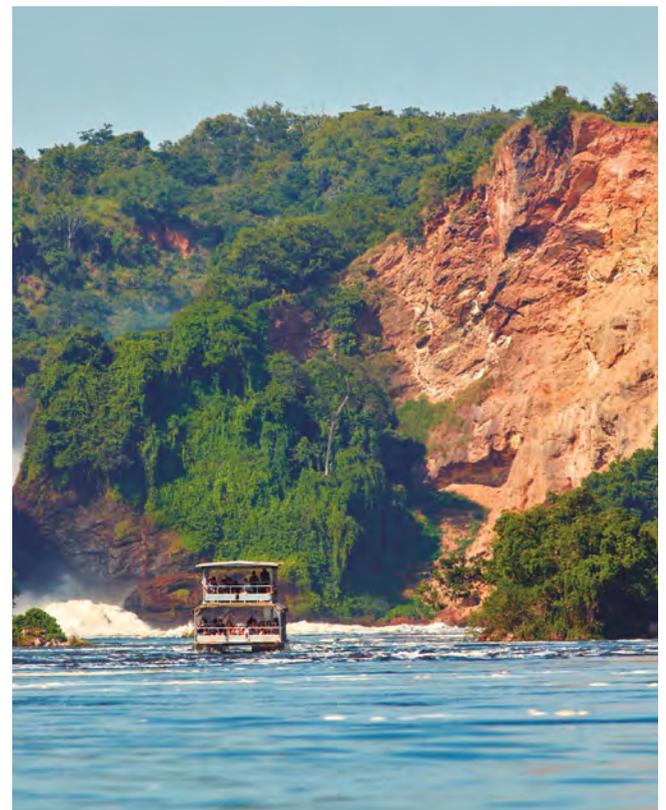
## FERNANDA CARRASCO

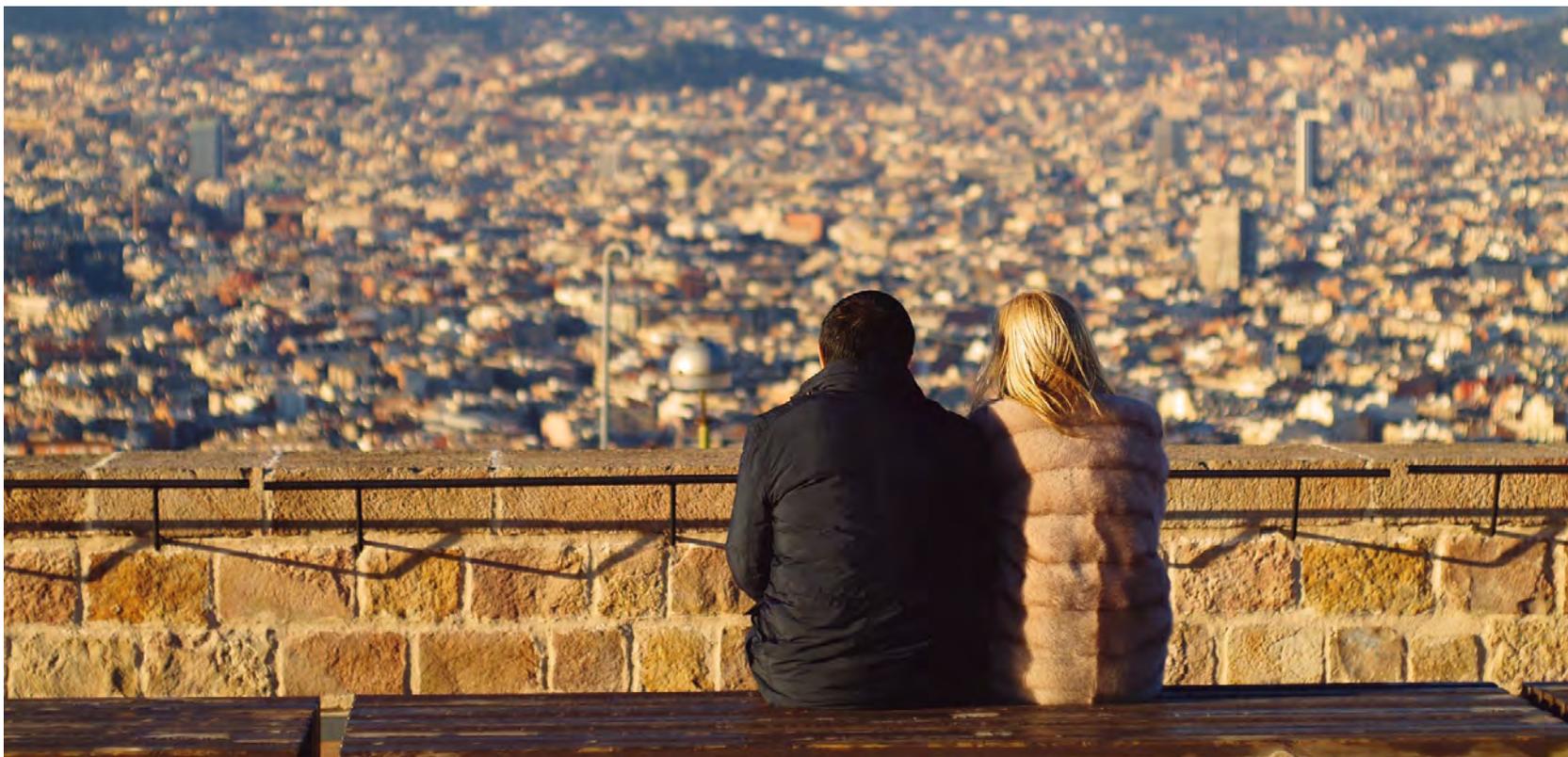
Viajar ya no solamente se trata de conocer un lugar y sus monumentos icónicos. Los viajeros hoy buscan experiencias significativas en los lugares que visitan. Ya quedaron atrás los viajes que simplemente eran para tomarse fotos y presumirlas en las redes. Los viajeros más expertos buscan conectar con el destino, además de aportar algo positivo al lugar al que llegan y también enriquecer su mente y espíritu.

### VIAJES PERSONALIZADOS: VACACIONES TAILOR MADE

Los tours y los destinos turísticos están fuera de las listas de este tipo de viajes. Hay empresas de lujo como la agencia de viajes a la medida Nuba, que ofrece viajes únicos y personalizados. Al iniciar la conversación con los viajeros para prepararles su viaje, más que preguntarles a dónde quieren ir, les preguntan ¿qué es lo que quieres vivir? Uno de los destinos que están en su amplio menú de viajes es Uganda y algunas de las experiencias que ofrecen van desde un almuerzo exclusivo con las cataratas Murchison de fondo, una visita a Ziwa (el último santuario del rinoceronte blanco) o la inigualable experiencia de visitar la isla privada en el nacimiento del Nilo. Nuba garantiza llegar a los lugares más inaccesibles y desconocidos del mundo o, como ellos le llaman: esas últimas gemas escondidas.

En México también hay agencias que ofrecen viajes personalizados dentro del territorio nacional, como myexperience.com. Esta empresa está ubicada en Cancún y se especializa en diseñar viajes fabulosos por el caribe





mexicano. Todo comienza con una encuesta para ir perfilando tus gustos y posteriormente te hacen una videollamada en donde te ofrecen diferentes opciones y las adaptan a tus necesidades. Lo que ellos ofrecen es diseñarte un viaje para que conozcas el destino como local, es decir; que puedas asistir a los lugares menos conocidos, pero más auténticos del lugar que visitas.

Con ayuda de inteligencia artificial la manera de personalizar los viajes ha llegado a un nivel de detalle y precisión excepcionales. Es por esto, que los viajes personalizados son una tendencia de viaje para 2024.

#### **TURISMO GENEALÓGICO: EN BUSCA DE TUS RAÍCES**

La búsqueda de las raíces es una de las tendencias de viaje para 2024 y se manifiesta a través del turismo genealógico. Se trata de una tendencia que conlleva una gran investigación previa sobre las raíces familiares de los viajeros y en ciertas ocasiones implica la realización de pruebas de ADN, para después comprar boletos de avión o tomar carretera para dirigirte hacia el punto específico del mundo a donde las raíces familiares te lleven. Una vez allí, la visita a hemerotecas, registros civiles e incluso panteones no es cosa rara.

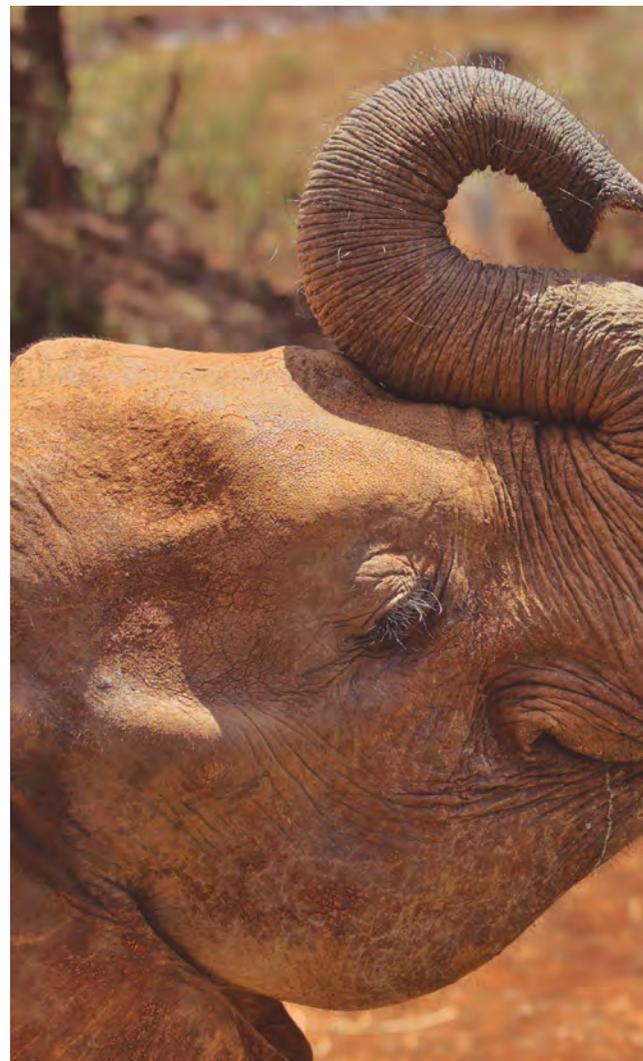
En busca de sus raíces (*arriba*).  
Un elefante huérfano, bebe con entusiasmo su botella de leche alimentada por las manos del cuidador en el orfanato Sheldrick Wildlife Trust, en Nairobi, Kenia. (*derecha*).

Algunos viajeros se someten a pruebas genéticas genealógicas para descubrir sus orígenes étnicos y a partir de esos resultados es como si marcaran en el mapa sus próximos destinos.

Este tipo de viajes tiene como objetivo conocer los propios orígenes. No busca lujos ni comodidades. No es raro que esta aventura se haga en solitario, aunque también puede ser interesante hacerla en familia.

#### **VIAJES CON PROPÓSITO: PENSANDO EN LOS DEMÁS**

Estos viajes se hacen con un propósito muy definido que va mucho más allá del turismo. Un claro ejemplo de este tipo de viajes son los voluntariados en comunidades vulnerables o para hacer labores de conservación ambiental.





Voluntario recogiendo basura en la playa (izquierda). Glamping en un hermoso lugar (derecha).



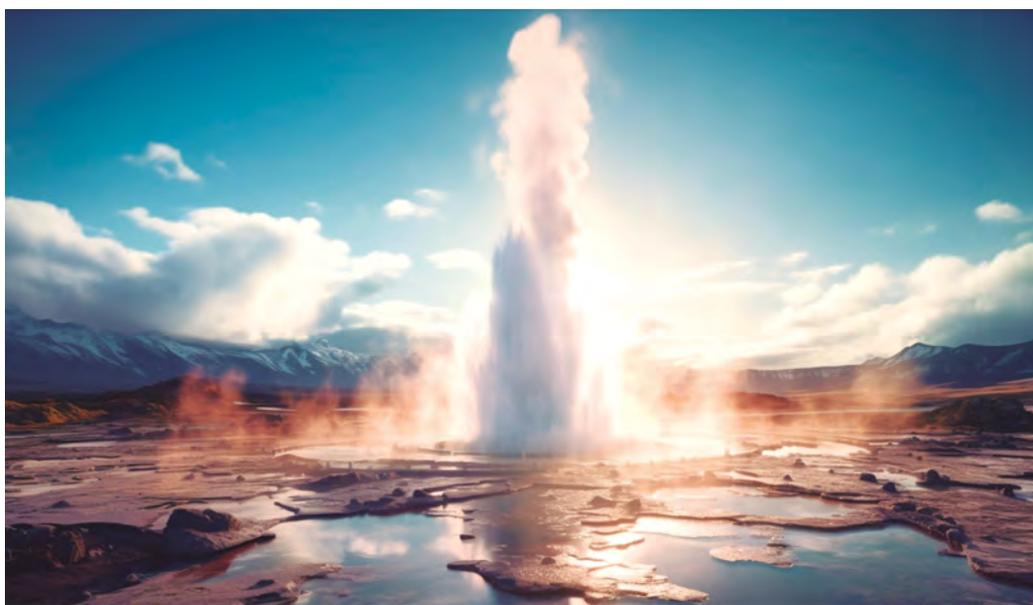
Una empresa que se dedica a organizar este tipo de viajes es Volunteering Solutions, que opera en 25 países con más de 150 opciones de voluntariado y pasantías, que van desde el cuidado infantil, enseñanza, atención médica, desarrollo comunitario, conservación marina, conservación de animales en peligro de extinción y mucho más.

Este tipo de experiencias se puede realizar en solitario, en pareja o con grupos corporativos. En general, al inscribirse en este tipo de programas, las organizaciones ayudan a los voluntarios a conseguir vuelos asequibles y les hacen llegar cartas que les pueden ser de utilidad para conseguir la visa del país que quieren visitar. También los proveen de alimentos y hospedaje sencillos en los lugares en donde realizarán su voluntariado.

Esta es una tendencia de viaje para 2024 que logra un cambio positivo en el lugar que se visita y a la vez deja una sensación de bienestar en el viajero.

#### **PARADISE CAMPS: NATURALEZA SIN SACRIFICAR LAS COMODIDADES DEL LUJO**

Otra de las tendencias para 2024 va un paso más allá del glamping que se centran mayormente en el hospedaje cómodo al aire libre. Los Paradise Camps llegaron para ofrecer experiencias de campamentos de lujo en entornos remotos de naturaleza salvaje y con paisajes únicos que te robarán el aliento. La empresa Under Canvas es



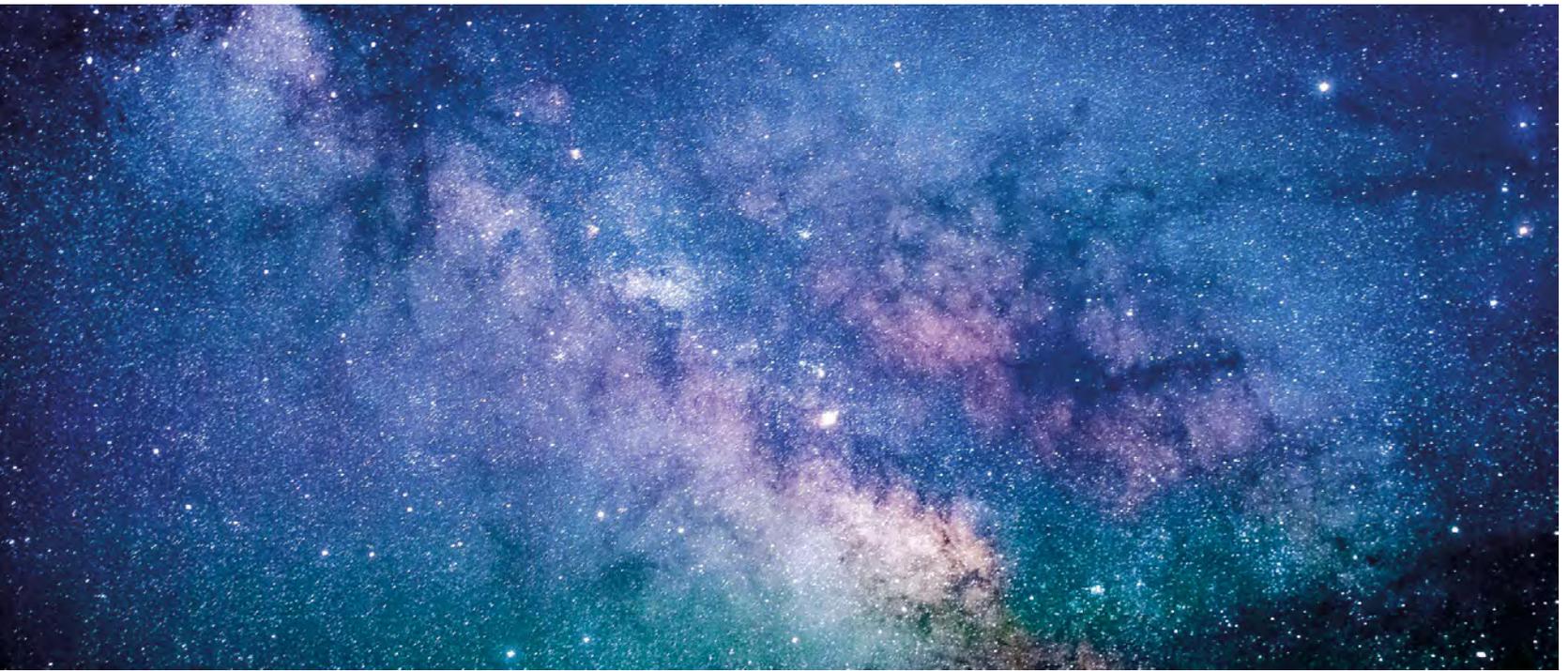
Glacier National Park (*arriba*).  
Yellowston (*centro*).  
Lake Powell (*abajo*)

experta en realizar este tipo de experiencias en los paisajes más extraordinarios de Estados Unidos. Podrás dormir en tiendas tipo safari, con baño privado y camas amplias. Las hay para parejas, familias completas y unas tiendas más pequeñas en las que pueden dormir dos niños. Los servicios que puedes solicitar si lo deseas son servicio de recamarera, conserje, guía de aventuras, fogata con bombones, actividades extra como guitarristas en la fogata, productos de baño orgánicos y cenas al aire libre.

Los destinos en donde Under Canvas ofrece sus servicios son espectaculares, por su belleza escénica destaca el campamento en Glacier National Park, el de Yellowstone y el de Lake Powell. Anímate a tener una experiencia sin igual en plena naturaleza.

#### **TURISMO ESPACIAL: SOLO PARA POCOS**

Todavía es una realidad que podrán disfrutar muy pocas personas. Este tipo de turismo no es tan accesible, no solo por los costos elevados,



Virgin Galactic (centro).  
Space X (abajo)



sino porque se viaja en grupos muy reducidos y en fechas muy especiales designadas por fenómenos meteorológicos específicos, por ejemplo, la alineación de planetas. La empresa Virgin Galactic planea impulsar los vuelos turísticos hacia el espacio exterior, y a la fecha ha realizado un total de tres viajes.

Las naves VDD Unity son las que utiliza Virgin Galactic y son impulsadas a los límites de la tierra, a una altura de 91.44 kilómetros sobre la superficie terrestre.

Otras empresas que están incursionando en el turismo espacial son Blue Origin, Boeing y Space X. Los turistas que decidan hacer este tipo de viajes deben tener un riguroso entrenamiento previo y los viajes tienen un costo entre 20 y 25 millones de dólares.

Ahora te darás cuenta de que en este 2024 los viajeros buscan experiencias significativas y conscientes, que dejen un impacto positivo en ellos y en el entorno, o de plano que estén entre lo más exclusivo. Y tú, ¿ya planeaste los viajes que harás este año? </>



# Tres escapadas románticas



i Y M U Y A C T I V A S !

## AZUCENA PACHECO

Cuando te tomas unos días libres, muchas veces lo que estás buscando es relajarte, pero en otras ocasiones, tu espíritu aventurero quiere realizar actividades sin descuidar el lujo, el confort y el romanticismo. Aquí están tres hoteles que te ofrecen esto y más, para que regreses a tu rutina con la pila al 100%.

### HACIENDA UCAZANAZTACUA: ROMANCE, RELAJACIÓN Y AVENTURA

Hacienda Ucazanzatcua está ubicada en la ribera del Lago de Pátzcuaro. Y aunque la mayoría de las personas se concentran en visitar la isla de Janitzio, allí también puedes solicitar un tour por las islas de Tecuena, Yunuen o Pacanda. Ya sea que quieras visitar las cuatro o elegir tu favorita.

Nosotros nos decidimos por Yunuen, donde encontramos cabañas rústicas donde probar los boquerones o la mojarra a la diablo y subirnos a la tirolesa, para sobrevolar el lago de Pátzcuaro y llegar a la isla Pacanda.

También te llevan a una caminata por la montaña y a conocer lo más interesante: el Pueblo Mágico de Tzintzuntzan, donde te sorprenderás con la artesanía del ceramista Manuel Morales.

Ya de regreso en el hotel, disfruta la alberca con vista al lago, la cocina purépecha con toques europeos y las cenas románticas o picnics que puedes solicitar tanto en el muelle, como en el espectacular *roof garden*, con alberca privada y la mejor vista del lago.

Ya en tu habitación, disfruta de la tina de hidromasaje, chimenea y masajes purépechas curativos o relajantes.

### HACIENDA TOVARES: PARA LOS AMANTES DE LOS CABALLOS

En Cadereyta, Querétaro, a 15 minutos de las principales bodegas vitivinícolas, esta hacienda de 1640 tiene como alma los caballos y 52 hectáreas de naturaleza para recorrer a pie y a lomo.

Aquí podrás montar, tener encuentros lúdicos, paseos en carreta y exhibiciones ecuestres con caballos de raza pura, como percherones (Francia), árabes, españoles, portugueses, Aztecas y Clayster (Islas Británicas), entre otros.

Fotos (3): Azucena Pacheco



Hacienda Ucazanatacua, tirolesa (arriba). Hacienda Tovares, paseo en carreta (centro). Rancho encantado, visita a Bacalar (abajo)

En sus instalaciones podrás disfrutar de tu coqueta habitación con chimenea, cocina conventual queretana, paseos en kayak, cenas románticas y alberca.

Son imperdibles las pozas de aguas termales Suspiros y Viñedos, en las que podrás relajarte a una temperatura de 32° C, y solicitar un masaje relajante, de piedras calientes, chocolaterapia o vino terapia con vistas a las viñas, cuyo verdor contrasta con la vegetación del semi desierto queretano, y que en agosto ofrecen vendimia.

Además de estas actividades, Hacienda Tovares cuenta con interesantes dinámicas empresariales de *coaching* y *team building* con caballos, así como campamentos empresariales y para niños.

### **RANCHO ENCANTADO: CONEXIÓN CON LA NATURALEZA Y LA ARQUEOLOGÍA**

Al sur de Quintana Roo y alejado de las grandes cadenas de la Riviera Maya, Bacalar ofrece un poco de todo. Y Rancho Encantado, a sólo 45 minutos del aeropuerto de Chetumal, es la vía de entrada.

Este eco *resort-spa*, a orillas de la laguna de Bacalar, ofrece clases de yoga, paseos en kayak o *paddle board*, jacuzzi y alberca al aire libre. Visita obligada es el Elixir Spa, instalado en un palafito sobre la laguna, para relajarte con su vaivén mientras recibes un masaje de reflexología, relajante, muscular o herbal.

Rancho encantado cuenta con diferentes tipos de habitaciones, desde las casitas, pasando por aquellas que cuentan con mini alberca o jacuzzi en la terraza, hasta las imperdibles master suites, con su propio muelle de acceso a la laguna. Mención aparte merece el restaurante, con propuestas regionales, mexicanas y europeas.

Si lo que buscas son actividades interesantes, aquí el menú es infinito: desde el emblemático paseo por la laguna, pasando por el *tour* al Pueblo Mágico de Bacalar, su fuerte y cenotes, hasta visitas a zonas arqueológicas como Calakmul o Kohunlich. Y si tienes algo más específico en mente, puedes solicitar un tour personalizado. </>

## MUSEO DE ARQUEOLOGÍA DE ALTA MONTAÑA



# El lugar las momias milenarias

En un rincón al noroeste de Argentina se encuentra una exhibición que desafía el paso del tiempo.

TERE ALVEAR

**D**e la misma manera en que exhibe orgulloso su valiosa colección, el MAAM resguarda también un magnífico edificio de mediados del XIX, con una fachada restaurada que se sitúa dentro del estilo neogótico de impronta victoriana. Se encuentra ubicado en Salta, en la provincia del mismo nombre, en la región noroeste de Argentina.

El museo es pequeño y tiene como atracción principal un hallazgo arqueológico encontrado en la cima del volcán Llullaillaco, ubicado en el extremo poniente de esta provincia, en la frontera con Chile. En 1999, un grupo de científicos, peruanos, estadounidenses y argentinos realizó una expedición y descubrió, salvaguardado por cumbres nevadas, a cerca de 6,700 metros sobre el nivel del mar, un santuario: un templo intacto

por más de 500 años. Se trataba de los cuerpos de tres niños incas y de un conjunto de ofrendas confeccionadas en miniatura que poseían un carácter simbólico.

Los niños parecían los protagonistas de la Capacocha, ceremonia en que eran ofrendados para servir de intermediarios entre el pueblo y los dioses. Con este hallazgo se concibió un lugar cuyo objetivo primordial es presentar las

coleccionas referidas al patrimonio arqueológico asociado a las ceremonias realizadas en las altas cumbres de los Andes.

Preservados a un metro y medio bajo roca y tierra, los tres cuerpos permanecieron congelados, guardando la apariencia de haber sido recién enterrados. Esta preservación sin precedentes es debida a las bajas temperaturas y las condiciones de sequedad del aire.

Los niños, hoy conocidos como La Niña del Rayo, El Niño y La Doncella, cuentan con un ajuar de 140 piezas. Los tejidos de lana camélidos, las esterillas y los platos ceremoniales, son algunos de los símbolos distintivos. La yacoya, o tocado de plumas blancas que llevaba puesto La Doncella, y los tupos, engarce de los ponchos, son representativos del universo femenino, mientras que las conchas marinas y las hondas, entre otros adornos, hacen referencia a lo masculino.

Gracias a técnicas paleorradiológicas, estudios dentales, análisis de cabello y ADN, se obtuvieron importantes datos científicos sobre las personas, las prácticas, la vida cotidiana y las prácticas rituales del periodo inca. Incluso pudieron establecerse sus edades: La Doncella de quince, La Niña de seis y El Niño de siete. En la exposición al público, solo es posible ver un niño a la vez, dentro de una cámara frigorífica acristalada.

Las piernas de El Niño, cruzadas por delante del torso, están atadas por una cuerda, quizá para transportarlo mejor en caso de que muriera antes de llegar a la cumbre. Lleva el cabello cortado a la altura del cuello, el brazo derecho adornado con un brazalete de plata, y un manto tejido de color rojo y marrón envuelve su cabeza, como cubierta exterior del fardo funerario.



La Niña del Rayo lleva ese nombre porque fue alcanzada por un rayo que penetró más de un metro en la tierra, carbonizando las telas exteriores del fardo funerario, quemando partes de su cuerpo y rostro. Está peinada con trenzas y su frente luce un inusual tocado de metal plateado. Lleva un vestido envolvente sujeto a la cintura por una faja multicolor y una capa prendida por una aguja.

La Doncella pudo haber sido una de las consideradas «doncellas elegidas» que crecían recluidas y virginales hasta ser sacrificadas al dios Inti. Hay pigmentos rojizos en sus pómulos y pequeños trozos de hojas de coca en su boca. Está envuelta en una tela de color arena con ribeteado de colores, complementada con una tela similar que envuelve la cabeza y el torso.

El MAM trabaja en el reconocimiento de la historia prehispánica, la construcción, y la memoria colectiva. Ha logrado ser reconocido como referente científico y tecnológico en cuanto a la conservación y presentación del patrimonio que resguarda; manteniéndose vivo con las diferentes prácticas, saberes y materialidades que transmiten un profundo mensaje ancestral. </>

# Las representaciones también crean la realidad

HÉCTOR ZAGAL Y OSCAR SAKAGUCHI

@hzagal

## ENGAÑAR AL OJO

Según Plinio el Viejo, Zeuxis y Parrasio eran los pintores más diestros de la Grecia Antigua. Tan igualados estaban en talento que se organizó un concurso para determinar quién era el mejor. El primero en pasar fue Zeuxis quien, tras quitar el paño que cubría su pintura, descubrió un racimo de uvas tan realistas que los mismos pájaros, engañados por la maestría de Zeuxis, no tardaron en posarse sobre la tela para picotear la pintura. ¿Qué otra obra podría superar aquella hazaña? La derrota parecía inminente para Parrasio. Sorprendentemente, este último no se inmutó y prefirió esperar junto a su pintura.

Zeuxis, impaciente porque su rival no descubriría su obra, se acercó y él mismo intentó quitarle el paño. Cuando tocó el óleo, no pudo quitar nada, pues aquel supuesto paño en realidad era la pintura de Parrasio. Zeuxis declaró: «Yo he engañado a los pájaros, pero Parrasio me ha engañado a mí».

Muchas pinturas y fotografías aspiran representar fielmente la realidad, pero las representaciones también alteran la realidad. A pesar de que una cámara busca capturar lo que nuestros ojos ven, la forma como tomamos una fotografía a veces termina cambiando el estado de las cosas. Y ni hablar del cine o la literatura, donde cada película o cada novela son representaciones que reelaboran lo que ya existe. La realidad da pie a la representación y la representación incide en la realidad. Ambas se nutren entre sí. ¿O acaso la realidad de ustedes sería igual si no hubieran leído aquella novela que los marcó de por vida?

## CREAR LO REAL

En 2015 se estrenó la vigesimocuarta entrega del agente *James Bond, 007: Spectre*. El filme inicia en Ciudad de México, concretamente, en medio de un desfile de Día de Muertos en las calles del Centro Histórico. El agente Bond, vestido elegantemente, camina entre calaveras gigantes, bailes folclóricos, acróbatas y varios arreglos con flores de cempasúchil. Incluso en un momento la

estatua de «El Caballito» de Carlos IV aparece en el fondo, decorada con estas flores.

Muchos extranjeros quedaron encantados cuando vieron esta escena y rápidamente agregaron a sus planes visitar nuestro país a principios de noviembre. Sin embargo, se llevaron una sorpresa mayor cuando descubrieron que este desfile no existía más que en la pantalla grande. Se trató de una idea del equipo de guionistas para imprimir fuerza a la persecución mortal. Al ver el guion, el director Sam Mendes decidió grabar en el Centro Histórico de la ciudad. El espacio no podía ser mejor.

Pero ni los extranjeros ni los mexicanos se quedaron con las ganas. Como el gobierno vio la oportunidad de traer turistas a la ciudad, un año después la Secretaría de Turismo organizó la primera edición del Desfile de Día de Muertos de la CDMX en el Paseo de la Reforma y otras calles importantes de la urbe. El desfile, aun cuando fue un invento de Hollywood, terminó formando parte de la tradición capitalina de honrar a los muertos.

Algo similar, pero mucho más profundo ocurrió en 1851, cuando la escritora estadounidense Harriet Beecher Stowe publicó *La cabaña del tío Tom*. La novela se centra en el tío Tom, un esclavo negro que, tras ser vendido por sus dueños, comienza una dolorosa travesía en la que se retrata la violencia e injusticias de las que eran víctimas los esclavos en el sur de Estados Unidos.

Por medio del *tío Tom*, Stowe capturó el sufrimiento y el dolor que la población afrodescendiente padecía en aquella época. Su trabajo conmovió el corazón de muchos. En poco tiempo logró vender miles de ejemplares y convertirse en un referente en la lucha contra el racismo y la esclavitud.

Diez años después de su publicación, la novela volvería a levantar los ánimos de los estadounidenses durante la Guerra Civil. Según la leyenda, cuando Abraham Lincoln conoció a la escritora, le dijo: «Así que es usted la pequeña mujer que escribió el libro que ha desatado esta gran guerra».

Hay que decir que la escritora nunca había visitado una plantación. Gran parte de lo que sabía provenía de experiencias remotas y de lo que había leído en los periódicos. Su representación no es perfecta y llega a caer en prejuicios. Aun así, contribuyó a que miles de estadounidenses replantearan sus creencias y, posteriormente, se aboliera la esclavitud.

## LA RESPONSABILIDAD DE CONFIGURAR LA REALIDAD

En el caso de *La cabaña del Tío Tom*, el poder de la representación influyó en la construcción de una realidad diferente que buscaba defender los derechos de los afrodescendientes. Pero ¿qué hubiera pasado si aquellas imperfecciones técnicas en la representación de Stowe hubieran afectado lo suficiente su trabajo como para impactar negativamente en la sociedad? ¿Qué tan grave hubiera sido que el poder de la representación de Stowe jugara en contra de la causa que ella defendía?

La responsabilidad de quienes construyen realidades es grande. No se trata de hacer una buena o mala representación, sino de considerar que, así como nuestro trabajo goza de un enorme poder para mejorar la realidad, así lo tiene para empeorarla. La historia de Ruth Handler y la muñeca más famosa del mundo ilustra esta delgada línea entre causar un bien o un mal para los demás.

Ruth Handler no era ajena a la industria de los juguetes. Ella y su esposo fundaron la empresa Mattel, por lo que fácilmente advirtió que los juguetes para las niñas tenían temáticas muy limitadas. Mientras un niño podía jugar a ser bombero, policía o astronauta, casi todos los juguetes de las niñas eran mini cocinas o bebés que debían cuidar.

En una ocasión, se encontró a su hija Bárbara jugando con muñecas de papel a las que se le podía cambiar la ropa. Aquello le dio una idea. La versatilidad del vestuario podía servir para ampliar las temáticas de las muñecas. Sin

embargo, aún faltaban varios elementos para materializar su creación. Fue tiempo después que, durante un viaje a Suiza, se topó con «Lilli», una muñeca basada en una tira cómica que se vendía con distintos atuendos. Ahí fue cuando Ruth decidió crear su propia muñeca lo suficientemente versátil como para que las niñas se identificaran con ella y «pudieran ser lo que quisieran ser» en sus juegos.

En 1959, durante la Feria del Juguete de Nueva York, se presentó la muñeca Barbie. Medía 30 centímetros, vestía un traje de baño sin tirantes y traía tacones de punta. Al ser la representación de una mujer «común y corriente» sirvió para que muchas niñas le asignaran roles diferentes y así no se vieran limitadas al jugar con ella.

Con los años, surgieron otras muñecas Barbie con profesiones más concretas. Había Barbies exploradoras, princesas, doctoras, maestras, entre muchas otras. Sin duda, hubo una revolución en el entretenimiento de las niñas, pues al jugar ya no estaban enclaustradas en tareas

domésticas. En cierto modo, Barbie propició la ruptura de los roles tradicionales y estereotipos asignados a la mujer.

Sin embargo, la representación de Barbie también produjo efectos negativos. Primero, la muñeca, en su afán de representar a todas las niñas, terminaba representado sólo a las de un grupo específico. Barbie era «común y corriente», pero sólo dentro de los márgenes estadounidenses. La muñeca era rubia, de ojos azules y de facciones caucásicas. Ya se imaginarán lo poco que en realidad representaba. Además, estaba hecha sometida al modelo de belleza imperante en aquella época. De manera que terminaba creando una representación errada que hacía sentir mal a las pequeñas que no eran «bonitas como Barbie» por ser diferentes a ella.

De la misma forma, las proporciones de la muñeca eran irreales. El cuello era sumamente delgado como para sostener el peso de la cabeza y la cintura era tan pequeña y marcada que ni

las avispas le podían hacer competencia. Muchas niñas desarrollaron trastornos alimenticios por querer parecerse a la muñeca. La gota que derramó el vaso llegó en 1963, cuando se lanzó la «Barbie Baby-Sits». En dicha edición, la muñeca venía con un libro llamado «Cómo bajar de peso». Este librito incluía consejos poco recomendados por profesionales de la salud (sic) y lo único que logró fue acrecentar el deseo de algunas por bajar innecesariamente de peso. Las representaciones son una herramienta poderosa para reinventar la realidad. Pero es ese mismo poder el que demanda una gran responsabilidad. En un momento en el que pareciera que nuestra realidad se construye más con lo que vemos en redes sociales que con lo que vemos en nuestro día a día, la representación de lo real se vuelve un tema aún más delicado. </>



El autor es doctor en Filosofía y catedrático en la Universidad Panamericana (México).



## ALBA DONATI LA LIBRERIA SULLA COLLINA



*La librería en la colina*

Alba Donati

Lumen, 2023, 224 págs.

# De amor, libros, imaginación y aventura

CHRISTA STAHL

« Desde que abrí la librería, no hay conversación que no incluya la pregunta: ¿Cómo se te ocurrió abrir una librería en un pueblo perdido de ciento ochenta almas?». [...] ¿Qué cómo se me ocurrió? Las cosas no se nos ocurren, las cosas se incuban, fermentan, ocupan nuestras fantasías mientras dormimos. Las cosas avanzan por su cuenta, recorren un camino paralelo en algún lugar de nuestro interior del que no tenemos ni el más remoto conocimiento y, en un momento determinado, llaman a la puerta: aquí estamos, somos tus ideas y queremos que nos escuches».

Quien así escribe es la poeta, librera y activista cultural, Alba Donati, un nombre de referencia en el entorno de la cultura italiana. Este libro va de amor, de libros, de imaginación, de aventura (con todo lo que conlleva esta de encuentros, desencuentros, amores y desencuentros), porque

eso y más ha significado abrir una librería como de cuento en Lucignana, su pueblo natal.

Fue en 2019 cuando Alba Donati, con una carrera en ascenso en el mundo editorial italiano, decidió cortar amarras, organizar una campaña de crowdfunding y, además, pedir una donación de diez libros a cada editorial de Italia, para realizar su sueño: abrir su pequeña cabaña, albergue de libros, en la Toscana. La pequeñísima Librería de la calle de la Pluma (Sopra la Penna), no es un libro romántico. Es un libro que habla sobre la vida, con su caleidoscopio de gozos y pesares. Pero, sobre todo, es un texto que se revela posible gracias a la bondad y a la valentía de muchísimas personas.

Esta breve e inspiradora obra enhebra en una especie de diario que va de enero a junio de 2021, historias de familias, interrelaciones con

los vecinos -primero desconfiados y, más tarde, solidarios-, problemas externos que ingresaron en la trama de esta aventura: el virus del Covid, con el consecuente confinamiento que llegó, justamente cuando la librería parecía caminar más segura y, después, el incendio que la destruyó. Donati no permitió que su sueño desapareciera entre las llamas; gracias a un segundo crowdfunding, aún más exitoso que el primero, logró reabrirlo.

A este libro de memoria en carne viva, le rodea la vitalidad entusiasmante de su autora, que lo mismo gestiona pedidos, conmueve a sus más de 23 mil seguidores en Instagram (@libreria\_sopra\_la\_penna) o actualiza su página web (<https://libreriasopralapenna.it/>). Una fuerza en movimiento que parte y se expande desde una cabaña junto al bosque que abraza cultura y alienta la esperanza. </>