.925
ARTES Y DISEÑO

año 10 · edición 37 / feb–abr 2023
ISSN: 2395-9894 #37
http://revista925taxco.fad.unam.mx

Mirar o sentir las fotografías desde la memoria. La importancia de la vista, la observación y los sentidos para la fotografía y la memoria. [3]
Por Alan Gómez Monjaraz.

El dibujo y el croquis como herramientas de comunicación. [7]
Por Isaac Estrada Guevara

La evolución de la percepción de la discapacidad y su relación con la historia del diseño industrial. [11]
Por Alfonso Díaz Villaseñor.

La Giganta. [18]
Por Gabriel Salazar Contreras.

La forma, el algoritmo del diseño: deconstruyendo los fundamentos hacia las nuevas ecuaciones de los sistemas visuales. [24]
Por Adriana Paredes Martínez.

Desde una mirada distante en el tiempo; campos de las artes y los diseños. [28]
Por Eréndira Meléndez Torres.

Impacto social del Street Art en la Central de Abasto, una visión entrañable desde la Central de Muros. Entrevista con Irma Macedo. [35]
Por Manuel Romo Santiago.

Organización y administración de proyectos de animación sociocultural a través del arte comunitario en la educación artística. [40]
Por Jhosell Rosell Castro.

Herramienta tecnológica de análisis de datos de los módulos electrónicos de la actividad tutorial en el Instituto Tecnológico de Zacatepec. [45]
Por Leticia Santa Olalla, Francisco Cartujano, Roberto M. Urzúa y J. Pedro Aragón.

Galería: 'Visiones del paisaje, Reflejos del Horizonte'. [51]
Con obra de Homero Santamaría.

Galería: 'Paisaje Taxqueño'. [57]
Con obra de Ariadna Camacho

TAXCO UNAM

UNAM La Universidad de la Nación

.925
ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial
Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín
Mtra. María Soledad Ortiz Ponce
Lic. Ángel Uriel Pérez López
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Profa. María del Carmen Tapia Martínez
Mtra. Jocelyn Lizbeth Molina Barradas
Mtro. René Contreras Osio
Desarrollador web
I.S.C. Carlos Ortega Brito
Editor
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Corrección y estilo
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Diseño y formación
Miguel Ángel Padriñán Alba

Colaboran en esta edición
Alan Gómez Monjaraz
Ricardo Alejandro Cruz González
Isaac Estrada Guevara
Alfonso Díaz Villaseñor
Gabriel Salazar Contreras
Adriana Paredes Martínez
Eréndira Meléndez Torres
Manuel Romo Santiago
Jhosell Rosell Castro
Leticia Santa Olalla Ocampo
Francisco Javier Cartujano Escobar
Roberto Martín Urzúa Rangel
José Pedro Aragón Hernández
Ariadna Karen García Camacho
Homero Santamaría Padilla

.925 Artes y Diseño, Año 10, No. 37, febrero-abril 2023, es una publicación trimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C. P. 04510, México, Distrito Federal, a través de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, C. P. 40220. Guerrero, México. Teléfono (762) 6223690 y 6227869, http://revista925taxco.fad.unam.mx/, correo electrónico: revista925.fadtaxco@comunidad.unam.mx. Editor Responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

Ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización, Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez, Editor en Jefe, Ex Hacienda del Chorrillo s/n, Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

La responsabilidad de los textos publicados en la revista electrónica **.925 Artes y Diseño** recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la Institución.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Mirar o sentir las fotografías desde la memoria.

La importancia de la vista, la observación y los sentidos para la fotografía y la memoria

Por Alan Gómez Monjaraz

Comenzaré por plantear que la memoria es todo aquello que comúnmente vemos, sentimos o escuchamos y se queda grabado, impreso o almacenado en nuestro cerebro, otras veces en soportes o dispositivos electrónicos. Por lo tanto, la memoria puede ser algo tangible o intangible y algunas veces duradera. Aunque hoy en día esto se esté perdiendo o convirtiéndose en "memoria efímera" debido a la obsolescencia programada[1] ¿cuántos, casets, discos y memorias se quedaron guardados sin poder ser leídos por ningún aparato?

Algo similar sucede en la mente del ser humano con la perdida de la memoria por diversas circunstancias como pueden ser hechos traumáticos, como momentos violentos o enfermedades degenerativas.

Desde las pinturas rupestres, pasando por todas las manifestaciones artísticas de los pueblos, llámese, pintura, escultura, arquitectura, arte popular, etc. tenemos en ellos claros ejemplos de la memoria colectiva. Sí esto no se hubiese conservado, ¿Qué sabríamos de nuestra historia y de quienes nos antecedieron? Sería muy complejo comprender lo que vivimos hoy en día, no tendríamos referentes visuales de los acontecimientos del pasado. Claro que existen los relatos escritos e incluso crónicas que pasan de persona a persona, mismos que pueden ser modificados y distorsionados a conveniencia de quienes los cuentan, por lo tanto, pueden ser o no creíbles.

Uno de los ejemplos más importantes del registro de la memoria, es la fotografía, desde aquellas imágenes impresas en papel tratado con albúmina de huevo[2], pasando por las fotografías históricas del Archivo Casasola[3], hasta la fotografía digital de nuestros días.

1 Determinación o programación del fin de vida útil de un producto.

2 Técnica de positivado directo que surge en Francia, entre los años 1855 y 1985 fue muy utilizada por los fotógrafos.

3 Agustín Víctor Casasola (Ciudad de México, 1874 – Ciudad de México, 1938). Fotógrafo, periodista, diplomático y pintor mexicano, activo en la Revolución mexicana y años posteriores.

© Ricardo Alejandro González Cruz. 2023.

> "Coleccionar fotografías es coleccionar el mundo. El cine y los programas de televisión iluminan las paredes, vacilan y se apagan; pero con las fotografías fijas la imagen es también un objeto ligero, de producción barata, que se transporta, acumula y almacena fácilmente".[4]

Muchos de nosotros –al menos los no tan jóvenes– tenemos fotografías en casa impresas en papel Kodak[5] obtenidas en aquellos centros de impresión, existentes incluso en los supermercados o impresas por cámaras instantáneas, fotografías que con el tiempo se van deteriorando en los viejos álbumes familiares o en cajas de zapatos, debido a que no tienen un adecuado método de conservación, pero aun así siguen existiendo.

Louis Daguerre[6] y su primera fotografía dieron comienzo a la necesidad de registrar todo lo posible, el ser humano desde siempre ha buscado la forma más clara de dejar un registro de su paso por el mundo. Si bien, las fotografías pueden ser editadas y truqueadas, en muchos de los casos nos muestran situaciones y cosas, que tal vez jamás podríamos haber visto.

En su libro *Hacia una Filosofía de la Fotografía*[7], Vilém Flusser[8] menciona que "La intención del fotógrafo es hacerse inmortal en la memoria de otras personas, informando a esas personas mediante las fotografías. Desde el punto de vista del fotógrafo, lo importante de la fotografía son sus conceptos (y la información que resulta de estos conceptos)[9]

Toda la información entra a nuestra mente a través de los sentidos, primordialmente a través de la vista, muchas otras veces por el olfato o el oído, predominan la vista y el tacto como sentidos receptores de información.

4 Sontag, S. (2006). Sobre la fotografía. México: Alfaguara. p 15.

5 Eastman Kodak Company es una compañía fundada en 1892 en Estados Unidos dedicada al diseño, producción y comercialización de equipamiento fotográfico. Durante más de cien años estuvo enfocada a comercializar cámaras y películas fotográficas. Actualmente ha orientando su actividad hacia: la fotografía digital y la impresión digital.

6 Louis-Jacques-Mandé Daguerre (Cormeilles-en-Parisis, 1787 – Bry-sur-Marne, 1851). Primer divulgador de la fotografía, inventor del daguerrotipo, además fue pintor y decorador teatral.

7 Flusser, V. (1990). Hacia una filosofía de la fotografía. México: Trillas.

8 Vilém Flusser (Praga, 1920 – Praga, 1991). Escritor, filósofo y periodista brasileño de origen checo.

9 Flusser, V. Op. cit.

Recuerdo haber crecido teniendo la posibilidad de leer libros escritos por Mario Benedetti[10] como *Primavera con una esquina rota*[11] y *Montevideanos*[12], estos se convirtieron en mis libros de cabecera. Benedetti decía "el olvido está lleno de memoria", lo que para mí significa que por más que se pretenda engañar a la memoria, como en los ordenadores actuales existe una memoria de respaldo, en nuestro cerebro siempre habrá un respaldo y esos recuerdos podrán aparecer de manera repentina, estos recuerdos suelen ser cosas que observamos, rara vez no lo son.

Ensayo sobre la ceguera[13] de José Saramago es un libro que me hace pensar, ¿qué sucedería si perdiéramos totalmente la vista, de manera repentina? Probablemente actuaríamos tomando en cuenta todo lo que vimos, sentimos y escuchamos antes de perderla. Y sí, todo eso está en nuestra memoria, comenzaríamos a reconocer todo, ya sea por su textura, su aroma e incluso por los sonidos que emite, seríamos ciegos, pero conservaríamos los demás sentidos. Tendríamos que asociar lo que sentimos y escuchamos. Si hacemos el ejercicio de cerrar los ojos y no abrirlos por un largo periodo, nos daremos cuenta de que nuestra mente asociará los sonidos y texturas con colores y formas, puesto que éstas ya se encuentran almacenadas en nuestra memoria, cosa que probablemente no sucede con quienes nacen completamente ciegos y no pueden contar con referentes visuales.

Cuando observamos una fotografía blanco y negro –o una película en blanco y negro– mentalmente reconstruimos los colores de aquello que aparece en la imagen, es decir, en un paisaje, por ejemplo, casi siempre asociaremos el cielo más claro con el color azul y el más oscuro con un cielo nublado, de igual modo sí es la fotografía de un bosque, el verde vendrá a nuestra mente, las imágenes pueden estar llenas de símbolos connotativos y son susceptibles de interpretación.

Vilém Flusser menciona, "Las fotografías en blanco y negro son la magia del pensamiento teórico, y transforman la linealidad del discurso teórico en una superficie. En esto consiste, de hecho, la belleza especifica de las fotografías: es una belleza propia del universo de los conceptos. Muchos fotógrafos prefieren las fotografías en blanco y negro a las de color, precisamente porque revelan mejor el verdadero significado de las fotografías: el universo de los conceptos.[14]

¿Cuál de todos los sentidos es el más importante para la memoria? tomando en cuenta que muchas veces recordamos a las personas, las cosas y las situaciones, ya sea por un aroma o un sonido y no siempre por haberlas visto.

Me viene a la mente la película *Memento* de Cristopher Nolan[15] pues hace referencia a la perdida de la memoria a corto plazo, donde el personaje principal hace uso de las fotografías instantáneas y tatuajes en su piel para poder recordar hechos que le dan sentido a su existencia dentro de la trama.

> "Las fotografías procuran pruebas. Algo que sabemos de oídas, pero de lo cual dudamos, parece demostrado cuando nos muestran una fotografía".[16]

10 Mario Benedetti Farrugia (Paso de los Toros, 1920 – Montevideo, 2009). Escritor, poeta, dramaturgo y periodista uruguayo.

11 Novela publicada en 1982.

12 Novela publicada en 1959.

13 Saramago, J. (1995). Ensayo sobre la ceguera, Editorial Caminho, Lisboa.

14 Flusser, V. Op. cit.

15 Memento. Dir. Christopher Nolan, Estados Unidos, 2000

16 Sontag, S. (2006). Op. cit. p. 18.

Recurrimos indudablemente a todos los sentidos para recordar, pero resulta importante destacar que el sentido de la vista suele ser el más indispensable, siempre auxiliado por los demás sentidos, imaginemos por un momento que las fotografías se pudieran oler, o que al tocar las imágenes en blanco y negro fueran tomando color, esto lo hace nuestra mente, fundamentándose en todos los recuerdos existentes en nuestra memoria a más edad más recuerdos, pero igual en muchos casos menos memoria.

Para concluir, pienso que la vista y la fotografía son sin duda, lo que nos permiten en gran medida, captar, retener y mantener información, resultaría sumamente complejo recordar algo sin ellos. La fotografía es, ha sido y seguirá siendo uno de los mecanismos más importantes e indispensables para la conservación de la memoria. ¶

Fuentes de consulta:

- Flusser, V. (1990). Hacia una filosofía de la fotografía. México: Trillas.
- Saramago, J. (1995). Ensayo sobre la ceguera. Lisboa: Santillana.
- Sontag, S. (2006). Sobre la fotografía. México: Alfaguara.

El dibujo y el croquis como herramientas de comunicación

Por Isaac Estrada Guevara

Hoy en día, gracias a los adelantos tecnológicos, se dispone de una gran cantidad de herramientas digitales para representar ideas, particularmente en lo relacionado al dibujo y al croquis. Programas de diseño, dibujo asistido por computadora y aplicaciones para tabletas y celulares hacen parecer que el dibujo es una actividad fácil, para la que no se necesita adquirir algún conocimiento, o requerir un adiestramiento previo. Estos programas poseen características que facilitan a una gran cantidad de personas la posibilidad de expresarse a través de ellos y de las representaciones visuales que generan.

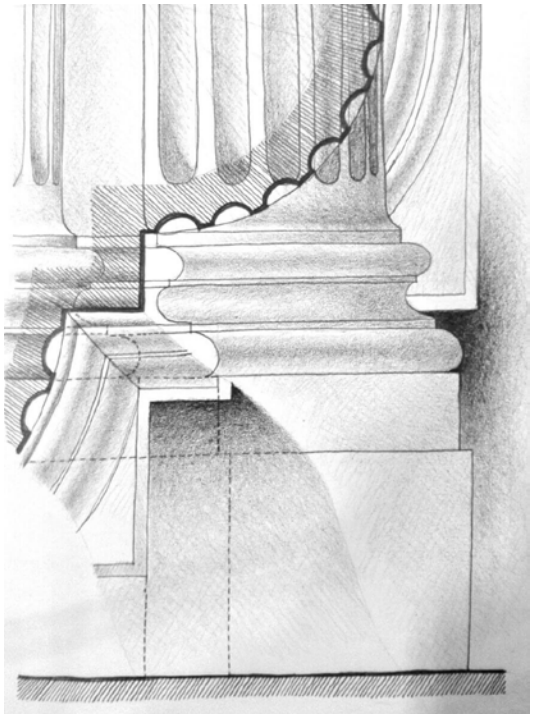
Para hacer uso de estas herramientas, basta con disponer de una laptop o un dispositivo electrónico móvil así como de una cierta familiaridad, o intuición en el uso de las distintas herramientas que ofrecen los *softwares* de diseño para generar imágenes resultonas[1] de objetos desde diferentes vistas, perspectivas e incluso imágenes tridimensionales que hacen parecer que en realidad, no se requieren conocimientos previos ni de habilidades particulares para, a través del dibujo, expresar nuestras ideas.

Y es respecto a este fenómeno que me interesa reflexionar. No me considero un profesional de la vieja guardia, enceguecido y negado a las nuevas tecnologías, no es, tampoco, que la sencillez con la que se dispone hoy en día de estas herramientas esté mal, ni una cosa, ni la otra, pero sí me parece necesario establecer un sano equilibrio entre la vieja escuela y las nuevas tecnologías. Estas reflexiones, basadas en mi experiencia, buscan defender la utilidad y ponderar los dones del dibujo a mano, sin restar la valía, aportaciones, beneficios y devenir futuro de las nuevas tecnologías en materia de dibujo.

Para demostrar mi postura me permito explicar algunas cosas: Me formé académicamente como arquitecto, sin embargo, esa formación no inició el día que entré a la universidad, sino algunos años antes, mientras fui alumno del sistema de secundarias técnicas, donde era primordial formar a los estudiantes a través de talleres que permitieran a los alumnos desarrollar habilidades prácticas. El taller que yo elegí fue el dibujo técnico, así que desde la educación media básica me empecé a familiarizar con el dibujo a mano, ya que en ese entonces las computadoras personales eran algo impensable y ajeno a la cotidianeidad promedio de los alumnos y los profesores.

1 Que gusta por su aspecto agradable.

Después continué mi educación media superior en un Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos (C.E.C.yT.) del Instituto Politécnico Nacional[2] donde, por las propias características de los programas educativos del Politécnico, mi formación incluyó a lo largo de tres años clases de dibujo. Para cuando inicié mi formación profesional como arquitecto ya contaba con amplios conocimientos en materia de dibujo: dibujo técnico, representación gráfica, geometría descriptiva, perspectiva, dibujo constructivo y dibujo artístico. Junto a todo este conocimiento adquirido previamente, contaba con algo que solo pude adquirir a lo largo del tiempo: una mano habituada a dibujar, una mano/lápiz acostumbrada a seguir las órdenes que le enviaba el cerebro después de recoger información con los ojos.



Detalle de basamento de las pilastras de la Catedral Metropolitana de la Ciudad de México. Dibujo a lápiz. © Isaac Estrada Guevara.

2 https://www.ipn.mx/

Mi acercamiento a las herramientas digitales se dio sólo hacia el final de mi formación profesional y de forma muy superficial, ya que las incipientes clases de dibujo asistido por computadora eran en ese momento, una asignación opcional en una fase muy incipiente, con un *software* que funcionaba por sistema operativo. Si bien hoy en día estoy familiarizado con ellos, creo que el dibujo a mano ha tenido múltiples beneficios en mi desempeño profesional.

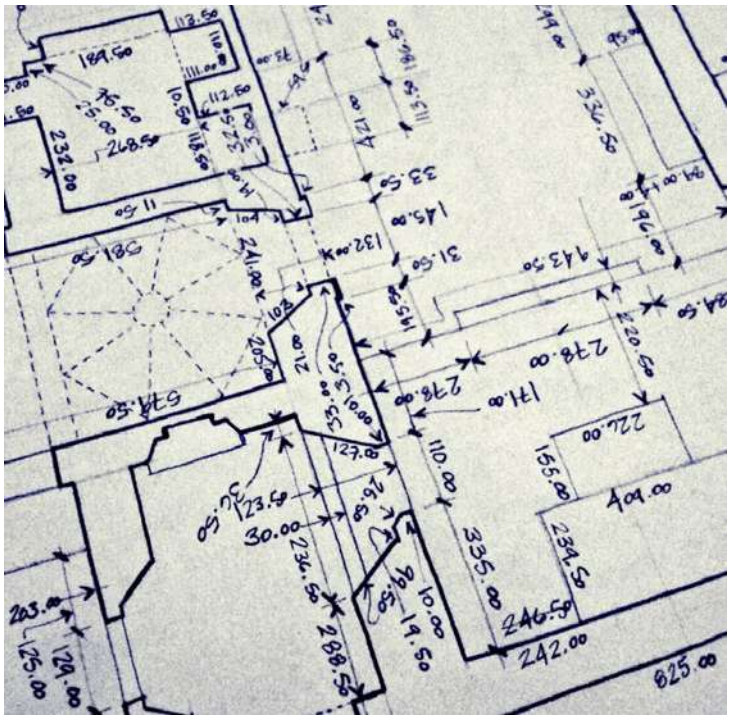
Con base en toda esta formación, así como en mi experiencia profesional en el ámbito de la arquitectura y como docente de esta, considero que el dibujo a mano debería tener un lugar preferente en los planes de estudio dedicados a formar profesionales del diseño y de todo aquel que requiera del dibujo como un medio para expresar sus ideas. Antes de iniciarse con las herramientas digitales, el dibujo a mano puede ofrecer una experiencia más enriquecedora. Implica, entre otras cosas, habituarse a conectar lo que estamos pensando o viendo con el lápiz en la mano y eso no siempre resulta fácil, porque implica, sobre todo cuando queremos representar algo que sólo está en nuestra mente, que aquello sea lo suficientemente claro –y aquí hay un sinfín de aspectos que tienen que ver con la enseñanza del diseño, cómo formulamos un diseño en nuestra mente y el modo que aquello que estamos pensando sea transmitido al binomio mano/lápiz– y que finalmente se refleje correctamente en el dibujo.

Si lo que queremos expresar con el dibujo no está del todo claro en nuestra mente, tendremos deficiencias técnicas para dibujarlo, no sabremos cómo dibujarlo/representarlo y además de todo esto tendremos una mano poco o nada

habituada a dibujar. El resultado será un dibujo que no reconoceremos como aquello que habíamos imaginado y esto podría traer como consecuencia la frustración de la persona que se está formando como profesional. Lo mismo sucede si lo que queremos es dibujar algo que estamos viendo, si no estamos habituados al ejercicio de ver y de transmitir lo que vemos al binomio mano/lápiz, difícilmente podremos representar correctamente lo que nos interesa.

De ahí que los conocimientos en materia de dibujo y la habilidad de la mano para dibujar sean indispensables como herramienta de diseño, el dibujo a mano es una habilidad casi primitiva, muy parecida a la pintura rupestre que los seres humanos hicieron hace miles de años en cuevas, desde entonces y hasta ahora ese ejercicio sigue activando partes del cerebro necesarias para su desarrollo y fortalecimiento.

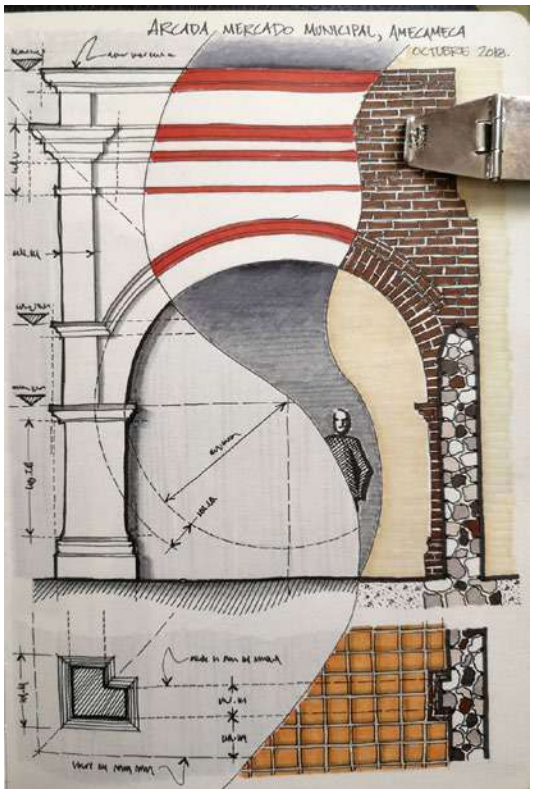
El dibujo a mano es un ejercicio mental útil en cuanto al análisis y al entendimiento de aquello que se quiere representar, además de su inmediatez: prácticamente todos los que nos servimos del dibujo como medio de comunicación sabemos lo útil que es tomar un lápiz y dibujar o garabatear ideas que, al cabo del tiempo, se convertirán en diseños formales, legibles, ejecutables y premiados que tuvieron un humilde y modesto inicio en una hoja de papel. Reconocemos la utilidad de estos dibujos sobre un papel cuando los usamos para comunicar a alguien una idea o para hacerle comprender algo. Desde un pequeño croquis para explicar cómo llegar a un sitio, hasta como se armará la cubierta para un edificio, esa inmediatez y accesibilidad casi omnipresente pone al dibujo a mano, varios pasos delante de las tecnologías más modernas.



Levantamiento arquitectónico de la Parroquia de Santa María de la Asunción. Dibujo a lápiz. © Isaac Estrada Guevara.

Otro beneficio del dibujo a mano resulta del nivel de concentración que requiere. Cuando nos damos a la tarea de dibujar algo que está frente a nuestros ojos, bien sea para representarlo y a partir de ahí crear algo nuevo o simplemente para registrarlo, requerimos tanto de nuestros ojos como de nuestra mano y de mucha concentración para apreciar las sutiles diferencias en las formas, las proporciones, las distancias y las tonalidades de lo que dibujaremos. El tiempo que dedicamos a este ejercicio nos permite interiorizar ese objeto, tomar posesión de él, hacerlo nuestro desde lo visual, estableciendo una fuerte relación entre nosotros y el objeto.

A manera de conclusión me parece importante señalar que las nuevas tecnologías aplicadas al dibujo son por demás útiles y llegaron para quedarse, aún no podemos vislumbrar cuáles son sus límites, ni



Croquis del portal del Mercado Municipal de Amecameca, Edo. de Méx. Dibujo a tinta y plumón. © Isaac Estrada Guevara.

cuáles serán sus alcances y por esto y todo lo mencionado arriba es importante que quienes las utilizan tengan también una formación en dibujo a mano, con todo lo que implica. Para disfrutar además de una parte sumamente valiosa y enriquecedora del proceso de dibujo, para que las nuevas generaciones de arquitectos y diseñadores no se pierdan del placer de tomar una hoja en blanco y transformarla, a golpe de trazos, de borrones y de manchas, en el repositorio de aquello que hasta entonces sólo estaba en nuestra mente. ¶

Fuentes de consulta:

- Domínguez, F. (2003). Curso de Croquis y Perspectiva. Libronauta Argentina S. A. Buenos Aires.
- Pallasma, J. (2014). La mano que piensa, Sabiduría existencial y Corporal en la Arquitectura. Gustavo Gili. Barcelona.
- Travis, S. (2016). Cómo dibujar bocetos de arquitectura y diseño interior. Gustavo Gili. Barcelona.

La evolución de la percepción de la discapacidad y su relación con la historia del diseño industrial

Por Alfonso Díaz Villaseñor

El diseño de productos incluyentes, a lo largo de los años, ha evolucionado conforme a la percepción que se tiene sobre el concepto de discapacidad. A continuación, se presenta un breve recorrido histórico para conocer los cambios de paradigma de este concepto desde el punto de vista del diseño.

Así mismo, se describe como algunas Personas con Discapacidad (PcD) han impulsado el desarrollo de productos incluyentes para satisfacer sus propias necesidades, aunque su papel suela ser invisibilizado.

Por ejemplo, la primera silla de ruedas autopropulsada fue diseñada en 1655 por Stephan Farffler[1], un relojero que vivía con discapacidad motriz. De acuerdo con Jackson (2018), este invento fue precursor de la bicicleta contemporánea, aunque se le da poco crédito en su historia.

El diseño industrial nació como disciplina durante el siglo XIX. Ya que los procesos productivos de la revolución industrial permitían masificar la manufactura de productos, se abrió un campo para elevar su aspecto estético. El diseño se centraba en la forma, con el fin de aprovechar las nuevas tecnologías, reducir costos y poner productos a disposición de un sector de la población más amplio (Rodríguez Morales, 2018).

En esta época, Adolphe Quetelet[2] introdujo el concepto del "ser humano promedio" (Halstead, 2021, pág. 36) basándose en la curva de la campana: una gráfica para visualizar la distribución de la población, donde se asumía que el 80% de las personas tenía los problemas más importantes y con mayor potencial económico. Por lo tanto, se dejaban de lado a los "extremos" que representaban el 20% restante (Holmes, 2018).

1 Stephan Farffler (Altdorf bei Nürnberg, 1633 – Altdorf bei Nürnberg, 1689). Relojero e inventor alemán.

2 Lambert Adolphe Jacques Quetelet (Gante, 1796 – Bruselas, 1874). Astrónomo, naturalista, matemático y sociólogo belga.

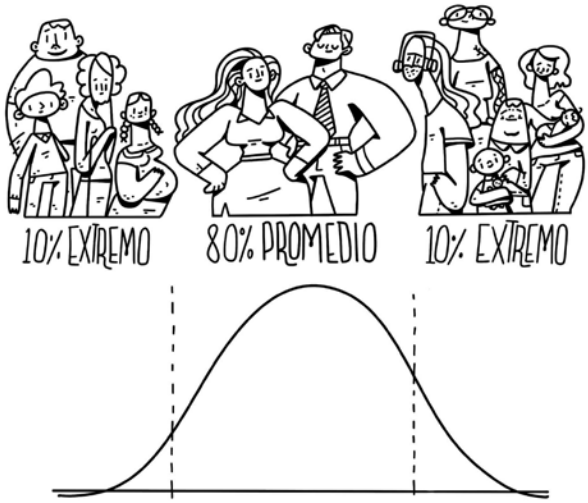


Fig. 1. La Curva de Campana. © Alfonso Díaz Villaseñor.

Sir Francis Galton[3], a partir de esta teoría, estableció la idea del "hombre ideal" que derivó en la segregación de las personas que se estaban fuera del promedio, por ejemplo, las PcD (Halstead, 2021, pág. 36). Surgió una doctrina conocida como eugenesia[4], que buscaba el mejoramiento de la especie a través del control de reproducción entre las personas con mejores condiciones. En México, el presidente Venustiano Carranza[5] llegó a hablar de "incapacitar legalmente a los incapacitados" para reducir la natalidad de personas incapaces de trabajar tanto por temas físicos como intelectuales (Suárez y López Guazo, 2009).

En esta época, las personas adineradas se podían permitir la adquisición de sillas de ruedas Art Nouveau[6], así como la búsqueda de "curación" en las aguas termales de Bath[7], en Reino Unido (Nias, 2019). Sin embargo, quienes no tenían los medios para ello vivían institucionalizados o excluidos de la sociedad. La discapacidad se entendía como castigo divino, bajo el denominado Modelo de Prescindencia[8] (Miranda Erro, 2016).

3 Francis Galton (Sparkbrook, 1822 – Haslemere, 1911). Antropólogo, geógrafo, explorador, inventor, meteorólogo, estadístico, psicólogo y eugenista británico.

4 Eugenesia es un término que proviene del griego y significa 'buen origen'.

5 Venustiano Carranza Garza (Cuatro Ciénegas, 1859 – Tlaxcalantongo, 1920). Político, militar y empresario mexicano, fue encargado del Poder Ejecutivo entre 1914 y 1917 y presidente constitucional de México entre 1917 y 1920

6 El art nouveau, arte modernista o modernismo fue un movimiento artístico y decorativo internacional, desarrollado entre 1890 y 1914 aproximadamente. El 'arte nuevo' se trataba de un estilo original, juvenil y moderno. Abarcó todas las artes, aunque se destacó especialmente en la arquitectura y las artes aplicadas.

7 Situada a 160 km de Londres, la ciudad de Bath posee una impresionante arquitectura, belleza natural y un legado dejado por los romanos: un balneario y un templo en honor de la diosa de la fertilidad, Sulis Minerva, alrededor de la única fuente de aguas termales del Reino Unido.

8 El modelo de prescindencia consideraba que la discapacidad tenía su origen en causas religiosas, y que las personas con discapacidad eran una carga para la sociedad, sin nada que aportar a la comunidad. Contiene dos submodelos que coinciden en el origen de la discapacidad, no así en la respuesta social hacia ella. Estos son el submodelo eugenésico y el submodelo de marginación. El submodelo eugenésico se sitúa en la antigüedad clásica: Grecia y Roma, está basado en motivos religiosos y políticos que consideraban inconveniente el desarrollo y crecimiento de niños y niñas con discapacidad. La explicación de las causas de la discapacidad era religiosa: el nacimiento de un menor con discapacidad era el resultado de un pecado cometido por los padres en el caso de Grecia, o una advertencia de que la alianza con los dioses se encontraba rota en el caso de Roma. Ello, unido a la idea de que la vida de una persona con discapacidad no merecía la pena ser vivida, más la consideración acerca de su condición de carga llevaba a prescindir de estas personas mediante prácticas eugenésicas, como el infanticidio. El submodelo de marginación se encuentra en el tratamiento dado a las personas con discapacidad durante la Edad Media, en donde se las incluía dentro del grupo de los pobres y los marginados. La característica principal es la exclusión como consecuencia de subestimar a las personas con discapacidad y considerarlas objeto de compasión, o como consecuencia del temor y el rechazo por considerarlas objeto de maleficios y advertencia de un peligro inminente. Aún cuando no se comete infanticidio gran parte de los menores con discapacidad morían como consecuencia de omisiones básicas.

En 1919 se fundó la Bauhaus[9], una escuela de diseño cuyo impacto en la enseñanza de la disciplina sigue hasta el día de hoy. Si bien la Bauhaus tuvo muchas consecuencias positivas, también tuvo participación en la generalización del "hombre ideal". Ernst Neufert[10], que fue tanto alumno como profesor en esta escuela, escribió un libro sobre medidas estándar basadas en los fundamentos de la Eugenesia (Lupton & Xia, 2021). Sus teorías fueron acogidas por los Nazis, con quienes trabajó para promover la estandarización en construcciones, incluyendo campos de concentración (Vossoughian, 2020). Cabe destacar que su libro es un referente de antropometría que se sigue utilizando al día de hoy.

En 1945, Le Corbusier[11] desarrolló su propia teoría sobre las proporciones que debían tener sus diseños. Su sistema *Modulor* estaba basado en la sección áurea y la altura promedio del hombre europeo (Neufert, 2013), lo cual reforzó la idea de diseñar para el "hombre ideal".

Tras la Segunda Guerra Mundial[12] se empezó a integrar a las PcD a la sociedad gracias a los veteranos: personas que crecieron con aspiraciones y privilegios y que no creían correcto ser excluidas por lo que les hubiera sucedido en la guerra. La sociedad se sentía en deuda con estas personas, lo que propició el diseño de objetos para este nicho (Guffey & Heller, 2021).

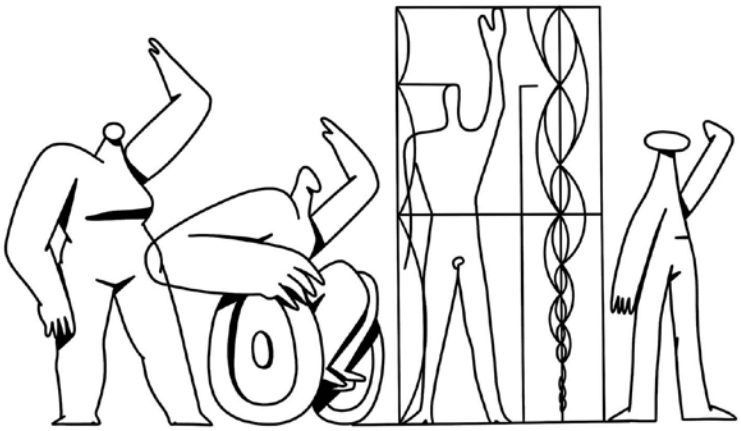


Fig. 2. El Modulor y la diversidad humana. © Alfonso Díaz Villaseñor.

Este cambio se puede notar en diferentes proyectos, como la férula para trasladar heridos que diseñaron Ray[13] y Charles Eames[14] para el ejército de Estados Unidos. La experimentación con contrachapado de madera que requirió ese proyecto les sirvió como base para lograr sus diseños más reconocidos (Reft, 2016).

En 1953, Herbert Everest y Harry Jennings lanzaron al mercado la silla de ruedas Modelo 8, en la cuál se basan los modelos plegables actuales. Everest vivía con discapacidad motriz, por lo que algunas fuentes presentan a Jennings como el autor que desarrolló la silla para ayudarlo (Khatib, y otros, 2020), aunque ambos eran ingenieros y la diseñaron en conjunto (Tremblay, 1996).

Estos objetos surgen bajo el **Modelo Médico** de la discapacidad. Se centra en las deficiencias de una persona, y la búsqueda de tratamientos y rehabilitación para normalizarlas. El problema con este modelo,

9 Fundada en Weimar, Alemania en 1919 bajo la dirección de Walter Gropius. Esta institución docente se ciñe en sus orígenes con la finalidad de dotar a Alemania de una academia de Bellas Artes, acorde con la revolución que en el plano artístico se gestaba en Europa.

10 Ernst Neufert (Freyburg, 1900 – Rolle, 1986). Arquitecto y docente alemán.

11 Charles-Édouard Jeanneret-Gris, (conocido como Le Corbusier). (La Chaux-de-Fonds, 1887 – Roquebrune-Cap-Martin, 1965). Arquitecto, urbanista, pintor, escultor francés de origen suizo.

12 La Segunda Guerra Mundial (1939-1945) enfrentó a países de todo el mundo y es considerada, como el peor conflicto bélico de la historia. Más de 100 millones de soldados de una veintena de países participaron en el conflicto.

13 Ray-Bernice Alexandra Kaiser Eames (Sacramento, 1912 – Los Ángeles, 1988). Artista, diseñadora, arquitecta y realizadora de cine estadounidense.

14 Charles Eames (Saint Louis, 1907 – Saint Louis, 1978). Arquitecto, diseñador y director de cine estadounidense.

es que considera a las PcD como individuos anormales y dependientes, donde se les priva de elecciones y control sobre sus vidas (Gilbert, 2019).

Hacia finales de los años 60, inspirados por las leyes de derechos civiles de afroamericanos, un grupo de PcD en Estados Unidos forma un colectivo activista denominado *Disability Rights Movement*, quienes empiezan a demandar ajustes en las ciudades tales como rampas, elevadores, u otros elementos que faciliten su independencia. Utilizan como argumento que una mayor inclusión sería posible al eliminar las barreras del entorno (Newnham & LeBrecht, 2020).

Ante estas necesidades surge el ícono de la discapacidad, originalmente diseñado por Susanne Koefoed en 1968 como una abstracción de una silla de ruedas, al que posteriormente se agregó una cabeza para humanizarlo. A pesar de que un gran porcentaje de PcD ni utilizan sillas de ruedas, ni se identifican con el símbolo, este se sigue utilizando a nivel global (Guffey & Heller, 2021).

Estos sucesos llevan a la formulación del **Modelo Social**, donde se establece que la discapacidad es causada por la forma en que la sociedad está organizada (Gilbert, 2019). En otras palabras, se refiere a que la discapacidad resulta cuando los objetos, espacios y sociedades no están diseñados para la diversidad humana.

En 1990 sucedió el *Crip Crawl*, una manifestación del *Disability Rights Movement* donde PcD se arrastraron por las escaleras del Capitolio de Estados Unidos. Evidenciar esta falta de accesibilidad desembocó en la promulgación de leyes para prohibir la discriminación de las PcD (Halstead, 2021).

Ese mismo año se lanzaron los *Good Grips* de la marca Oxo, utensilios de cocina diseñados para personas con limitaciones de movimiento en las manos. Esta historia se usa comúnmente como caso de éxito del diseño inclusivo, ya que al satisfacer las necesidades de los "extremos" se generó un mejor diseño para toda la población. Se cuenta que a Sam Farber, el fundador de Oxo, se le ocurrió la idea para ayudar a su esposa Betsy que sufría de artritis. Sin embargo, en una entrevista años después, Betsy Farber reveló que tuvo una participación mucho más activa en el proyecto (Jackson, 2018).

La narrativa de Sam Farber como salvador de su esposa discapacitada es otra muestra del paternalismo del diseño. Demuestra lo que se conoce como **Modelo Caritativo** de la Discapacidad, donde las PcD son vistas como víctimas pasivas en

Fig. 3. Principios del Diseño Universal. © Alfonso Díaz Villaseñor.

necesidad de asistencialismo. Este modelo se caracteriza porque el benefactor realiza acciones caritativas por benevolencia, asumiendo lo que se necesita sin consultar al receptor (Wells-Jensen & Zuber, 2020).

En 1997 surgen los principios del **Diseño Universal**: Un grupo de arquitectos y diseñadores de la Universidad Estatal de Carolina del Norte redactó siete principios para guiar a las disciplinas del diseño hacia el desarrollo de entornos más usables (The Center for Universal Design, 1997).

Sin embargo, Treviranus (2018) explica que estos principios pueden promover una visión simplificada de la discapacidad, y dejan de lado la complejidad de factores por los que una persona puede ser excluida temporal o situacionalmente (Treviranus, 2018).

En la actualidad, los desarrollos en tecnologías de producción han favorecido nuevos modelos de negocio, donde el diseño industrial ya no depende de producciones masivas de productos. El diseño pasó de centrarse en la forma a centrarse en las personas (Rodríguez Morales, 2018).

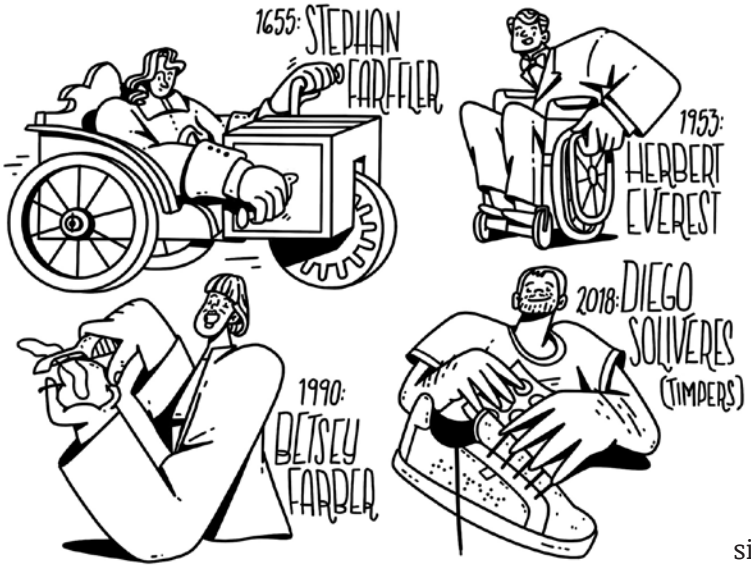


Fig. 4. Diseñadores con discapacidad a lo largo de la historia.

© Alfonso Díaz Villaseñor.

Una de las características del *Human Centered Design* es la posibilidad de personalización, donde las personas pueden mostrar su individualidad y decidir cómo proyectarse hacia los demás (Rodríguez Luna, 2019). Esta práctica ha favorecido el desarrollo de productos incluyentes, así como la personalización de aparatos ortopédicos o de asistencia, para resaltar la identidad de las PcD.

Dicha práctica resuena con el **Modelo de Identidad**, en el cuál la discapacidad se deja de ver como problema. Se convierte en una estética, una dimensión de las personas donde se resiste a la normalización y se resalta la creatividad de quienes diseñan constantemente para pertenecer (Halstead, 2021).

Esto también ha dado pie a que se reconozca la participación activa de las PcD en el proceso de diseño. Tal es el caso de Timpers, una marca española de tennis diseñados por personas ciegas a través del tacto. Sus productos se caracterizan por contrastes de color y texturas, además de elementos bordados en sistema braille (Timpers, 2021). Otro es el *Xbox Adaptive Controller*, una serie de accesorios que permiten a personas con movilidad limitada personalizar la manera en que operan videojuegos (Microsoft, 2018).

Estos proyectos también muestran el **Modelo de Consumidor**, donde las PcD son vistas como un nicho de mercado desatendido. Este paradigma establece que el acceso a empleos no sólo ayuda a reducir la asistencia gubernamental, sino que aumenta su poder adquisitivo y la rentabilidad de los productos incluyentes (Haller, 1995).

Conclusiones

El análisis presentado en este artículo demuestra que las Personas con Discapacidad han tenido una participación importante en el diseño. Sin embargo, su papel ha sido invisibilizado bajo una visión paternalista, donde suelen presentarse como víctimas pasivas en necesidad de asistencialismo. Es importante cambiar la narrativa y reconocer su participación activa, además de darle mayor importancia a los procesos de diseño colaborativos, donde una mayor diversidad de personas participe para lograr soluciones verdaderamente incluyentes. ¶

Bibliografía

- Gilbert, R. (2019). *Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind.* New York, NY: Apress.
- Guffey, E., & Heller, S. (2021). International Symbol of Access. En E. Lupton, *Extra Bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers.* (págs. 104-107). New York: Princeton Architectural Press.
- Haller, B. (1995). Rethinking models of media representation of disability. *Disability Studies Quarterly*, *15*(2), 26-30.
- Halstead, J. (2021). Disability Theory. En E. Lupton, *Extra Bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers.* (págs. 36-41). New York: Princeton Architectural Press.
- Holmes, &. M. (2018). *Mismatch: How Inclusion Shapes Design.* Cambridge:: The MIT Press.
- Jackson, L. (30 de mayo de 2018). *We Are the Original Lifehackers*. Recuperado el febrero de 2022, de The New York Times: https://www.nytimes.com/2018/05/30/opinion/disability-design-lifehacks.html
- Khatib, M. I., Khatib, M., Shaikh, S., Azeem, S., Uddin, M.T., Ahmed, S., . . . Yasar, S. (2020). Design and Fabrication of Automated Wheelchair. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology*, *7*(3), 137-150.
- Lupton, E., & Xia, L. (2021). Meet the mythical norm. En E. Lupton, *Extra Bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers* (pág. 31). New York: Princeton Architectural Press.
- Microsoft. (2018). *Xbox Adaptive Controller*. Recuperado el febrero de 2022, de https://www.microsoft.com/en-us/d/xbox-adaptive-controller/8nsdbhz1n3d8
- Miranda Erro, J. (2016). *La accesibilidad universal y su gestión como elementos imprescindibles para el ejercicio de los derechos fundamentales.* Madrid: Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad.
- Neufert, E. (2013). *Arte de proyectar en arquitectura.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Newnham, N., & LeBrecht, J. (Dirección). (2020). *Crip Camp: A Disability Revolution* [Película].
- Nias, K. (01 de 03 de 2019). *History of the Wheelchair*. Obtenido de Science Museum: https://blog.sciencemuseum.org.uk/history-of-the-wheelchair/
- Reft, R. (1 de septiembre de 2016). *Charles and Ray Eames: How Wartime L.A. Shaped the Mid-Century Modern Aesthetic*. Recuperado el febrero de 2022, de KCET: https://www.kcet.org/shows/lost-la/charles-and-ray-eames-how-wartime-l-a-shaped-the-mid-century-modern-aesthetic
- Rodríguez Luna, J. (2019). De la forma al usuario: historia de un viaje líquido. *Economía Creativa*(10), 9-23.
- Rodríguez Morales, L. (2018). Innovación y diseño centrado en el usuario.
- Suárez y López Guazo, L. (2009). Evolucionismo y eugenesia en México. *Boletín mexicano de historia y filosofía de la medicina*, *12*(1), 19-23.

- The Center for Universal Design. (1997). Recuperado el febrero de 2021, de Universal Design Principles: https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciples.htm
- Timpers. (2021). *Timpers*. Recuperado el febrero de 2022, de https://www.timpers-brand.com
- Tremblay, M. (1996). Going Back to Civvy Street: A Historical Account of the Impact of the Everest and Jennings Wheelchair for Canadian World War II Veterans with Spinal Cord Injury. *Disability & Society*, *11*, 149-170.
- Treviranus, J. (2018). *The three dimensions of inclusive design: A design framework for a digitally transformed and complexly connected society (tesis doctoral).* Obtenido de University College Dublin: http://open-research.ocadu.ca/id/eprint/2745/
- Vossoughian, N. (2020). Alvar Aalto, Ernst Neufert, and Architectural Standardization in Germany and Finland, 1933–45. *Journal of the Society of Architectural Historians*, *79*(2), 202-212.
- Wells-Jensen, S., & Zuber, A. (2020). Models of Disability as Models of First Contact. *Religions*, *11*(12).

La Giganta

Por Gabriel Salazar Contreras

Al llegar a la puerta del museo, desde la acera vi unas enormes piernas y sentí un gran malestar. Caminé hacía el interior y ante mis ojos apareció una figura que paralizó mi pensamiento. Era una escultura de bronce de aproximadamente ocho metros de alto colocada en el centro del patio. Me sentí desnudo y me avergoncé de mí mismo. No pude evitar llorar al ver cómo mi miseria y mi ignorancia estaban contenidas de una manera tan solemne en un rostro que no me miraba, en unas piernas que me atormentaban y en unas manos que, sentía, querían tocarme.

Caminé alrededor de ella, me espantó que por detrás pareciera un hombre y sin embargo yo empecé a desearla. Me senté en el piso y vi sus glúteos, parecía que me invitaban a penetrarlos. Sentí que vomitaba, mi saliva salada escurría y yo escupía, queriendo sacar ese malestar que me mareaba. Vi su mano derecha, sus dedos gordos y los tumores que le salían del cráneo. Una fuerza nueva me invadía: ¡La Giganta empezó a moverse! Volteó su enorme cuerpo y me preguntó, al mismo tiempo que me miraba con extrañeza:

—¿Sabes dónde puedo encontrar a mis padres?

Era una niña enorme y deforme, aunque en la medida en que se me acercaba se iba reduciendo hasta quedar unos centímetros más chica que yo. Me saludó como lo hacen las personas humildes de la calle; con miedo y vergüenza. Sus brazos gordos me recordaron a las madres que abrazan a sus hijos, pero ella era una niña. A pesar de su deformidad tenía unos hermosos ojos rasgados. Empezó a llorar y me dijo que estaba perdida. En ese momento sentí una tibia intimidad y me acerqué para abrazarla, pero me di cuenta de que apestaba, me apenó rechazarla, pero no pude evitarlo. Ella se quedó quieta como si no entendiera nada, entonces volvió a preguntar:

—¿Dónde puedo encontrar a mis padres?

Me pregunté quiénes podrían ser los padres de esta criatura. ¿Quién podría parir a un ser que yo deseara tanto y que al mismo tiempo me causara tales nauseas? ¿Quién habría podido concebir un engendro que tuviera tales tumores en la cabeza y ese cuerpo de simio? Sean quienes fueren sus padres ¿podrían acaso amarla? En la rodilla derecha tenía una herida que sangraba.

Salimos del museo, era la calle de Academia. Yo me fui a casa y ella dio vuelta a la derecha. Caminó por la calle de Moneda, eran como las cuatro de la tarde. Había vendedores tendidos en el piso, vagabundos, prostitutas y estudiantes que iban a la Academia de Artes de San Carlos. Al caminar nadie la tomaba en cuenta. Nadie volteaba a verla. Ella estaba sorprendida de que la gente se estuviera pudriendo en la calle; apestaban, tenían tumores en la ca-

beza y en sus miradas parecía que se había detenido el tiempo. Tenían el sentimiento de hace cinco siglos, pero ahora vestían de manera diferente. No les importaba saber quiénes eran, ni de dónde habían venido. Eran como niños de treinta, sesenta y ochenta años. Nunca crecieron. Tenían sonrisa de imbéciles y daban gracias a Dios por haber comido ese día. Una prostituta se le acercó preguntándole si también ella era una mujer de la calle. Pero la Giganta no sabía quién era, ni de dónde había venido. Así que podría ser cualquier cosa que otra persona le dijera. Siguió caminando hasta el Zócalo y vio miles de personas marchando en manifestación. Le parecían deformes, simiescos, se confundió entre ellos. Eran miles, tampoco ellos sabían quiénes eran. A pesar de todo comenzó a sentirse mejor cuando se puso a gritar con ellos:

—¡Mé-xi-co!, !Mé-xi-co!

No conocía el significado de esa palabra, pero parecía entender perfectamente bien el sentido de su entusiasmo.

Se refugió en la Catedral y se detuvo delante de la imagen de Jesucristo. Pero no se humilló, sintió un desafío ante la vida, ella pensó que tenía algo de divino, aunque estuviera deforme. De nuevo, retomó su caminata con orgullo desenfadado, perdiéndose por la calle de 20 de noviembre hasta llegar a la estación del Metro Pino Suárez. Sin embargo, se sentía sola y desamparada en esta ciudad que en pocos años había aumentado a más de 20 millones de habitantes. Apenas percibió que tenía sed y hambre, se sentó para descansar en una banca del parque de San Miguel Arcángel. Se quedó dormida y soñó un lugar extraño: estaba en un edificio antiguo con esculturas griegas y renacentistas, en el centro del patio había una enorme escultura alada, sin cabeza ni brazos y un hombre barbado que la llamaba. Ella, desesperada, trataba de alcanzarlo, pero el hombre se escondía detrás de la escultura, en ese momento alguien la despertó. Era un borracho con aspecto de español que la estaba manoseando. Ella dio un salto, sorprendida frente a la pregunta:

—¿Cuánto cobras?

Algo le hizo suponer que el viejo quería acostarse con ella. La Giganta pensó que seguramente eso era ella: una prostituta. Ella no sabía reconocerse y nadie la había reconocido. Así que entraron a un hotel, cuya construcción era la otra mitad de una pequeña iglesia, donde él prácticamente la violó. La Giganta realmente no sabía qué hacer, sólo tenía hambre y sueño, como muchas adolescentes que vienen a buscar trabajo de la provincia. Al salir, comió algo y se sintió aliviada, ya tenía un lugar en el mundo y así empezó a vivir, prostituyéndose.

Fue entonces cuando empezó a vestirse y pintarse de colores, algunas veces de verde y otras de rojo. Las demás prostitutas del parque empezaron a verla con envidia ya que muchos hombres iban a poseerla. Su personalidad de piernas y senos carnosos con su mirada ingenua de ojos rasgados indígenas excitaba a la conquista. Tenía clientes mexicanos blancos, mestizos e indígenas. Y algunos extranjeros que la veían con mirada diferente, pero no se lo decían. Tratando de imitarla las demás usaban vestidos ajustados, mallas extravagantes y para los pechos protuberancias que se confundían con lo senos, y simulaban los hematomas de su peinado. Con la simulación buscaban el reconocimiento personal y social, esta simulación hipócrita que sólo desaparece un momento con el orgasmo, cuando la carne toma la delantera.

En una de esas tantas tardes llenas de gente y de transporte público, se acercó un cliente y le dijo que le pagaría bien por estar con ella unas dos horas. Ella accedió. En ese oficio hay que acostumbrarse a convivir con cualquier tipo de personas. Ya estando en el cuarto del hotel, ella se desnudó, en el fondo no dejaba de ser una niña asustada y tímida. Él tranquilamente comenzó a dibujarla, al mismo tiempo que le preguntaba cómo se llamaba. Ella, no sabiendo qué responder ya que no sabía ni siquiera su nombre, tratando de inventar algo, le contestó que se llamaba: "La Eleganta". El hombre soltó una carcajada desde el fondo insondable de sus ojos azules vidriosos, tenía la sonrisa más sarcástica de toda la región que habitaba, ese pequeño barrio que algunos llaman Universo. Qué cómico era para él que ella se sintiera de esa manera.

—Yo me llamo José Luis.

Y siguió dibujándola. Él era una artista joven, bravucón e irrespetuoso. Le daba lo mismo dibujar a una prostituta que a una monja, simplemente sabía que tenía que dibujar algo vivo. Y qué más vivo que estos seres, que reciben todas nuestras miserias miedos y desconsuelos. Sus trazos eran libres y seguros, no tenía miedo de echar a perder el papel. En medio de todas esas líneas apareció un ser que lo espantó. Había creado algo nuevo y al sentir que lo amaba sintió angustia y quiso destruirlo, pero tuvo la fuerza suficiente para soportarlo y creer en ello. La Giganta nunca vio el dibujo. Salieron del hotel, él le pagó el dinero suficiente para que no trabajara en un mes, como si se pudiera pagar la intimidad y la vergüenza de no saber quién se es.

La Giganta abandonó el jardín, quería encontrar algo que no sabía que era, llegó al Zócalo, pasó a la derecha de la catedral y se encontró de frente con el Templo Mayor. Empezó a observar las ruinas, estas tenían formas compactas y cerradas como si se escondieran de la mirada ajena. Se encontró con la cabeza de una serpiente emplumada de una escultura que estaba empotrada en una de las paredes. Quiso reconocerse en ella, pero después de todo, sus formas deformes eran europeas. La Giganta, molesta, empezó a caminar con sus regordetas piernas sobre la calle de Moneda. Hacía años que había salido por esa calle, pero para ella el tiempo era confuso. La Catedral ya no era la misma de la conquista y el Templo Mayor había resurgido de entre los escombros.

Entró al Palacio Nacional por un costado. Ahora su andar despreocupado tornóse irreverente. Subió las escaleras en donde estaban los murales de Diego Rivera y continuó directamente hacia la puerta de atrás. Al atravesarla, se sorprendió de ver que en un gran salón había un cabaret; unos bebiendo mientras otros veían extasiados videos que había tomado el ejército de la matanza de Acteal. Los demás discutían sobre la guerrilla de Chiapas, mientras besaban prostitutas y tragaban manjares junto a un obispo lascivo y regordete rodeado de pequeños niños indígenas.

En el centro del salón había un enorme corazón como de dos metros de alto flotando a cinco metros de altura. De la parte inferior brotaba un gran chorro de sangre que caía en una tina de baño llena de restos humanos. La tina estaba sobre una mesa de cristal; abajo una elegante alfombra de colores amarillos y rojos, a media luz, como intentando ocultar lo que se vivía ahí: la brutalidad de las personas bebiendo, el palpitar de la sangre que hincha los falos que violan, la satisfacción de sentir el poder de poseer a una mujer hasta convertirla en objeto y en medio de todo eso; el corazón

sangrante que golpeaba los intestinos de sólo verlo. Sin embargo, la Giganta no se inmutó, tenía años de estar viviendo eso.

Salió de ahí tranquilamente caminando de nuevo por la calle de Moneda, giró a la derecha y entró a la Academia de Arte de San Carlos. Ahora, más sorprendida que nunca, cayó en la cuenta de que era el lugar que había soñado. Al ver la escultura de la Victoria de Samotracia sintió un desafío abismal. Caminó hacia la izquierda y entró directamente al taller del maestro Francisco. Pareciera como si conociera el lugar de toda su vida. El maestro estaba arreglando el taller. Esperaba a los nuevos alumnos de la maestría. Le preguntó al verla apostada frente a la reja de madera de la puerta:

—¿A quién buscas?

Ambos sabían que lo buscaba a él. Lo miró con profundo desprecio, aunque en lo más íntimo lo amara. Contempló sus manos y tuvo el impulso de besarlas, pero se contuvo. El maestro le habló de nuevo:

—¿Eres una alumna?
—Sí, eso fue lo que dejó escapar sin saber lo que decía.

El maestro le explicó las condiciones del proyecto para su clase y comenzó a contarle, asistido por una repentina confianza, cómo fue que él hizo la escultura más bella de México. Entonces retumbaron de nuevo en su cabeza los gritos de la turbamulta:

—¡Mé-xi-co!, ¡Mé-xi-co!

La había modelado en plastilina de 30 centímetros de alto. Al principio, cuando no creía en ella, estuvo a punto de destruirla en el momento que la vio terminada. Pero no pudo hacerlo pues ya era parte de él. Le

La Giganta. © Gabriel Salazar Contreras.

contó cómo colgó una cuerda en el museo para calcular su tamaño real. Cómo diseñó el piso de agua en donde iba a estar parada. La Giganta escuchaba absorta la historia del maestro. En la medida de que Francisco hablaba ella sentía que existía. Vio en sus labios una energía que la invitaban a besarlo. Y comenzó a reconocerse como si recordara todo. El maestro continuaba narrando cómo había caminado meses por ese lugar. En esas caminatas llenas de espacios sin resolver, pensando en la gente que había vivido ahí, donde algún tiempo hubo monjas y después mujeres de vecindad.

La Giganta sintió una fuerza que la invadía, sintió un profundo dolor y empezó a llorar. Ella no era culpable de ser quien era, pero el precio de la conciencia siempre se paga con dolor. Y se preguntaba: ¿Por qué enfrentarse a la vida es tan doloroso? Pero el maestro parecía no hacerle caso, así que le gritó llorosa:

—¿Por qué me abandonaste de esa manera? ¿Por qué permitiste que me usaran como mujer de la calle? ¿Por qué nunca me buscaste y me dijiste quién era?

El maestro tuvo una sensación de escalofrío al percibir que ella sentía un profundo desprecio por la vida. Sabía que era su hija y que nunca estuvo presente para cuidarla. Más aún, sabía que ya no le per-

tenecía desde antes que naciera. La había entregado a la gente del museo para que ella viviera ahí, cuando ella sólo era un pequeño modelado de plastilina de 30 centímetros de alto. Él se preguntaba si cuando se ama algo y se deja libre para que sea más bello, es por cobardía o por valentía al renunciar a uno mismo y darle algo a la vida. Pero era algo que él no lograba contestarse. Tal vez cuando se es solamente hijo en la vida nunca se entiende a los padres y estos nunca tienen todas las respuestas ni para ellos mismos.

La Giganta salió llorando del lugar, apresuradamente caminó unos pasos hasta el museo, entró en él, se vio de frente y sintió una angustia extrema en el abdomen. Era miedo a verse a si misma, a enloquecer por lo que le había dicho el maestro. Y se preguntaba: ¿Por qué será que lo que se siente de uno mismo depende de lo que piensen los padres o de lo que uno cree que ellos piensan? Salió del lugar vomitando, corrió por la calle de Moneda hasta llegar al Zócalo. Atardecía, las luces públicas color ámbar acariciaban el ambiente. Había danzantes, turistas y mucha gente. Detrás de la Catedral se podía ver la luna iluminando las cruces y las campanas que repicaban sin emitir un solo sonido, todo estaba silencioso. Del repique de campanas emanaba una vibración que inundaba el espacio y daba a los rostros de las personas un toque especial. Finalmente entró a la Catedral de nuevo, estaba vacía, sólo ella con Jesucristo. Se hincó ahora desesperada, lloró, vomitó y se revolcó en el piso. Empezó a tranquilizarse, escuchó cosas, pero no con sus oídos, se levantó y salió del lugar.

En la plaza empezó a llover. Eran pequeñas partículas que caían a un ritmo lento, continuo y silencioso y se esparcían por todas partes tocando cada rincón del lugar: Eran gotas de amor que la bañaban. En su percepción se agolparon paralíticos, pordioseros, prostitutas y personas deformes. Entonces entendió que Dios los quiere a todos por igual, así como son. Por primera vez en su existencia ella se sintió querida y sus ojos empezaron a tener un brillo nuevo. Cuántas cosas tenía que pasar para empezar a vivir. Una fuerza nueva e intensa la guiaba.

Caminó nuevamente por la calle de 20 de Noviembre, hasta llegar al parque en donde se había prostituido. Al llegar vio en un árbol una energía llena de felicidad entre sus hojas y se preguntaba de qué manera podría conservar esas sensaciones para siempre.

Ya de noche regresó al Zócalo. Al caminar en medio de la plaza, apareció un rayo de luz que salía de ella misma rumbo en cielo, hacia el Universo. Vio cómo miles de personas morían de hambre y pensó en ayudarlos. Pasaron varias horas, casi era de madrugada. La Giganta se sentó recargada en la asta de la bandera. Pensaba en la vida:

—Después de todo, Francisco es tan sólo un ser humano que seguramente tiene sus propios miedos y problemas.
Y la vida es más grande que cualquier persona.

Sin embargo, lloraba, le dolía decir adiós a sus padres y caminar su propio camino. Finalmente recordó que él la había puesto sobre un piso de agua, quizá para caminar sobre esta y no hundirse. Y comprendió que cuando se tiene miedo y uno voltea buscando a alguien y no lo encuentra, solamente es posible sostenerse por la fe. Se enderezó, empezó a caminar de regreso a casa, entró al museo, tomó su lugar y sonrió.

Este domingo fui al museo, había niños jugando alrededor de ella, se veía

contenta cuando me acerqué a verla. Al mirar hacia abajo, leí una leyenda escrita sobre una placa de metal que estaba sobre el piso que decía:

"Lo que das recibes y al recibir encuentras, y entiendes que hay un camino: El camino de luz y fortaleza que viene directo desde tu corazón". ¶

La forma, el algoritmo del diseño:
deconstruyendo los fundamentos hacia las nuevas ecuaciones de los sistemas visuales

Por Adriana Paredes Martínez

La forma pertenece a un tronco común que establece el factor de conocer y utilizar un lenguaje desde lo general, la taxonomía y posibles usos sólo manejando a la forma por la forma. El diseño gráfico, arquitectónico, multimedia, industrial, y las artes visuales son hermanados por principios morfológicos que se sustentan a partir de los geométricos, dando lugar a la estructura y la manipulación de ella en un binomio geomorfológico. Todos ellos empiezan utilizando un primer "alfabeto" que relaciona mente-imagen; generamos constructos mentales a partir de la observación del entorno y nuestra realidad y tratamos de expresarlos y darles vida, la traducción de lo mental a lo visual se convierte en una cotidianeidad que cada vez exige mayores alcances dentro del vocabulario para desarrollar enunciados, frases y discursos capaces de mantener comunicación no verbal.

Lograr el dominio del lenguaje formal sólo es posible analizando cada una de sus reglas. Referirse al lenguaje geométrico y morfológico determina establecer tres niveles de visualización: formal, simbólico y espacial. Dados los tiempos actuales donde el desarrollo visual delega la mayoría de su materialización en herramientas tecnológicas, se ha perdido el vínculo con el origen, el principio que fundamenta cualquier manifestación no importando su grado de representación. Si bien el ser humano es el actor que funge como creador en el mundo de las imágenes, éstas han sido proporcionadas desde el mundo natural en perfecta armonía y concordancia con todo lo que nos rodea.

La organización de la materia da origen a la definición formal, así mismo la organización de esas formas brindan esquemas definidos que incluso se han llevado hasta lo que conocemos como el diseño de la información y que brindan los esquemas infográficos, diagramas de funcionamiento, árboles de navegación, organigramas por mencionar algunos. Ramificaciones, fractales, apilamientos, son sólo algunos modelos replicados de lo natural a lo cultural y tecnológico, parece que cada vez más pasa desapercibido el ejercicio de

abstracción que hace reflexionar que todo aquello que en estos momentos nos hace "amigable" la comunicación, nos ha pertenecido de manera clara y franca desde los inicios de lo que nos rodea sin patentes ni divisiones del conocimiento.

La forma es antes que nada la consecuencia de un proceso de adaptación surge de la cotidianidad sumergida en la concepción de un mundo natural esparcida y que cumple una función; si la misma observación da un manual de uso y comportamiento de la forma, es ilógico pensar que no existe correlación con el comportamiento del ser humano, ya que ese "ser" es el mismo que ha llevado y difundido los principios para continuar con su diseño desde varios ojos y asociaciones. Es la forma natural la que brinda los lineamientos "gramaticales" para la construcción de un lenguaje; interpretado mediante la mímesis que se han adaptado estructuras, mecanismos, organizaciones y diversas disposiciones espaciales en un sentido natural hacia la forma cultural que es aquella que cuenta con la intervención del ser humano.

La forma se presenta como un ente universal y cosmogónico, desde su concepción estructural y su ubicación dentro del espacio ha trascendido a lo sagrado y simbólico. Su origen natural ha conducido el estudio de formas culturales abstractas, geométricas, matemáticas, tipográficas, etcétera. Tan finita e infinita a la vez, su manera de presentarse, modificarse y adaptarse a la realidad que le toca vivir la convierte en el lenguaje idóneo para la comunicación visual. El antecedente de su representación natural hacia la interpretación humana establece una conexión entre geometría y matemáticas. La Geometría Sagrada a través de *imago mundis* y la concepción del centro como

Fig. 1. La Bourtange, Países Bajos. La fortaleza fue construida por Guillermo I de Orange para defender el camino que unía Alemania con Groningen, en una época en la que la región era controlada por tropas españolas.

intersección de ejes, crea un vínculo entre lo sagrado y lo terrenal. "La geometría existió antes de ser creadas las cosas, es tan eterna como el Espíritu Divino; es el mismo Dios y ha aportado los arquetipos para la creación del mundo de acuerdo con lo expresado por Johannes Kepler en su obra *Harmonices Mundi*[1], de 1619.

Si desde la concepción sagrada existe el punto como referencia de intersección y a partir de ahí se esquematiza el espacio, esa similitud es compartida desde el momento de la creación visual al estipular ejes bidimensionales, ubicación e inicio de la forma; si se empieza a generar el algoritmo, es el 3 uno de los dígitos fundamentales del diseño. El ser humano delimita a partir de un CENTRO, la composición gráfica ve su inicio a partir de un centro y subsecuentemente el uso de cada elemento visual desde su construcción ve su origen desde un centro. La particularidad se extiende y cobra importancia un simple "punto" cuando nos asomamos más allá de nuestro monitor.

En 1923, Kandinsky propuso una correspondencia universal entre las tres formas elementales y los tres colores primarios: el dinámico triangulo es esencialmente amarillo; el estático cuadrado, intrínse-

1 *Harmonices mundi* (La armonía de los mundos) es el libro en el que el astrónomo y matemático alemán Johannes Kepler (Weil der Stadt, 1571 – Ratisbona, 1630) expuso la primera formulación de la tercera ley del movimiento planetario.

camente rojo; y el sereno circulo, naturalmente azul. Hoy, la ecuación ha perdido su pretensión de universalidad y funciona como un signo flotante capaz de adquirir numerosos significados, entre los cuales está el de representación de la Bauhaus. (Lupton, 2019: 9) Es entonces, que la estructura y sustento de la forma, sus fundamentos estipulados en punto, línea y plano, triángulo, cuadrado y círculo, crea una triada de 3+3. La relación entre ellos es constante pero variable; existe asociación y jerarquía, forma visual y conceptual. La organización de elementos, y definirlos de manera separada y en conjunto, son de los primeros conocimientos que establece el código visual. Refiriéndonos al tres, ¿Será mera coincidencia que nuestro campo de representación está dirigido por triadas?

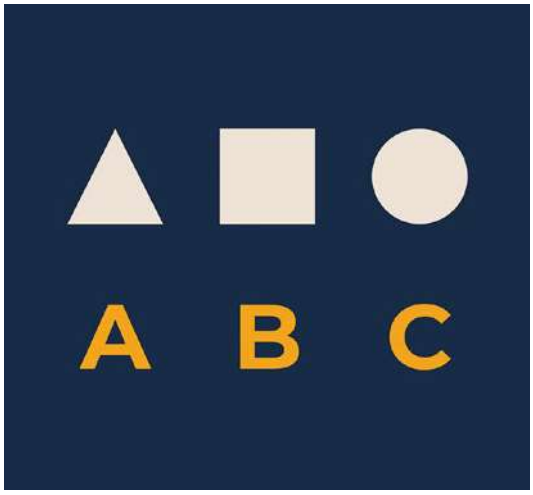


Fig. 2. Las 3 formas como conceptos: Ilustración realizada por la autora.

Cada una de estas triadas tienen su campo de representación desde el uso de instrumentos y herramientas de trazo hasta el manejo digital, corresponden a nuestro A, B, C de la forma para empezar a sustentarla y, queda implícito –más no claro– que quien no domine sus alcances, materialización y uso, por supuesto, trasladará las limitantes "de no hablar", el campo semántico, no importando contar con la más alta tecnología o el *software* más avanzado, el lenguaje es universal y debe dominarse.

Desde las diferentes escuelas hasta nuestros días, la forma geométrica es el factor común entre disciplinas, para traducir la idea mental hacia el papel. Gombrich acota perfectamente que el hombre es sensible a percibir de primera instancia las formas geométricas debido a la simpleza que presentan. Así la forma guarda una extrema semejanza con los principios matemáticos. El proceso creativo desde la naturaleza hacia la construcción de formas en el diseño existe por cuatro operaciones universales. Así la forma guarda una extrema semejanza con los principios matemáticos.

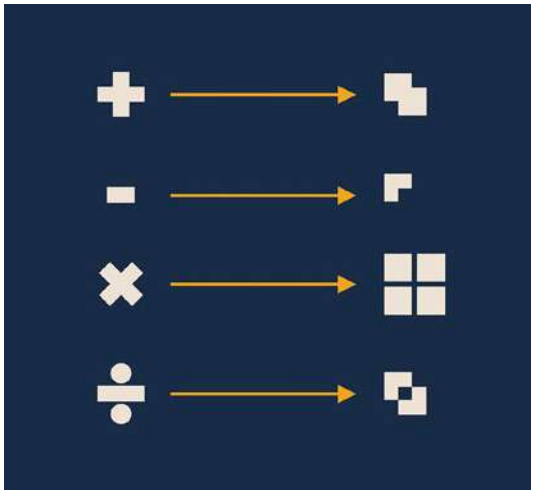


Fig. 3. Las 4 operaciones: Ilustración realizada por la autora.

Es a través de éstas cuatro operaciones que se generan las más diversas acepciones desde lo complejo hasta lo rebuscado; son estas operaciones una constante del poder creativo y resulta ser más común marcar las diferencias entre saberes que los vínculos; la poca visión del lenguaje formal radica en que el ejercicio de "deconstrucción"

parece no ser cercano a nosotros y si tan sólo practicáramos asociaciones multidisciplinarias de manera lúdica nos sorprenderíamos en los resultados.

De acuerdo con Berlo (2000) el lenguaje incluye un sinnúmero de símbolos significantes, pero también algo más. El lenguaje es un sistema que implica tanto los elementos como las estructuras. Como en todo sistema, podemos definir las unidades elementales y estructurales a distintos niveles, según el propósito. A todo nivel, empero, el lenguaje comprende un conjunto de símbolos (vocabulario) y los métodos significativos para combinar esas unidades (sintaxis). Una gramática es la descripción de las características de la estructura del lenguaje (Ríos, 2010: 7). El contexto actual del Diseño necesita establecer varios verbos de acción que sean acordes a los cambios constantes y que a la vez guarden la continuidad del saber en favor de la universalidad que rodea nuestro lenguaje a través del uso de formas y que nos permite hermanar con otras disciplinas.

La génesis o retorno al origen que exige la formación del diseño es un lazo comunicante donde se reclama la fundamentación como un ciclo infinito y renovador. Si nuestros propios códigos surgen de la naturaleza y es el diseñador un ente biológicamente constituido que cuenta con una manera de entender el mundo y a la vez formamos parte de una sociedad, no es descabellado pensar en la forma como el *algoritmo del diseño*, como conjunto ordenado de operaciones que permite hallar la solución de un problema, que si bien se pueden usar los mismos elementos, cada ser, al momento de diseñar y crear, obtendrá resultados diferentes; estos diversos puntos de vista hablan de la versatilidad del uso del lenguaje visual a través de la conceptualización de la forma.

Definir la forma desde el contexto natural es una visión contemplativa, desde lo general, la observación del fenómeno permite derivar las ramas y diferentes enfoques derivados de la misma observación. Una constante puede ser contemplada con diferentes puntos de vista; la solución del problema presenta “ecuaciones” que prueban una y otra vez diversas salidas, experimentos y versiones de una misma operación. La forma es el ente general que deriva distintos perfiles de estudio en la búsqueda del mejor resultado. ¶

Fuentes de consulta

- Bergamini, D. (1968) Matemáticas. México, Multicolor
- Gombrich, E. H. (1999). El sentido del orden. Madrid, Editorial Debate
- Focillon, Henry. (2010). La vida de las formas. México, UNAM
- Lupton, E. (2019). El ABC de la Bauhaus. La Bauhaus y la teoría del diseño. México, Gustavo Gili
- Oviedo Fadul, A. (2004) Diseño. Estructurado de Algoritmos. Sincelejo
- Roob, A. (2006). Alquimia y mística. Barcelona, Taschen
- Vanden Broeck, Fabricio. (2000) El diseño de la naturaleza o la naturaleza del diseño. México, UAM
- Bernal Rosales, O. J., & De Hoyos Martínez, J. E. (2012). El mito fundacional de la ciudad. Una visión desde la Geometría Sagrada. Nova Scientia, 4(8),90-109. [fecha de Consulta 29 de Noviembre de 2022]. ISSN: Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=203324394006
- Ríos Hernández I. (2010). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. ‘Razón y Palabra’, Primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicología, 72, 1-25. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/27_Rios_72.pdf

Desde una mirada distante en el tiempo; campos de las artes y los diseños

Por Eréndira Meléndez Torres

Fui convocada para hablar de mi experiencia profesional en la celebración del 241° aniversario de fundación de la Academia de San Carlos; para dicho evento escribí el presente texto dividido en dos secciones. La primera es una reflexión sobre el tema, y la segunda es un relato de mi recorrido por diversas áreas de la cultura.

I. Reflexiones

Desde mi perspectiva, tal vez la categorización de las artes es más clara, e incluye nuestra principal materia que ha tenido que ver con lo visual, aunque ahora se expande cada vez más hacia lo auditivo y otras formas de la percepción y las expresiones que tenemos del mundo a través de los sentidos. Las artes y sus musas tienen que ver con expresiones escénicas, musicales, dancísticas, también la arquitectura está catalogada entre las bellas artes, generalizo y desde tal perspectiva, se van tocando los diseños también, solo que, en los diseños, la diferencia más nítida tiene que ver con la función, parecería que las artes no tienen una función específica y los diseños sí, pero eso es materia de reflexiones más amplias. Las artes cinematográficas, suelen y pueden incluir; varias artes y diseños a la par. También las plataformas actuales en multimedia son inclusivas e integradoras de variados saberes expresivos.

De un tiempo a la fecha artistas egresados de las artes visuales y los diseños, antes artes plásticas, se han ido involucrando en campos como la ciencia, la cocina, el activismo social, la ecología, además de las combinaciones con las artes y diseños tradicionales. Una disciplina que me parece muy novedosa que se llama: *Investigación Basada en Artes* (IBA), apunta a que la incursión y acciones de artistas en otros ámbitos, ha permitido desarrollos teóricos novedosos, tal vez se deben a las exigencias que se han ido dando al interior de las universidades que nos forman, desde esas trincheras la exigencia para pensar y escribir tesis, por ejemplo, abre necesidades distintas y complementa las reflexiones en torno a las del taller, incluso el registro, bitácoras, tiempos cíclicos y acciones similares, hacen una gran explosión de la presencia de las artes y los artistas en otros espacios sociales, y en la producción de conocimiento escrito.

En varias ocasiones he venido pensando y escribiendo que ha sido el dominio de la palabra escrita sobre la producción

de objetos uno de los problemas para los artistas de nuestro país. La crítica, la historia, algunas ciencias sociales, han visto los objetos artísticos sin mirar a los sujetos que las producen, ejerciendo un gran poder sobre las vidas de artistas, y delimitando su campo de acción a la producción de objetos, incluso censurando la palabra de los artistas, de ahí que la figura del curador sea tan relevante, incluso desplazando ya, a la crítica. Es decir que el campo de la sociología del arte, la historia y la crítica, han sido los terratenientes de la producción artística. Viene bien, hacer metáfora con el campo, con la agricultura y el ejercicio del poder. Cabe señalar, claro, que no todo es así, si nos remitimos a la colección Jumex[1], por ejemplo, que compra frases artísticas y son parte de su colección, pero: "una golondrina no hace verano", ni una frase de artista le da dominio sobre la palabra hablada o escrita, incluso tal inclusión muestra el poder de la crítica. Son piezas de colección y también enunciados poderosos, que junto al grafiti irrumpen en algunos muros callejeros, los textos breves de artistas, como los manifiestos, también son discursos, que se toman como piezas para fortuna del arte público, esta sucede cada vez con mayor frecuencia, Vicente Rojo[2] decía que para que un arte sea público, se tiene que olvidar al autor, así ya es propiedad de la comunidad que lo aprecia. Me viene a la memoria, por poner un ejemplo, la frase del Manifiesto Estridentista de 1923: *¡Viva el mole de guajolote!* [3]

1 https://www.fundacionjumex.org/es

2 Vicente Rojo Almazán. (Barcelona, 1932 – Ciudad de México, 2021). Artista plástico, diseñador y editor mexicano de origen español.

3 https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:MUNAL:TransObject:5bce8cb27a8a02074f835f18

Ruta Adorada mapa de archivo Google 2016. © Eréndira Meléndez Torres. 2023.

En el caso de los diseños, es un asunto más complejo, si es cierto que hay que hacer las historias, desde aquellas disciplinas que eleven los historiadores sobre las materias mismas del diseño. Es transparente cómo los especialistas en ciencias sociales distan mucho de tener criterios estéticos para calificar o criticar los diseños. También es notorio cómo resisten las comunidades de diseñadores, las imágenes del diseño están más seguras en posesión de los expertos, de no ser así, perderían su efectividad incluso en el mercado de los diseños, están abiertamente sujetos a las reglas del mercado, más que el de las artes que tienen un mercado más exclusivo y elitista, donde el rol de la crítica opera como complemento clave. Varios libros que hablan sobre diseño no contienen imágenes, no tienen diseño editorial adecuado y evidente, los promocionales de foros de diseño convocados por científicos sociales que ya se consideran expertos en el tema, distan mucho de mostrar un diseño conceptual, ahí sabemos que los expertos en diseño resisten.

La celebración por los 241 años de San Carlos[4], también incluyó una exposición del ahora Doctor Honoris Causa Rafael López Castro[5] [6], uno de los grandes diseñadores del país, cuya producción de imágenes emblemáticas nos acompañan y nos regalan visiones bellísimas de identidad, o reflexiones en imagen inteligentes para pensarnos, es un acto muy importante para el diseño, a pesar de que López Castro ha navegado, y trabajó codo a codo, entre los intelectuales más destacados del país, aquel mundo de las ediciones, la poesía, la crítica de arte, no le dieron el estatus que ahora le da la Facultad de Artes y Diseño, celebro la trascendencia de tal acción, y también tuve el honor de haber escrito uno de los textos en su bellísimo libro diseñado por Germán Montalvo[7] y que es una explosión de imágenes: *Suave trazo*[8].

Unos consejos vinculantes desde las prácticas narrativas

Para la citada charla me pareció importante decirles a quienes inician su carrera en artes y diseño que tomen en serio un eje para especializarse, y desde esa especialización de taller exploren todas las ideas y preocupaciones que en la vida les sucedan ya que considero que el arte siempre está implicado con la vida, la nuestra.

A continuación, señalo unos puntos y haré un emplazamiento de compromiso:

1. *Cada persona es experta en su propia vida*, que nadie, solo tú, decida quién eres, cada uno se construye día a día. Podemos asesorarnos y recurrir a otros saberes, siempre desde una posición de dignidad. Por ello, también hay que volverse expertas y expertos en alguna materia, en algún taller de los que la FAD ofrece, hay que sacarle todo el jugo que sea posible. Si está aderezado con la pasión por la materia, mucho mejor, con un eje como columna flexible se pueden ir abarcando otros campos posibles. El arte merece permear la vida toda.
2. Somos muchos relatos, es decir somos multi-historia. Así es que en esa construcción podemos ser versátiles, somos rizoma, pero hay que iniciar desde un punto específico y para derivar a rutas distintas, dejar raíz en algunas paradas, hacer memoria y sembrar.
3. La identidad del problema es distinta a la identidad de la persona. Armarse de una carrera en el arte o en el diseño, es tener que resolver, en ese desarrollo, problemas; hay que tener la certeza de que, por más obstáculos que haya, las personas son –somos– distintas del problema.
4. Todos los privilegios tienen su origen en la inequidad estructural. Descubran cuál es la inequidad y háganla visible, y busquen por todos los medios a su alcance, derribar esa pendiente. Hay que equilibrar el mundo con sus desbalances.
5. La relación con los problemas, los grupos y las personas pueden cambiar, pero hay que mantener los vínculos y crear nuevos, hacer milpa, hacer comunidad y tequio[9].

4 https://academiasancarlos.unam.mx/conoce-la-academia/

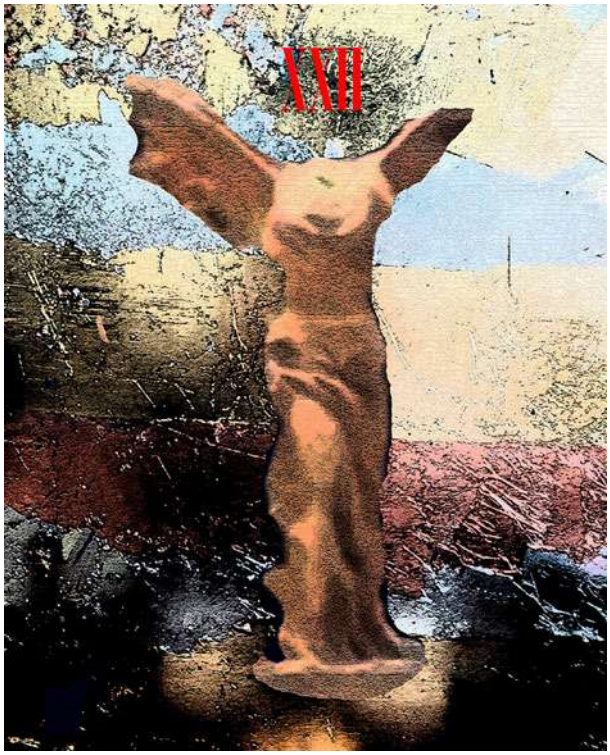
5 https://unamglobal.unam.mx/rafael-lopez-castro/

6 Rafael López Castro. (Degollado, 1946). Diseñador mexicano.

7 Germán Montalvo. (Veracruz, 1956). Diseñador y artista mexicano, especialista en el diseño de cartel.

8 https://fad.unam.mx/producto/suave-trazo-rafael-lopez-castro-disenador-grafico-mexicano/

9 El tequio (del náhuatl tequitl, trabajo o tributo) es una forma organizada de trabajo en beneficio colectivo, consiste en que los integrantes de una comunidad deben aportar materiales o su fuerza de trabajo para realizar o construir una obra comunitaria, por ejemplo una escuela, un pozo, una barda, un camino, etcétera.



Arcano XXII Samotracia. © Eréndira Meléndez Torres. 2023.

El saber se construye colectivamente, hay que seguir a quienes hablan desde el arte, y en colectivo, para comprenderlo recomiendo revisar: *Territorios del Arte Contemporáneo* de Jorge Juanes[10]; y el programa ACT/Arte, ciencia y tecnología[11] de la UNAM, coordinado por Eugenio Tisseli y Octavio Moctezuma.

II. Academia 22: arcano y mapa de un "nosotras[12]" expandido

Agregados y derivas, nos regresan sobre nuestros pasos, a veces físicamente, otras construyendo memoria. En un juego a veces esquizofrénico, que gracias a Deleuze[13] y Guattari[14], tenemos libertad y nos libran de la censura, podemos hilar agregados de nuestro andar. Entonces voy al tarot y le doy, a la dirección en nuestro mapa citadino, atrás de Palacio Nacional y visible desde Moneda, la categoría de arcano, es visible, Academia 22.

¡El número 22, en el tarot, es principio y fin, de un circulo de símbolos que representan historias, tiempos, es el arcano del loco, y también representa el retorno, estamos en el año 22 en el que se cumplen 241 años y se cruzan sentidos, pero si en tarot buscan la carta con ese número, no existe!

En este retornar yo soy una visitante asidua desde el año 1976, año en el que entré por primera vez a la Academia, nunca olvidaré el asombro, la conmoción estética de una experiencia perceptiva que me traspasó, el arrobamiento frente a la poderosa Victoria Alada[15] sin cabeza me llevó a iniciar un vuelo en el que hoy continúo. Volvió a ocurrir ante una obra de Pablo Picasso[16], un cartel de Germán Montalvo, solo negro, blanco y puntos de colores; confieso que "La espina", de Raúl Anguiano[17], también causó un efecto similar, y tener alguna pieza de Rufino Tamayo[18] en un taller de restauración, fue sentir un gran poderío, en mis manos estaba hacer un achurado respetuoso o no. La música sinfónica, algunas pe-

10 https://e-radio.edu.mx/Territorios-del-Arte-Contemporaneo

11 https://www.artecienciaytecnologias.mx/

12 Lo nombro en femenino, solo tomando posición.

13 Gilles Deleuze. (París, 1925 – París, 1995). Filósofo francés.

14 Felix Guattari. (Villeneuve-les-Sablons, 1930 – Cour-Cheverny, 1992). Psicoanalista, filósofo, semiólogo, activista y guionista francés.

15 La Victoria de Samotracia, también conocida como Niké de Samotracia es una reproducción en yeso; las originales fueron trabajadas en mármol y se encuentran en museos europeos. Anteriormente era permitido sacar copias de estatuas originales, fue así que llegaron a México, para fines de enseñanza, por lo tanto, arribaron a México en tres lotes, el primero de ellos alrededor de 1791; el segundo, (con esculturas en gran formato) llegó a mediados del siglo XIX; por último, el tercero fue traído a principios del siglo XX.

16 Pablo Ruiz Picasso. (Málaga, 1881 – Mougins, 1973). Pintor y escultor español.

17 José Raúl Anguiano Valadez. (Guadalajara, 1915 – Ciudad de México, 2006). Pintor, muralista y grabador mexicano.

18 Rufino del Carmen Arellanes Tamayo. (Oaxaca de Juárez, 1899 – Ciudad de México, 1991). Pintor mexicano.

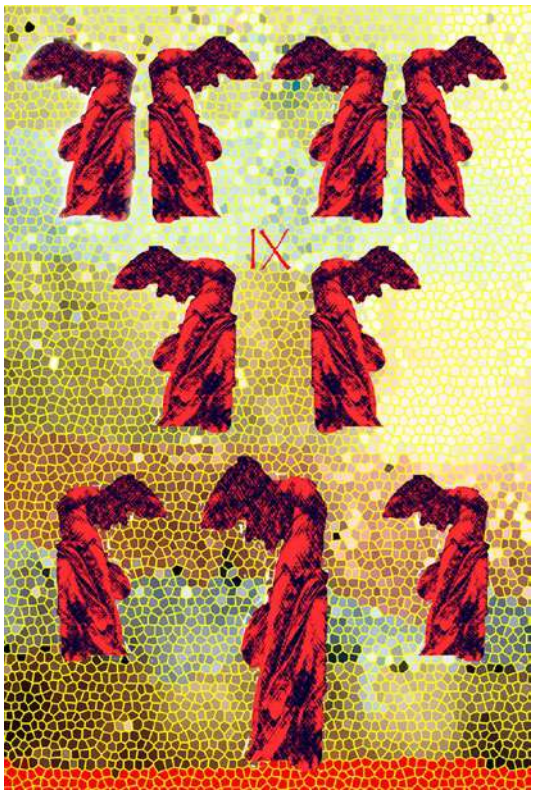
lículas de Akira Kurosawa[19] y otras piezas que parecen tener una magia interna; el *aura* que Walter Benjamin[20] describe, o el *Punctum* que Roland Bartres[21] señala en su *Cámara Lúcida*.[22] En el encierro, diré que, en este autorretrato, soy un vuelo cíclico a San Carlos, siempre he regresado a la Academia y me doy cuenta, que ese vínculo con el tiempo, la memoria y la imaginación de habitar ese espacio, ahora expandido, me ha dado pertenencia.

Un poema de un autor sur-coreano, Chong Hyon-jong[23], dice: "Cuando alguien te visita, es algo monumental, porque trae consigo su pasado, presente y futuro"; así es que la acción de caminar en San Carlos nos hace un conglomerado de tiempos, los trazos continuos a lo largo de décadas, han dejado nuestras figuras danzando en el tiempo, junto a las esculturas, la Victoria alada sin cabeza, si podría ser ese arcano del loco, somos monumentos que danzan, solo la razón nos detiene, a veces en la vocación de libertad radical, así me quedo con esa forma de definir lo que es el arte. Coordenadas: locura, monumento y tiempo; deambulando una y otra y otra y otra vez.

Una comunidad expandida va ganando territorios, así el arte y el diseño de aquí inaugura, incluso, campos donde ejercer la creatividad, a veces, la confusión, a veces, el virtuosismo, a veces, y más.

Estamos en una constante construcción de una comunidad ampliada, así lo entiendo, una descripción de Javier Anzures[24] dice más o menos: *donde vaya, sea en el país o en el extranjero, como por arte de magia, aparece alguien que fue mi alumno de dibujo*. Así, esparcidos como esporas andamos por variadas disciplinas, abarcando territorios, apariciones de visitantes que pasaron por aquellos muros.

Yo, la visitante esta vez, traigo mi pasado que inició con un congreso en 1976, en los muros de la Academia el revuelo lo iniciamos desde un grupo vespertino, el 105, queriendo remover a uno de los hijos consentidos, habitante desde su adolescencia del arcano 22, no voy a decir su nombre..., si quieren saberlo, tendrán que preguntar. Lo cierto es que, debatimos, escribimos, y de eso no tenemos una memoria escrita, asignatura pendiente como parte de estos



9 de oros. © Eréndira Meléndez Torres. 2023.

19 Akira Kurosawa. (Shinagawa, 1910 – Setagaya, 1998). Directores de cine japonés.

20 https://algarabia.com/walter-benjamin-el-aura-del-arte/

21 Roland Barthes. (Cherburgo, 1915 – París, 1980). Crítico, teórico literario, semiólogo y filósofo estructuralista francés.

22 http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/brenda_ortiz/wp-content/uploads/2018/02/Barthes-Roland-La-Camara-Lucida.pdf

23 Chong Hyon-jong. (Seúl, 1939). Escritor y poeta surcoreano.

24 Javier Anzures Torres. (Cuautla, 1950). Pintor y docente mexicano.

241 años. Acá, a la FAD Xochimilco, volví embarazada de mi segundo hijo, para terminar las materias. En 1982 fui a vivir a Cuernavaca, cuando mi hijo mayor tuvo 6 años y el menor 4, ingresé a trabajar como Jefe de Servicios Culturales en SEP-Morelos, yo recibía feliz a toda la banda fachosa, de teatro, música, artes plásticas y literatura para mandarlos a las escuelas; *Cebetas* y *Cebetis*, en esa provincia cercana a la ciudad de México, se les veía como bichos raros; ahora existe una escuela de artes, pero aun así los "guayabos", cómo les dicen a los originarios de Cuernavaca, siguen siendo convencionales y, en general, poco feministas. Así que, en 1984, nadie mejor que yo para recibir a colegas artistas a los que les costaba trabajo ser recibidos, enigmas por entender, seguro sembramos algunos cambios de conciencia, con aquel impulso de promoción cultural. De vuelta a la ciudad, en 1986, previo a eso, hice diseño gráfico para un centro de investigación agropecuaria, que se instaló en Cuernavaca, en *CENIA*, ahí hacia los equivalentes físicos a un PowerPoint actual para los doctores en agronomía, usaba herramientas para rotular como el Leroy, Letraset, la fotocopiadora Xerox, me servía para hacer fondos de agua a los diplomas, simulando pergaminos, recuerdo haber usado la imagen de Zapata[25], y frases del Plan de Ayala[26], para los diseños también de portadas.

Ingresé al INBAL en 1989, gracias a qué un gran Maestro: Adrián Villagómez Levre[27], quien era un erudito, curador por más de 30 años, cuando el concepto de curaduría prácticamente no existía en México, y que me salvó del desempleo, su familia toda me amparó. Fui asistente de una gran exposición de José Clemente Orozco[28] que se fue a Londres coordinada por Toño Luque desde el Museo de Arte Moderno. Al siguiente año, 1990, concursé por oposición para ingresar al Cenidiap, también del INBAL, entré a su sede en Altavista, ya que tenía dos, en esa bella construcción del arquitecto Juan O'Gorman[29] que es el Museo Estudio Diego Rivera[30], nuestro espacio de trabajo era el estudio de Frida Kahlo[31]. Luego en 1994 nos mandaron a estrenar el Centro Nacional de las Artes[32] y desde entonces, es la sede de mi trabajo. Piso 10, cubículo 15, 30 años llevo ahí. Al cumplir 20 hicimos mancuerna el Maestro Carlos Blas Galindo[33] en la Dirección del Cenidiap[34], y yo en la Subdirección, él estuvo ocho años, yo solo tres, y en ese lapso, diseñé: *Abrevian ensayos y videos*[35], un proyecto que volteó de cabeza al Centro, para hacer documentales, también y aunque

25 Emiliano Zapata Salazar (Anenecuilco, 1879 – Chinameca, 1919). Campesino y militar mexicano, conocido como El Caudillo del Sur.

26 El plan de Ayala fue un manifiesto promulgado el 28 de noviembre de 1911, durante la Revolución mexicana, con el que Emiliano Zapata desconoció al iniciador de la Revolución y entonces presidente Francisco I. Madero, a quien acusó de traicionar las causas campesinas.

27 Adrián Villagómez Levre. (Tuxpan, 1922 – Ciudad de México, 1998). Docente y curador mexicano.

28 José Clemente Orozco Flores (Zapotlán el Grande, después Ciudad Guzmán, 1883 – Ciudad de México, 1949). Caricaturista, muralista y litógrafo mexicano.

29 Juan O'Gorman (Ciudad de México, 1905 – Ciudad de México, 1982). Pintor y arquitecto mexicano.

30 https://estudiodiegorivera.inba.gob.mx/

31 Magdalena Carmen Frida Kahlo Calderón (Coyoacán, 1907 – Coyoacán, 1954). Pintora mexicana.

32 https://www.cenart.gob.mx/

33 Carlos Blas Galindo. (Ciudad de México, 1955). Académico, investigador y artista mexicano.

34 https://cenidiap.net/j/es/

35 https://www.cenidiap.net/j/es/biblioteca-digital?id=245 (ensayos) https://www.cenidiap.net/bib/index.php/content_page/item/22-videos-abrevian (videos)

me escindí del proceso, Carlos Blas y yo incluimos el proyecto del Doctorado. Ahora ya está implementado y funciona dentro del Cenart. Finamente dejé de ser funcionaria, para documentar los acontecimientos y el estudio del diseño gráfico con sus protagonistas, en la Imprenta Madero, primero con Vicente Rojo, y José Hernández Azorín. Con Germán Montalvo ha sido un trabajo continuo y con Rafael López Castro, en distintos momentos.

Entretejiendo intereses armamos unas Cartografías de la Investigación Artística, en la Tallera[36] conocí a Leonardo Aranda. En complicidad con Luis Serrano y César Cortés Vega ahora estamos por publicar un libro electrónico, la mayoría, son autores de la FAD, este proceso es el cierre de *Abrevian ensayos*, para transformarse, tal vez, en ensayos visuales.

Escribí un pequeño libro de la colección Circulo de Arte sobre Germán Montalvo, gracias a él tuve acceso a escribir en varias revistas de diseño, sin embargo, no son escritos pagados, de modo que dejé esos espacios, y al no cubrir tales condiciones para la escritura, resultó que perdí presencia, el problema para mantener presencia es considerar si te auto-promueves trabajando sin remuneración, y en un tiempo prudente o lo logras o te pierdes, en el caso de la labor de talentosos diseñadores está pasando, incluso a los más talentosos.

Para cerrar este texto híbrido, que entreteje reflexión y testimonio, retomo la idea de monumento que trae consigo, pasado, presente y futuro; mi experiencia ha sido periférica en cuanto a producción artística, he participado en exposiciones de pintura y gráfica electrónica con distintos nombres, en acciones de arte social, pero no hice lo que recomiendo, tomar un eje de creación y desde ahí abordar otras cosas, la vida laboral me ha llevado más a la escritura, y me he descubierto como promotora cultural en la práctica, con un trabajo comunitario poco visible, pero efectivo y gozoso para sus participantes, no he dejado de estar en torno al arte y al diseño, me percibo como parte de una familia creativa, y agradezco serlo, la sensibilidad es el sello de la casa, es una guía que nos lleva a lugares y sincronías impensables, siempre en deriva, en búsqueda constante, y un tanto marginal, porque la vocación de libertad y ser mujer, me han cobrado sus cuotas de dolor, pero siempre han aparecido grandes dibujos, grandes diseños, grandes textos, grandes esculturas, grandes ideas, grandes sonidos, que junto a sus autores y autoras, me colocan en un estado de gratitud por mantenerme a cada paso, en el asombro. ¶

36 http://saps-latallera.org/tallera

Impacto social del *Street Art* en la Central de Abastos, una visión entrañable desde la Central de Muros. Entrevista con Irma Macedo

Por Manuel Romo Santiago

En la Ciudad de México se encuentra el mercado más grande del mundo: La Central de Abastos (CEDA), opera todos los días desde las cuatro de la mañana hasta las seis de la tarde, y alberga una cantidad aproximada de 122 mil toneladas de productos, alimenta a 20 millones de personas y genera 70 mil empleos directos[1], debido a su magnitud también se presentan graves problemas de higiene, seguridad, vialidad, salud y medio ambiente[2].

Con la finalidad de atender estos problemas se creó la Central de Muros, que es un proyecto de arte urbano protagónico en diversos barrios cercados por el grafiti, ensamblajes y stickers, entre otras formas de manifestación espontánea y efímera[3], que pretende ilustrar, mediante murales, el mundo que queremos, convirtiéndose en la galería más grande del mundo[4], con esto se pretende lograr la recuperación y apropiación social del mercado.

Para conocer de cerca el desarrollo del proyecto, sus alcances y su seguimiento, a continuación, se muestra la entrevista a Irma Macedo[5] (2022), quien es cofundadora de

1 Disponible en https://www.gob.mx/agricultura/articulos/la-central-de-abasto-el-mercado-mas-grande-del-mundo Consultado el 19 abril 2022.

2 Cámara de Diputados. Disponible en http://www5.diputados.gob.mx/index.php/esl/Comunicacion/Boletines/2020/Marzo/17/3503-La-Central-de-Abasto-de-la-Ciudad-de-Mexico-esta-en-graves-problemas-de-higiene-seguridad-y-vialidad#:~:text=%2D%20El%20Centro%20de%20Estudios%20Para,salud%20y%20de%20med Consultado el 17 abril 2022

3 Disponible en https://www.allcitycanvas.com/central-de-muros-central-de-abastos/#:~:text=La%20Central%20de%20Muros%20es,galer%C3%ADa%20m%C3%A1s%20grande%20del%20mundo Consultado el 19 de abril 2022

4 Disponible en: https://www.allcitycanvas.com/central-de-muros-central-de-abastos/#:~:text=La%20Central%20de%20Muros%20es,galer%C3%ADa%20m%C3%A1s%20grande%20del%20mundo. Consultado el 19 de abril de 2022.

5 Irma Eugenia Macedo Palacios (Ciudad de México, 1975). Directora General de Central de Muros. Entrevista realizada el 18 de abril de 2022.

Central de Muros, quien habló sobre el impacto del arte en la vida diaria, el poder que tienen los murales para "enchular" conciencias y espacios. La entrevista se dividirá en tres momentos, el primero se basa en las experiencias antes de realizar las intervenciones, el segundo durante las intervenciones, además de mencionar lo que pudieran considerarse casos de éxito por su impacto permanente y el tercero después de realizar la recuperación del espacio.

Primer momento

Manuel Romo: ¿Para ti qué es el arte urbano?

Irma Macedo: Yo soy una purista del arte urbano, el arte que se da en la calle no tiene que ser decoración. Si no tiene una reivindicación de un derecho, una protesta o una propuesta, es decoración.

MR: ¿Cómo fue que se dio el proyecto?

IM: Tengo mucho tiempo dedicándome a la recuperación de espacio público. Me gusta la responsabilidad social, entonces vine a la CEDA, me reuní con el Director y después de exponer nuestro proyecto nos dijo, súbanse al coche vamos a ver dónde empiezan. Sin él no hubiéramos hecho nada. El proyecto se hizo tan grande que ganamos un premio internacional sobre la mejor recuperación de espacios, que nos dio la FITUR[6] en Madrid.

MR: Cuando iniciaste este proyecto ¿te imaginaste el impacto qué iba a generar?

IM: No, nosotras creíamos que con solo ponerle color a la central íbamos a impactar en el tema de inseguridad. Basándonos en la teoría de la ventana rota: algo que se ve en buen estado, la gente lo mantiene de esa manera. También creímos que el tema de basura se iba a resolver, pero pensamos que iba a ser a largo plazo, sin embargo, a los dos meses ya se veía un cambio.

MR: ¿Cómo se hizo el diseño?

IM: Los artistas presentaban su propuesta de trabajo tomando como inspiración a la CEDA y nosotros elegíamos, la segunda parte la pintamos con la ONU y representa los objetivos de desarrollo sostenible de su agenda 2030.

MR: En mi investigación estoy marcando el estudio del arte callejero y el activismo. Si el mural no expresa una idea o sentimiento, ¿ya no se considera arte?

IM: Es decoración. Si no es la reivindicación de un derecho, la propuesta o la protesta de algo, es decoración no es arte. El arte te tiene que provocar, lo que quieras, hasta mal humor, pero algo te tiene que provocar.

MR: Decías algo muy cierto: el principio de estos artistas es mal visto, ¿es un tema de pandillerismo?

IM: Al menos 70% de los artistas urbanos en el mundo empezaron así. Empezaron corriendo de la policía y eso les da calle. La calle es totalmente distinta al interior. Ellos van entendiendo a través de todo lo que hacen desde chavos, que el correr y el trabajar rápido es indispensable. Conocen que es lo que necesita la calle y que es lo que expresa la calle, son cosas que no lo tiene alguien de la academia.

Segundo momento

MR: ¿Cómo pudieron notar ese impacto?

IM: La central de abastos es como una ciudad. Tiene su propio Ministerio Público, un día nos habló el encargado y nos dijo

6 Feria Internacional de Turismo y la feria líder para los mercados receptivos y emisores de Iberoamérica. Disponible en https://www.ifema.es/fitur Consultado el 17 abril 2022.

'Huguito'. © Manuel Romo Santiago.

'les quiero decir que bajó la prostitución y dejamos de aparecer constantemente en la nota roja'[7]

MR: ¿Después de eso implementaron algún instrumento para poder medir ese impacto?

IM: No, fuimos con el director de la CEDA y a universidades a decirles manden a sus sociólogos, para realizar mediciones del impacto que generaría el proyecto.

MR: ¿Qué beneficios le has visto a este proyecto?

IM: Le dimos una vocación extra al mercado más grande del mundo, que es la turística, a cada rato nos decían tenemos un grupo de extranjeros que quiere ir a ver qué está pasando en la CEDA e incluso también vino la BBC a presentar su documental "México salvaje"[8].

MR: La gente se ha sentido identificada con esto ¿cómo la has percibido?

IM: Bien, el tiempo que estuvimos trabajando aquí, veíamos a los cargadores que en sus momentos de descanso estaban enfrente del mural con una expresión de asombro y admiración. También hay muchos niños aquí dentro de la CEDA. En el mural de Kenta Torii, había un niño: Huguito, que se iba con su mamá a decirle: "¿me puedo subir?". Y cuando se acabo el mural le dijo a su mamá: "Mamá, ya puedo ser algo más que cargador. Ahora puedo ser artista, ya me enseñaron". No sé si lo logre o no lo logre, porque hace mucho que no lo veo, pero plantar una semillita es tocar un corazón a la vez.

7 Género periodístico dedicado a informar sucesos relacionados con la violencia y/o delitos, valiéndose de emociones. Donayre, Lissa. Características de la nota roja y el periodismo escrito-Análisis caso Jimena- "El monstruo de la bicicleta" en el diario Trome. Disponible en: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8446/DONAYRE_AL.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consultado el 17 de abril de 2022.

8 Disponible en: https://www.publimetro.com.mx/mx/noticias/2018/09/11/discovery-channel-muestra-mexico-salvaje-central-abasto.html Consultado el 17 de abril de 2022.

MR: ¿Le estas dando otra perspectiva a los jóvenes a través del arte participativo?

IM: Sí, un artista dijo: "yo no voy a pintar el mural, lo que voy a hacer es enseñarle a la gente a pintar". Entonces hicimos una convocatoria, se inscribieron varios chicos y al final acabaron cuatro, los tres meses de clases de muralismo, e hicieron su propio mural.

Irma Macedo, reconoce que a través de la Central de Muros la recuperación y apropiación del espacio público es necesario en todos los ámbitos, además, el arte urbano es la mejor manera de resignificar la identidad y la pertenencia a la sociedad. Ésta ha tenido impacto nacional e internacional por sus grandes dimensiones y porque logró disminuir las principales problemáticas de un lugar caótico por su propia naturaleza. A continuación, se destacan historias de éxito por la resignificación y el impacto en los usuarios de la CEDA.

El caso de Daniel Gómez Marroquín, "Hielos" que era un diablero de la CEDA platicó con los artistas diciéndoles que le gustaba el graffiti, confesó que inicio "vandaleando" las paredes de su vecina, pero ha aprendido más de graffiti y dibujo[9], pidió un espacio para plasmar su propio mural y actualmente se encuentra becado por el INBA. En una entrevista con Telediario[10] Daniel dice que su propósito es en diez años estar pintando, por eso esta aprendiendo a mejorar su técnica y se ve pintando en otros países. El arte urbano cumplió su propósito, salir de galerías e impactar a la sociedad de manera directa para generar transformaciones permanentes.

9 Disponible en: https://blog.seccionamarilla.com.mx/los-murales-en-la-central-de-abasto-cdmx/ Consultado el 19 de abril de 2022

10 Disponible en: https://www.telediario.mx/local/historia-daniel-gomez-hielos-estudiante-inba-repartidor-central-abastos Consultado el 20 de abril de 2022.

'El Hielos'. © Manuel Romo Santiago.

Tercer momento

MR: ¿Cómo le demuestras al gobierno que sí baja la violencia?

IM: Dándoles datos y ejemplos con la teoría de la ventana rota. Cuando busco financiamiento con gobierno, el primer lugar al que voy es a Seguridad Pública, porque ellos ya tienen identificada su aplicación, saben que sí tú cuidas un lugar la seguridad aumenta y la violencia disminuye. Yo pinto y el gobierno dice: "ya pintaron y lo dejaron bonito, vamos a poner un foco". Así se va haciendo un círculo virtuoso.

MR: Yo hice un bucle en el que iba uniendo las áreas que tendrían que trabajar para este tipo de proyectos: el gobierno, los artistas y la comunidad ¿así se generaría ese círculo virtuoso?

IM: Para hacer arte público sí, el patrocinio que puede venir del gobierno o de una marca que entienda lo que es el arte. Los beneficios sobre la gente, la química cerebral y las

'Polinizando'. © Manuel Romo Santiago.

formas de vida, pero hay un defecto dentro de ese circulo virtuoso: la continuidad. Tanto nosotros como gestores como el gobierno que es quien paga y quien tiene que estar viendo los indicadores, no le damos continuidad y genera el impacto a la inversa, es decir, si no se cuida el arte urbano, entonces se comienza a vandalizar.

MR: ¿Alguna vez has pensado hacer talleres o capacitar a las personas para que se dediquen a esto, como una forma de vida?

IM: En casi todos los proyectos que tenemos damos talleres de rótulo tradicional y colorimetría, cosas que les puedan ayudar a los chavos, estos talleres son muy bien aceptados y la gente los agradece mucho.

MR: Tomando como referencia la intervención de palmitas, ¿qué podrías mencionar acerca de la importancia de que la gente se sienta orgullosa de su espacio?

IM: Los tienes que involucrar, les tienes que dar su historia. Lo que pasó con palmitas es que tiene un exterior muy bonito, pero un interior que no tiene intervención, ni planeación, les diste algo que ellos no ven, porque no están afuera de su casa apreciando la intervención.

MR: ¿Consideras necesario que se involucre a la gente para la apropiación del espacio?

IM: Claro, le puedes preguntar a los "viene-viene", se saben la historia de cada uno de los murales. También habíamos pensado un producto turístico en donde los diableros fueran los guías.

En conclusión, Irma Macedo afirma que tanto la comida como el arte son nutrición en diferentes niveles[11] y la implementación del arte urbano hace la diferencia cuando tienes una historia que contar, "no estamos descubriendo el agua tibia: el arte es apapachón, purifica el alma", afirma Macedo. ¶

11 Castillo, Mariana. Central de Abasto: el arte que está en todas partes. El financiero. 23 octubre de 2018. Disponible en https://www.elfinanciero.com.mx/sibarita/central-de-abasto-el-arte-que-esta-en-todas-partes/ Consultado el 17 de abril de 2022.

Organización y administración de proyectos de animación sociocultural a través del arte comunitario en la educación artística

Por Jhosell Rosell Castro

Introducción

Ante la diversidad de modalidades de trabajo artístico comunitario generado en la ciudad de Tijuana, Baja California, México, se constatan formas de pensar y de operar la práctica artística que ponen en entredicho los pilares donde se ha asentado tradicionalmente la institución arte. Se observan numerosos cambios no solo en la concepción del arte, y de quienes lo practican, sino también en las políticas culturales adoptadas en los últimos años por los gobiernos y las universidades para generar y promover procesos de inclusión y transformación social en comunidades vulnerables.

Los factores que describen la situación del contexto, donde realizamos los proyectos de animación sociocultural a través del arte comunitario como docentes y artistas de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), son la segregación social y económica, en gran medida, en comunidades que se desarrollaron en la periferia del área urbana, aislada de los centros y subcentros más importantes de la ciudad de Tijuana; carentes de fuentes de empleo, infraestructura, equipamiento y servicios urbanos, que constituyen un grave problema para sus residentes al afectar la cohesión social, retrasar el desarrollo urbano y la consolidación del asentamiento de sus habitantes. Estigmatizando, de esta manera, a las colonias, al generar mayor margen para la acción delictiva. Cabe destacar que, en estos procesos, identificamos que las principales problemáticas en las zonas donde desarrollamos los proyectos, la población joven constituye la gran mayoría de las víctimas del crimen y son en general sus perpetradores. El aumento de homicidios en Tijuana y el registro de un mayor número de feminicidios cobra víctimas preadolescentes como el trágico resultado de largos patrones de violencia y abuso doméstico.

Antecedentes

Para dar respuesta a las problemáticas identificadas, se propusieron acciones de animación sociocultural a través del arte

comunitario con el objetivo de trabajar con una metodología participativa, y en donde los asuntos relativos a la democracia se tornan muy presentes. Paul Ardenne (2002), en su libro *Un Arte Contextual*, subraya el hecho de que el arte participativo es un "multiplicador de la democracia", ya que fomenta la participación en planteamientos colectivos. Teniendo de esta manera un carácter experimental y dialógico para abordar las situaciones sociales en las cuales se insertaron. Fueron procesos integrales que implicaron la responsabilidad compartida de los gobiernos, de las organizaciones de la sociedad civil (ONG u OSC) y de la propia ciudadanía; además requirieron de la conjunción de recursos humanos, materiales, técnicos y financieros tanto de las comunidades, como de instituciones o grupos externos que desarrollaron marcos de trabajo colaborativo entre residentes de la zona, escuelas, centros culturales, artistas, asociaciones de barrio etc.

Modalidades de organización y administración de los proyectos de animación sociocultural a través del arte comunitario

Las modalidades de administración empleadas en nuestra práctica tienen como objetivo ofrecer una asistencia a un gran número de público para proporcionar mayores satisfacciones. De manera general se relacionan con promover, incentivar, diseñar, brindar servicios, movilizar intereses, alentar la autonomía y realizar acciones desde cualquier ámbito, para mejorar las condiciones de vida y las oportunidades de su población.

En el proceso de creación de los proyectos, consideramos en todo momento a la gestión como el área del conocimiento de mayor actualización y profundización, por integrar los elementos que matizan la concepción más contemporánea del arte, al considerar su extensión a todos los ámbitos en que hoy se le reconoce, sus vínculos con el desarrollo, su necesaria relación con las políticas que identifican campos de expresión más allá de lo artístico, lo tradicional y lo patrimonial, abriendo así el lugar que merecen las dinámicas de acción social a nivel comunitario y legitimando la inevitable relación con el campo de la economía. Bajo este contexto consideramos tres modalidades de organización y administración en nuestros proyectos; *pública*, en la cual las dependencias gubernamentales del Gobierno Municipal se encargaron de costear los gastos de operación, así como de proporcionar los servicios comunitarios; *autogestiva*, dirigida por los integrantes de la comunidad o una Organización de la Sociedad Civil (ONG u OSC) y *cogestión*, esta última modalidad se caracteriza por la participación conjunta

© Jhosell Rosell Castro. 2022.

© Jhosell Rosell Castro. 2022.

Polígono 2006. Jóvenes de la comunidad apoyando en el proyecto de animación subcultural a través del arte comunitario Cancha Deportiva Colonia 3 de octubre Tijuana B. C., México. © Jhosell Rosell Castro. 2022.

de las instituciones gubernamentales, organizaciones de la sociedad civil y la comunidad, en el costo de los gastos y en el ofrecimiento de los servicios.

Este acercamiento al término gestión, pone en la superficie aspectos emergentes de las relaciones declaradas que provocan cuestionamientos acerca de qué debe y qué no debe ser gestionado en los procesos de promoción de la animación sociocultural a través del arte comunitario y hasta dónde ha de llegar el compromiso de mediación de los agentes dinamizadores.

Es así como nuestros proyectos de animación sociocultural a través del arte comunitario se relacionan con organismos públicos y organizaciones no gubernamentales sin fines de lucro con personalidad jurídica, responsables de la cofinanciación de las obras a realizar en el marco de un programa. Los fondos son financiados por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD y un gran número de organizaciones afiliadas, mientras nosotros aportamos la contraparte de recursos técnicos necesarios para la ejecución de los proyectos.

De acuerdo con lo anterior, conjugamos recursos, experiencias, conocimientos con la Secretaria de Seguridad pública (SSP) y la Dirección de Desarrollo Social del H. Ayuntamiento de Tijuana (DESOM), a través de la coordinación de desarrollo comunitario, cuya función es la evaluación y atención de las Zonas de Atención Prioritaria, marcadas por lineamientos de programas y fondos federales en una relación de corresponsabilidad para emprender acciones en materia de atención e integración social para el abatimiento de la pobreza. Por otra parte, destacamos el trabajo de vinculación con la Secretaría de Prevención al Delito en la generación de estrategias de gestión local para la prevención social de la

violencia, orientada al fortalecimiento de la cohesión social en comunidades específicas, donde la convivencia y la participación ciudadana se han visto debilitadas, en ambos casos, mediante la incorporación de proyectos artístico-culturales a los programas de desarrollo social.

Los recursos vienen destinados a combatir la pobreza, el rezago social y la prevención social de la violencia, asegurados por los procesos de planificación de las políticas públicas culturales elaboradas por el Estado y en las que se establecen parámetros y lineamientos a largo plazo, que garantizan una acción multisectorial, sostenida, y que responden a principios como los de promoción de la identidad cultural; la protección de la diversidad cultural; el fomento de la creatividad y la participación en la vida cultural y la consolidación de la participación ciudadana.

Estos programas de desarrollo social generan además un espacio para la formación de agentes comunitarios, con el fin de contribuir al empoderamiento de la población para el ejercicio de una ciudadanía plena. Estos agentes son actores importantes en la dinámica interna de las comunidades, que participan en sus procesos de autoorganización y fungen como enlaces de las comunidades con los artistas, las instituciones gubernamentales, no gubernamentales y asociaciones civiles.

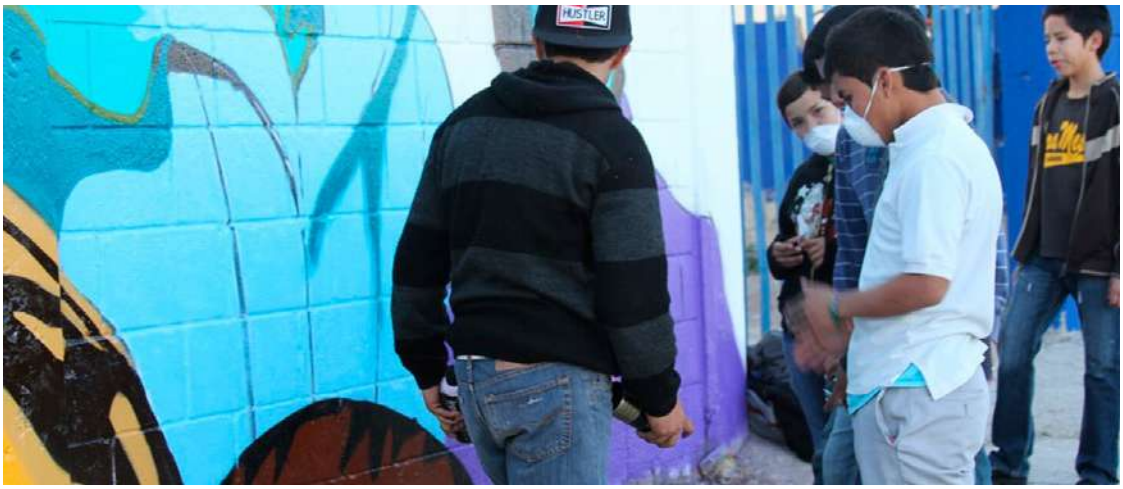
Dentro de los temas que atienden los programas de desarrollo social que se relacionan con nuestros proyectos podemos mencionar:

- Conocimiento y comprensión de comunidades.
- Formación de líderes comunitarios para la seguridad y prevención de problemas y la reconstrucción del tejido social.
- Caja de herramientas para la intervención social en la comunidad.
- Desarrollo y continuidad de proyectos de intervención y animación social en la comunidad.
- Consolidación de las formas de organización y de desarrollo social.

El arte ha devenido en herramienta fundamental para propiciar acciones de transformación en las comunidades con

Resultado final de la Animación Sociocultural a través del arte comunitario en la Escuela Secundaria número 40, en el Fracc. La Morita II Tijuana Baja California México. En vinculación con el H. Ayuntamiento Tijuana. Polígono 2003.

© Jhosell Rosell Castro. 2022.



Resultado final de la Animación Sociocultural a través del arte comunitario en la Escuela Secundaria número 40, en el Fracc. La Morita II Tijuana Baja California México. En vinculación con el H. Ayuntamiento Tijuana. Polígono 2003. © Jhosell Rosell Castro. 2022.

rezago social, así como para mejorar la convivencia ciudadana sana que fortalezca la capacidad comunitaria contra el delito y la violencia. El contexto de trabajo está relacionado con el fomento y reconocimiento de las prácticas culturales, la creación artística, la generación de nuevos productos, la divulgación y promoción de los significados y valores culturales, la preservación de la memoria colectiva y la conservación de los bienes culturales.

Conclusiones

Podemos concluir que el análisis y diagnóstico previo del contexto de trabajo son necesarios ante la realización de cualquier proyecto de animación sociocultural a través del arte comunitario, como proceso de identificación de la realidad concreta, de valoración de sus intereses, demandas y necesidades en donde el artista tiene el deber social de cuidarlos. Dependiendo de las experiencias y los recursos de los agentes que los protagonizan, pero también de las combinaciones de las posibilidades materiales y técnicas disponibles, así como de los adelantos científicos técnicos con que se cuente. La gestión, desde los presupuestos antes mencionados, coloca al artista ante la necesidad de diseñar y construir la circunstancia adecuada donde acudan y se identifiquen condiciones, actividades y relaciones, en una interacción mutua que defina un tipo particular de entramado social reconocible, en el que sea posible el cambio sociocultural deseado. ¶

Fuentes de consulta

- Ardenne, P. (2006) Un Arte Contextual: creación artística en medio urbano en situación de intervención, participación. Murcia: CENDEAC, pp.133-136.
- Couts, G. Jokela, T. (2008): Community Arts, What the use? (Eds.): Art, Community and Environment: Educational Perspectives. Bristol, Chicago. Intellect, pp. 193-216.
- Crickmay, C. (2003): Art and Social Context, its background, Inception and Development. Journal of Visual Art Practice. Vol 2, 3. Disponible en: http://www.davidharding.net/article08/index.php.
- Palacios G. A. (2009) El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas, p.197.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), 1994, "Nuevas dimensiones de la seguridad humana" en Un programa para la Cumbre Mundial sobre Desarrollo Social. Disponible en: http://hdr.undp.org/en/media/hdr_1994es cap2.pdf
- Reglas de Operación para el Programa de Recuperación de Espacios Públicos (RO-PREP), 2010, Gobierno Federal, México, SEDESOL.

Herramienta tecnológica de análisis de datos de los módulos electrónicos de la actividad tutorial en el Instituto Tecnológico de Zacatepec

Por Leticia Santa Olalla Ocampo[1], Francisco Javier Cartujano Escobar[2], Roberto Martín Urzúa Rangel[3] y José Pedro Aragón Hernández[4]

Resumen

En este artículo se describe un sistema web para la administración de la información del Programa Institucional de Tutorías del Instituto Tecnológico de Zacatepec (ITZ) del Tecnológico Nacional de México (TecNM).[5]

La tutoría es una actividad que forma parte de las funciones que realizan los profesores del ITZ y es un elemento importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. En particular, cada tutorado genera en colaboración con su tutor doce formatos que contienen información relevante del perfil académico del estudiante. Esta información se procesa para generar indicadores que permiten dar un seguimiento académico puntual de cada alumno. El análisis de dichos indicadores permite establecer

1 Licenciada en Informática en 1992 por el Instituto Tecnológico de Zacatepec (ITZ), graduada como Maestra en Ciencias en Ciencias de la Computación 2008 por el Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico (CENIDET). Actualmente catedrática de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales del TecNM campus Instituto Tecnológico de Zacatepec. Área de Interés Ingeniería de Software. Contacto: leticia.so@zacatepec.tecnm.mx

2 Doctor en Administración con Especialidad en Sistemas de Información egresado del ITESM, Campus Ciudad de México; Maestro en Ciencias de la Computación e Ingeniero en Sistemas Computacionales, ambos títulos otorgados por el ITESM, Campus Cuernavaca. Obtuvo mención honorífica al terminar la carrera de Ingeniería. Se ha desempeñado en el sector privado como gerente de sistemas y como profesor investigador del Departamento de Computación del ITESM, Campus Ciudad de México y Campus Cuernavaca. Ha pertenecido al SNI del CONACYT. Actualmente catedrático de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales del TecNM campus Instituto Tecnológico de Zacatepec. Contacto: francisco.ce@zacatepec.tecnm.mx

3 Ingeniero en Mecánica del Instituto Tecnológico de Aguascalientes, graduado como maestro en Ciencias de la Ingeniería mecánica por el Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico (CENIDET). Actualmente catedrático del TecNM campus Instituto Tecnológico de Zacatepec. Contacto Roberto.ur@zacatepec.tecnm.mx

4 Ingeniero en Sistemas Computacionales obteniendo el premio ANFEI 2001 y como Maestro en Tecnologías de la Información, ambas en el Instituto Tecnológico de Zacatepec. Se ha desempeñado en el sector privado como consultor en áreas de Programación Web, SQL Server, Seguridad Informática, entre otros. Actualmente se desempeña como catedrático de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales del TecNM campus Instituto Tecnológico de Zacatepec. Área de Interés: Desarrollo de software con patrones de diseño para ambientes Web/Cloud y escritorio, seguridad informática, infraestructura con RHEL. Contacto jose.ah@zacatepec.tecnm.mx

5 Los autores agradecen al Tecnológico Nacional de México (TecNM) por el apoyo otorgado para la realización de este artículo.

acciones cuyo objetivo es mejorar el rendimiento académico de cada estudiante, con el fin último de que los estudiantes logren la terminación de su carrera.

Introducción

La tutoría es un proceso de acompañamiento grupal o individual que un tutor brinda al estudiante durante su estancia en el Instituto con el propósito de contribuir a su formación integral e incidir en las metas institucionales relacionadas con la calidad educativa, elevar los índices de eficiencia terminal y reducir los índices de reprobación y deserción.

En la actualidad existen diferentes actividades que apoyan al programa de tutoría, principalmente en la comunicación tutor-tutorado, así como en la recepción de una serie de documentos para dar seguimiento a los estudiantes.

Los resultados de la investigación "El uso de las herramientas tecnológicas en la tutoría universitaria. Experiencias académicas" (Vázquez, 2016), ponen de manifiesto la presencia de experiencias informales de tutoría apoyada de recursos tecnológicos para agilizar los procesos de atención estudiantil, como una iniciativa docente que intenta responder a la demanda institucional de brindar tutoría a grupos numerosos de estudiantes.

Por su parte, el Instituto Tecnológico Superior de Tierra Blanca, desarrolló una aplicación web que permite al coordinador del programa de tutorías llevar el registro y seguimiento de los tutorados (Ventura, 2014).

Actualmente, en el Instituto Tecnológico de Zacatepec, particularmente en el Departamento de Desarrollo Académico, se tiene una gran cantidad de datos relacionados con el programa de tutorías del instituto. El valor real de estos datos reside en la información que se pueda extraer de ellos, es decir, que ayuden a comprender qué está pasando en la trayectoria escolar del estudiante mediante la generación de indicadores que apoyen a tomar decisiones que incidan directamente en el indicador de eficiencia terminal.

El presente artículo describe el desarrollo de una herramienta web cuyo propósito es apoyar todo el proceso de tutoría del ITZ. La herramienta web procesa de manera automática los datos recopilados de las entrevistas grupales e individuales, entre los cuales se encuentran los hábitos de estudio y estilos de aprendizaje de cada estudiante, con la finalidad de generar datos estadísticos que permitan evaluar y retroalimentar el plan de acción tutorial académico.

Desarrollo del Sistema (Método)

Datos fuentes

La herramienta web desarrollada permite recopilar y almacenar los datos de la trayectoria académica de cada tutorado por cada tutor. Es decir, la información registrada en papel o en archivos electrónicos durante el semestre por cada tutor respecto a sus tutorados se cargan y almacenan en una base de datos manipulada por la herramienta web descrita en este artículo.

Con los datos mencionados en el párrafo anterior, la herramienta Web genera una serie de medidas estadísticas que permiten realizar una interpretación de la eficiencia del programa de tutorías.

Desarrollo de un *frontend*

Para la implementación de la interfaz de usuario o *frontend* se utilizó *Bootstrap* y *AdminLTE*. *Bootstrap* es un *framework* para el diseño de sitios web y *AdminLTE* es una aplicación base que utiliza *Bootstrap* para crear una interfaz responsiva que se adapte a cada tipo de dispositivo.

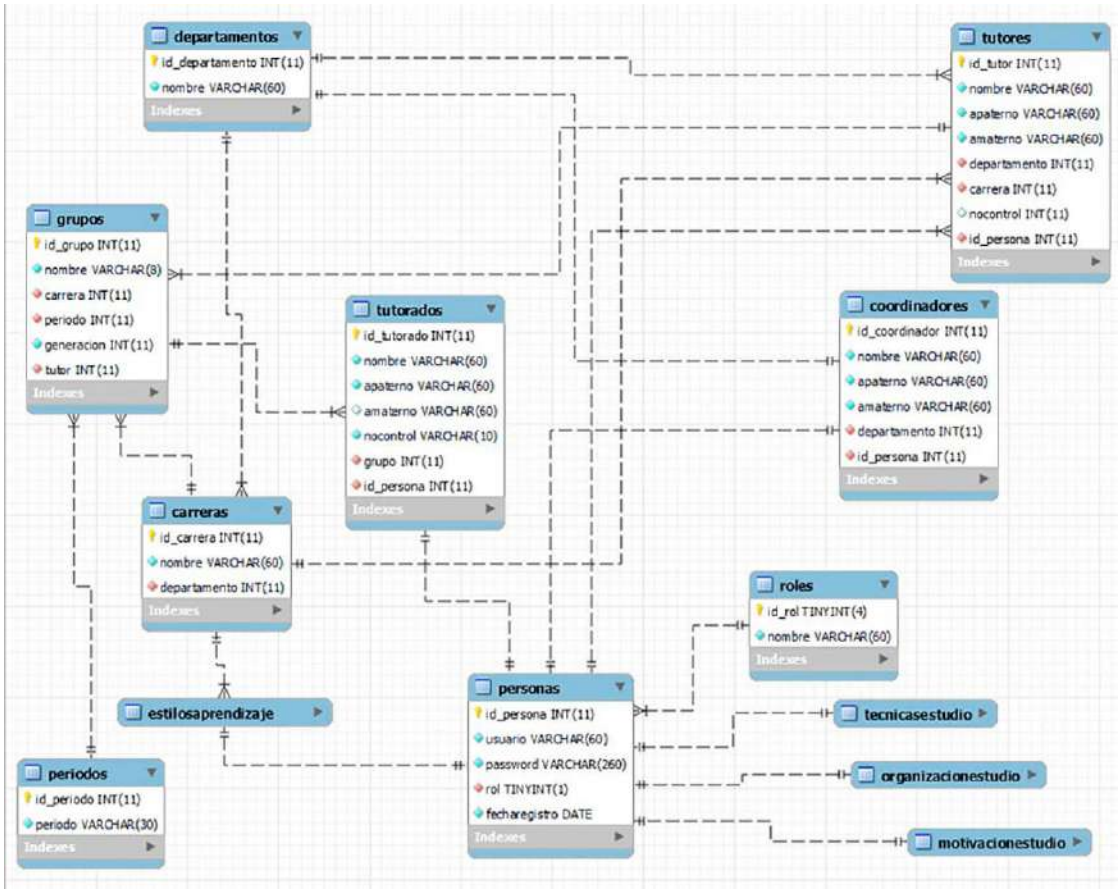


Figura 1. Esquema relacional de la base de datos.

Se utilizaron estas tecnologías debió a las características de funcionalidad, adaptación a diferentes dispositivos y desarrollo en tiempos cortos.

Desarrollo del backend

La capa backend no es directamente accesible por los usuarios. En esta capa se realiza el procesamiento de los datos de entrada y el almacenamiento de estos datos. Se diseñó e implementó la base de datos que consta de 13 tablas. [Véase Figura 1]. Cada tabla consta de un conjunto de tuplas[6] con su respectivo identificador, que en la mayoría de los casos se relacionan con otras tuplas para poder recolectar datos que nos proporcionen información integral. Las tablas almacenan datos referentes a personas, roles, coordinadores, tutores, tutorados, grupos, carreras, departamentos, periodos, estilos de aprendizaje, técnicas de estudio, organización de estudio y motivación de estudio.

Administración del desarrollo de la herramienta web

Es necesario llevar un control de versiones del sistema web con el fin de poder dar mantenimiento (agregar nuevos componentes) a este sistema. No debe perderse de vista que el principal objetivo de esta herramienta es la generación de medidas estadísticas que apoyen la toma de decisiones con el fin de lograr los objetivos del programa institucional de tutorías. Para ello se requiere de una constante retroalimentación a la herramienta. Por tal motivo se requiere llevar un control de versiones; para esto, se decidió trabajar con Git en la plataforma *GitHub*[7] por ser una plataforma para crear

6 Una tupla es una secuencia de valores agrupados como si fueran un valor único por medio de la operación Union (Silberschatz et al, 2006)

7 Github es un portal creado para alojar el código de aplicaciones de cualquier desarrollador basandose en el sistema de control de versiones Git diseñado por Linuz Torvalds.(s.f.)

proyectos abiertos de herramientas y aplicaciones computacionales con la ventaja de ser colaborativa. Además, mediante GitHub se tiene un mejor manejo de las versiones de sistemas que requieren de actualizaciones constantes. Una vez creado el repositorio en los servidores de GitHub se clonó a la computadora para poder trabajar en él.

Implementación (Resultado)

Uso del sistema desarrollado

El acceso al sistema de tutorías se realiza mediante una página web que solicita un inicio de sesión mediante una cuenta. Dicha cuenta puede ser de 4 roles distintos [Véase Figura 2].

id_rol	nombre
1	Coordinador Institucional
2	Coordinador Departamental
3	Tutor
4	Tutorado

Figura 2. Roles de acceso al Sistema de Tutorías.

El sistema cuenta con las operaciones de agregar, eliminar, modificar y consultar datos de los usuarios de cualquier rol. La Figura 3 muestra la pantalla referente a eliminar un tutorado.

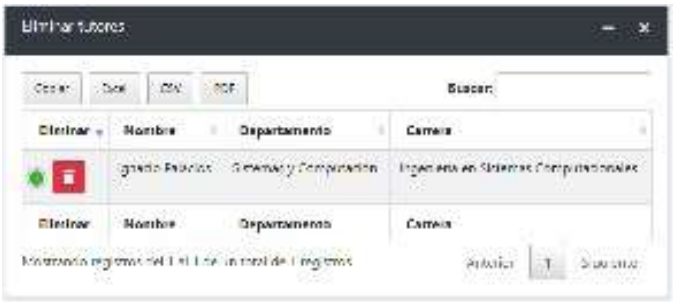


Figura 3. Operaciones de la herramienta.

GitHub. https://github.com

Figura 4. Creación de un grupo de tutoría

La vista llamada *grupos* consta de dos formularios: uno para registrar a tutores y otro para registrar grupos. Cabe resaltar que necesita existir al menos un profesor registrado para poder asignarle un grupo, de lo contrario será imposible generar un nuevo grupo. Para el formulario de los tutores se piden datos como el nombre completo, el usuario, una contraseña y la carrera a la cual pertenece. Este formulario también cuenta con una confirmación de contraseña, de tal manera que, si no se ingresa la misma contraseña en ambos campos, el botón para registrar quedará inhabilitado. Para el formulario de los grupos, se requieren datos tales como el nombre, el periodo, la generación, la carrera, el tutor encargado del grupo y una clave para poder acceder a ese grupo. [Véase Figura 4].

Si un tutor inicia sesión de forma exitosa entonces es redirigido hacia la vista de tutores principal llamada *Dashboard*, la cual muestra datos estadísticos sobre sus tutorados. Esta vista muestra además una tabla que contiene información de los grupos que tiene asignados, tales como el nombre, la generación, los alumnos inscritos y la clave de acceso al grupo. Esta tabla permite la visualización de los alumnos inscritos en el grupo seleccionado. Los alumnos que son mostrados en la tabla que se genera al seleccionar un grupo, permite ver ciertos

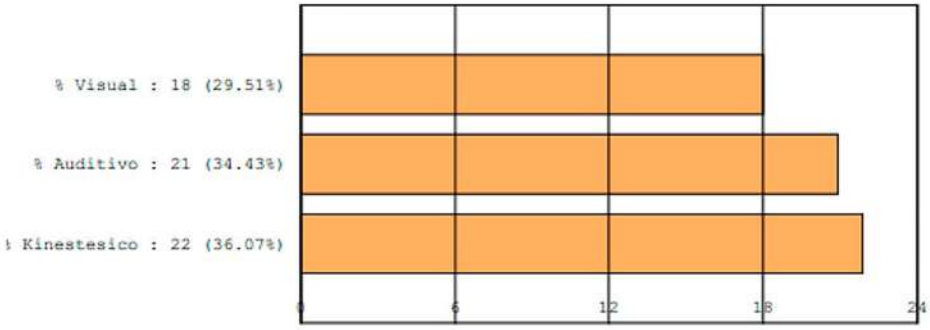


Figura 5. Gráfico de estilos de aprendizaje en vista de tutores.

reportes de los alumnos. Los reportes generados varían dependiendo de quién los genere. El reporte de la encuesta Estilos de Aprendizaje se muestra en la Figura 5.

Con esta herramienta se pueden hacer búsquedas entre los resultados obtenidos en tiempo real, así también como exportar esos resultados en diferentes formatos tales como Excel, Tablas en Word y una tabla copiada en el portapapeles. [Véase Figura 6].

Web generadora de documentos

El uso de una aplicación como la descrita previamente, refuerza las acciones administrativas de organizaciones y/o empresas, brindando la generación de documentos en los formatos pertinentes por sus sistemas de gestión, dejando fuera pasos donde el factor humano podría provocar errores en el llenado de campos y cálculo de información estadística.

Así mismo, la información estadística en futuras expansiones podrá tomar sentido en tomas de decisiones reales acerca de posibles acciones en casos especiales de tutorados que estén fuera de los parámetros normales.

La frialdad de un sistema no puede sustituir la humanidad y experiencia de un especialista, ya sea psicólogo, orientador vocacional, asesor; pero, sí puede ayudar a los mismos a reconocer patrones de comportamiento o deficiencias de estudio en un tutorado.

Conclusiones

Esta aplicación mejora significativamente el tiempo de análisis de datos para los docentes que tienen tutorados, así como para quienes colaboran en el departamento de tutorías. También, ayuda a una mejor toma de acciones debido a los estadísticos que se obtienen a partir de un grupo de tutorados. Los datos obtenidos de la actividad tutorial son presentados en forma de gráficos porcentuales a partir del análisis dentro de la aplicación.

Debido a que los formatos que anteriormente eran en físico, cada alumno tenía que hacer una gráfica por cuenta propia en forma manual, ahora esta aplicación genera automáticamente dicha gráfica, lo que hace que el tiempo para que completen los formatos sea relativamente corto. Además de que, por tratarse de un formato digital, se ahorran recursos tales como hojas de papel y, lo más importante, tiempo.

Debido a que ésta es una primera versión, existen varias mejoras para potencializar este sistema de tutorías. Una es implementar más formatos de la actividad tutorial para poder tener más datos estadísticos, los

Figura 6. Exportación de resultados a diferentes formatos.

cuales serán requeridos para incrementar el proceso del análisis y gestión de datos. Llevar un registro de todo lo que sucede a nivel de la base de datos en fotma de una bitácora que registre todos los cambios que se han hecho, sería una opción muy viable. Implementar un sistema de verificación de usuarios, tales como lo son la autentificación en dos pasos resulta conveniente debido a que de esta manera se prevendría que usuarios maliciosos se registren con datos falsos.

Cabe destacar que esta aplicación web no remplazará el sistema tradicional de llenar los formatos de tutoría como se ha estado haciendo durante mucho tiempo, sino que tratará de ser la forma predominante para poder contestar los formatos debido a la amplia variedad de ventajas que trae consigo, tanto para el alumno como para los tutores. ¶

Referencias

- Castro, R. I., y Ordoñez, X. M. (2013). El podcast como herramienta de enseñanza aprendizaje. Diseño en síntesis, 74–81.
- Torres Vázquez, T.; Torquemada González, A. D. (2016). El uso de las herramientas tecnológicas en la tutoría universitaria. Experiencias académicas. [en línea]. Disponible en: https://oa.ugto.mx/el-uso-de-las-herramientas-tecnologicas-en-la-tutoria-universitaria-experiencias-academicas.html
- Ventura Sánchez, A.; Mora Colorado, E.; Moreno Fernández, M. R.; Andrade Aguilar, D.; Pym Mejia, M. A. (2014). Desarrollar e implementar una aplicación web para el control de tutorías de los alumnos del ITSTB, Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa: Vol. 1 Núm. 1 (2014).

Galería

Paisaje Taxqueño

Jugando con la representación de Taxco y la idea de paisaje; Ariadna hurga en su memoria, visceralmente deja que la línea fluya en automático, en un ejercicio catártico, no le importa crear una postal; sus imágenes apelan a una deriva mental en los adentros y estrechos callejones. Acumulando ventanas, tejados, ladrillos, escalones; más que paisajes son pictogramas que cuentan la historia no del turista, si no del habitante que recorre colina arriba, colina abajo los pesados empedrados. Expresando la sensación de sumergirse en la ciudad, más que simplemente contemplarla.

La ciudad de Taxco podría ser, de alguna manera, un pretexto para encontrar en el paisaje lo abstracto que lo compone en su forma de construcción artificial y natural. ¶

Título: Paisaje taxqueño 1.

Técnica: Óleo sobre tela.

Medidas: 80 × 80 cm.

Título: Paisaje taxqueño 2.

Técnica: Óleo sobre tela.

Medidas: 100 × 80 cm.

Título: Paisaje taxqueño 3.

Técnica: Óleo sobre madera.

Medidas: 20 × 15 cm.

Título: Paisaje taxqueño 4.

Técnica: Óleo sobre madera.

Medidas: 15 × 15 cm.

Título: Paisaje taxqueño 5.

Técnica: Óleo sobre madera.

Medidas: 30 × 30 cm.

Título: Paisaje taxqueño 6.

Técnica: Óleo sobre madera.

Medidas: 30 × 30 cm.

Título: Paisaje taxqueño 7.

Técnica: Óleo sobre madera.

Medidas: 30 × 30 cm.

Título: Paisaje taxqueño 8.

Técnica: Grabado en linóleo.

Medidas: 28 × 21 cm.

Título: Paisaje taxqueño 9.

Técnica: Grabado en linóleo.

Medidas: 28 × 21 cm.

Título: Paisaje taxqueño 10.

Técnica: Grabado aguafuerte.

Medidas: 28 × 21 cm.

Título: Paisaje taxqueño 11.

Técnica: Grabado en linóleo.

Medidas: 28 × 21 cm.

Título: Paisaje taxqueño 12.

Técnica: Grabado en linóleo.

Medidas: 28 × 21 cm.

Ariadna Camacho.

(México).

Artista Visual y Diseñadora originaria de Taxco Guerrero, egresada de la FAD UNAM Taxco e integrante del colectivo @Brrrmp. Su obra se destaca por utilizar diferentes medios y técnicas como pintura al óleo, grabado en linóleo, aguafuerte, entre otros; pero también entre cruza otros medios como la encuadernación, la costura, platería etc. para crear objetos que a veces son diseño y otras veces, obras de arte.

Ha participado en diferentes exposiciones colectivas dentro del país, principalmente en los recintos culturales de la ciudad de Taxco y en general del Estado de Guerrero. Acreedora de la beca PECDA Guerrero 2023 y representante del proyecto Laboratorio Editorial Taxco Brrrmp por el estímulo PACMYC 2023.

monspeelgc@gmail.com

Galería

Visiones del paisaje, Reflejos del Horizonte

Mtro. Homero Santamaría Padilla

Revisión del paisaje, estudio de la luz jugando un papel protagónico en el espacio pictórico, pero el principal sentido de mi trabajo en el paisaje, es experimentar plásticamente sobre un género de la pintura que nos permite salir del taller y enfrentarnos al espacio exterior, a los espacios abiertos y a la interacción con la naturaleza. El paisaje como pretexto para estructurar un espacio pictórico donde el tratamiento formal: la línea, el plano, el color y la luz se mezclen entre si para construir un espacio pictórico–figurativo en donde las formas que emergen del espacio mismo se entrelazan y yuxtaponen para dar sentido a una nueva geografía que habita el espacio pictórico, cuya lectura estará determinada por la luz, el color y la materia misma. Un espacio que se enfrenta al constante cambio de su estructura afectada por la luz, que como el tiempo y el viento se mueven y caminan de manera constante ¶

Título: Vista de los volcanes.

Técnica: óleo/tela/madera.

Medidas: 42 × 61 cm. Año: 2021.

Título: Atardecer en Ameca.

Técnica: mixta/tela/madera.

Medidas: 40.5 x 52.5 cm. Año: 2019.

Título: Popocatépetl.

Técnica: mixta/tela/madera.

Galería.
Visiones del paisaje,
Reflejos del Horizonte

Título: Calderones.

Técnica: mixta/tela/madera.

Medidas: 42 x 61 cm. Año: 2019.

Título: Atardecer en Ameca.

Técnica: Acuarela y tinta/papel.

Medidas: 40 x 76.5 cm. Año: 2020.

Título: Atardecer en Ameca.

Técnica: Mixta/tela/madera.

Medidas: 50 x 100 cm. Año: 2021.

Título: Geometría del espacio.
Técnica: Mixta/tela/madera.
Medidas: 80 x 100 cm. Año: 2019.

Título: Campos de avena.
Técnica: Acuarela/papel.
Medidas: 50 x 70 cm. Año: 2020.

Título: Campos de avena y volcanes.
Técnica: Mixta/tela/madera.
Medidas: 45 x 100 cm. Año: 2022.

Galería.
Visiones del paisaje,
Reflejos del Horizonte

Título: Tempestad.

Técnica: Mixta/tela/madera.

Medidas: 120 x 80 cm. Año: 2021.

Título: Mirador.

Técnica: Mixta/tela/madera.

Medidas: 37 x 122 cm. Año: 2022.

Título: Rosa de las nieves.

Técnica: Mixta/tela/madera.

Medidas: 80 x 100 cm. Año: 2019.

Galería.
Visiones del paisaje,
Reflejos del Horizonte

Título: Popocatépetl.
Técnica: Mixta/tela/madera.
Medidas: 21.5 x 70 cm. Año: 2022.

Título: Geometría del espacio.
Técnica: Mixta/tela/madera.
Medidas: 80 x 100 cm. Año: 2019.

Título: Volcanes.
Técnica: Mixta/tela/madera.
Medidas: 22 x 70 cm. Año: 2022.

Mtro. Homero Santamaría Padilla

(México).

Originario de Xochimilco, CD. MX, Homero Santamaría, cursó la Licenciatura en Artes Visuales (1992-1995) en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.y la Maestría en Artes Visuales con orientación en Pintura en la Facultad de Artes y Diseño UNAM. Fue alumno de destacados maestros como Luis Nishizawa y Jesús Martínez.

Su quehacer artístico está encaminado al campo de la pintura, la gráfica y la escultura. Ha realizado once exposiciones individuales, entre las que destacan: "Efímero Reposo" en el Centro Cultural San Ángel, México, DF; "Tejiendo Caminos", en la Casa de la cultura de la Universidad del Estado de México en Tlalpan; "Reflejos del Horizonte" en el Museo Diego Rivera, Guanajuato, Gto; "Huellas Trazadas" en el Instituto Tlaxcalteca de Cultura, Tlaxcala, Tlax.

Ha participado en más de cuarenta exposiciones colectivas entre las que destacan: "Homenaje a Luis Nishizawa", en el Palacio de Minería, México, D. F. (1994); "I Feria Universitaria de Arte",en el Museo Universitario de Ciencias y Artes, Ciudad Universitaria, México, DF (1995)

Ha participado en la producción de seis murales entre los que destacan: Murales del recinto del consejo universitario, Universidad Autónoma Chapingo; Mural" Juárez" Casa Juárez la Habana Cuba; Mural "Granma" en la Embajada de México en Cuba, La Habana Cuba; Mural "La Justicia", Suprema Corte de Justicia de la Nación.

Ha recibido varios reconocimientos entre los que destacan: Premio de Adquisición, Certamen de Acuarela, SUN CHEMICAL. Premio de Adquisición, Color Agua y Papel, México D.F.

Premio de Adquisición Maestro Edgardo Coghlan. Premio Ariel, mejor Largometraje de Animación por "Olimpia"

En el ámbito académico ha impartido cursos de pintura, dibujo y grabado desde el año de1992, actualmente se encuentra impartiendo el Laboratorio Taller de Investigación Metodológica Pintura I y II, Taller de Técnicas pictóricas, Laboratorio de Diseño Gráfico e Ilustración en la FAD UNAM.

.925

ARTES Y DISEÑO