

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Talleres Extracurriculares 2025-2

A. Nombre del Taller:

- Cartonería Creativa

B. Modalidad:

- Presencial

C. Descripción:

La cartonería es una técnica artesanal (hoy en día considerada “arte popular”) de tradición mexicana, que consiste en la creación de objetos o esculturas utilizando el papel y el engrudo como materiales principales.

En este taller se hará una exploración creativa y práctica de esta técnica tradicional desde una perspectiva contemporánea.

En el taller no sólo se abordan técnicas artísticas como el modelado, pintura y teoría del color, sino también los participantes tendrán la oportunidad de explorar sus inquietudes e intereses de relevancia personal a través de la creación de (al menos) dos piezas únicas de cartonería. Los participantes recibirán orientación personalizada en cada etapa de su proceso, desde la concepción de la idea, pasando por la solución de problemas técnicos durante el proceso, hasta la finalización de sus piezas.

D. Objetivo:

Al finalizar el taller, el alumno habrá adquirido un conocimiento amplio sobre esta disciplina, al igual que las habilidades suficientes para resolver individualmente los problemas técnicos que puedan surgir durante la creación de sus piezas.

E. Perfil del Participantes:

Personas interesadas en las artes populares e interés genuino por la cartonería. No se necesita experiencia ni conocimientos previos, sin embargo, es importante que los participantes estén dispuestos a dedicarle tiempo a sus proyectos, aparte de experimentar y adaptarse a los procesos que se exploren. (A lo largo de todo el taller se ocupará engrudo, por lo tanto, se deberá tener contacto con este material todo el tiempo).

F. Cupo Máximo:

25 personas

G. Contenidos, Ejes Temáticos y Actividades:

- Introducción a la Cartonería (Historia, Técnicas y Materiales)
- Diseño, Conceptualización y Planeación de piezas.
- Técnicas, Fórmulas y Materiales.
- Identificación y resolución de problemas durante el proceso.
- Modelado en papel.
- Empapelados generales y empapelado final.
- Texturas, Relieves y Acabados.
- Pintura, Teoría del Color y Decorados.
- Barnizados y Conservación de las piezas.
- Muestra y Observaciones de trabajos finales.

H. Metodología:

Las sesiones serán teórico-prácticas.

Los interesados aprenderán mediante la creación de sus propias piezas y la experimentación con diferentes técnicas y materiales. Se proporcionará retroalimentación constante a los alumnos para ayudarles a mejorar su trabajo.

I. Cronograma de Trabajo:

Sesión	Actividades
1	Presentación e Introducción de Actividades. Presentación de opciones para proyectos (Alebrijes, Máscaras, Esqueletos, Escultura personalizada, etc).
2	PRIMERA PIEZA - Bocetos y Propuestas de Proyectos. Estructuras básicas y Maquetación. Seccionamiento de la pieza: De lo general a lo particular.
3	PRIMERA PIEZA - Modelado general inicial. Primer ejercicio de volumen. Elaboración y fórmulas para engrudo.
4	PRIMERA PIEZA - Modelado general final. Técnicas de empapelado y manejo del engrudo. Segundo ejercicio de volumen.
5	PRIMERA PIEZA - Empapelado general. Técnicas de texturas, relieves y detalles particulares con papel y engrudo.
6	PRIMERA PIEZA - Empapelado Final. Unificación de pieza y volumen. Lijado y acabado de pieza empapelada.
7	Teoría del Color (Sesión única). Colores primarios, secundarios y terciarios. Colores complementarios. Saturación. Armonía. Capas de pintura. Degradados. Combinación de colores. Patrones de color. Decoración de Piezas. Observaciones grupales de las piezas elaboradas.
8	SEGUNDA PIEZA - Bocetos y Propuestas de Proyectos. Estructuras básicas y Maquetación. Presentación de nuevos materiales. Seccionamiento de la pieza.
9	SEGUNDA PIEZA - Modelado general inicial. Exploración de nuevas alternativas para modelado de papel.
10	SEGUNDA PIEZA - Primer empapelado general. Desarrollo de formas volúmenes complejos sobre la pieza.
11	SEGUNDA PIEZA - Modelado y empapelado de pieza. Técnicas de texturas, relieves y detalles particulares con papel y engrudo.

12	SEGUNDA PIEZA - Empapelado general de la pieza.
13	SEGUNDA PIEZA - Empapelado final. Unificación de pieza y volumen.
14	SEGUNDA PIEZA - Pintura y color de pieza individual. Acabados y barnices para piezas individuales. Observaciones y comentarios grupales de los resultados finales.

J. Criterios de Evaluación:

- Asistencia
- Avance de las Piezas
- Interés y Dedicación
- Piezas Finales

K. Bibliografía:

Inzúa Canales Víctor, Artesanías en Papel y Cartón, FONART – FONAPAS, México, 1982.

L. Requerimientos del Taller:

(Generales)

- Mantel amplios de Plástico para proteger las mesas.
- Sillas o bancos (no pupitres)
- 4 kilos de harina de trigo

(Por Participante)

- Cuaderno u hojas para escribir y dibujar
- Lápiz y bolígrafo
- Medio kilo de alambre recocado
- Pinzas de punta y corte
- 4 cintas masking tape (marca Tuck) 18 o 12 milímetros
- 1 kilo de papel periódico
- 4.5 metros de papel Kraft
- Pinceles suaves de diferentes tamaños
- Pinturas Acrílicas Politec (8 colores de preferencia)

M. Nombre Completo del Tallerista:

Alfredo Abraham Hernández Vargas

N. Correo Electrónico:

frutocarpincho@gmail.com

O. Semblanza del Tallerista:

Alfredo Hernández Vargas, Gustavo A. Madero, Ciudad de México (1999)

Artesano cartonero con 10 años de experiencia, con un acercamiento familiar a la cartonería desde muy joven. Cursó la carrera de Artes Visuales en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, donde se especializó en técnicas pictóricas y grabado.

Si bien, su formación académica no abordó directamente las artes populares, Alfredo nunca abandonó la cartonería, siendo 2019 el año en que crea su primer alebrije monumental para el Desfile de Alebrijes Monumentales de la Ciudad de México, lo que marcó un punto de inflexión en su trayectoria. A la fecha ya ha elaborado tres piezas para dicho evento.

Su producción artística no ha estado exenta de crítica y controversia, especialmente entorno a su ideología, la cual defiende que la línea divisoria entre arte y artesanía es difusa; discurso que generó debates y conflictos entre compañeros académicos, así como de colectivos y artesanos conocidos. Para Alfredo, esta tensión fue un desafío que lo llevo a cuestionar, reflexionar y resignificar su propio trabajo artístico.

Su trabajo explora las complejidades de la identidad a través del totemismo y la condición humana, siendo así, su evidente conexión con personajes y figuras tradicionales conocidas tales como los alebrijes, las máscaras o los esqueletos. A la fecha, Alfredo no se considera "artista" y es productor, gestor y tallerista dentro de la Asociación Mexicana de Gráfica e Interacción Plástica; ha participado en eventos, exposiciones y encuentros artesanales en Ciudad de México, Estado de México y Morelos, aparte de acudir continuamente otras disciplinas como el dibujo, el grabado y la pintura para complementar y ampliar su producción.