

APRECIACIÓN

Behind the sceneZ

VOL. 1 NO. 3



MARZO

BEHIND the SCENEZ

La revista más azul de toda la web
AJÚA

EN PORTADA

La noche desciende rápidamente sobre un pequeño pueblo costero de poco más de 3.200 habitantes en alguna esquina remota del planeta. Será una fría noche de invierno en la que, sin duda alguna, lloverá como lo ha estado haciendo los últimos días, pero de momento todavía no lo hace, y conforme la oscuridad envuelve la pequeña playa rocosa en la que estás, lo único que te hace compañía son los rítmicos murmullos del mar y las lejanas luces del pueblo que sugieren la colina donde el agua toca el suelo, toca el cielo.

En 2014 **KOBEH** comenzó a experimentar con la fotografía fuera de foco como manera de retratar, y que se pueda **apreciar**, la intimidad de un momento, las sensaciones y emociones que lo definen, sin que el fotorealismo inherente de una cámara haga que los detalles minúsculos sean el centro de atención. Esto surgió en el proyecto VEDA y desde entonces dijo que algún día haría un video para explicarlo, pero no lo ha hecho, quizá cuando los VEDAs se suban al nuevo sitio finalmente lo haga.

REDACCIÓN

BER: A veces dibujo. Estudié Diseño de Animación y no salí con especialidad. Actualmente hago streams en BZ entre otras cosas.

GAMER CHILANGO: Locutor y Productor de radio, premio nacional de periodismo, diseñador, geek callejero de la CDMX. Amo la tecnología, el terror en todas sus formas y recorrer la ciudad.

HÉCTOR: Químico en Alimentos, actor, cantante, nutriólogo, asesor en mercadotecnia, futuro maestro en administración. Fanático de Marvel, Pokémon, y el cine en general. Contradicción andante que tratará de hacerte reír.

IAN: El Yan se graduó de Ingeniería Cibernética (Sistemas pa los cuates), en la carrera ayudaba a organizar y participé en concursos de programación, di clases de Física (a morres de secundaria y la Nadieyda). Me gustan mucho los videojuegos y la música. Actualmente trabajo en Seguridad Informática, haciendo revisión de posibles incidentes de información.

KEVIN: A veces tomo fotos, a veces escribo. Estudié Comunicación y salí con una pre-especialidad en Dirección y Producción Cinematográfica. Actualmente trabajo en una revista de moda como generador de contenidos, desde redes hasta artículos.

KOBEH: Me enseñé a hacer videos de manera autodidacta desde 2008 y no he me he detenido. Formalicé mi conocimiento estudiando Cinematografía; he trabajado grabando y editando películas, y supervisando efectos visuales en comerciales. Trato de siempre tener nuevos retos creativos y aprender a hacer de todo.

NADIEYDA: Estudié teatro musical. Actualmente estudio lengua y literatura hispánicas en la UNAM. Me gusta dibujar de vez en cuando y soy terriblemente despistada. Mi mejor amigo me llama Dory.

BEHIND THE SCENEZ

Volumen 1, número 3. Marzo 2022

Equipo editorial

Jorge Kobeh
Kevin Gorian

Redacción

Bernardo Alvarado
Héctor Jiménez
Héctor Uribe
Ian Camarillo
Jorge Kobeh
Kevin Gorian
Nadieyda Alvarado

Contacto

kobehbluezone@gmail.com
kevinbluezone@gmail.com

Visítanos en www.bluezone.mx

Esta es una revista sin fines de lucro creada para los suscriptores del canal [twitch.tv/BlueZoneMX](https://www.twitch.tv/BlueZoneMX)

Carta Editorial por Ber.....	06
Los orígenes de Cuphead por Ber.....	08
El falso paraíso por Gamer Chilango.....	16
Desenmascarando a The Batman por Héctor.....	20
Vago por Ian.....	24
De qué hablo cuando hablo de moda por Kevin.....	34
Sobre la construcción de un museo digital por Kobeh.....	44
Acerca de Spring Awakening por Nadieyda.....	50
Agradecimientos especiales	52

Carta Editorial

Volumen 1, número 3. **Por Ber.**

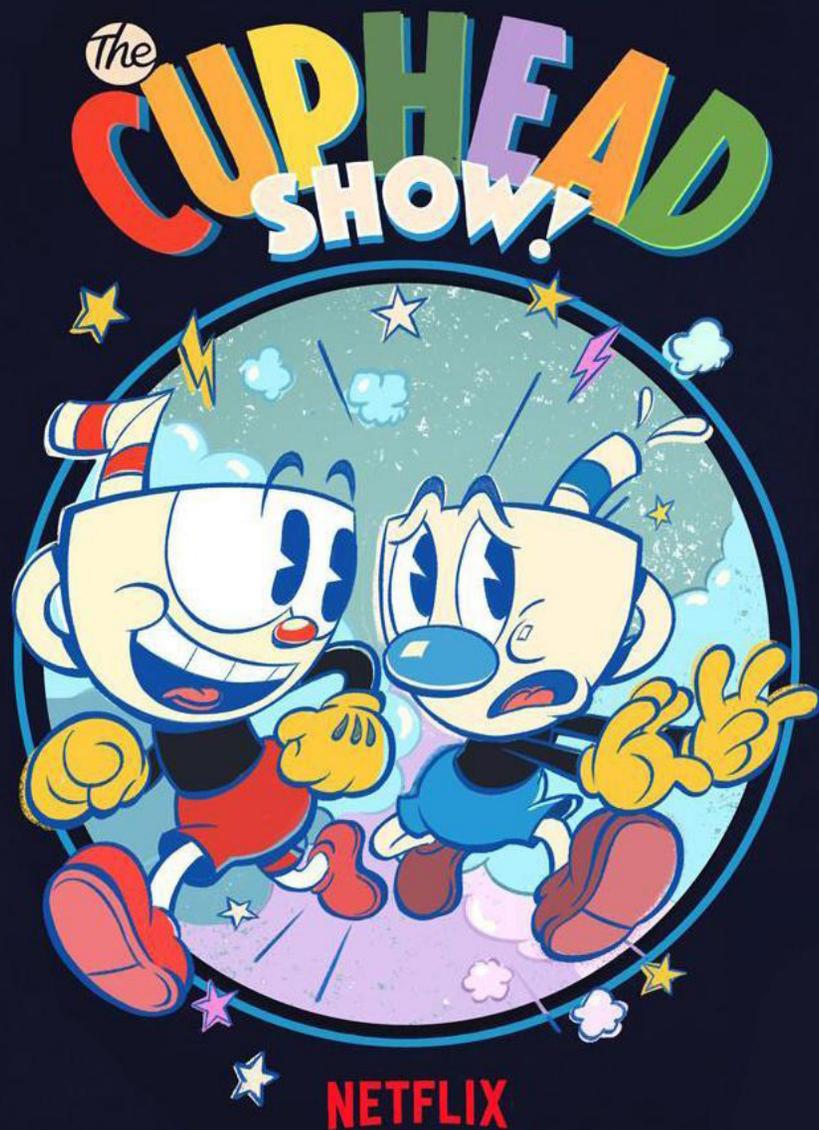
Después de mucho tiempo el sitio oficial de la BZ ha sido lanzado al público y estamos más que orgullosos de por fin compartirlo con todes ustedes. Como algunas habrán visto en el stream donde estrenamos el sitio, el joven Kobeh y pequeña parte del resto estuvimos trabajando arduamente en sacarlo. Esperemos que este pequeño gran sitio pueda traerles una pizca de felicidad y entretenimiento, así como el resto de nuestro contenido que se componen mayormente de streams y videos que poquito a poco hemos estado volviendo a hacer (no hay que olvidar que ahora artículos de revista también).

Es importante recordar que tenemos este tipo de cosas para distraernos de los problemas que nos acongojan a diario ya sean series, películas, videojuegos, libros, etc. Es difícil ver las noticias y tener algún tipo de esperanza hacia el futuro, así como en nuestra vida personal que a duras penas nos trae un poco de reconfortamiento debido a los pesares y desafíos con los que nos enfrentamos a diario. Es la incertidumbre, lo desconocido, deambular en un camino repleto de bruma sin saber lo que nos espera, pero a pesar de todo seguimos aquí, luchando, tratando de sacar el día por delante, paso a paso, poco a poco, no es fácil, sabemos que no lo es, pero mientras tengamos a personas de nuestro lado y más importante el reconocer que necesitamos apoyarnos de nuestros seres queridos para seguir adelante y celebrar las pequeñas victorias que logramos dentro de nuestra vida personal.

El sentido de impotencia llega a ser demasiado abrumador para algunas y la adversidad nos lleva por delante, pero cuando sientas que no puedes hacer nada tienes que hacer lo que puedas. Haz lo que puedas, así de simple y sencillo creo que todes tenemos la capacidad de poder, aunque haya ocasiones que sintamos todo lo contrario. Es necesario relajarnos un poco para reanimarnos y después seguir con nuestro camino. Esperamos que esta revista pueda lograr eso, un descanso de lo que nos preocupa. Así que deseamos que disfruten este número que les traemos con mucho cariño y logren pasar un rato de diversión y distracción.

Les tqm, Ber.

A NETFLIX ORIGINAL SERIES



Los orígenes de
CUPHEAD

por Ber

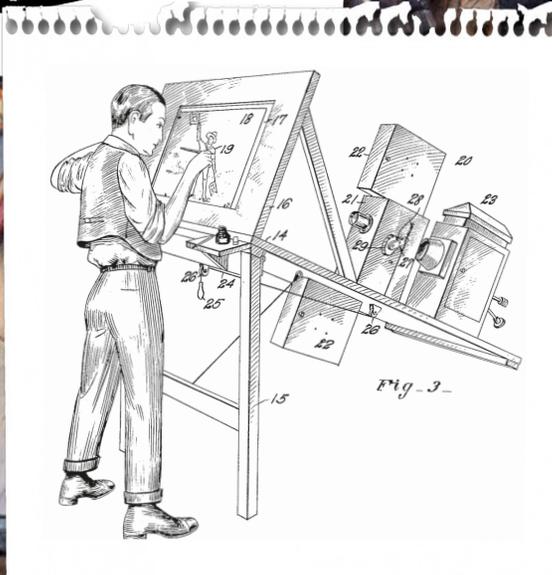


Con el reciente estreno de la serie de *El Show de Cuphead*, basado en el exitoso juego independiente Cuphead de Studio MDHR, quiero sacar un tema importante que me molesta un poco... Está bien mentí, me molesta bastante pero entre tú y yo pretendamos que es poco. Mi molestia es cuando las personas ven algo con el diseño y animación de Cuphead y lo llaman el estilo cuphead lo cual no está mal pero me gustaría que las personas supieran de dónde viene exactamente ese estilo y de qué otras maneras se le pueden llamar a este estilo.

Como es sabido el estilo cuphead viene de las caricaturas antiguas y algunos pensarán que puede ser de la década de los 50s pero en realidad es de los 30s. Oh los maravillosos 30s cuando se fundó el famoso estudio de animación **Fleischer Studios** por los hermanos Fleischer, **Max y Dave**. Lo importante de saber sobre estos pioneros de la animación es que en los años que el estudio estuvo creando cortos con personajes originales como **Betty Boop, Koko el Payaso y Bimbo**; así como produciendo series y películas de Superman y Popeye el Marino respectivamente.

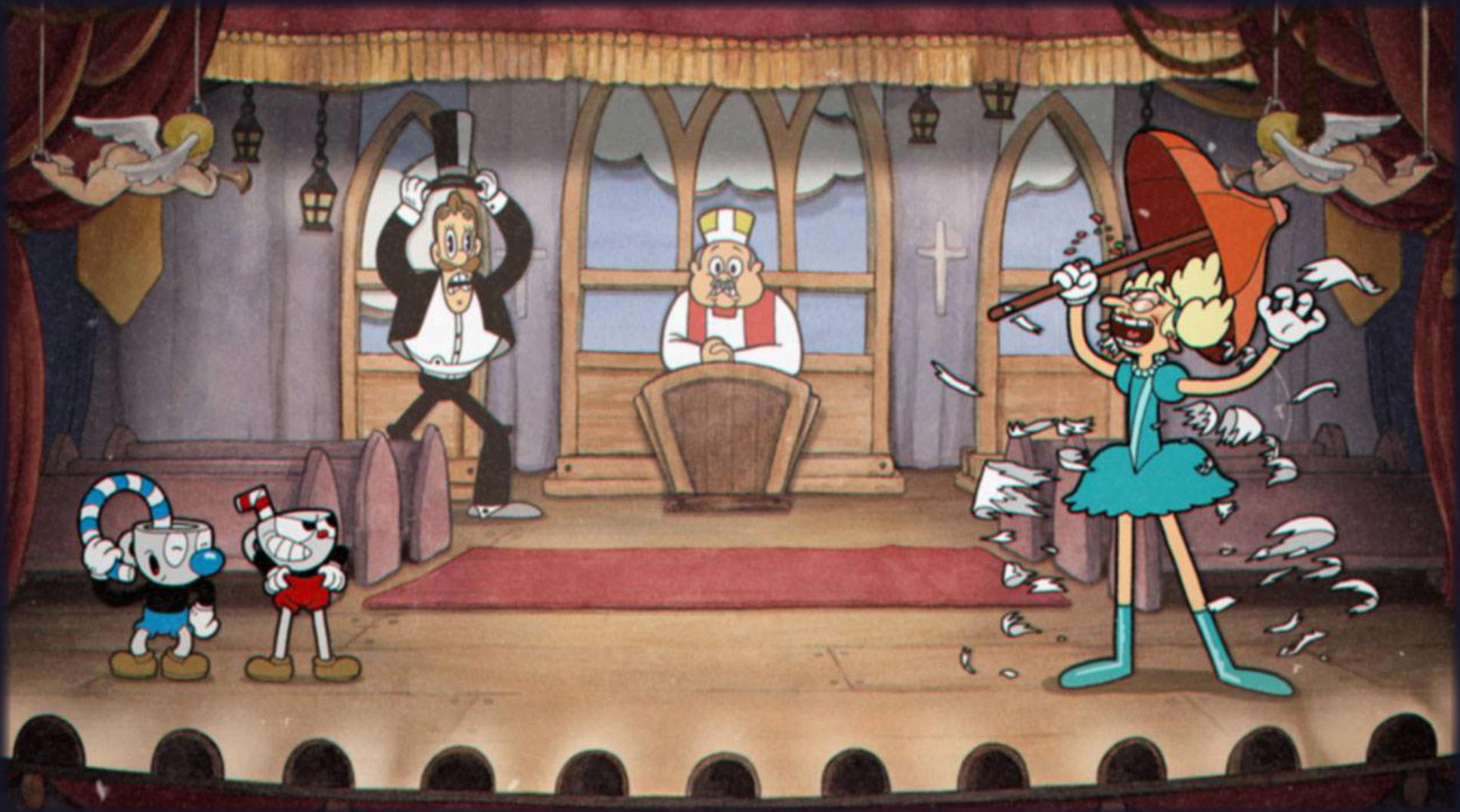


Una de las cosas que caracterizó a las caricaturas de Fleischer Studios de su competencia en ese momento que era Disney fueron los temas que manejaban que eran humor negro, sexualidad y surrealismo (dada la época claro está). La otra fue el estilo de animación que usaban llamado rotoscopia. La rotoscopia es en palabras sencillas grabar a personas en vivo para después animar a los personajes sobre el video mismo con una máquina llamada rotoscopio (a poco que no veáis venir el nombre xd). Tal vez lo hayan visto ser usado en películas de Disney como Alicia en el País de las Maravillas, Cenicienta, Blanca Nieves y los Siete Enanitos entre otras.



Lo último y la característica más importante es el estilo de animación rubberhose (manguera de goma) y como indica el nombre los personajes se mueven como manguera, específicamente sus extremidades. El crédito del precursor de este estilo es Bill Nolan quien trabajó en los cortos de Felix el Gato.

Así que con este punto final, si escuchan a alguien describir una caricatura vieja o algo nuevo inspirado en este estilo y digan: Ah mira es del estilo de cuphead. Pueden decirle: De hecho es el estilo rubberhose o es el estilo de caricaturas de los 30s. Espero que de esta manera puedan tener una conversación interesante acerca de estos temas que me gustan tanto y la gente aprenda más sobre los orígenes de la animación.



El falso, paraíso

por Gamer Chilango

Después de la pandemia el concepto de “Buffet” se alteró en la Ciudad de México, algunos opinan que realmente desapareció, pero dentro de toda esta transformación existen algunas leyendas.

La famosa *Huracarrana* que atrae a sus comensales con la promesa de un Buffet de Tacos, se encuentra a media cuadra del metro Xola en la calle de Toledo, Colonia Álamos.

Empecemos por el gancho del local, su promesa:

- Un buffet de tacos por solo \$99
- Podrás comer todos los tacos que puedas comer pero solo por una hora.
- No incluye tacos con queso
- Podrás comer solo una gringa o un burrito
- No incluye bebida



Hasta este punto no encontré ningún problema, entendía el tipo de promoción y que deben existir algunas limitantes para mantener este tipo de negocio, por lo que empecé por pedir la triada perfecta para juzgar una taquería*: Pastor, Suadero y Campechanos. Una parte de mí quería que los tacos fueran perfectos, la idea de un lugar donde puedes comer todos los tacos que quieras por una hora a solo 99 pesos y que venden cerveza sonaba increíble. Lamentablemente no fue así.

La carne de los tacos sabe seca y sabe a que es carne de baja calidad, a los tacos campechanos les faltó más tiempo en la plancha y las tortillas calentadas al aventón. Lo peor es que dentro de la promo solo puedes pedir una gringa o burrito, en este caso es un extra en la promoción que no vale la pena para nada; la gringa mal hecha completamente, el burrito no tiene nada de interesante, más bien es un relleno como para decir “no solo hacemos tacos” pero si no puedes hacer tacos en gran cantidad y mantener el mínimo de calidad, dedícate a vender tacos de la forma tradicional.

No son los peores tacos que he probado pero no son unos tacos a los que me gustaría regresar;

en esta ocasión la famosa taquería *La Huracarrana* nos falló.



Prefiero pagar un poco más en otras taquerías a pagar 99 pesos por tacos que están muy malos.

Le doy un twist a los artículos que les compartí en otras ocasiones porque este tipo de lugares abundan en la ciudad y no me refiero a malas taquerías sino a restaurantes que te atraen con promociones increíbles para recibirte con un servicio de mala calidad.

Si quieres que visite algún restaurante, local, puestecito o experiencia gastronómica me la puedes recomendar por el Discord de BlueZoneMX o en mi Instagram.

*La triada para juzgar una taquería es pedir pastor, suadero y cabeza. En este caso no había cabeza por lo que pedí campechano; en caso de no haber la triada perfecta te recomiendo que sustituyas con campechano, longaniza o preguntas cuál es la especialidad de la casa.



DESENMASCARANDO A THE BATMAN

Por Hector Jimenez

Era el 2012, todos salíamos del cine de ver *"The Dark Knight Rises"*, entrega que marcaba el fin de la trilogía dirigida por Christopher Nolan, todos sabíamos que acabábamos de ver un parte aguas para el género de superhéroes; sabíamos que al final nuestro detective murciélago había salvado a la ciudad que amaba y una escena que mostraba a Bruce Wayne, interpretado por Christian Bale, tomando un café con Selina Kyle, interpretada por Anne Hathaway, había marcando un fin a la historia de Batman en el cine, después de todo, ¿Quién podría superar lo que había hecho Nolan?

Llegando el 3 de marzo de 2022, Matt Reeves (director de películas como *La Guerra del Planeta de los Simios* y *Cloverfield*) nos trae una nueva aventura del murciélago escrita y dirigida por él mismo, dicho anuncio emocionó a todo el mundo... hasta que tiempo después anunciaron al encargado de encarnar al caballero de la noche... Robert Pattinson.

Robert Pattinson, conocido mundialmente por interpretar a Edward Cullen en la saga *Crepusculo*, Cedric Diggory en *Harry Potter* y el *Cáliz del Fuego* o visto recientemente en la película *El Faro*... ¿Podría este antiguo vampiro con el legado de un personaje que ha sido interpretado por artistas de la talla de Ben Affleck, Michael Keaton, George Clooney y Christian Bale?

Empecemos a responder dicha pregunta y muchas más que seguramente te estarás haciendo querido lector...



¿La película está buena?

¿Así a secas? Sí. Desarrollemos un poco esto...

La película es un deleite para los fanáticos del personaje y del género de superhéroes, es un tributo a la época dorada del personaje.

A últimas fechas siento que la gente ha sobrevalorado al personaje, pensando que es un ser invencible capaz de derrotar a cualquiera por el simple hecho de ser Batman. En esta ocasión, las habilidades detectivescas del superhéroe son las que salvan el día, te presentan a Bruce Wayne como una persona capaz de ver pistas y detalles que los demás pasan por alto, al mismo tiempo recordándonos que es un simple ser humano que no logra equilibrar esta doble vida y puede equivocarse en sus decisiones.

La película es un thriller de principio a fin, de igual manera me gustaría resaltar que Michael Giacchino nos entrega una banda sonora increíble que te llega a encharcar la piel en los momentos más importantes de la película.

¿Cuánto dura?

Con una duración de 176 minutos se corona como la película más larga del personaje, sin embargo, esto no la vuelve lenta y tediosa, no hay escenas de más o subtramas de relleno.

Personalmente sentí que estaba leyendo un comic, donde cada cuadro es importante para la narrativa, el misterio cada vez se enreda más y llega a una conclusión satisfactoria que nos lleva a momentos sumamente personales para el personaje.

Debo admitir que el único momento donde sentí que la película baja su ritmo es en los últimos minutos del filme, donde se nos presenta conclusión, tras conclusión, tras conclusión, cuando crees que todo termina resulta que falta algo más.

¿El elenco convence?

Todos los actores hacen un increíble trabajo para presentarnos representaciones más reales de los personajes sin dejar de ser fiel al material de origen.

Ahora si... es momento de la verdad:

Robert Pattinson no solo cumple, sino que destroza a todo aquel que puso en duda su capacidad para portar la capa, sobrellevando toda la película bajo sus hombros y nos demuestra el tamaño de actor que es al presentarnos la versión más humana del personaje hasta ahora.

Zoë Kravitz como Selina Kyle, además de tener una química increíble con Pattinson, nos muestra a una Gatúbela justiciera que se deja llevar por sus emociones y logra darnos algo de luz de esperanza en medio de tanta oscuridad, trabajando como un equipo perfectamente imperfecto.

Paul Dano como Edward Nashton nos regala a un Acertijo enfermo y desquiciado, desesperado por desenmascarar la justicia hipócrita que inunda a Ciudad Gótica sirviendo como un reflejo retorcido del protagonista que no solo logra su cometido de ser odiado sino también de conectar con él.

Y para cerrar con broche de oro, Colin Farrel como el Pingüino es la cereza del pastel con un maquillaje que deja a su actor irreconocible y una personalidad que refleja a la perfección al Pingüino de los comics, un ser ventajoso capaz de hacernos temblar y también hacernos reír, aunque ese no sea su cometido.

¿Hay escenas post créditos?

No. Sin embargo, la cinta recompensa a los que se quedan hasta el final con un pequeño Easter Egg derivado de la misma, puedes quedarte a verlo o no. Si tu respuesta es "No", no te preocupes, no te pierdes de nada.

VEREDICTO:

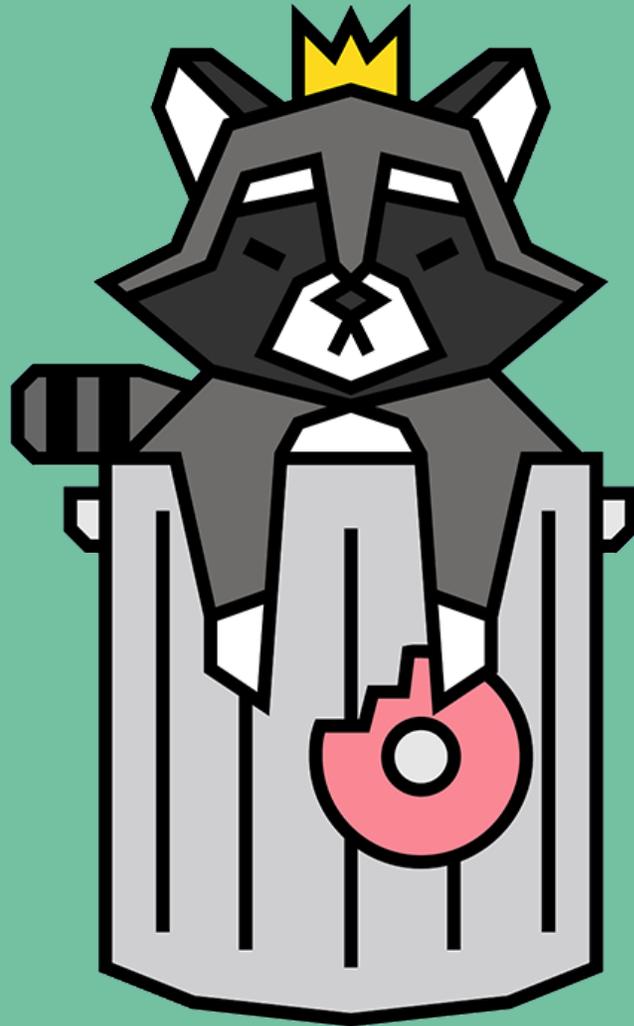
Batman ha vuelto y lo hizo en grande, no hay mucho que pueda decir en contra de la película quizá su punto más débil es la duración de esta, pero al final te deja con un buen sabor de boca y nos promete un futuro brillante para esta nueva trilogía que prepara DC al parecer separada del actual universo extendido.

THE
BATMAN

ONLY IN THEATERS
MARCH 4



v a g o



p o r l a n

Esta vez estamos de oferta, 2x1 en esta su sección de confianza. ¿Por qué? se podrán preguntar. Bueno, porque este mes toca hablar de música de un juego (yay). El juego en cuestión se llama **Donut County**. Su fecha de publicación es del 31 de julio del 2018, es un juego indie, es decir fue desarrollado por un grupo pequeño (Ben Esposito en este caso) que trabajaba todas las partes del juego y se encargaban ellos mismos de la publicación.



El juego es bastante corto y sencillo, no es un shooter o un juego que requiere mucha habilidad. Su mecánica principal es que controlas hoyos misteriosos que han estado apareciendo en el condado de la dona (Donut County, vaya). Juegos como estos me resultan muy refrescantes porque se dedican en buscar acciones y mecánicas mucho más ingeniosas que lo que se acostumbra a ver en juego más comerciales. Aunque, de hecho, he de confesar que no me pareció TAN original porque se parece un poco al principio de Katamari. Katamari es uno de mis juegos favoritos, pero a ese ya le dedicaremos su propia sección.





Regresando al tema, el juego en cuestión me parece un juego muy lindo, desde la forma en la que están diseñados los personajes y escenarios, las mecánicas que usa el juego me parecen muy fluidas y las soluciones a los problemas que te muestran son casi siempre justo lo que esperas. Y finalmente, la historia me pareció entretenida, me hizo pensar un poco en algo que se podría contar en una pequeña serie animada.



Pero, mi parte favorita es la música que se usa a lo largo de todas las partes del juego compuesta por Dan Koestner. La atmósfera que crea su música es de lo más lindo que he tenido el placer de escuchar. En su mayoría se conforman por guitarras (ukeleles?), algunas percusiones y en algunos casos parecen llevar un filtro, eso cuando la canción entera no fue hecha completamente de forma digital.

Ahora, necesitamos hablar de algo más importante, de mí c:

De forma personal creo que hay un par de formas “correctas” de escuchar música. Pongo esa palabra en comillas, porque el escuchar y disfrutar música son cosas subjetivas y completamente dependiente del gusto personal. Aun así, creo que MIS formas correctas de escuchar música son escuchar de forma consciente la música, eligiendo un algún instrumento y tratar de seguirlo a lo largo de la canción. O bien, ponerlo de fondo mientras me muevo por algún lado de la ciudad. Antes tenía que manejar mucho más, pero estos días ir en bicicleta o caminar son mis modos de transporte.

Ahora no es necesario que camine mucho y tampoco tengo tanta oportunidad de hacerlo, pero sigue siendo algo lindo el poder moverse por la tarde en la ciudad y sentir el aire fresco que ayuda a llevarse toda la porquería de aire que producimos, cuando la luz colorea el cielo de bonitos colores naranjas y rosas. Ese es el momento en el que este Soundtrack sale a relucir. Donde te acompaña con cada paso que das. El ruido caótico del tráfico pasa a segundo plano y la linda música se apodera de tus oídos.

Si no entendieron la oferta de esta ocasión, el 2x1 está en la doble recomendación, de escuchar el soundtrack de Donut County y jugarlo. Está disponible en lo que sea que tengan (Xbox, PS, Switch y PC), además recomiendo buscar alguna oferta para poder aprovecharlo al máximo.



DE QUÉ
HABLO
MODA
CUANDO HABLO DE

POR KEVIN



Habiendo estudiado Comunicación (con una embarrada de cine), el cómo llegué a trabajar en una revista de moda no es un gran misterio ni tampoco difícil de deducir. En la carrera no dejaban de recordarnos que en muchas ocasiones, no íbamos a trabajar en nuestra rama. ¿Quién diría que un gran número de catedráticos, con años de experiencia, tendrían razón? Tampoco es como que no lo intentara; durante un tiempo fui editor de video para el noticiero de un canal de televisión. Pero esa es historia para otro día.

No crecí pensando en marcas de ropa ni de zapatos o accesorios; hace tan solo dos años, si me hubieras puesto un bolso Birkin frente a la cara, uno de los más cotizados del mundo, no lo habría reconocido, y quizá ni siquiera me habría parecido la gran cosa (vaya, sigue sin parecérmelo, pero al menos ahora conozco su valor). Actualmente puedo identificar la silueta de una Lady Dior sin que me cueste mucho trabajo. ¿Es algo de lo que presumir? No, pero lo consideraría cultura general (la historia del bolso es bastante curiosa). A pesar de lo que podríamos llegar a creer, y como lo deja en claro Miranda Priestly en *Devil Wears Prada*, no estamos exentos del mundo del glamour que han creado los diseñadores de las grandes firmas. Las prendas, y los personajes detrás de ellas han moldeado parte de la historia que vivimos el día de hoy: Coco Chanel, Louis Réard o Mary Quant transformaron nuestra manera de vestir y, con ello, nuestra manera de interactuar como sociedad. ¿Qué seríamos actualmente sin los jeans?

Hace poco aprendí lo que la ropa puede decir sobre la situación económica de un país. Por ejemplo, cuando las prendas oversize (las que parece que te quedan grandes, cuando así es el diseño) se vuelven tendencia, es porque estamos pasando por una crisis monetaria, ya que menos cortes generan menos desperdicio de tela, por lo tanto, abaratan la producción de las piezas; por el contrario, prendas mucho más complejas y ceñidas a la figura, desperdician más tela, lo que eleva su costo, por lo tanto, que las firmas adopten este modelo de producción significa que los compradores tienen la capacidad de adquirir lo que venden. Curioso.

Pero, bueno, no vine aquí para hablar de cosas que todavía no comprendo del todo bien. A fin de cuentas, mi rama de especialización es la luz, no las telas y los hilos, y aunque he pasado casi tres años haciendo algunos artículos sobre diferentes colecciones, lo que he logrado absorber no se compara con la inmensidad de información que tiene en la cabeza alguien que ha estudiado moda como es debido, en alguna universidad especializada. No. Hoy vine a hablar de lo que sí entiendo bien; de lo que he logrado sacar en los pocos o muchos meses que he pasado observando, incansablemente, siluetas de vestidos, calzado y bolsos. Quiero explicar de qué hablo cuando hablo de moda.



PEQUEÑOS HILOS SUELTOS: ¿ARTE?

A pesar de que nuestra generación es mucho más abierta ante ciertos aspectos, continúa siendo, también, bastante cerrada y juzgona ante otros; la moda y las personas que se apasionan por ella suelen ser puestas juzgadas de superficiales, tachadas como banales y, en el peor de los casos, huecas. Pero, hablando con sinceridad, ¿es que acaso no todos, todas, todos queremos vernos bien? Cada persona cultiva un estilo; si miramos con atención, podemos identificar que cada miembro de la BZ tiene un estilo característico que le define. ¿O me vas a decir que si piensas en Kobeh no te viene a la mente con una camisa de franela tipo leñador? Y un chaleco. Quizá, por sobre la camisa, el chaleco sea su sello particular. Y así como estos elementos lo definen, cada uno, una, uno de nosotros ha sido atado a una particularidad que, en algún momento, algún diseñador concibió para formar parte de las tendencias y, más tarde, convertirse en moda.

¿La moda es arte? ¿Te has hecho esta pregunta alguna vez? Yo no me lo había planteado hasta hace poco más de un año, cuando me adentré en el trabajo de Alexander McQueen. Para mí, la ropa era una creación utilitaria que me ayudaba a no ir desnudo de un lado para otro, y ya. Sin embargo, existen museos dedicados a las prendas; por ejemplo, el Instituto del Vestido del Museo Metropolitano de Nueva York. Cada año, esta institución nos regala una de las noches más glamorosas del calendario: la gala del Met, en la que los medios de todo el mundo apuntan sus cámaras hacia las escaleras alfombradas en rojo para deleitarse con los atuendos de los participantes de una reunión que pretende juntar fondos para la exposición de moda del instituto. Otros son el Museo Victoria & Albert o el Museo Saint Laurent.

¿El hecho de que algo esté en un museo lo convierte en arte? No, no creo que sea tan sencillo. Más bien, creo que la presencia de cualquier objeto en un museo le otorga la cualidad de histórico, porque representa un punto importante en la narrativa de la raza humana. No todo lo que hay dentro de las paredes del Museo de Antropología e Historia es arte; es valioso, pero no artístico.

Entonces, ¿qué es arte? No tengo la más mínima idea. ¿Obras creadas por manos humanas que sean bellas de acuerdo a los cánones de la época? ¿Imitación de la naturaleza con un toque de subjetividad? Hablar sobre este tema es meterse en terreno peligroso, y solo lo traigo a colación por un motivo: creo que, hasta cierto punto, si hay ropa, moda, que puede ser considerada una obra de arte. La Alta Moda, presentada en París dos veces al año y creada bajo ciertos criterios, muchas veces no para ser usada, sino solo para ser mostrada en la pasarela y luego expuesta, o para cumplir ciertos requisitos de algún cliente excéntrico que busca usar un vestido repleto de diamantes. Sobre esto nos disponemos a hablar ahora.

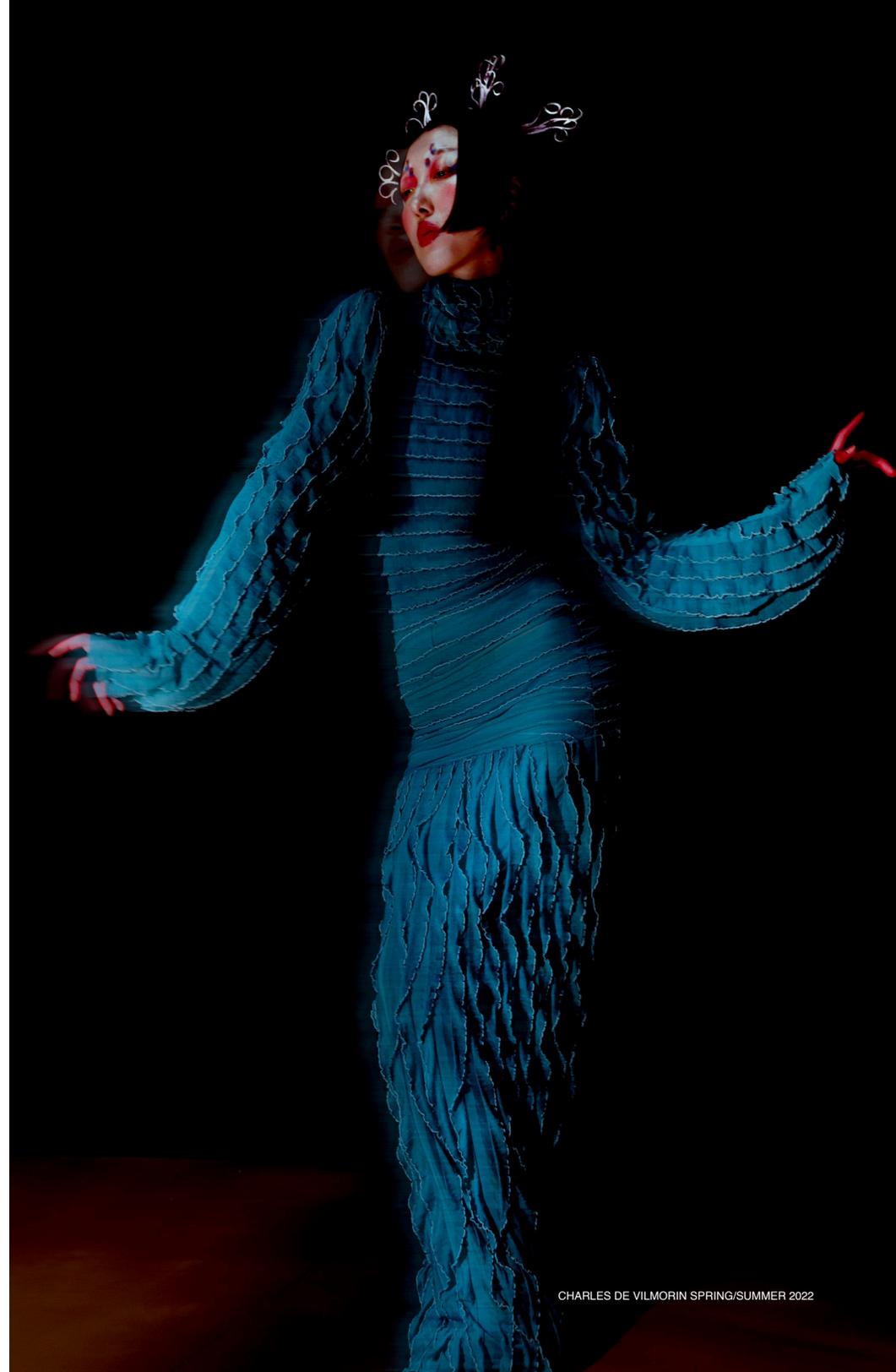


DE TÉRMINOS Y CALENDARIOS

El calendario de los desfiles de moda puede ser un poco confuso; me llevó un par de meses entender qué estaba pasando. A lo largo del año, en varias ciudades del mundo, se presentan las Semanas de la Moda, una serie de días dedicados a las pasarelas en las que las grandes firmas muestran en lo que sus directores y directoras creativas han estado trabajando para la siguiente temporada. Mientras redacto este artículo, se está llevando a cabo la Semana de la Moda de Londres (y ahora que lo revisito, ya estamos en la de Milán), y los diseñadores se encuentran presentando sus looks para la temporada Otoño/Invierno 2022-23, porque la moda va adelantada una temporada. Así, en estos meses se presenta lo que llegará a tiendas a fin de año; a mediados de año, se presentará lo que veremos en la temporada Primavera/Verano 2023. Es decir, viendo las pasarelas de Nueva York, Londres, Milán y París sabremos qué es lo que se estará usando dentro de un par de meses. Y así también las marcas de fast fashion (H&M, Zara, Forever 21, Bershka, Fashion Nova) tienen tiempo de imitar los diseños menos arriesgados, para ayudar a convertir las tendencias en moda. Y quizá te preguntarás, ¿por qué las casas de moda van adelantadas? ¿Por qué no presentar en la temporada y se acabó? Bueno, por lo que entiendo, ya que no trabajó en un atelier, tiene que ver con la cadena de producción, expectativa y muchos tecnicismos más.

Me estoy enrollando mucho, así que pasemos al tema central de esta sección: ¡El calendario! Pero, para hablar del calendario, tengo que hacer hincapié en qué tipos de colecciones existen. Podemos dividir la moda en “tres” grandes ramas: ready-to-wear, es decir, prendas listas para ser usadas (también conocidas como prêt-à-porter en su expresión francesa), moda masculina, y alta costura o haute couture, una denominación exclusivamente francesa (como la denominación de origen del tequila) que tiene ciertas características estrictas, lo que la convierte en una moda mucho más valiosa y artística. Para que una prenda sea considerada de Alta Costura, o para que una marca pueda hacer alta costura, las reglas son (obtenidas de Harper's Bazaar):

1. Presentar dos colecciones al año de, por lo menos, 35 salidas para usar en el día y por la tarde. Éstas deben presentarse en donde nació la alta costura: París.
2. La firma deberá tener un atelier en París en el que trabajen, como mínimo, 20 personas a tiempo completo.
3. Los diseños deben estar confeccionados únicamente a mano, a la medida y llevando tres o más pruebas de vestuario para asegurar la perfección de la pieza.
4. La costurera, también conocida como la petite main, que comienza la pieza desde un boceto será quien deberá terminarlo.
5. Cada pieza debe suponer de entre 100 y 1000 horas de trabajo artesanal y no se pueden producir más de 10 piezas con el mismo diseño.
6. El precio de las prendas debe oscilar desde los 16,000 hasta 60,000 euros.



De acuerdo al mismo artículo de Harper's Bazaar del que salieron las reglas, en 2016 solo existían 800 mujeres con el poder adquisitivo para adquirir piezas de alta costura. Por lo tanto, realizarlas no es rentable; sin embargo, continúa siendo una pieza fundamental del mundo de la moda, construido sobre fantasías y aspiraciones, y también le permite a los y las directoras creativas expresar su talento y llevarlo más allá de lo que pueden hacer con el ready-to-wear (aunque hay casas de moda que, desde un punto de vista personal, no lo aprovechan).

Otras colecciones que aparecen a lo largo del año son las colecciones cápsula; entregas de edición limitada que pueden llegar a ser colaboraciones, como la reciente colaboración cápsula de Loewe y Studio Ghibli, protagonizada por El Viaje de Chihiro. También existen las colecciones Crucero, que se presentan para las vacaciones, o las colecciones Pre (por ejemplo, Pre-Otoño). Al menos son las que recuerdo.

El calendario, por supuesto, no es estricto, y desde la pandemia se ha visto un cambio drástico en el que las firmas deciden hacer sus shows fuera del calendario, o hacer eventos aislados en países como China, que ha estado atrayendo a un gran mercado de lujo.

Por ejemplo, el día del lanzamiento de esta nueva edición de la revista, estaremos en la Semana de la Moda de París, y si quieres echarle un ojo a las colecciones, puedes estar al tanto de esta página (<https://parisfashionweek.fhcm.paris/fr/>). Cada una de las capitales de la moda tiene su propia cuenta de instagram y su propio sitio web, y te recomiendo estar al tanto de Vogue Runway (<https://www.vogue.com/fashion-shows>) si quieres enterarte de cada pasarela.

Describiendo las colecciones, siempre he tenido miedo de decir que algo es plano o fofo o que no tiene ni una pizca de innovación. Las colecciones de Chanel bajo la dirección creativa de Virginie Viard me parecen planas, repetitivas y aburridas; por otro lado, las prendas de Jonathan Anderson, tanto en su firma homónima como en Loewe, me parecen una pasada tremenda. ¡Y ni qué decir del trabajo de Iris Van Herpen! Me atrevo a decir que es mi diseñadora favorita. Su trabajo con las formas, creando esculturas con los vestidos, me deja con la boca abierta cada temporada.

Por supuesto, hay mercado para todo. Así como a muchas personas les pueden parecer ridículos los diseños de Jonathan Anderson, a muchas otras pueden encantarles las bar jackets que cada temporada Maria Grazia reinterpreta para Dior. Sin embargo, en el caso de la Alta Costura, me siento con la obligación de esperar más; como ya leíste arriba, hay ciertos criterios muy específicos para que una firma pueda crear haute couture, y para diferenciarla de la ropa ready-to-wear o de las colecciones cápsula, opino que los diseñadores y diseñadoras deberían dejar volar su imaginación hasta niveles casi ridículos. Viktor & Rolf lo hizo una vez, y creó grandes memes.

Para hablar largo y tendido sobre si la moda es arte, sería necesario traer sobre la mesa muchas otras cuestiones, citas y opiniones, y como mencioné, no me gustaría que ese fuera el tema de este artículo. Pero, sí, creo que la alta costura podría ser considerada como tal.

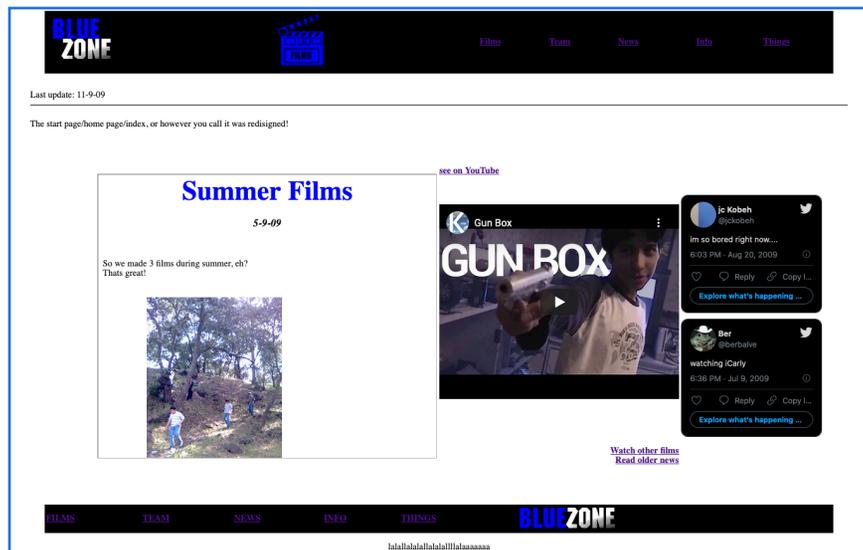
Moda. Nos gusta vernos bien y expresar nuestro estilo; que te guste, apasione u obsesione no te convierte en alguien superficial. Y, quién sabe, quizá ahora que sabes un poco más (si es que no sabías) puedas echarle un ojo a las colecciones, adelantarte a las temporadas, ver qué va contigo y, por qué no, atreverte a experimentar y jugar con lo que hay en tu armario (para esto, una recomendación personal es la cuenta @marianagca en Instagram, una amiga de la universidad que se ha abierto un huequito como influencer mexicana; da tips increíbles, y para seguirlos no tienes que gastar precios exorbitantes como con las marcas de lujo).

Por ahora, creo que he hablado sobre todo lo que quería hablar de moda. Todavía quedan muchas cosas que explicar, minucias como qué es el streetwear o el daywear, por qué las marcas son tan caras (realmente caras), a quiénes seguir, cómo combinar esto con aquello o algunas reglas de estilo no escritas, pero bien conocidas (la más importante, realmente, es divertirse). Mientras abordamos estos temas, ojalá hayas aprendido algo nuevo.

Sobre la construcción de un museo digital

por Kobeh

Antes de que se llamara BlueZone, mis amigos y yo ya hacíamos videos, animaciones, y cómics, y yo quería que tuviéramos un sitio web por la sencilla razón de que las personas que me inspiraban a mí a hacer videos y ser creativo tenían su propio sitio web. Usando un libro de introducción básica a código html comencé a escribir la primera versión (v1) del sitio alrededor de agosto del 2009; unas semanas antes de grabar *Hada quita zapatos* y un par de meses antes de comprar el dominio “bluezone.mx”.



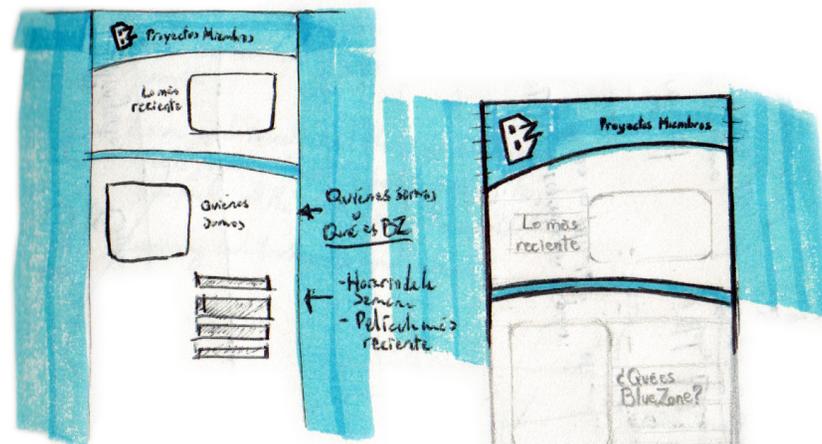
Remasterización de la v1 del sitio, con los elementos de YouTube y Twitter actualizados para mostrarse lo más similar a cómo eran en sept. 2009.

Unos trece años después finalmente estrenamos la BZ v9, la versión más grande y complicada del sitio *por mucho*, la cual lleva unos tres años de desarrollo activo, y unos siete años de espera desde que la v8 fue hackeada. Ya he escrito previamente sobre cómo nos hackearon el sitio y cómo me impactó eso en BlogZone (blog.bluezone.mx) y no es el foco de este artículo, así que no ahondaré en ello hoy pero te invito a que lo revises si es algo que te interesa leer.

Pero, ¿por qué un sitio web? Porque en aquél entonces, los *sitios web personales* eran de lo más común; cualquier individuo o grupo artístico que quisiera compartir con el mundo sus creaciones, sus hobbies, sus intereses, tenía que tener un espacio digital donde pudiera mostrarlo; podían ser sitios hechos completamente a mano, o podían ser sitios en servicios como Blogger o Wordpress, por poner unos ejemplos que quizás hayas escuchado. En cualquiera de los dos casos, lo que quiero resaltar es que había una costumbre de personalizar la apariencia estética del sitio para que reflejara la personalidad del individuo, del proyecto, del tema, y se podía sentir

la dedicación y atención a los detalles que había en cada aspecto del diseño; la elección de cuáles elementos de navegación querías que hubiera, cuál sería el color de cada elemento o texto, qué diría cada texto de navegación, etc., especialmente en los sitios hechos a mano: todo lo que veías en pantalla, por más minúsculo o irrelevante que fuera, estaba ahí por decisión y diseño de alguien. Entrar a un sitio donde se sentía esa pasión era una manera muy enriquecedora de pasar el tiempo en línea, y explorar cada rincón del sitio era una aventura en sí misma; ir descubriendo todo lo que hay, aprender cómo está organizado todo, qué es lo que era importante para quien lo hizo, y si te gustaba y disfrutabas estar ahí entonces tenías incentivo suficiente por cuenta propia para regresar a la semana siguiente a ver si había algo nuevo y si no había regresaría después apreciando cuando fuera que sí hubiera una actualización.

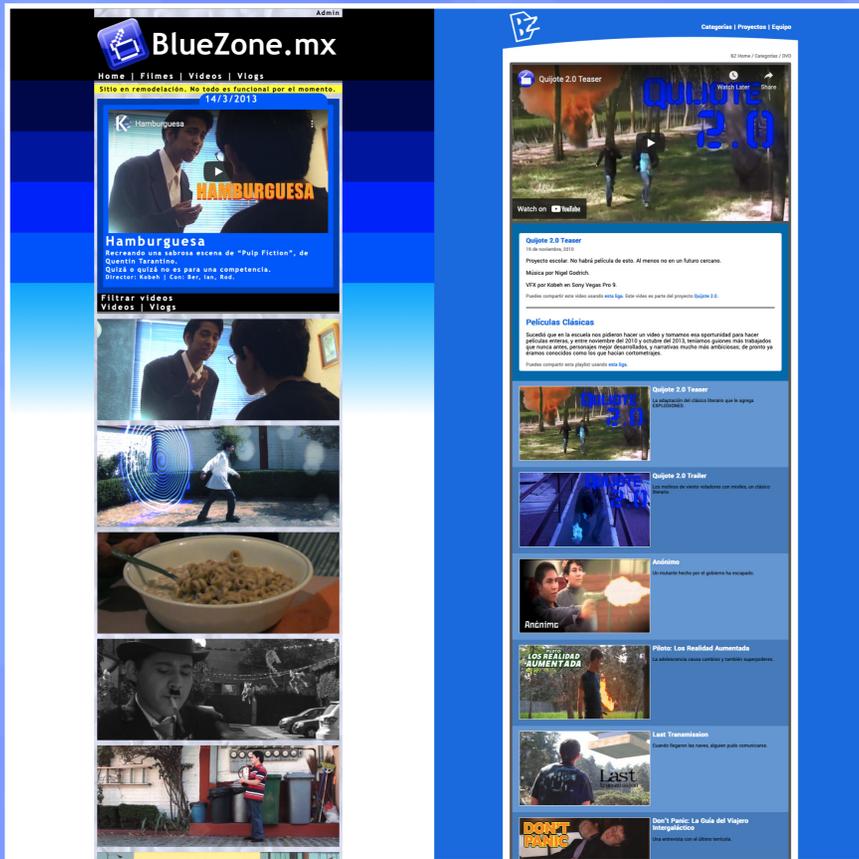
Los sitios eran una labor de amor y sentías que “valía la pena” visitarlos.



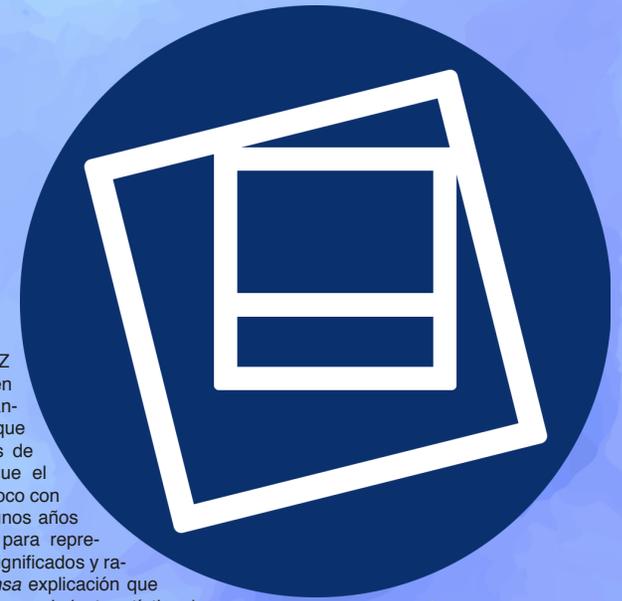
Primer boceto del diseño con curvas de la v9, circa feb. 2021.

Okay, pero, ¿por qué un sitio web hoy en día? Confesaré que me está costando mucho trabajo escribir este artículo porque, para tratar de transmitir y ejemplificar la diferencia entre cómo era entonces el paisaje web y cómo es ahora, me suelto hablando con párrafos enormes sobre cosas que ni siquiera tienen que ver con el sitio de la BZ. Así que lo resumiré muchísimo: hoy en día casi todo el tiempo que las personas están navegando internet, están en un sitio que le pertenece a Facebook (“Meta”, pues), Google, Amazon, Microsoft, Twitter, Netflix, o cualquier wiki o sitio de Fandom; y esto es *mal* porque la presencia de estos sitios es tan dominante por encima de todo lo demás que asfixia sitios pequeños. ¿Para qué tener un sitio donde subir tus ilustraciones, si puedes hacerlo en Instagram y lo verán más personas de inmediato? ¿Para qué tener una tienda en línea en tu propio sitio si puedes hacerlo en Facebook y lo verán más personas de inmediato? ¿Para qué tener un blog donde compartes lo que has vivido y piensas, cuando puedes hacer una cadena en Twitter y lo verán más personas de inmediato? Las redes sociales, por su modelo de negocios, han provocado que el tiempo de ocio para explorar internet se haya vuelto un espacio publicitario donde siempre se está compitiendo por mostrarte algo nuevo y ponerle anuncios. Creo que eso lo resume lo suficiente, y si alguien lo desea en un futuro podemos hablar más a detalle sobre eso, en otro artículo quizá, pero de momento sólo necesito que sepan que (1) a mí me provoca una enorme tristeza ver que el panorama digital sea así, y que (2) mi acto de rebeldía contra ello es hacer un sitio como los que extraño.

La metáfora con la que puedo hablar sobre algunos aspectos formales del sitio es la siguiente: el sitio tiene un cuerpo, un cerebro, y recuerdos. El cuerpo es todo lo visual, con lo que interactúas para poder navegar. Quería hacer un sitio que fuera claramente descendiente de las versiones anteriores de la BZ, Pero no puedo ir completamente de vuelta a como eran los sitios de entonces, principalmente porque ahora mucha de la navegación se hace por medio de smartphones y un sitio convencional “se ve mal” ahí; por lo que ahora tienen que ser “responsivos”, lo cual significa que dependiendo del ancho de la pantalla del usuario, reacomodan todos sus elementos, usualmente escondiendo menús en alguna ventana lateral, por ejemplo. *Eso no me gusta*. Así que una de las más grandes batallas de todo el proyecto fue llegar a un código que estuviera hecho con tecnología responsiva pero que preservara en móvil mi diseño hecho para escritorio, y para mí eso fue una pesadilla en sí misma. El siguiente problema es: como los sitios responsivos están formados por “bloques” que serán reacomodados, suelen verse muy cuadrados y, debido a la filosofía de “diseño material” que se volvió muy popular a mediados de los 2010’s, se ven súper aburridos y feos. Antes utilizábamos trucos de perspectiva para dar la ilusión de que los elementos del sitio web no eran cuadrados, y podíamos lograrlo porque sabíamos con precisión dónde en pantalla iba a aparecer un elemento, *porque nosotros lo poníamos ahí*; pero con los sitios responsivos, la prioridad no es el diseño estético del contenedor, sino que el contenido sea legible aunque sacrifique cualquier identidad gráfica en el proceso.



Comparación entre la página "Filmes" de la v7, circa mar. 2013, y la página "Películas Clásicas" de la v9, feb. 2022.



El logo actual de la BZ está un poco inclinado, en parte para reflejar de manera metafórica cómo es que estamos un poco chuecos de la cabeza, y yo quería que el diseño del sitio jugara un poco con esa idea. Desde hace algunos años he utilizado un emblema para representarme en línea (cuyos significados y razones requieren una *extensa* explicación que involucra filosofía, kanji, y un movimiento artístico de principios del siglo XX, *por supuesto*) conformado por un par de cuadrados en diferentes ángulos, y me gusta mucho cuán lúdico se vuelve observarlo de manera fija, porque o empiezas a rotar la cabeza o empiezas a rotar el teléfono, pero tu cerebro quiere compensar la línea del horizonte. Y con esa idea de juego, se me ocurrió que podía utilizar curvas para hacer más lúdico el sitio y combatir la rigidez cuadrada que fuerza el diseño responsivo. Una vez con ese concepto general (y una gran lucha para hacer que se mantuviera al ser mostrado en pantallas móviles), los demás aspectos visuales del sitio fueron emergiendo por funcionalidad, estética, e iteraciones sobre versiones anteriores de la misma BZ, como se puede ver en la página de la izquierda.

Grabé mi pantalla durante unas cincuenta horas del desarrollo visual del sitio y lo aceleré a un pequeño timelapse de un par de minutos que subiré pronto, donde se puede ver parte del proceso.

ACERCA DE

SPRING AWAKENING

Por Nady

Me surgió la idea de hablar de este musical el día del estreno de la página de BlueZone, ya que escuchamos una canción y pudieron ver mi notoria emoción. Y es que *Spring Awakening* es un musical que lo tiene todo: drama, buenas canciones, momentos de gloria, momentos de lágrimas, personajes bonitos y más.

El elenco original de Broadway, tiene como protagonistas a Lea Michele y Jonathan Groff, yo lo vi en México 2012, su elenco estaba conformado por nombres como: Melissa Barrera como Wendla (Vanessa en la película de ITH), Alan Estrada como Melchior (el queridísimo Alan x el mundo), Roxana Puentes como Ilse (participante de Código F.A.M.A. Primera generación) y Lucy en (Atrévete a soñar) y Pepe Navarrete como Moritz (actor de teatro entre las que destacan *HNMPL* o *Grease 2018*).

El musical aborda principalmente Ilse-Moritz. La historia se desarrolla en Alemania a finales del siglo XIX. Wendla tiene 14 años y está despertando su sexualidad. Su hermana mayor va a tener a su segundo bebé y Wendla está muy emocionada por saber, ¿de dónde vienen los bebés? Entonces decide arrojarse a su madre, sin embargo a esta le dice simplemente que tiene un hijo a su marido. Wendla tiene un hijo pero no sabe cómo explicarlo.

Por otro lado, Melchior es un chico muy inteligente y aparentemente maduro para su edad. Él también es muy interesado en su sexualidad pero a diferencia de Wendla, él ha podido acceder a libros y sabe todo lo que se puede saber acerca de ello. Moritz es su mejor amigo pero es todo lo contrario a él: tímido, no tan bueno en la escuela y vive atemorizado por sus sueños constantes con piernas y pechos femeninos, por lo que le pide a Melchior su ayuda para entender qué le sucede y este acepta escribirle un ensayo con todo lo que debe saber. Era su amiga pero un día desapareció y rumores dicen que escapó de casa por lo que nadie sabe con exactitud.

Wendla se reencuentra con Melchior y lo único que quiere es pasar tardes hermosas y lo único que quiere es sentir el calor de su cuerpo, sin imaginar las consecuencias y Melchior a poco va entrando en depresión hasta que encuentra en Ilse una salida y debe elegir un camino mientras Ilse a su vez tendrá que enfrentarse a su pasado.

las tramas de Wendla-Melchior e Ilse-Moritz. La historia se desarrolla en Alemania a finales del siglo XIX. Wendla tiene 14 años y está despertando su sexualidad. Su hermana mayor va a tener a su segundo bebé y Wendla está muy emocionada por saber, ¿de dónde vienen los bebés? Entonces decide arrojarse a su madre, sin embargo a esta le dice simplemente que tiene un hijo a su marido. Wendla tiene un hijo pero no sabe cómo explicarlo.

chico muy inteligente y su edad. Él también es muy interesado en su sexualidad pero a diferencia de Wendla, él ha podido acceder a libros y sabe todo lo que se puede saber acerca de ello. Moritz es su mejor amigo pero es todo lo contrario a él: tímido, no tan bueno en la escuela y vive atemorizado por sus sueños constantes con piernas y pechos femeninos, por lo que le pide a Melchior su ayuda para entender qué le sucede y este acepta escribirle un ensayo con todo lo que debe saber.

Era su amiga pero un día desapareció y rumores dicen que escapó de casa por lo que nadie sabe con exactitud.

con quien comienza a pasar tardes hermosas y lo único que quiere es sentir el calor de su cuerpo, sin mencionar nada. Moritz a poco va entrando en depresión hasta que encuentra en Ilse una salida y a su vez tendrá que enfrentarse a su pasado.

Esta historia es acerca de cómo los adolescentes van aprendiendo a conocer el mundo más allá de su familia, enfrentándose a las limitaciones morales y religiosas de la época así como las que los adultos a su alrededor les ponen y a la falta de información sobre todo en las mujeres. No es un musical alegre. Tiene sus momentos de risa y canciones muy bonitas pero es una tragedia moderna.

Mama who bore me?

Las tragedias en teatro se caracterizan por varias cosas. En primer lugar, tenemos a los personajes trágicos que constantemente buscan su propia destrucción. En *Romeo y Julieta*, Romeo no se enamora de Julieta, sino de su propia visión del amor romántico, encontrando en Julieta el instrumento para poder realizar lo que quiere. Busca constantemente su destrucción como por ejemplo

cuando se enfrenta a duelo con la familia de Julieta. En *Spring Awakening* tenemos como personajes trágicos a Wendla y Moritz.

Podemos interpretar ciertos momentos de ambos personajes como que están buscando su destrucción, como cuando ella amenaza con salir desnuda o cuando le pide a Melchior que la golpeé. Las consecuencias de estas acciones son lo que se puede traducir de esta manera. Con Moritz es mucho más claro en general y estoy haciendo un esfuerzo por no spoilearles tanto pero estoy segura que si deciden ver la obra, podrán identificar esos momentos. Si bien Melchior e Ilse también comparten características con los personajes trágicos, como que se revelan a lo establecido, sus acciones no tienen las mismas consecuencias que las de Wendla y Moritz como para poder calificarlos de ese modo por lo que serían más bien el instrumento de los otros para alcanzar sus objetivos.

Ahora que, *Spring Awakening* toma elementos de la tragedia tradicional pero no es exactamente una en un sentido más estricto y por ello hay ciertas incongruencias pero eso para nada le quita lo emocionante y hermosa historia que es, a pesar de lo triste que se puede llegar a poner.

Las tragedias, además, tienen su momento climático con la destrucción del cosmos, o mejor dicho, cuando todo se va a la mierda. Y la forma de recuperar el orden perdido, es justamente el final de *Romeo y Julieta* como personajes, les dejo sacar conclusiones.

Para cerrar, les puedo decir que es una obra muy bonita que vale mucho la pena. Las canciones además intentan combinar un poco lo que llamarían "ópera rock". Son muy movidas y es inevitable no querer ponerte a cantar en el escenario con el elenco, más si eres fan de los musicales. Toca temas muy delicados y al menos a mí, ese tipo de historias me gustan mucho.

Les recomiendo mucho que puedan verla. Una tarde tranquila, en casita, viendo el musical. Está disponible la obra completa y con calidad en YouTube como *Despertar de Primavera*. Es la producción argentina por Cris Morena (productora de series como *Rebelde way* o *Floricienta*).

Y que puedan disfrutar de este musical tan bello.



Agradecimientos especiales
a los suscriptores del canal
de **BlueZoneMX** en Twitch,
al 4 de marzo, 2022.

alekas07

ali_mtzz_

anisisdiv

chefcito_1

de_ren

dopermo

fo554

ingrid1290890

jopvdz30

scar_hino13

tostada_13

unextranoenemigo

yoyogiratorio

Si has hecho algún trabajo creativo y quieres compartirlo con la comunidad, envíalo a bluezone.bzmx@gmail.com y lo mostraremos en una sección especial.

¿Te gustaría que escribiéramos sobre algo en particular? Compártenos tu idea a través de nuestro correo o en el canal de Discord dedicado a la revista. Con gusto consideraremos tus propuestas para futuras ediciones.

CRÉDITOS IMÁGENES

Portada por Kobeh.
p. 8 Netflix.
p. 9-15 logo y fondos: Studio MDHR, hojas: Jun Choi, KindPNG.
p. 12 img. 1: Fleischer Studios, img 2: patente, autor desconocido.
p. 16 La Hurracarrana.
p. 17-19 Gamer Chilango.
p. 20-23 DC Films, Warner Bros. Pictures
p. 24-33 Ben Esposito
p. 30-31 donas: Spinner, Yellow Images.
p. 35 Fee-Gloria Grönemeyer / Iris Van Herpen.
p. 36-37 Daniel Rosberry / Schiaparelli.
p. 38 Alessandro Viero / Gorunway.com.
p. 41 Melanie Doh / Charles De Vilmorin.
p. 42 Elie Saab.
p. 43 Paolo Roversi / Alexander McQueen.
p. 44-49 Kobeh.
p. 50 Steven Sater.
p. 50-52 fondos: WildTextures.
p. 51-53 Nady.

CONTRIBUIDORES DE BZ

Equipo BZ

Bernardo Alvarado.
Héctor Jiménez.
Ian Camarillo.
Jorge Kobeh.
Kevin Gorian.
Rodrigo Alvarado.

Equipo BZ Twitch

Héctor Uribe.
Nadiedya Alvarado.

Equipo Pixel K

Juan Pablo Mtz Kobeh.
Nicole Kobeh.

Equipo LSM,FA

Ivonne.
Paula Bladinieres.

Contribuciones Especiales

Yoyo Giratorio.

AJÚA