



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MEXICO**

**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**LA CREATIVIDAD. PROCESOS Y CRITERIOS DE
VANGUARDIA EN LA CREACIÓN DE LA LICENCIATURA
EN ARTE Y DISEÑO**

**TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO**

PRESENTA:
MAURICIO DE JESÚS JUÁREZ SERVÍN

DIRECTOR DE TESIS:
DR. JOSÉ DANIEL MANZANO AGUILA (FAD)

COMITÉ TUTOR:
DR. JAIME ALBERTO RESÉNDIZ GONZÁLEZ (FAD)
DR. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS (FAD)
DRA. LAURA CASTAÑEDA GARCÍA (FAD)
DR. MARCO ANTONIO SANDOVAL VALLE (FAD)

MÉXICO D.F. SEPTIEMBRE DE 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A ustedes:

*Te veía llegar a casa, contento de trabajar y contento de vernos. No olvido que mis hermanos y yo corríamos a saludarte y a recibir tu abrazo. En cada esfuerzo que por nosotros hacías **papá**, forjabas el ejemplo. Hoy quiero seguir visitándote y seguir aprendiendo, para entender; en lo más puro del cariño, lo que con mi hijo debo hacer.*

*Tu mirada me fortalece, tus abrazos llenos de ternura necesarios siempre. Me cuidas, me consientes y sigues pendiente de mi. Tus pasos ya son lentos **mamá**, pero cada vez más sólidos y siguen dejando huellas para que no me pierda en el camino.*

*Somos muy diferentes y tan parecidos. En la diferencia, son ejemplo y; en lo parecido, somos uno. Les quiero **hermanos**.*

*De la mano todo funciona **Lore**. Todo, aunque la ola venga muy fuerte.*

*Eres mi desvelo y mi alegría. Cada cosa que hago me remite a tu sonrisa. Me encanta cuando caminando me sigues, cuando esperas lo que tengo que decir y entonces das un primer paso. Gracias **Mauri**, gracias por correr a saludar y darme un abrazo cuando llego a casa de trabajar.*

Gracias.

ADVERTENCIA

El proyecto era abrumador por los tiempos; los otros proyectos de su gestión, por lo que implicaba para la Universidad y la historia de la ENAP. El Director observó con cierta molestia a los ojos de cada uno de sus colaboradores, principalmente a los míos, pues yo era su secretario general; y después de reflexionar y aclarar varios puntos, nos dijo con profunda honestidad y exigencia: hasta donde lleguemos.

Existen muchas ideas distintas que convergen en la creación de una nueva licenciatura. Más cuando intervienen diversos puntos de vista, generados por gustos personales, visiones particulares de las profesiones, demandas del contexto, necesidades institucionales, etcétera.

Lo que a continuación se presenta en este documento, forma parte de la visión personal de un servidor, que se tuvo que adaptar a las diversas visiones interdisciplinarias, institucionales, que incluyen por supuesto, las de política educativa e intereses particulares. No fue fácil lograr acuerdos inmediatos, pero finalmente, se logró presentar un proyecto bajo la supervisión de las instancias académicas organizativas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Desde un principio, cuando se me encomendó junto a otros funcionarios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas llevar a cabo este proyecto, comencé a pensar en diversas posibilidades y referencias, lo más inmediato fue aquello que considerara de manera importante a las nuevas tecnologías.

Por mi experiencia como profesor del Posgrado en Artes Visuales, había tenido un acercamiento constante con proyectos innovadores no convencionales de mis alumnos. En mis cursos de creatividad, constantemente dirigíamos los esfuerzos a trabajar sobre ideas inspiradas en la diferencia y la innovación. Así que para la idea de una licenciatura de vanguardia en arte y diseño, consideré los horizontes de los videojuegos, sus diseños, la presencia de los *media art*, que se refiere a la cultu-

ra y producción emanados de la expresión digital y sus prácticas artísticas y diseñísticas, el *game art*, considerado como un tipo de arte donde los videojuegos tienen un papel significativo en la creación, producción y exposición de las obras de arte. Pero no sólo como horizontes de creación, sino como medios en donde el arte y el diseño se mueven y en donde se crean nuevas formas de expresión.

La creatividad es fuente de inspiración, es lo medular, llamó la atención desde un principio aquellas personalidades que en su quehacer profesional se vinculan a otras áreas de conocimiento para generar productos innovadores, que solucionan problemas con imágenes, que inciden en su entorno.

Fueron muchas las influencias visuales, pero aquí se presentan las más representativas desde el punto de vista personal, pero que fueron conciliadas por otros miembros del equipo de trabajo de la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas y aceptadas como argumento.

Mauricio de Jesús Juárez Servín

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS 5

ADVERTENCIA 7

INTRODUCCIÓN 13

1. EL PROYECTO CONVERGENTE ENTRE LAS ARTES Y EL DISEÑO 7

1.1 EL ENFOQUE INTEGRADOR 20

1.2 LA IMAGEN 25

1.2.1 ESTUDIOS ACERCA DE LA IMAGEN 26

1.3 LA FRONTERA ENTRE LA TRANSDISCIPLINARIEDAD Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD 27

1.3.1 LA INTERDISCIPLINARIEDAD 30

1.3.2 LA TRANSDISCIPLINARIEDAD 30

1.4 METODOLOGÍA Y EL MÉTODO 31

1.4.1 DIVERSOS MÉTODOS EN LAS CIENCIAS DE LO HUMANO 32

1.4.2 LA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y DISEÑO 32

1.4.3 LO CUANTITATIVO Y LO CUALITATIVO 33

2. CREACIÓN Y CREATIVIDAD EN ARTE Y DISEÑO 35

2.1 LA CREATIVIDAD EN LA INVESTIGACIÓN Y LA PRODUCCIÓN 37

2.2 CREATIVIDAD APLICADA 46

2.3 CREATIVIDAD Y EQUILIBRIO 48

2.4 LA CREATIVIDAD EN EL ARTE Y EL DISEÑO 55

2.4.1 FINALIDAD DE LA CREATIVIDAD APLICADA EN EL LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO	56
2.4.2 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	57
2.4.2.1 FASES DEL APRENDIZAJE EN ARTE Y DISEÑO	58
2.5 VANGUARDIA, ARTE Y DISEÑO	59
2.6 LA NECESIDAD Y LA SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS	63
2.6.1 EL ARTE, NECESIDAD FUERA DE LA JERARQUÍA	65
2.6.2 IMPLICACIONES DEL PROCESO MENTAL	66
2.7 EL ENTORNO CREATIVO DEL ARTE Y EL DISEÑO Y LA TECNOLOGÍA	68

3. ARTE Y DISEÑO EN EL CONTEXTO DEL SIGLO XXI 70

3.1 CONSUMO Y NUEVOS MEDIOS TECNOLÓGICOS	72
3.1.1 LA RED SOCIAL	72
3.1.2 AVATAR Y METAVERSO	74
3.2 MUNDOS VIRTUALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN	79
3.2.1 CIBERARQUITECTURA	81

4. CASOS PRÁCTICOS DE LAS POSIBILIDADES CREADORAS EN ARTE Y EL DISEÑO 83

4.1 CASO PRÁCTICO 1: REPRESENTACIÓN CREATIVA DE LO IMAGINARIO. REALIDAD Y FICCIÓN	83
4.1.1 EXPLOTACIÓN DE LA IMAGEN. LA IMAGINACIÓN DISTÓPICA	87
4.1.2 ARTE Y DISEÑO EN ILUSTRACIÓN NO CONVENCIONAL PRODUCTO DE LA PLURIDISCIPLINA. LA IMAGEN CYBERPUNK	89
4.1.3 RUPTURA DE PARADIGMAS EN EL IMAGINARIO COLECTIVO. EL MONSTRUO LLAMADO HUMANIDAD	92
4.2 CASO PRÁCTICO 2: EL PODER COMUNICATIVO DE LA IMAGEN	98
4.2.1 LA REBELIÓN DE LAS IMÁGENES	99
4.2.2 LA MULTIDISCIPLINA DE LO ABSURDO Y LO CIENTÍFICO	104
4.2.2 EL PROCESO CREATIVO COMO VALUARTE DE LA IMAGEN	106

4.3 CASO PRÁCTICO 3: LA INCIDENCIA EN EL ENTORNO 107

4.3.1 REVALORIZACIÓN DE ESPACIOS A PARTIR DEL OBJETO INTENCIONAL 108

5. LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO 114

5.1 REFERENTE INMEDIATO PARA LA CREACIÓN DE LA NUEVA LICENCIATURA: EL POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO Y SU DOCTORADO 115

5.2 JUSTIFICACIÓN 119

5.3 LA PROPUESTA 122

5.4. DESCRIPCIÓN GENERAL 124

5.4.1 PERFILES POR ÁREAS DE PROFUNDIZACIÓN 125

5.4.2 CAMPOS DE CONOCIMIENTO 126

5.4.3 PRÁCTICAS PROFESIONALES 127

5.5 LA INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN LAS ARTES Y EL DISEÑO 128

5.5.1 METODOLOGÍAS DE ARTE Y DISEÑO 129

5.5.2 MODELO INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN 131

CONCLUSIONES 135

FUENTES DE CONSULTA 139

ANEXO 1 145

ANEXO 2 157

ANEXO 3 161

ÍNDICE DE IMAGENES 167

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, describe el proceso de creación de la licenciatura en arte y diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México, enfocándose en aquellos perfiles creativos y profesionales que la inspiraron. Propone, analiza y explica los procesos involucrados en el mismo a partir de la iniciativa de un grupo interdisciplinario de académicos. El estudio tiene su base metodológica en los métodos *analítico-sintético* y en el *biográfico narrativo*.

A partir del análisis se describen los referentes subjetivos y objetivos creativos que dieron pauta al desarrollo de una licenciatura nueva, considerando el objetivo a partir de los tramos formativos deseados, y simultáneamente a través de la síntesis, en su interrelación con el contexto internacional, con una visión globalizadora.

En el proyecto de creación de esta licenciatura, se establecieron una serie de objetivos que se gestaron a partir de las necesidades detectadas y se desarrollaron actividades y criterios diversos que finalmente conformaron la línea de creación. Por ello el título de esta tesis se explica como: *criterios de vanguardia*.

Se plantearon ideas correspondientes al diseño académico, al pedagógico, didáctico, profesiográfico, de metodología y los que corresponden a la reglamentación de la UNAM, con una visión innovadora que corresponden a esta investigación, la creatividad, fue el punto de partida para identificar el perfil que se deseaba. El objetivo general de esta investigación consistió en determinar los factores de intervención que originaron y definieron la creación de una licenciatura en arte y diseño, aquellas características de los procesos creativos, ideas, proyectos y productos de vanguardia de artistas visuales en los que en sus trabajos el diseño es factor común. Se identificaron a partir de ciertas necesidades de carácter contextual y regional.

Se revisaron los perfiles de diseñadores de la imagen visual que producen objetos con herramientas y técnicas propias de las artes visuales y también aquellos en los que la *interdisciplina*, la *multidisciplina* y la tecnología son insumos indispensables. Incluso, aquellos perfiles de profesionales, artistas, creaciones o productos que se pueden catalogar dentro de la *transdisciplina*.

Con la visión integradora de estas disciplinas, y bajo el rigor de los perfiles profesionales en donde convergen las artes y el diseño, se establecieron tres objetivos particulares: *el primero, esclarecer las necesidades que generan procesos creativos, considerando diversos factores que proceden del estímulo y que convergen en la idea de un objeto de arte y de diseño; el segundo, identificar factores de ingenio en los diseñadores y artistas visuales en las producciones de vanguardia con relación a la imagen mental y el objeto creado; y el tercero, describir la propuesta creativa en la licenciatura de Arte y Diseño, especificando los elementos de intervención a partir del equilibrio entre la mente, la ejecución de la técnica y la idea de vanguardia como insumo principal.* La creación y sus implicaciones, aquello que motiva y justifica una acción. La identificación de un proyecto que exige, de alguna manera, la claridad de lo generado entre conceptos como la disciplina, la interdisciplina y la pluridisciplina.

Para lo anterior al revisar y seleccionar diversos perfiles de profesionales de las artes y el diseño, se identificaron factores de incidencia profesional en su entorno, lo referente a las necesidades cubiertas y las perspectivas que le dan sentido a una licenciatura nueva a partir de estos índices. La creatividad como factor inherente a la actividad profesional y su congruencia con la solución de problemas.

Se describen algunos aspectos, los referenciados y concentrados en la creatividad, que permitieron identificar las áreas profesionales en donde se puede destacar el uso del concepto como factor común de producción en esta licenciatura y hacia la innovación, destacando las posibilidades que las nuevas tecnologías propician, así como un riguroso nivel de exigencia.

De manera más clara, la primera parte de esta tesis, se involucra en identificar la necesidad de creación y su solución, la convergencia de las disciplinas artísticas, explica conceptos de uso y contextualiza la

temática. Es importante desde un punto de vista que intenta definir una creación de lo nuevo y evitar lo que podría generar confusión, en el sentido de que se visualice a esta licenciatura como algo que transita de una disciplina a otra pero que no propone nada nuevo. En el segundo capítulo se explica el concepto de creatividad ligado a la disciplina del arte y el diseño.

El tercer capítulo de este documento, explica las manifestaciones de arte y diseño a partir de identificar la vanguardia en las expresiones contemporáneas dándole especial atención al entorno tecnológico, al consumo y difusión de la cultura, considerando la visión o la idea que ya se tiene de una licenciatura de nueva creación. La descripción de estas expresiones y procesos de creación, permite aclarar mentalmente la idea y concretar metas a seguir. Se enfoca en la hipótesis de encontrar la viabilidad de creación de una licenciatura que no se empata con otras, que tiene como finalidad cubrir otras necesidades y que es necesaria para el país y para la Universidad Nacional Autónoma de México.

El cuarto capítulo resume y ejemplifica con tres temáticas de casos prácticos, algunas producciones a partir de la visión de un mundo globalizado, que consume, imagina, incide en su entorno y crea espacios alternativos.

El quinto capítulo describe esas características que se ejemplificaron a lo largo de la investigación en el plan de estudios de la Licenciatura en Arte y Diseño. La imagen visual, el productor de imágenes, los campos de acción y el cuidado que se debe tener para la licenciatura.

En este trabajo existe una preocupación por ilustrar con imágenes las ideas expuestas, de tal forma de que se llegue a comprender, al final de este recorrido, la incidencia de la creatividad, la importancia de los procesos de creación y lo significativo de esta nueva licenciatura de la Universidad Nacional Autónoma de México.

1. EL PROYECTO CONVERGENTE ENTRE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Uno de los intereses básicos de la educación superior, consiste en proveer al alumnado de elementos suficientes para contar con posibilidades de competencia en el ámbito profesional, lo que conlleva a la preocupación por ofrecer nuevas y constantes herramientas y conocimientos de formación en las licenciaturas. La actualización por consecuencia, es una necesidad.

La identificación de posibilidades de crecimiento se genera a partir de proyectos que permitan solucionar problemas específicos, de la ejecución de los mismos y de un fuerte compromiso con la innovación y el trabajo.

Bajo esta dinámica, el entonces Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, el Dr. José Daniel Manzano Aguila¹, reunió a un pequeño grupo de colaboradores cercanos y preguntó: *¿y si hacemos una licenciatura nueva?* Esto no era no era producto de la inspiración, era una consecuencia motivo de la necesidad, como parte de un proyecto rector en el que se identificó que la ENAP estaba preparada para crear una licenciatura nueva, bajo los parámetros de la interdisciplina, que no requería de otras facultades que intervinieran, como había sido el caso de las carreras nuevas en la UNAM, ya que durante el ciclo anual de 2011 a 2012, la

¹ José Daniel Manzano Aguila fue Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en el periodo de 2010 a 2014. Durante su administración se llevaron a cabo proyectos de carácter histórico.

Destacan las actualizaciones de los planes y programas de estudios de las licenciaturas y el de la maestría, la creación de dos planteles nuevos, la creación de una nueva licenciatura, tres maestrías y un doctorado, la implementación de la impartición del idioma inglés con la misma calidad que ofrece el Centro de Lenguas Extranjeras de la UNAM, la implementación de tres Licenciaturas en Taxco de Alarcón, la Primera Bial de Artes y Diseño Universitario y la transformación de Escuela a Facultad. Fue el último Director de la ENAP y el primero de la Facultad de Arte y Diseño.

Escuela Nacional de Artes Plásticas tuvo una intensa actividad de consulta, entre sus académicos y con los egresados de las licenciaturas en Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual. El propósito era cumplir con la obligación no cumplida por anteriores administraciones de actualizar las licenciaturas, la de artes con un rezago de 40 años, y la de diseño, a 15 años de haber sido implementada la última modificación.

Por lo anterior, se aplicaron instrumentos para el acopio de información mediante una plataforma interactiva que diera cuenta del estado actual y prospectivo del ejercicio en el contexto de las disciplinas artísticas y del diseño. Este proceso permitió detectar necesidades educativas y oportunidades que ofrecen los diferentes sectores de competencia ubicados en el contexto actual y con miras a futuro.

Se llevaron a cabo reuniones con actores del medio profesional, alumnos y ex alumnos, académicos, teóricos y expertos en las disciplinas, y los profesores opinaron y externaron sus puntos de vista mediante un sistema interactivo, una plataforma *Moodle*. El resultado fue un diagnóstico como base para la actualización de los planes de estudio de las licenciaturas que actualmente ofrece la ahora Facultad de Artes y Diseño, hasta ese momento, ENAP. Se hizo acopio de información relacionada con objetivos generales, perfiles de ingreso, demanda laboral, inserción en el campo productivo, nuevos campos de estudio en las disciplinas artísticas y del diseño, las nuevas tecnologías, la interdisciplina y el proceso de investigación-producción; un proceso que determinaría finalmente, el sentido real del quehacer de la ENAP.

Esta información no solo fue efectiva para los procesos de diagnóstico de la actualización de las licenciaturas. Sirvió para reidentificar esos puntos de enlace entre las dos licenciaturas y para también, al revisar los comparativos de vanguardia mundial, proponer la creación de un nuevo perfil profesional, una nueva licenciatura, con una formación integral con lo mejor de ambas licenciaturas, en congruencia con las necesidades del contexto del país y con las posibilidades tecnológicas de este momento histórico.

Se visualizó que los valores discursivos de una licenciatura en arte y diseño permitan al nuevo profesional desenvolverse con facilidad en lo publicitario, lo propagandístico, lo ornamental, lo educativo, lo social y lo científico, con un dominio pleno de lo plástico, dándole mayor fuer-

za al concepto de investigación-producción y a las ciencias del arte². Asimismo, que fuera representativa del quehacer de esta escuela, con una nomenclatura de *arte y diseño* que fue cuestionado, discutido y aprobado por las instancias correspondientes de la UNAM, incluso desde el antecedente inmediato en la propuesta de la entonces ENAP de crear tres maestrías, la actualización de una y la creación de un doctorado en *artes y diseño* para el posgrado que actualmente se imparte en la FAD y que también se denominó Programa de Posgrado en *Artes y Diseño*³.

Estos elementos, junto con los argumentos expuestos, se convirtieron en la base para integrar la propuesta de la Licenciatura en Arte y Diseño de la ENAP, para ser implantada en la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES), Unidad Morelia. Surge como parte del Plan de Desarrollo del Dr. José Narro Robles, Rector de la Universidad Nacional Autónoma de México para ofrecer nuevas alternativas de formación que integraran ambos campos de estudio y de ejercicio profesional, acorde al modelo educativo y a las necesidades del entorno regional, y como una nueva oferta profesional para los jóvenes de México en lo que corresponde a la Universidad en su carácter de *nacional*.

Para explicar los argumentos que pudieran fundamentar la creación de una nueva licenciatura, fue necesario esclarecer una serie de conceptos ligados a la imagen, la disciplina y sus diversas implicaciones, la investigación, a la producción y a la creatividad. Aquellos conceptos cercanos que permitieran identificar en las obras de vanguardia un perfil profesional que se gestara a partir de las cualidades de las artes visuales y del diseño. Fue necesario pensar todo el día y generar apuntes, notas y registro de cualquier producción visual que acercara al objetivo.

² Esta construcción conceptual podría generar discusión, pero se entiende a partir de considerar que las ciencias tienen por función, producir conocimientos lógicos y críticos de la realidad, con los medios propios de la razón. Las artes producen conocimientos sensitivos, que también, así como la razón, es una facultad humana. Por lo tanto, arte y ciencia se complementan. Un ejemplo claro es la influencia de las artes en las tecnologías, ligadas a las ciencias, de ahí productos de diseño industrial, programas de diseño de manipulación de imágenes, arquitectura estética, etcétera.

³ El nombre de arte y diseño es específico al unificar a las artes y al diseño por conducto de la preposición: y; es un nombre con apellido, con nuevas y diferentes posibilidades de acción profesional. El nombre está formado por un sustantivo que en términos sintácticos diseño complementa al arte. Solo tiene sentido uno acompañado de otro. No incluye a todas las artes ni a todos los diseños, sólo a lo que se gesta a partir de esta dualidad.

1.1 EL ENFOQUE INTEGRADOR

Las características actuales y tendencias futuras de la formación profesional del licenciado en Arte y Diseño, surgen de los perfiles profesionales de las artes visuales y el diseño y la comunicación visual. Se puede observar cuál es la materia de trabajo y de *investigación-producción*. Se definen el enfoque de la actividad profesional de diseñadores y artistas visuales en el contexto actual.

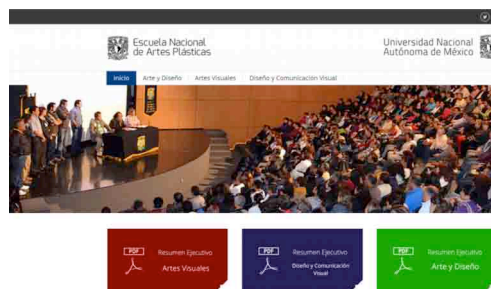


Imagen 1

En términos generales, en el caso del diseñador y comunicador visual, éste cuenta con los conocimientos relativos a la producción de imágenes de carácter intencional, funcional y estético, pero también es un hecho que dadas las exigencias del mercado y el contexto socio-económico en el que desempeña su labor, muchas veces se limita a la elaboración de productos comunicativos no trascendentes y de valor relativo para la sociedad. Esto es derivado del enfoque práctico que en la formación académica se da a la técnica y a la ejecución de la imagen en diferentes medios o soportes, tanto en lo digital como en lo tradicional, siendo más relevante el carácter funcional de la imagen que el vínculo con el medio donde se proyecta el mensaje y, por ende, el discurso plástico de la imagen se diluye.

La importancia que se otorga al proceso técnico y al uso de las herramientas para la producción, no permite que el diseñador desarrolle un discurso propio o un estilo, lo cual limita las posibilidades narrativas del producto y su alcance social, generalmente se enfoca a la interpretación de las tendencias que se producen en otros países y escuelas. El enfoque integrador que plantea el plan de estudios de la Licenciatura en Arte y Diseño, integra las posibilidades de generar productos comunicativos con un alcance mayor que el económico, al

impactar a la sociedad con diseños trascendentes y relevantes a la experiencia de los usuarios.

Por lo anterior, es fundamental que durante la formación académica de este profesional, se logre un equilibrio entre la técnica y el discurso, es decir, se ofrezca al estudiante las herramientas de análisis y crítica de su contexto social, cultural y económico a través de su producción visual y del conocimiento de conceptos y teorías relacionadas con la estética, la plástica y la experimentación, para fomentar sus aptitudes de investigación con relación a las disciplinas del arte y el diseño.

El trabajo interdisciplinario derivado de la visión integradora que ofrece este plan, permite enriquecer el perfil del licenciado en Arte y Diseño, encaminándolo hacia una comprensión más amplia de los fenómenos mentales de producción y hacia un entendimiento holístico de su contexto que se reflejará en la producción de la obra. Esto se proyecta como una propuesta factible que complementa una formación interdisciplinaria, relevante para la producción de diseño vinculado a valores estéticos y de comprensión del entorno, que responda a las necesidades de innovación en estos campos.

Por otra parte, el contexto de desempeño profesional del artista visual tradicional se contrapone con las necesidades actuales del mercado laboral, que demanda un perfil que posea los conocimientos referentes a la publicidad, mercadotecnia, TIC, administración, gestión de negocios, y todos aquellos relativos a la producción digital de imágenes y sistemas hipermedia⁴, con la finalidad de enriquecer su producción y contar con las habilidades y aptitudes óptimas para el desarrollo de su actividad profesional auto gestionada. La capacidad crítica y de análisis es parte fundamental en la formación del licenciado en Arte y Diseño, ya que favorece la formación de individuos activos y participativos, conocedores de su entorno, que al integrar la información, coadyuvará en la solución de la problemática de comunicación, expresión y producción de imágenes.

⁴ Hipermedia es un término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

El plan de estudios de la Licenciatura en Arte y Diseño se orienta a la formación de profesionales competentes para insertarse en el mercado del arte o en el comercial, para colocar su obra en distintos sectores productivos que fortalezcan su presencia en la producción y que a su vez representen ingresos económicos.



Imagen 2

La integración de los bloques interdisciplinarios, así como las áreas de profundización, ofrecen al egresado un complemento para trasladar su obra a planos comerciales mediante la aplicación de estrategias de publicidad, mercadotecnia y comunicación, desarrollo y gestión de proyectos y sistemas interactivos hipermedia, que contribuirán en el planteamiento de propuestas innovadoras.

Por tanto, la tendencia reside en una propuesta integradora con fuertes vínculos a procesos de vanguardia en la investigación-producción, en el trabajo interdisciplinario, en la experimentación con la colaboración transversal de otros campos de conocimiento en la ciencia, la tecnología y las humanidades. La creación de una licenciatura implica que sea algo nuevo, diferente, que responda a las necesidades sociales de los sistemas de producción y de desarrollo. Una nueva licenciatura es el resultado de la identificación de algo que se requiere solucionar.

En años recientes, el uso de la tecnología se ha convertido en una práctica cotidiana, la herramienta se explota al máximo de sus posibilidades. El teléfono se transformó en un aparato híbrido que ofrece el servicio de teléfono celular, agenda, despertador, reloj, cámara, video, máquina de juegos y entretenimiento, soporte de

interacción y comunicación virtual, micrófono, grabadora, brújula, localizador, radio, TV, cine, ordenador, etcétera.

Por lo anterior, la práctica profesional de las artes y el diseño, mediante el uso de la tecnología de vanguardia, se enfrenta a nuevos retos creativos y a la creación de nuevas necesidades. Los artistas visuales salen de su campo y requieren conocimientos de diseño y viceversa. Unir estas licenciaturas y dejar atrás la individualidad suena bien pero no convence. *Zapatero a tu zapatos*, reza el dicho, pero lo cierto es que las necesidades contextuales rebasan la capacidad profesional y la exigencia es mayor.

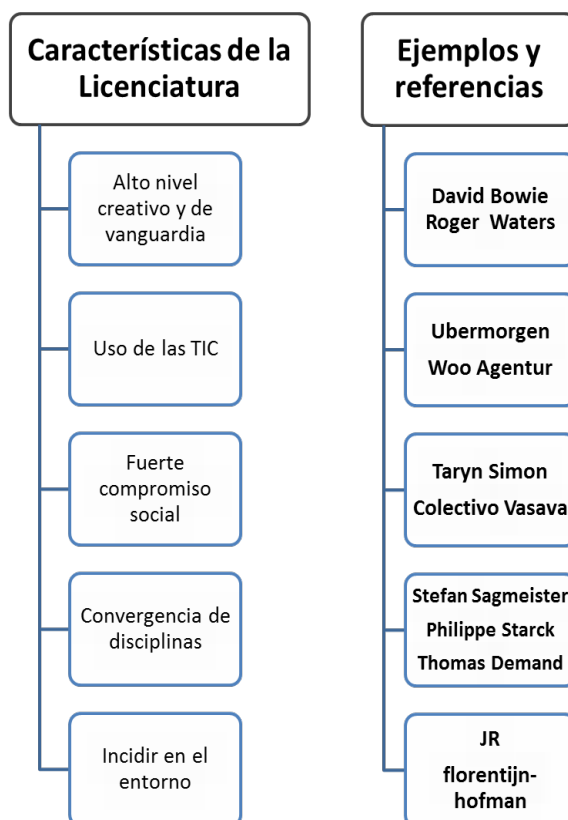
La licenciatura en arte y diseño no invade territorios profesionales, lo que propone, es cumplir con la exigencia de aquellos espacios en los que las artes visuales y el diseño, cada uno en lo individual, no pueden abarcar con eficacia.

Hay ejemplos claros de estos perfiles. De hecho, cuando se revisan a profesionales que reúnen estas características, destaca el llamarles *creativos, camaleónicos, vanguardistas, neólogos, etcétera*, porque salen de lo cotidiano, porque no se identifica con claridad si son artistas o diseñadores.

Para la comprensión de lo que se quería lograr, se desarrolló un cuadro con ejemplos de algunos íconos profesionales que sirvieran de ejemplo. Cada uno de estos desarrollan propuestas innovadoras, vanguardistas, de impacto social y del entorno, logran combinar diversas disciplinas que se mueven entre las artes y el diseño.

De alguna manera, los creativos referidos inspiraron la creación de esta licenciatura por ciertas particularidades. Destacan el uso de las nuevas tecnologías, el fuerte compromiso social, la innovación constante en sus proyectos, el uso de materiales tradicionales del arte combinado con nuevas propuestas, la convergencia de diversas disciplinas destacando las plásticas y el diseño, la incidencia en el entorno y por supuesto, la resolución de problemas bajo la constante de la propuesta creativa.

Fueron muchos los artistas que sirvieron como referencia, los más destacados se encuentran en un anexo (1) al final de esta investigación, con una breve explicación de su labor profesional.



Cuadro de referencias del perfil deseado.

También se buscó identificar los ambientes en los que la necesidad se cubre a partir de las propuestas surgidas por la imaginación colectiva. Es decir, cuando se pueden explotar productos que satisfacen necesidades de consumo; como la diversión y el entretenimiento.

Los ambientes distópicos son un buen ejemplo de ello, como se ejemplificará oportunamente: la producción de imágenes para videojuegos, ambientes virtuales de *la Red*, historietas, cine, así como producción de carteles, playeras, ropa especializada, tatuajes, productos punto de venta, juguetes, etcétera, a partir de las propuestas convencionales de consumo.

1.2 LA IMAGEN

Los objetos que representan la expresión humana contienen un lenguaje específico. Los que sirven sólo para ser un vehículo de expresión y aquellos que se crean para despejar todas las cualidades de quien los proyecta, esos objetos que son funcionales o intencionales y que por supuesto incluyen, a los que simplemente fueron creados para ser admirados, para ser bellos. Estos últimos siempre serán una controversia en su consumo y apreciación⁵.

Existen símbolos de carácter individual en la imaginería. La imagen no es un elemento del pensamiento mismo ni una continuación directa de la percepción, la imagen es un símbolo del objeto, que no se manifiesta todavía al nivel de inteligencia, se puede concebir como una imitación interiorizada. Por ejemplo, la imagen sonora, es una imitación interior del sonido correspondiente y la imagen visual es el producto de una imitación del objeto y de la persona. Así, la función simbólica se explica por la formación de representaciones, en la diferenciación de los significantes, que son signos y símbolos, y los significados, objetos o acontecimientos, ambos esquemáticos o conceptualizados. Por lo tanto,

⁵ Cuenta una anécdota popular, que en una ocasión, se encontraba en exposición una obra abstracta de un pintor admirado y famoso. La gente se arremolinaba alrededor de la obra, expresiones de sorpresa y admiración acompañaban esas voces que codificaban estar de acuerdo con lo que todos y cada uno de los presentes opinaban favorablemente acerca del cuadro: Es una obra extraordinaria, decía un afamado crítico de arte, el artista supo plasmar en la cúspide de la obra, la magnificencia controvertida del ser y no ser, del fenómeno de la bipolaridad del ser humano, en ese punto negro, que es donde se concentra esa energía reveladora. A lo que otro señaló: Claaaaaro, es un punto que convierte en masculina a la pintura ante los ojos de la mujer, y en femenina en el caso del hombre, estoy de acuerdo, la revelación de lo contrario radica en el punto negro.

Esto sucedía mientras todos los escuchas intentaban desesperadamente entender lo que los críticos hablaban. Una mujer experta en arte contemporáneo corrigió: No, más que el punto de contradicción, yo lo veo como el punto de encuentro, no se oponen las partes, giran, se unifican, se vuelven una, es como una copulación, macho y hembra son uno mismo, dos creaciones divinas que sólo funcionan en la unidad. No había terminado de hablar el último crítico, cuando en ese momento, el punto negro voló, se trataba de una mosca.

La apreciación de una obra, solamente por ser bella, se convierte en algo muy endeble, elimina todo el esfuerzo creativo en su concepción y elaboración. Lo bello es una más de las características que la pueden conformar.

el lenguaje como tal, es una forma particular de la función simbólica. El lenguaje evoca los pensamientos.

La imagen visual que se concibe en la mente se materializa en el objeto, el proceso no es sencillo, por lo que es importante entender cómo se procesa, cómo se define y se crea un objeto; que puede significar muchas cosas, para muchas personas en diferentes entornos.

La imagen que se genera mediante un proceso de carácter profesional, es la que interesa a las artes y al diseño. Es la imagen que dice muchas cosas y que se nutre de discursos, de códigos, de ideas previas y correlaciones contextuales. La imagen con una intención de comunicar y producir emociones resultado de sensaciones que no se pueden ignorar, la que vende, concientiza, engaña, conmueve, penetra, esconde, atrapa, refleja, ofende, gusta, educa, reafirma, etcétera; la que se convierte en objeto, la que se requiere, la que soluciona problemas.

1.2.1 ESTUDIOS ACERCA DE LA IMAGEN

A diferencia de otras disciplinas o campos de conocimiento en los que la experimentación-comprobación, el cálculo, la lógica o la fundamentación documental son criterios decisivos, en las artes y el diseño la amplitud y la durabilidad del reconocimiento de una obra u objeto de arte o diseño se convierten en fundamento, por lo que el apoyarse en ésta, evidentemente contribuye a reforzar la aceptación de un método de investigación.

Las obras e imágenes Clásicas por ejemplo, suelen ser lo suficientemente elaboradas y proporcionan ideas y conceptos visuales para la indagación de otros temas o problemas. A partir de esto, podemos diferenciar entre un proceso de creación artística y un proceso de creación que conduzca a una investigación visual. La creación artística no busca necesariamente orígenes, modelos o paralelismos entre un proceso histórico, antecedentes y resultado final. En un proceso de investigación, estas declaraciones son constantes y sistemáticas a través de citas, fundamentos, análisis y referencias escritas, bocetos, apuntes, notas, trazos, etcétera.

La investigación en artes y diseño propone diversas maneras de obtener el conocimiento al elaborar una pieza o incluso después de haber sido elaborada.

Se puede tratar de explicar, por ejemplo en el diseño; la aplicabilidad de un objeto a partir de sus valores intencionales y discursivos, la descripción narrativa de cómo llegar a ello y lo que implica este proceso: las formas, los colores, las imágenes, la tipografía elegida para establecer los códigos adecuados de comunicación.

Pero también se puede analizar y proponer una investigación que se refiera al objeto y a la funcionalidad de éste. Ya no al proceso intencional, que describe el proceso creativo, sino la investigación del impacto del objeto como elemento histórico, como pieza discursiva, como el signo discursivo, su valor histórico contextual o heurístico, apegado a otras disciplinas que lo convierten en su objeto de estudio (tal y como sucede con la estética y la historia del arte) o a los valores recuperables del objeto en cuanto a la técnica, a su durabilidad, su permanencia en el imaginario colectivo o su propuesta retórica, como reliquia o como poseedor de historias y creencias, en fin; las líneas de investigación pueden ser muy diversas y distintas.

1.3 LA FRONTERA ENTRE LA TRANSDISCIPLINARIEDAD Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD

El término *transdisciplina* expresa o define de alguna manera y particularmente en el campo de las humanidades y artes, principalmente en la enseñanza, la necesidad de transgredir fronteras de conocimiento y acción entre diversas disciplinas, de alguna manera, como sucede con los términos arropados en lo *hiper*, para señalar algo más grande o extenso. De igual forma, la transdisciplina define aquella relación entre disciplinas que superan la *pluri* y la *interdisciplinariedad*.

Los problemas y necesidades rebasan las soluciones disciplina-rias, enfrentan desafíos nuevos y diversos, por lo que el concepto, permite descubrir nuevos caminos de acción conjunta de intereses y estrategias para solucionarlos.

Basarab Nicolescu (1996) señala en *La Transdisciplinariedad* que la ciencia moderna nació de una ruptura con la antigua visión del mundo, de una manera *brutal*, así lo enfatiza, y que está fundada sobre la idea de separación total entre el sujeto con conocimiento y la realidad, que es independiente del sujeto que la observa. Al mismo tiempo, la ciencia moderna generó tres postulados fundamentales, en la búsqueda de leyes y de orden:

1. *La existencia de leyes universales, de carácter matemático.*
2. *El descubrimiento de esas leyes por la experimentación científica.*
3. *La reproductibilidad perfecta de los datos experimentales.* (1996:8).



Imagen 3

La idea de continuidad está ligada a la causalidad local. Todo fenómeno físico podía ser comprendido a partir del principio de causas y de efectos: a cada causa en un punto dado corresponde un efecto en un punto infinitamente cerca y a cada efecto en un punto dado corresponde una causa en un punto infinitamente cerca. Por lo que dos puntos separados por una distancia, por muy separados que estén, se encuentran unidos por un encadenamiento continuo de causas y de efectos.

Después nace la ideología científicista para explicar lo que no era ya de naturaleza científica sino filosófica e ideológica. Es decir; reducir todo a la física, lo biológico y lo psíquico como etapas evolutivas de un solo fundamento. En lo referente a lo espiritual, la consecuencia del científicismo es evidente: *Lo objetivo*, su realidad es objetiva, regulada y controlada por leyes objetivas. Todo conocimiento diferente al científico es relegado a la devaluada subjetividad, rechazado y etiquetado como producto de la imaginación. Por lo tanto, la objetividad, ha tenido como consecuencia *la transformación del sujeto en objeto*, interpretado

de alguna forma como la muerte del hombre⁶. La frontera entre las ciencias exactas y las ciencias de lo humano se hizo más ancha, más distante, y parecería imposible su interacción. Las disciplinas se consolidaron en esas fronteras de lo infranqueable.

La sociedad sin embargo, en su evolución científica, tecnológica y en la transformación de las apreciaciones de su entorno, genera nuevas expectativas de conocimiento y necesidades que satisfacer. Surge la negociación entre conocimientos de diferentes disciplinas para la resolución de problemas comunes. El enfrentamiento de saberes y de un lenguaje disciplinario se presenta con una barrera para el neófito. Una serie de desafíos, como retos, mayores retos, mayores competencias y esto se debe entender en su justa dimensión, la suma de competencias no es en sí una competencia, puede ser un conjunto vacío, si no existe una columna vertebral de intereses y de nexos disciplinarios. Por ello a mediados del siglo XX, surge *la interdisciplina*.

El uso de los términos derivado de los nexos y colaboraciones de las disciplinas merece ser explicado. La *pluridisciplinariedad* se refiere al estudio de un fenómeno u objeto de una disciplina por varias disciplinas. El cuadro de *La muerte de Marat*, por ejemplo, puede ser estudiado por la sociología, la historia francesa, la historia del arte, la criminológica, el derecho, etcétera para enriquecer la información y el conocimiento del objeto.



Imagen 4

⁶ En el libro *Las Palabras y Las Cosas*, Foucault (1966) admite que siente alivio de pensar que el hombre, una invención reciente, un simple pliegue en nuestro saber, desaparecerá. Esa muerte anunciada es fruto, según Foucault, de la ambigüedad con que el conocimiento moderno forma la figura del hombre, como sujeto que conoce y como objeto de saber: sujeto finito y objeto finito, entre otras cosas, cuando el pensamiento finito mata a Dios .

La investigación pluridisciplinaria aporta mayor conocimiento a la disciplina en cuestión, y es al servicio de esa misma disciplina. El resultado pluridisciplinario requiere de las diversas disciplinas pero permanece dentro de los parámetros de la investigación disciplinaria.

1.3.1 LA INTERDISCIPLINARIEDAD

La *interdisciplinarietà* es la transferencia de métodos de una disciplina a otra:

a) En cuanto a su aplicación. Un ejemplo, los métodos de la biología transferidos a la medicina generan nuevos tratamientos de enfermedades.

b) En un sentido epistemológico. Por ejemplo, los métodos de la filosofía en el arte, generan un tipo de análisis muy distinto a lo formal y se adentra en la epistemología del arte.

c) Aquella que es híbrida, que de acuerdo al criterio de Nicolescu (1996:35), provoca el engendramiento de nuevas disciplinas. Como ejemplo, la transferencia de métodos de la matemáticas al campo de conocimiento de las química, provocó el nacimiento de la química cuántica. La interdisciplinarietà rebasa las fronteras de las disciplinas pero su objetivo permanece dentro de la investigación disciplinaria.

1.3.2 LA TRANSDISCIPLINARIEDAD

Se explica a través del prefijo *trans* que significa *al otro lado* o *a través de*. En este caso lo que está entre las disciplinas, lo que está a través de las disciplinas, que son diferentes una de otra u otras y también, en aquello que está más allá de toda disciplina. Su finalidad es la dinámica generada por la acción de varios niveles de Realidad a la vez. Realidad, lógica y la complejidad. La visión transdisciplinaria propone considerar una Realidad multidimensional para justificar una nueva visión del mundo. *Las palabras tres y trans tienen la misma raíz etimológica: el*

tres significa la transgresión de dos, lo que va más allá de dos. La transdisciplinariedad es la transgresión de la dualidad oponiendo los pares binarios: sujeto-objeto, subjetividad-objetividad, materia-conciencia, naturaleza-divinidad, simplicidad-complejidad, reduccionismo-holismo, diversidad-unidad. (1996: 37-38)

1.4 METODOLOGÍA Y EL MÉTODO

Tanto en las ciencias de investigación de lo humano como en las de la educación, el término método y metodología se confunde como uno solo, incluso, se maneja también en plural: *metodologías*. La metodología es en estricto, la ciencia del método; por consecuencia, estudia los diversos métodos de investigación, el orden o procedimiento. Por ejemplo, en el caso de la educación, se habla de métodos de enseñanza, métodos de aprendizaje, o métodos de enseñanza-aprendizaje.

Pero también de metodología de enseñanza, metodología de aprendizaje, o metodología de enseñanza-aprendizaje. La diferencia es que el primer grupo de ejemplos se concentra en un ejemplo en singular, mientras que el hablar de *metodología* exigiría necesariamente el teorizar sobre diversos métodos. Por lo anterior, cuando se investiga sobre diversos métodos o técnicas, cosa frecuente tanto en la educación como en las artes y el diseño, es necesario usar una metodología de investigación, para investigar un método, de enseñanza o de artes visuales, o de diseño.

Es preciso comentar que, un método de investigación no es una agenda de actividades que se llevan a cabo en un proyecto. Tampoco lo es la descripción cronológica de las fases o procesos desarrollados. La metodología de investigación exige una estructura conceptual que establece y justifica la hipótesis o cuestionamientos de trabajo. Datos, observaciones, instrumentos, relaciones y lo que implique todo esto, así como organización, análisis y contraste de datos, los instrumentos para ello, elementos teóricos y prácticos de validez para la solución o el aporte del proyecto. El método de investigación en artes y diseño, las

metodologías de investigación en artes y diseño son procedimientos coherentes, sistemáticos y fundamentados.

1.4.1 DIVERSOS MÉTODOS EN LAS CIENCIAS DE LO HUMANO

Existen diversos tipos y estrategias de investigación: cualitativos, cuantitativos, históricos, reflexivos, etcétera. Tal vez lo más pragmático resulte basar la investigación en los siguientes parámetros: métodos históricos, que permite abordar el asunto o situación con fundamento en estrategias heurísticas, hermenéuticas, iconográficas, etc., para enfrentar a un pasado que no permite abordarlo directamente. Métodos descriptivos y de interpretación, que permiten abordar el asunto desde una visión contextual, actual, y que pueden recurrir a la semiótica, a la heurística, a la iconología o diversos modelos de análisis sociales que basarán su estudio en la intención y el discurso que se desee plantear.

Métodos experimentales, propios de las técnicas y materiales, del entorno y de laboratorio, que recurren a estrategias de la fenomenología, de clasificación, de comparación y en donde destacan los cuestionamientos y la observación que argumentan y justifican el interés de los resultados.

1.4.2 LA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y DISEÑO

La metodología de trabajo del profesional en arte y diseño aprovecha los conocimientos y la experiencia de diferentes áreas artísticas, como la arquitectura, pues le interesa el espacio y su distribución, la vinculación de la obra arquitectónica y la escultórica así como la pictórica; el diseño del entorno; el cine y por consecuencia el video, el espacio y la imagen en movimiento; la danza, el cuerpo en movimiento, su espacio en movimiento y su forma como imagen; la música, que en el sonido y la imagen encuentra una vinculación precoz que actualmente genera diversas propuestas innovadoras de acciones de imagen y sonido en

tiempo real; la poesía, que en la retórica de la imagen se convierte en poética visual; la novela, que integra la narrativa a la imagen o vice-versa; el teatro, que permite representar las emociones usando los sentidos para generar imágenes tanto mentales como físicas, en la escenografía y la coreografía, con la imagen como centro de atención. Éstos mencionados entre otros y otras expresiones.

El profesional de arte y diseño entiende su quehacer desde distintos ámbitos, para el planteamiento y definición de los problemas así como para la obtención de datos, elaboración de argumentos, demostración de conclusiones y presentación de resultados, tanto para la obtención de una obra o producto, como para la investigación o proceso de creación. La metodología de investigación en artes y diseño, es añeja en realidad, en la praxis, pero son nuevas relativamente dentro de las disciplinas de lo humano y lo social. Su acción se da en el proceso de la creación artística, el registro y la teorización de la misma.

La fusión o simbiosis entre la investigación y la creación ha generado que se produzcan resultados fructíferos, el arte y el diseño ahora se conciben como disciplinas que son producto de una necesidad social a problemáticas y sistemas de convivencia, no sólo en los terrenos de lo estético y lo comunicacional. Como se señaló, las áreas de conocimiento y de interacción con otras disciplinas son más amplias y merecen ser estudiadas en sus procesos y resultados.

Por lo anterior son métodos polémicos y controvertidos de hacer investigación, atrevidos y comprometedores, pues parten del sujeto y estudian el resultado de la creación en un objeto, pero definitivamente enriquecen las investigaciones sociales y educativas en las experiencias generadas por las artes y el diseño.

1.4.3 LO CUANTITATIVO Y LO CUALITATIVO

Las metodologías que trabajan en interés por lo cuantitativo optan por medir con la mayor exactitud posible una serie de variables que intervienen en un fenómeno con el propósito de establecer normas, leyes o principios que determinen causas, efectos o indicadores de los

problemas del arte y del diseño. Por ejemplo, si se registra y fundamenta que las intervenciones artísticas callejeras permiten disminuir los índices delictivos en colonias populares, tendremos un principio previsible sobre estrategias de combate a la delincuencia.

Las metodologías cualitativas, por otra parte, se enfocan en comprender lo complejo, características y circunstancias de los procesos. Existe una preocupación por explicar y razonar el porqué del ser humano en lo individual y lo colectivo. Las actitudes, el reconocimiento de las diferencias sociales, comportamientos, expresiones, obras, circunstancias, motivos, valores, incógnitas, dialéctica, introspección.

Por ejemplo, cuando encontramos los motivos personales del artista y la influencia de su entorno que incidieron en la creación de una obra o un diseño que generó un cambio en el estilo o las formas de expresión convencionales de su tiempo.

La metodología cualitativa utiliza estrategias con fundamento en métodos definidos, como la hermenéutica, el marxismo, psicoanálisis o la fenomenología, el construccionismo, posmodernismo, historias de vida, la investigación biográfico-narrativa, entre otros, y por supuesto, los fenómenos creativos.

2. CREACIÓN Y CREATIVIDAD EN ARTE Y DISEÑO

Creatividad, uno de los conceptos más explotados de los procesos mentales del ser humano. Se usa para determinar niveles de innovación en el diseño de un producto, en lo complicado de la manufactura de una obra de arte, en ocasiones como adjetivo referente a la neología, como pronombre en aquella persona que destaca por los niveles de erudición e inteligencia. La creatividad es tal vez, la herramienta, por así llamarle, primordial en aquellas personas que se dedican a producir objetos en las artes visuales y en el diseño.

Algunos artistas y diseñadores, al trascender en su desarrollo profesional, son identificados como *creativos*, y así se asumen en el ámbito profesional. Las universidades dedicadas a la formación de profesionales de las artes han asumido la responsabilidad de promover el desarrollo de la creatividad como insumo necesario.

Otras disciplinas han recurrido a estrategias creativas, en búsqueda del desarrollo personal y de la excelencia profesional. Los cursos de programación neurolingüística y calidad total son ejemplo de ello. Actualmente algunas empresas y organizaciones como 3M, Dupont, HP, Motorola, Ford, han referenciado a la innovación y a la creatividad como *activos intangibles* que pueden mantener la competitividad. El fomento de estas habilidades es tan significativo para ellos que han logrado invertir grandes cantidades de dinero para sus desarrollos, además de proporcionar espacios donde se pueda pensar, crear y proyectar estas potencialidades en beneficio de una mejora continua. Esto es un ejemplo de lo que exige y depara el presente y el futuro laboral, *¿por qué no pensar en una licenciatura en la que el insumo principal es la creatividad y dotarla de los saberes y herramientas necesarios?*

El proceso mental que lleva a la creatividad es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, ya que implica habilidades y acciones múltiples del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos de los más simples y menos complica-

dos, hasta los más complejos y conocidos como superiores para el logro de una idea creativa o de un pensamiento nuevo.

La creatividad ha sido una característica y una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, durante mucho tiempo el concepto de creatividad no fue abordado ni estudiado.

Por lo anterior, *creatividad* es una palabra validada como neologismo del inglés común y no estaba incluido dentro de los diccionarios franceses, ni en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Fue hasta la edición de 1970 (2012:293), que este diccionario la define como: *facultad de crear, capacidad de creación*. De hecho, en 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa discutió sobre la aceptación o no de esta palabra y se negó el incluirla. Sin embargo, para finales de siglo XX, se generalizó y su empleo es universal.

Weithermer (1945)	Rogers (1959)	Piaget (1964)	Aznar (1973)	De la Torre (1991)	Togno (1999)
Guilford (1952)	Mac Kinnon (1960)	Mednick (1964)	Sillamy (1973)	Davis y Scott (1992)	De la Torre (1999)
Thurstone (1952)	Getzels y Jackson (1962)	Torrance (1965)	De Bono (1974)	Gervilla (1992)	Gardner (1999)
Osborn (1953)	Parnes (1962)	Gutman (1967)	Dudek (1974)	Mitjás (1995)	Goleman, Kaufman y Ray (2000)
Barron (1955)	Ausubel (1963)	Fernández (1968)	Wollschlager (1976)	Csikszentmihalyi (1996)	Matisse (s.f.)
Flanagan (1958)	Freud (1963)	Barron (1969)	Arieti (1976)	Pereira (1997)	Gagné (s.f.)
May (1959)	Bruner (1963)	Oerter (1971)	Torrance (1976)	Esquivias (1997)	Acuña (s.f.)
Fromm (1959)	Drevdahl (1964)	Guilford (1971)	Marín (1980)	López y Recio (1998)	Grinberg (s.f.)
Murray (1959)	Stein (1964)	Ulmann (1972)	Pesut (1990)	Rodríguez (1999)	Bianchi (s.f.)

Autores y años en los que se ha definido el concepto de creatividad. (Esquivias, 2001: 2-7)

En el caso de la educación, el término creatividad se ha visualizado como un elemento a desarrollar en el ser humano para elevar su potencialidad y competitividad, como herramienta fundamental tanto para la cotidianidad y fortalecimiento de los procesos mentales así co-

mo en la resolución de problemas. Incluso, en las propuestas educativas de finales del siglo XX y principios del XXI, se plantea, dentro de del aprendizaje basado en competencias, el uso primordial del pensamiento creativo. Aunque esta línea no es de interés para esta investigación, vale la pena señalar cómo el uso del concepto *creatividad* se ha incluido como pieza esencial en los procesos de enseñanza actuales⁷.

2.1 LA CREATIVIDAD EN LA INVESTIGACIÓN Y LA PRODUCCIÓN

En el siglo XIX, la ciencia comenzó a ser una actividad muy ligada a la producción para el auto beneficio humano, por lo que estudios avanzados en disciplinas como las matemáticas aplicadas, la física, la química y la biología enfocadas a la investigación, lograron transformar a la humanidad en su nivel de vida y la explotación de recursos. Se crearon metodologías de investigación y métodos para la resolución de problemas, dependiendo de tendencias ideológicas específicas.

Entonces otras disciplinas de estudio comenzaron a ser importantes, no sólo las que corresponden a fenómenos de la naturaleza, sino las que atañen en lo particular a los seres humanos y que ahora conocemos como las humanidades y las artes. Aunque ésta última debería entenderse separada de la primera.

Ciencias de la naturaleza y ciencias del espíritu les llamaron en ese momento, para diferenciar los fenómenos de estudios de cada una de estas ramas de la investigación, la gran duda y el debate surgieron cuando se propusieron a encasillar a las artes y a las humanidades en el rigor del método científico.

La ciencia, que ahora denominamos exacta, basa su estudio en la objetividad, es decir, tiene un objeto de estudio. Las ciencias de lo humano, del espíritu, encuentran su razón de ser en los sujetos, en el ser humano, el fenómeno de estudio es lo subjetivo. Por lo que se

⁷ Se le ha llamado competencia de pensamiento creativo, y se le define como algo que no sigue un proceso lógico, diferenciándose del resto de los pensamientos. El proceso creativo sigue un camino repleto de ideas que se entrelazan, de idas y vueltas, y que en esa divergencia pueden ser utilizados para encontrar soluciones.

minimizó o descalificó al conocimiento artístico en los parámetros de la ciencia.

Ante esta divergencia, el debate continua, incluso como un problema para conciliar la metodología de trabajo en las artes y el diseño. Por supuesto también, en los valores adquiridos por los objetos resultantes. Lo cierto es que cualquier búsqueda del conocimiento requiere de un método, planeado o no planeado. La producción artística es el resultado de un complejo sistema de ideas, memorias, técnicas, experiencias y habilidades que se conjugan para convertirse en lo que denominamos objeto, de arte o en su caso de diseño. La creatividad como herramienta o inspiración, la idea, los materiales, el proceso, las circunstancias, la personalidad del artista, son, entre otros, los insumos para la investigación.

El objeto de arte y diseño concentra un valor simbólico más allá del lenguaje común, de los signos creados por la estética o los convencionalismos sociales sustentados en los códigos. El objeto de arte es producto de un sujeto, o sujetos, que se involucran y convergen, que sienten y piensan, que promueven y ocultan. Lo subjetivo entonces, al materializarse en un objeto, se convierte en objetivo.

Los fenómenos del arte son cosas y deben ser tratadas como cosas. Tratar los fenómenos como algo objetual es tratarlos en la calidad que constituye el punto de partida de la ciencia. Es como cuando un médico trata a un paciente con cáncer que apenas es un niño. El médico se debe concentrar en el cáncer como enfermedad, combatirla, considerando al niño, pero el pequeño no es el objetivo. El médico trata con personas, cura personas, pero ataca enfermedades. Esto es representar los hechos objetivamente.

La causa determinante de un evento creativo se explica por otros hechos creativos, la explicación comprende la causa que lo produce como la función que cumple, y se complementan.

El evento creativo es un potencial intrínsecamente humano, hay quien lo define como capacidad, cualidad. Dentro de las artes y el diseño es intencional, direccional, ya que propone dar respuesta o solución a algo. Este proceso implica un carácter transformador, el

creativo recrea, cambia, reorganiza, define y redefine en un estado dialéctico constante con su entorno y sus ideas.

Evidentemente, aunque tal vez dentro de una creación artística la satisfacción autoral no sea la intención, este proceso es comunicador, se orienta a la otredad⁸ y se hace mensaje a través de un sistema simbólico específico.

Vernon (1989, cit. por Eysenk, 1996) señala que se hace imprescindible junto a la novedad, incorporar un criterio referido al valor científico, estético, social o técnico del resultado final, por más que, en cuanto juicio subjetivo, pueda cambiar con el paso del tiempo. Por lo tanto, se identifica un producto creativo, si observadores apropiados (aquellos que se encuentran familiarizados con el ámbito del producto referido) coinciden en que es creativo.

Este tipo de investigación, la que se refiere a los procesos creativos es muy dinámica, tiene siempre la forma de un proyecto en donde los dogmas, los esquemas teóricos y metodológicos que vienen del pasado deben adaptarse o rechazarse si no dan cuenta adecuada del objeto que se está investigando, constituye una ruptura con las formas del quehacer dogmático y tradicional. El investigador en arte y diseño busca el porqué de indagar tal o cual objeto de estudio, de forma que se vaya más allá de las apariencias, de lo fenomenológico.

Esto significa tener una actitud expectante, crítica, frente a lo conocido y lo desconocido. Tarea nada fácil, Bachelard (2009:15) menciona que las dificultades para el acceso a este conocimiento se pueden denominar obstáculos epistemológicos.⁹

⁸ La otredad establece un saber geocultural, histórico, arqueológico, sociológico y etnológico sobre el otro (Sosa, 2014), se reconoce al otro, pero no se asumen diferencias, esas se expresan en la alteridad.

⁹ Gaston Bachelard nació en Francia en el año de 1884. Su producción intelectual comenzó en la década de los treinta, sus obras fueron: El nuevo espíritu científico (1934), La formación del espíritu científico (1938), Psicoanálisis del fuego (1938), Lautréamont (1939), El agua y los sueños (1942), El aire y los sueños (1943), La tierra y los ensueños de la voluntad (1948), La tierra y las ensoñaciones del reposo (1948), La dialéctica de la duración (1950), El materialismo racional (1953), La poética del espacio (1957), La poética de la ensoñación (1960), El derecho de soñar (1970), Fragmentos de una poética del fuego (1988). Falleció en Francia el 16 de octubre de 1962.

El objeto de estudio del arte y diseño puede ser muy variado: el proceso creativo, estudios sobre la imagen, la pintura, la fotografía, los discursos, los códigos, los signos, las motivaciones, hasta algo tan espiritual como la inspiración, la personalidad creativa, la inteligencia pictórica, la representación de lo visual, el color en el contexto, la abstracción, la retórica visual, etcétera, todo un catálogo de intereses comunes.

Independientemente de lo anterior, se pueden señalar por lo menos cuatro parámetros que se destacan dentro del proceso de investigación-producción:

- 1. El contexto, que incluye el ambiente y entorno dentro del cual se produce el acto creativo.*
- 2. El producto, que es el resultado del proceso de creación.*
- 3. El proceso creativo en sí mismo, que puede ser incluso más interesante que el producto final (en esta investigación se señalan algunos casos más adelante que dejarán claro este punto¹⁰).*
- 4. La persona que lo lleva a cabo. El artista, el diseñador, el creativo. Su personalidad que implica matices de genialidad, locura, esfuerzo, valentía, devoción, etcétera, que se permea en un momento histórico específico y que responde al mismo de manera única.*

El identificar estos parámetros, no compromete que obligatoriamente todo proceso culmine en un producto, así lo que se denomina producto no puede ser el único objeto de juicio (Barrón, 1969). Por lo tanto, cuando en las artes y el diseño se refiere a la investigación-producción, lo que entendemos como producción no es necesariamente el objeto de arte final; puede ser también el boceto, la idea llevada a la descripción gráfica, la planeación, la experimentación, imágenes alternas, los textos alternos, texto y dibujo, bitácoras, diarios, notas, maquetas, pruebas de color y formas, uso diverso de materiales, etcétera.

De acuerdo con G. Bachelard, los obstáculos epistemológicos son: 1) la opinión, 2) los conocimientos previos o la experiencia básica, 3) el obstáculo verbal, 4) el peligro de la explicación por la utilidad, 5) El conocimiento general como obstáculo para el conocimiento científico (el obstáculo sustancialista), y 6) el obstáculo animista.

¹⁰ Ver capítulo referente a los casos prácticos (JR y Thomas Demand por ejemplo).

En este sentido, una gran cantidad de artistas visuales y diseñadores han sido reconocidos y admirados no sólo por el producto artístico realizado, también por los procesos que desarrollaban en su trabajo, Picasso experimentaba sobre el lienzo, cubría una y otra vez el formato hasta que quedaba satisfecho, en muchas de sus obras la obra final es el resultado de una serie de obras que se convirtieron en capas de pintura que se encuentran debajo de la obra final.

Pollock requería de una superficie dura para hacer sus obras, el piso básicamente, para incorporarse a la pintura desde el proceso mismo al internarse en ella. El maestro Leonardo Da Vinci¹¹ mientras estudiaba e investigaba anatomía, o desarrollaba un invento, dejaba como resultado no sólo la investigación científica, también una serie de dibujos extraordinarios que son una obra de arte desde el punto de vista plástico, por lo que el valor del proceso se identifica en varios productos que en ocasiones no derivaban en una obra final. Muchos son los valores que identificamos como *producción*.

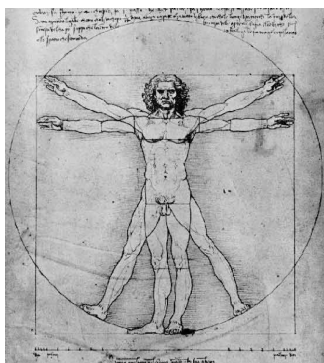


Imagen 5

El proceso y el producto implican que exista la novedad, es decir; el incluir nuevas técnicas, materiales y conceptos. Algunos autores se

¹¹ Da Vinci, Leonardo, Hombre de Vitruvio. Es un dibujo acompañado de notas anatómicas realizado alrededor del año 1490 en uno de sus diarios. Es la representación de la figura masculina desnuda en dos posiciones sobreimpresas inscrita en una circunferencia y un cuadrado. Sin duda, uno de los dibujos más famosos del artista. Se comenta que el problema de cuadratura del círculo le apasionaba a Leonardo y por lo tanto dedicó cientos de páginas de sus cuadernos a esta cuestión, pero estas investigaciones no produjeron apreciables progresos en matemáticas, sin embargo; Leonardo creó una gran cantidad de complejos y preciosos diseños.

refieren a la originalidad y a que el producto o el proceso estimulen nuevas aplicaciones o investigaciones y suponga una ruptura a los estándares convencionales.

También, y más específico al área del diseño, que el producto resuelva una situación problemática específica o problemas alternos, que tenga validez científica o lógica, que cuente con posibilidades funcionales, utilidad práctica y una repercusión de valor, ya sea económica o social. No se pueden dejar de lado las cualidades estilísticas, propias del arte, lo referente a los discursos, la expresividad, el significado que trasmite, el nivel de sofisticación formal o tecnológico, el esfuerzo desarrollado para el alcance del resultado, la atracción que le causa al consumidor o al observador, la coherencia y si es una solución viable o económica por llamarle de alguna forma.

Existe una recopilación de artículos originales editados por Sternberg (1993) referente al individuo creativo y destaca el papel del ambiente (Hennessey & Amabile), desde un punto de vista psicométrico (Barron; Taylor; Torrance), cognitivo (Johnson-Laird; Langley & Jones, Schank; Weisberg), biográfico (Feldman; Gardner; Gruber & Davis) y sistemas (Perkins; Simonton; Walberg), por lo que el asunto continua siendo controvertido.

Barron, Gardner, Gruber & Davis, Perkins, Sternberg y Walberg sugieren que los procesos creativos implican la búsqueda consciente de la ruptura de los límites de un determinado ámbito. Feldman, Johnson-Laird, Langley & Jones, Simonton y Taylor suponen que los productos creativos son el resultado de variaciones aleatorias que tienen lugar dentro del proceso creativo (ideas y la selección de las mismas). El proceso creativo parece estar relacionado con el tipo de producto requerido y el ámbito de la competencia: artes visuales, matemáticas, literatura, música, etcétera. Aunque existen los casos de los *Universales* por decirles de algún modo, que son creativos en todos los ambientes. También se han identificado, diferentes niveles de creatividad.

Algunos personajes famosos lo son por pragmatizar sus ideas, de forma verbal, son famosos por lo que dicen, se materializa la palabra y lo poético puede rivalizar con la erudición, trascienden, viven en el recuerdo y se transforman en acervo de otros discursos, de gran

contenido filosófico, o simple y puramente llenos de ingenio e ironía¹², cada una de estas frases valen más que lo que en su simplicidad denotan, algunas son inteligentemente retóricas, otras ciertas en lo oculto de la ironía.

En lo visual ocurre algo similar, el objeto, resultante de un proceso artístico, es decir la obra de arte, es contenedora de una amplia historia que, al conocerla, potencializa su valía e irremediablemente vincula al autor con el observador. Es entonces cuando se identifican con claridad los argumentos.

El arte enfatiza con mucha claridad esta vinculación entre lo que se observa y lo que después se conoce y se convierte en argumento. Joel Peter Witkin¹³ por ejemplo, su obra es impactante, no solo por la composición que logra a partir de la perfecta combinación del uso de temáticas interesantes y el juego de luces y sombras, sus modelos reales son los que más llaman la atención. Hermafroditas, enanos, mutilados, personas deformes, y por si fuera poco, cadáveres y pedacería humana.

Cuando la gente observa una obra de Witkin y se entera de lo que la compone, indudablemente se establece un proceso comunicativo que exige desesperadamente, una explicación.

Ese acento por lo macabro, en el caso de este fotógrafo, es el argumento. La argumentación tiene como fin conseguir la adhesión del auditorio; lo consigue con la invención y disposición de los elementos, que se encargan de describir las tesis y presentarlas.

¹² Mauricio Garcés decía: Tu y yo nos vamos a llevar muy bien, porque tú y yo estamos enamorados de mí, Tin Tan no se quedaba atrás con su: Te voy a tirar un soplamocos en el tragamáiz y Dalí comentaba: Yo no creo en Dios, pero por si las dudas, me rezo un Padre Nuestro todos los días, incluso José Agustín, que con un sarcasmo a nivel de chiste popular declara que la divinidad a la que se encomiendan los granaderos en México, es Santa Madriza.

¹³ Witkin es un artista de la controversia. La necrofilia y la retórica mórbida que caracterizan su obra ofenden a las buenas conciencias y en más de una ocasión ha sido censurado. También ha logrado cultivar simpatizantes bajo estos mismos parámetros. Witkin destaca por su obra y también por su historia de vida plagada de eventos formativos psicóticos.



Imagen 6

Las obras pictóricas por ejemplo, están compuestas de fondo y forma. La forma es del orden de lo tangible: el color, las pinceladas, la composición, los personajes o figuras, y cómo se organizan. En cambio, el fondo pertenece al orden de lo intangible, ése en que el artista trata de narrar a partir de símbolos, actitudes, pistas y otros signos; que permite la aparición de lo ausente y que confiere a la pieza un discurso propio.

Con una misma imagen se pueden manifestar argumentos distintos, que cuando tienen una determinada intención, se convierten en discursos. Por ejemplo, Alberto Korda¹⁴ tomó una imagen del Che Guevara, con un discurso periodístico aludiendo a un código fotográfico.

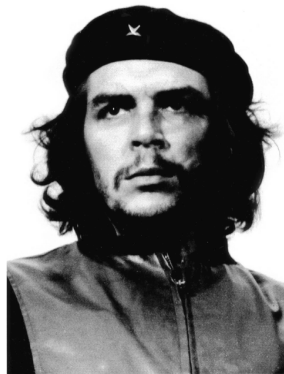


Imagen 7

¹⁴ Alberto Korda, fotógrafo cubano que es reconocido como el creador de la fotografía de modas en Cuba, junto a la modelo Norka Méndez. Es uno de los pioneros de la fotografía submarina en Cuba. Su fotografía más importante y por la que se hizo famoso mundialmente fue la tomada a Ernesto Che Guevara mirando el cortejo fúnebre de los caídos en el sabotaje del barco La Coubre por parte de la CIA, el 5 de marzo de 1960.

Después Jim Fitzpatrick¹⁵ retomó esa imagen y la transformó en un alto contraste, recurriendo a un código morfológico con cierto grado de abstracción, utilizando también un elemento cromático que se ha codificado y por lo tanto logrado simbolizar una serie de significados asociados a la Revolución, la lucha social, la libertad de los pueblos, el antiyaquismo, la identidad latinoamericana y la rebeldía, entre otros. Es una imagen que sigue vigente después de mucho tiempo.



Imagen 8

La Iglesia adventista norteamericana¹⁶, ha utilizado esta idea para su propio discurso propagandístico, en donde se recurre a la retórica del doble sentido e intención, y se presenta una imagen de Cristo con los códigos morfológicos y cromáticos utilizados por Fitzpatrick en su alto contraste de Guevara, por lo que se puede entender la idea de un Cristo con las características del Che, un Cristo revolucionario.



Imagen 9

¹⁵ Jim Fitzpatrick, artista visual, ilustrador y escritor irlandés famoso por sus trabajos de arte folk. Es también productor de músicos como Thin Lizzy y Sinéad O'Connor.

¹⁶ La iglesia Adventista Norteamericana se caracteriza por contar con una intensa campaña visual propagandística, diseño gráfico en diversos medios: carteles, infografías, espectaculares, folletos, panfletos, anuncios televisivos y de internet, que contienen imágenes, frases de convencimiento, intimidación al arrepentimiento y conversión.

Para enfatizar este discurso, se puede leer mediante un código tipográfico: *descubre al verdadero Jesús*.

Existe una vinculación entre el objeto y el ser humano, el que crea las cosas, situaciones de uso y de contexto se vinculan para generar imaginarios colectivos y convencionalismos.

Estos objetos comunican con un discurso específico, que guarda su origen en la intención, de educar, informar, vender, convencer, o incluso pervertir. Cuando esto se cumple, entonces ya es funcional. Y es que el conocimiento es una característica intrínseca en el ser humano. Los sentidos le permiten a la persona contactarse con su entorno en todo un proceso complejo que se convierte en el conocimiento a partir de la experiencia.

2.2 CREATIVIDAD APLICADA

A la creatividad, para ser explicada, se le ha convertido en sinónimo de otros conceptos, como inventiva, originalidad, imaginación constructiva, pensamiento divergente, etcétera. Lo cierto es cada uno de ellos es una característica de la creatividad.

La creatividad aunque existe una apropiación y concepción del término por cada una de las disciplinas humanas, se entiende generalmente en términos de acción, ésta es realizada por alguien o porque algo sucedió así. En lo general los actos creativos dependen de la capacidad creadora de su autor. Es decir, del potencial creativo.

Los estudios acerca de la creatividad señalan la existencia de un potencial creativo innato, considerado un don, cuyo desarrollo deberá ser trabajado, estimulado, explotado y diversificado. La influencia formadora en este proceso es fundamental, pues tal y como lo menciona Carl Rogers (Sefchovich y Waisburd, 1996), el potencial creativo puede tener dos formas completamente opuestas, lo que al mismo tiempo propone un equilibrio: en forma positiva, o en forma negativa para la sociedad.

Arneheim (1979), quien estudió la psicología del artista, señala que se ha perdido, atrofiado, dejado a un lado el potencial porque no se sabe ver, observar, analizar. Al perderse la capacidad de observación se pierde el potencial creativo. La comunicación visual se remite a lo evidente, a lo que no se tiene que razonar, los ojos se utilizan en palabras del propio autor como un instrumento de medida y de peso, pero no se observa más allá de lo que se ve. No se perciben, no se sienten los objetos. Este autor consideró una forma de pensamiento al que llamó: pensamiento visual.

Roger Sperry (De la Torre, 1991), premio Nobel de medicina en 1981, explica que se tienen dos ojos por medio de los cuales se recibe información, la cual es enviada al cerebro, y cada hemisferio cerebral es responsable de administrarla y procesarla de forma distinta. Existe un cuerpo calloso que sirve para que los dos hemisferios se comuniquen entre sí, y se produzcan sensaciones, pensamientos y comportamientos unitarios en la persona. Los medios conductores para este proceso son los sentidos, el ciego utiliza el tacto y se produce el mismo efecto que el de la vista en los videntes.

Por lo tanto, el hemisferio izquierdo se comporta de manera lógica, verbal, temporal, analítica y concreta. El derecho se encarga de las percepciones espaciales, no temporales, sintéticas, perceptivas. Esto es en los diestros, en los zurdos sucede a la inversa.

Existe una definición de creatividad desde este punto de vista y corresponde al Dr. Grinberg (Sefchovich, Galia y Waisburd, 1996:96), quien desde su disciplina, la psicología fisiológica señala:

Creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Es posible pensar que la mayor o menor creatividad se relaciona con las características lógicas y el alcance de la comunicación entre estos dos cerebros que no son otra cosa más que nuestros hemisferios cerebrales.

La estimulación de los hemisferios cerebrales se ha convertido en el nuevo reto de la productividad en todos los ámbitos del quehacer humano. La programación neurolingüística, los cursos de alto rendimiento, los de proyección de líderes, entre muchos más, están enfocados a lograr resultados inmediatos en favor de la producción industrial.

En este marco de consumo, vale la pena señalar que muchas actividades correspondientes a las artes visuales y plásticas, como el dibujo, favorecen de manera efectiva a otras disciplinas humanas. Dibujar es poco importante para las personas en lo general, pues no reditúa en beneficios de carácter económico, es decir, si un abogado no sabe dibujar, lo mismo un trailerero, un comerciante o quien sea, no sucede absolutamente nada. No existen programas de apoyo para la *dispictoria* o la *disartística*, es decir, a la falta de habilidades y capacidades para pintar y dibujar respectivamente, pero existen clínicas para atender las problemáticas causadas por ejemplo, por la dislexia, puesto que el no leer o escribir correctamente, significa falta de oportunidades para el desarrollo profesional y el éxito económico.

De alguna forma esto se fomenta, pues en las escuelas de educación básica, es decir, preescolar, primaria y secundaria se enseñan las asignaturas que favorecen el desarrollo del hemisferio cerebral izquierdo, haciendo a un lado al hemisferio derecho con un desarrollo limitado. Importan las matemáticas, el español, no el dibujo, no la expresión artística. Por lo tanto, no existe un equilibrio.

2.3 CREATIVIDAD Y EQUILIBRIO

En la historia de las grandes civilizaciones podemos descubrir que la filosofía de la enseñanza consideraba otros elementos de impacto efectivo en el desarrollo creativo de las personas. Sin ir más lejos, el México prehispánico es un ejemplo.

Las antiguas culturas mexicanas representaban artísticamente por lo general, su entorno en una comunión de fuerzas. Es decir, los valores estaban influenciados por una visión del cosmos en los que el hombre jugaba un papel de alta importancia al igual que otras criaturas de la naturaleza, regidos por los astros, los destinos estaban encaminados a ser partícipes de ciclos exactos de vida, de comunión, de creación y de muerte. Los calendarios eran de suma importancia para entender los destinos de las personas y su participación adecuada y funcional en su entorno. Es por eso que los edificios que nuestra cultura moderna han llamado pirámides, templos o sitios sagrados, atienden a varias funcio-

nes, entre ellas, simbolismos de las creencias de las culturas que las crearon, calendáricas y arquitectónicas. Las alineaciones de las construcciones corresponden al comportamiento natural de los astros. Un edificio es no sólo eso, es un calendario, un centro ceremonial, en armonía con su entorno natural, es el reflejo de su filosofía y su función objetiva como edificio, todo al mismo tiempo. La creatividad motivada por la armonía de varios significados y elementos.

El *Tlacuilo* es en esa época, la representación más cercana a lo que hoy es el artista visual, al pintor o al diseñador.

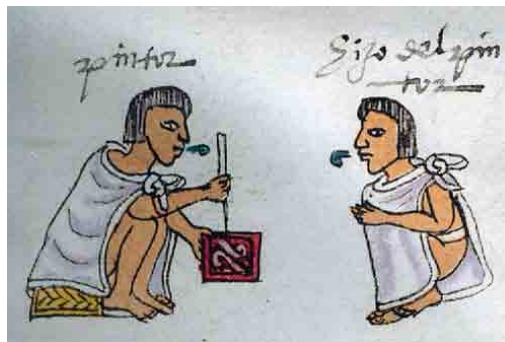


Imagen 10

El trabajo que desarrollaba estaba en perfecto equilibrio con la naturaleza de su entorno, entendía el valor de su producción, por lo que su responsabilidad en el proceso creativo contemplaba entre otros, no sólo los valores estéticos, también los simbólicos, los discursivos, los códigos sociales en general, los espirituales, y su impacto histórico en el tiempo. El *códice Matritense* revela en este poema la armonía espiritual que incidía en el trabajo del Tlacuilo y también detalla las características del mal artista:

*El pintor: la tinta negra y roja,
artista, creador de cosas con el agua negra.*

*Diseña las cosas con el carbón, las dibuja,
prepara el color negro, lo muele, lo aplica.*

*El buen pintor: entendido, Dios en su corazón,
diviniza con su corazón a las cosas, dialoga con su propio corazón.
Conoce los colores, los aplica, sombrea;*

*dibuja los pies, las caras,
traza las sombras, logra un perfecto acabado.*

*Todos los colores aplica a las cosas,
como si fuera un tolteca,
pinta los colores de todas las flores.*

*El mal pintor: corazón amortajado,
indignación de la gente, provoca fastidio,
engañador, siempre anda engañando.*

*No muestra el rostro de las cosas,
da muerte a sus colores,
mete a las cosas en la noche.*

*Pinta las cosas en vano,
sus creaciones son torpes, las hace al azar,
desfigura el rostro de las cosas.*

Este poema concentra una forma cultural de ver la vida, los mexicanos se educaban en los principios del *in ixtli, in yollotl*, que significa algo así como *alcanzar el rostro y el corazón*.

Se explica cómo al enseñar un oficio, también se infundía el amor por él. Generando pasión por lo que se hace. El método de enseñanza de los aztecas se basaba en el consejo, en el convencimiento y la persuasión.

También en la Grecia clásica encontramos estas propuestas formativas de equilibrio. Grecia es el lugar en el que inicia el pensamiento occidental con Sócrates, Platón, Aristóteles, Aristófanes, Demócrito e Isócrates. El objetivo griego era alcanzar la perfección con la enseñanza de disciplinas como la Música, Estética, Poesía, Literatura, Gimnasia y Filosofía.

Un ejemplo de ello fueron los grupos de búsqueda de la armonía en la formación, como el caso de la secta de los pitagóricos, cuyo líder era Pitágoras. Estos daban gran importancia a la educación, cuyo objeto era conseguir la moderación y el dominio de uno mismo, imitando el orden y armonía del universo.

De Roma prevalece el legado de Quintiliano (2010), con su *Institutio oratoria* (95 Dc.), que es el manual de retórica más completo de la Antigüedad. El autor escribió esta enciclopedia después de veinte años de experiencia docente y de otros dos de recopilación y búsqueda de fuentes. Esta obra propone educar al *orador perfecto*, partiendo de un equilibrio en la persona, con valores morales, responsabilidad por su entorno y con una amplia formación cultural.

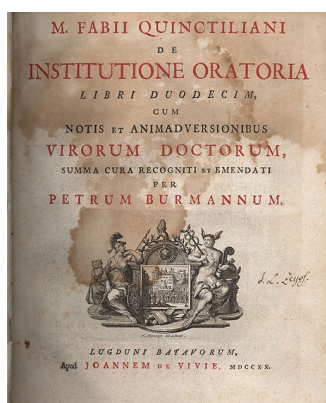


Imagen 11

Otro ejemplo se puede tomar de la obra de Rabelais¹⁷, quien fue un doctor que estaba convencido de que el humor era algo curativo. Si una persona cambia su estado de ánimo, favorece una actitud saludable, lo que hará que su cuerpo se libere de preocupaciones y por lo tanto pueda curarse. Atendía a personas que no sólo estaban enfermas, también eran sumamente pobres. Para hacerlas sentir mejor les contaba historias, cuentos, mejoraban su estado anímico y se lograban avances. No sólo los atendía como médico, también los instruía, para comenzar con un cambio de estatus cultural. Para lograr una didáctica más efectiva, escribió la obra Gargantúa y Pantagruel (Rabelais, 2011).

Son cinco libros que narran las aventuras de dos gigantes que son reyes, pero vulgares y tragones. Los cuentos están escritos en forma escatológica, satírica, sarcástica, irónica, sumamente entretenida y de gran crudeza. Esta obra, por sus características simbólicas, no sólo le permitió hacer reír a la gente, también le dio herramientas para criticar duramente al sistema gubernamental, al poder de la Iglesia, a los sistemas de distribución de la riqueza, a las bajezas humanas, a los profesos-

¹⁷ Francisco Rabelais (Francia, 1494-1553)

res ineptos, y a muchas otras problemáticas sociales. Lo interesante es que su visión del mundo sigue siendo válida.

Francisco Rabelais consigue impactar de diversas formas con sus estrategias creativas, una necesidad lo llevó a atender diversas problemáticas con un alto grado de efectividad, listo, creativo, elocuente. Un claro ejemplo de lo que es el pensamiento divergente.

El pensamiento divergente es una variedad de posibles soluciones, que no son inmediatamente obvias y que no responden a la lógica tradicional, es generar nuevas ideas, cambiar conceptos y perspectivas, es llamado también pensamiento lateral, actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas y estimulando nuevas.

Existen varios métodos creativos propuestos por los teóricos, a veces demasiado conductuales, lo que provoca el abandono de los mismos. Sin embargo no se puede negar que contienen técnicas que promueven el proceso creativo a partir de estímulos efectivos. Estas técnicas se convierten en procesos dentro del proceso. Algunas son muy recomendables:

1. Las técnicas aplicadas a lo que se conoce como pensamiento lateral, trabajado intensamente por Edward De Bono (1970, 1971, 1985, 1990) y con provocaciones que cambien el rumbo del pensamiento habitual, por relación entre ellos mismos, pero al conectarse con otros van encontrando mediante una cadena, denominadores comunes.

2. La metáfora. En este proceso se conecta el problema u objeto de estudio con otro totalmente diferente al mismo. Se recurre a la analogía con el entorno ajeno, de esta forma se pretende visualizar la solución; después se realiza la conversión o adecuación al sistema o entorno real en cuestión.

Wallace (Monreal, 2000), fue uno de los investigadores de la creatividad que trató de explicar el proceso creativo por etapas o fases, en ellos se explica cómo resolver un problema, cómo preparar la solución, considerando incluso, las actividades cerebrales del consciente y el inconsciente.

Una primera fase la llamó Preparación, en este periodo se recopila información ante la necesidad de dar una solución a determinado

problema, pero considerando el entorno y la manera o diversas maneras de interpretar esa percepción, este primer enfoque de la problemática puede producir otras problemáticas diversas. A un segundo paso o fase la llamó *Incubación*. El inconsciente trabaja en la elaboración de una solución, motivado incluso por una posible preocupación, inquietud o sentimiento de frustración, esto de alguna forma obliga a la actividad cerebral a la búsqueda de una respuesta. Algunos teóricos sugieren pensar fuertemente en el problema y luego olvidarse del problema haciendo cualquier cosa distinta, esto permitirá al consciente despreocuparse del problema mientras el inconsciente continúa trabajando en la solución.

La tercera fase se denomina iluminación o visión. Surgen soluciones inspiradas, producto del trabajo del inconsciente, incluso se puede ejecutar en sueños, en donde la persona encuentra la solución a sus problemas. Se comenta, por ejemplo, que Edgar Allan Poe se despertaba de sus pesadillas para escribir inmediatamente sus novelas. A la cuarta fase la llamó realización, en la cual se elaboran y prueban soluciones. Es la etapa de comunicación, traduce la visión subjetiva a formas simbólicas y objetivas. Cuando se tiene una idea se puede trabajar con soluciones mentales diferentes o variadas, las personas que lo ejecutan son personas con *mentes visuales*. Los elementos en el pensamiento son imágenes más o menos claras que se pueden reproducir o combinar voluntariamente. El entorno entonces, se convierte visualmente en una fuente de documentación e inspiración indispensable.

De esta mecánica base se desprenden muchas otras propuestas, pero todas coinciden en gestar una preparación de datos y experiencias, fases de inspiración y finalmente la propuesta conceptual, el equilibrio pues, se genera dentro del mismo cerebro, haciendo funcionar ambos hemisferios en el proceso, por ejemplo, si el hemisferio izquierdo propone una actitud de apertura a nuevas experiencias, el derecho se sensibiliza, si el izquierdo desea plasmar la experiencia, el derecho reflexiona, si el izquierdo combina y recombina la experiencia, el derecho acciona, se inspira, y así sucesivamente.

El proceso responde con técnicas laborales para satisfacer una necesidad. Pero también es importante considerar las condiciones anímicas para enfrentar el problema bajo cualquier condición emocional, o incluso, para lograr modificarla. La propuesta en arte y diseño requiere de procesos creativos motivados por la armonía de su funcio-

alidad, de su estética, de su discurso, de su impacto retórico, de sus códigos comunicacionales y simbólicos, concordantes a la personalidad de su creador, en su entorno.

Combinar el uso de hemisferios cerebrales a partir de una actitud consciente, como el provocar un estado de ánimo determinado al usar nuestro hemisferio cerebral derecho; y al mismo tiempo, analizar y criticar un acto o idea creadora a través de las habilidades lógicas, cognitivas e intelectuales del hemisferio cerebral izquierdo. Esto se logra desarrollando las potencialidades y habilidades cerebrales a partir del uso adecuado y constante de los sentidos. Saber que el acto creativo no siempre culmina en el éxito, el proceso implica diversas etapas en las que se dan intentos, crecimientos y frustraciones. Entender que esos momentos son parte del proceso mismo y que en lugar de ver la experiencia como un fracaso es un aprendizaje.

No es una visión conductual¹⁸, cada creador genera su propio método y proceso creativo, la visión es constructivista, cada paso constituye un avance de manera independiente, generando un equilibrio inmediato, y en conjunto los pasos seguidos, provocan otra construcción. Observar constantemente los signos contextuales, en virtud de entender claramente el impacto del producto creado, si es potencialmente positivo o negativo para la humanidad.

La estabilidad en la relación cuerpo-mente consiste en la búsqueda y conquista del equilibrio, es el diálogo entre el cuerpo y la mente con el fin de incrementar todas las potencialidades. Y esto se transmite a los métodos de trabajo, y cualquiera que éste sea, en cada paso se debe obtener un producto tangible y coherente que incida en el resto de los pasos del proceso y; finalmente, incidir de alguna forma en los procesos educativos de las nuevas generaciones, poniendo al alcance de la humanidad, en la medida de lo posible, las ventajas de la armonía que generan las artes y el diseño.

¹⁸ Lo conductual no es necesariamente negativo. Los mayores logros formativos en la historia de la humanidad tienen esa característica, lo conductual ha rendido frutos desde las primeras enseñanzas para establecer determinadas conductas hasta la educación militarizada y los modelos Lancastereanos. Pero el construir el conocimiento profesionaliza al estudiante, le permite desarrollar sus propios horizontes y lo invita a desarrollar investigación, desarrolla la técnica aprendida, pero se obliga experimentar y a encontrar un camino propio.

2.4 LA CREATIVIDAD EN EL ARTE Y EL DISEÑO

Para no estorbar la idea del profesional del arte y el diseño, se dejó a un lado la disertación acerca del arte y el artista, de todo aquello que se debate entre lo ambiguo y que no se concretiza. La intención no es formar artistas, es formar profesionales, licenciados, capaces de vivir de su profesión tan dignamente como cualquier otro egresado de la universidad. Ésta ha sido una problemática actitudinal en las escuelas de arte, en donde se ha querido evitar la responsabilidad del profesional del arte con su entorno y en lo que le corresponde como miembro de esa sociedad y como proveedor dentro de una familia. El egresado de arte y diseño utiliza la creatividad aplicada, es decir, aquella que no sólo es resultado de un momento inspirado, sino de aquella que recurre a la inspiración, pero como consecuencia de un proceso de construcción. La creatividad se genera por la necesidad de hacer las cosas distintas, en beneficio de la sociedad y el entorno que rodea al licenciado en arte y diseño. El proceso de creación incluye, como se ha mencionado anteriormente, un proceso creativo, un proceso mental enfocado a la generación de productos de calidad que satisfacen necesidades. Howard Gardner (2003), con relación a la creatividad y a la inteligencia propone el concepto de Inteligencias múltiples, mediante seis sistemas básicos de inteligencias:

1. *Lingüística.*
2. *Lógica-matemática.*
3. *Musical, espacial.*
4. *Corporal-cinestésica.*
5. *Intrapersonal, interpersonal o social.*

Daniel Goleman (1996), propone el concepto de inteligencia emocional, que define como la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. Considera que la inteligencia emocional puede organizarse en capacidades: *conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y manejar las relaciones.* Esta idea está relacionada con una capacidad que ya apuntaba Guilford (1983), la sensibilidad, y que definía como la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad perceptiva que focaliza la atención y el interés sobre una persona, un objeto, una situación o un problema.

2.4.1 FINALIDAD DE LA CREATIVIDAD APLICADA EN EL LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

Cuando se crea un proyecto como el descrito, es difícil no perderse en la fantasía y el entusiasmo de las ideas. Sin embargo, uno de los principios de la creatividad es no plantearse barreras, en el papel se debe poner lo que se desea, y trabajar para ello.

Con fundamento en lo anterior, se describen a continuación los parámetros deseados en el profesional en arte y diseño, considerando la formación integral interdisciplinaria, a través de las estrategias y posibilidades del desarrollo creativo y el adecuado uso de técnicas y tecnologías.

1. Formar un profesional del arte y el diseño auténticamente creador.

Explicitar un modelo global de autodesarrollo creativo para el éxito, mediante el valor de la profesión por el impacto social en el entorno. Convertirse en un profesional de rápido desarrollo y ascenso: En poco tiempo ser un perfil deseado para el desarrollo empresarial e imitado por otras universidades.

2. Caracterizarse por un estilo de pensamiento, de vida y de trabajo profesional bajo los rasgos específicos del ser creativo.

a) Productividad elevada:

Resultado de un trabajo intenso y constante, que lleva a la inspiración, a la voluntad y ejecución de proyectos.

b) Experimentación innovadora:

Considerando que filosóficamente nada es inédito y a pesar de ello, entender que la innovación es producto del buen uso de la información acumulada, la información actualizada y lo que se podría hacer y que no se ha hecho. Y como resultado de lo anterior, no repetirse a sí mismo o plagiar otras propuestas.

c) Enfrentar y romper con el dogma académico o institucional:

Se debe entender desde los parámetros de la innovación. Bajo esta necesidad creativa, no alinearse sin motivo a una moda, a las corrientes dominantes, combatir el hábito psicológico de sumisión al pasado, al poder (autoridad institucional, maestro, mercado) e incluso, al familiar, si es que éste fractura las posibilidades creativas. Este último punto

respetar las tradiciones y la historia, las considera en todo momento, pero no se somete al yugo de ninguna¹⁹.

d) Auto-aprendizaje continuo:

Superación mediante la preparación de lo aprendido por sus maestros, la escuela, ser consciente del destino personal, del trabajo significativo. Vida intensa con experiencias límite únicas, arriesgadas, impactantes, no temer al cambio brusco y fuerte de rumbo. Considerar la poética y al mismo tiempo el pragmatismo, la emoción estética hondamente enraizada en lo humano. Conmover al espectador.

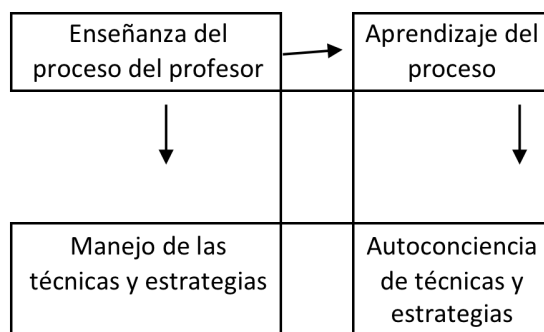
2.4.2 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El modelo se plantea desde una visión del deber ser del profesional en arte y diseño, de cómo se relaciona el alumno con el maestro y como se debe de mantener una filosofía en la enseñanza, bajo los siguientes parámetros:

1. Procesos creadores de los maestros, (aprendizaje imitativo externo). Aprender las técnicas de trabajo y estrategias del maestro en el laboratorio-taller.

Trabajar como el maestro, imitándole en sus procesos, mejorándolos en lo posible y usar el proceso de aprendizaje observacional: Contemplación comprensiva por explicación, aplicación y ejercitación práctica y revisión del logro. Con fundamento en lo aprendido, crear los propios procesos y procedimientos de creación personal.

¹⁹ Una de las problemáticas más comunes en la formación de los alumnos de la Facultad de Artes y Diseño, radica en que los padres de algunos jóvenes estudiantes no entienden el valor profesional de este tipo de licenciaturas. Por lo anterior, no existe apoyo ni comprensión a las necesidades tanto materiales como de espacio físico en el hogar. El estudiante en muchas ocasiones batalla con las críticas a su elección profesional o tiene que enfrentar la falta de apoyo en el ambiente del cual debería recibirlo.



Esquema de la contemplación comprensiva

2.4.2.1 FASES DEL APRENDIZAJE EN ARTE Y DISEÑO

1.- *Imitación reproductora, aprender del maestro: teoría, dominio técnico, adiestramiento.*

a) *El alumno tiene un modelo ideal (su profesor): aspira.*

b) *Tiene un maestro: imita.*

c) *Asimila un proceso visible: se parece, actúa como su maestro*

d) *Se enfrenta a teorías, domina técnicas y uso de materiales: Es un técnico.*

2.- *Reproducción, asimilación.*

a) *El alumno transforma elementos del modelo: busca una identidad creadora, investiga.*

b) *Supera parcialmente al maestro sin pretenderlo (por rutina, experimentación e investigación propia): encuentra cosas.*

c) *Asimila los procesos y los asume: actúa de manera espontánea.*

d) *Domina las teorías y las técnicas, las interioriza y personaliza el proceso: Crea un estilo.*

3.- *Innovación. Creación personal*

a) *El alumno confía en su trabajo, acaba convirtiéndose en su propio modelo, pero no pierde de vista la producción del entorno: Autoidentificación con autoestima.*

b) *Intenta superar conscientemente al maestro: Se rebela en el sentido de los límites de su conocimiento y explora, investiga e incluso transgrede y avanza en otros ámbitos.*

c) *Se libera de paradigmas: se involucra en procesos innovadores.*

d) *Crea sus propios métodos y estrategias. Propone.*

4. Creación: aportación cultural. creación socio-cultural.

a) Su ideal es la invención constante: se sorprende y se supera cada día a sí mismo.

b) Deja de ser discípulo y reproduce lo aprendido de sus maestros, pero sin dogmas, ni estilos o influencia heredada.

c) Se caracteriza por su sentido del humor e ironía, es prioridad el impacto social.

d) Los procesos se enriquecen, se especializan para cada momento y obra.

e) En cuanto a las técnicas, las desgasta, las transforma y adapta a cada tema o situación.

f) Le interesa aportar mediante la invención e intervención cultural.

g) Su nivel cultural es elevado, continua estudiando y en constante observación de la evolución de las artes y del diseño. Elabora una síntesis simbólica y comprometida consigo mismo y con el entorno: Simbiosis creadora emprendedora.

h) Ser único y original en cada instante es la premisa, en su vida personal es empático, simpático, extrovertido pero prudente, entiende la constante del proceso y meta del autodescubrimiento (quién soy, qué hago) y de la autorrealización (quién y qué voy a ser y qué voy a hacer).

i) Es consciente de la creación total con todas las posibilidades, planea, diseña, visualiza, en todas las instancias, causas y consecuencias, se preocupa y ocupa de su entorno, con toda la actitud y personalidad (todo el ser integrado). Es un profesional.

2.5 VANGUARDIA, ARTE Y DISEÑO

La vanguardia depende de la disciplina, las generaciones de quienes emiten el juicio y el ámbito al que responde, entre otros. Vanguardia es sinónimo de lo más nuevo, lo diferente, lo que rompe con lo anterior. En este contexto, ser vanguardista significa salirse de las limitaciones de la institución, retarla, cambiar sus paradigmas.

Y en este caso se consiguió. En un principio, se intentó darle a la UNAM y a Morelia, una licenciatura nueva que tuviera lo mejor de las de la ENAP, pero entonces la idea se extendió hasta encontrar la res-

puesta de que la ENAP es la UNAM, y que la ENAP tiene un plantel en Taxco, donde tiene mucho sentido esta licenciatura, y la ENAP tiene otro plantel, en Xochimilco, en donde confluyen alumnos de todas partes del área metropolitana y del interior de la República. No había que buscar más pretextos, la ENAP también debía transformarse, no sólo proveer. Eso también implica ser vanguardista.

Marcel Duchamp y sus *readymades*. *Rueda de bicicleta* y *Fountain* son iconos del arte del siglo XX. A partir de esto, ni la institución del arte ni la obra volvieron a ser lo mismo. Se cuestionó el objeto de arte, el soporte, los materiales, la originalidad, la autoría, la temática, todo.



Imagen 12

Duchamp tuvo la entereza para hacer valer el gesto más vanguardista en el terreno del arte, pues lo sacó de su especificidad y lo aunó a otras expresiones que hasta el momento no eran consideradas como tales. *Acción poderosa*.

Citando a Ana Echeverri (2011): *La vanguardia hoy existe. La experimentación es el signo de lo vanguardista. El estar conectado con lo que sucede en el mundo es un elemento detonador que cambia paradigmas. Las ideas necesitan lugares para desarrollarse, lo que hace falta es apoyo y visión. Ante esto, la posibilidad de crear una nueva licenciatura, por su misma acción de ser creada, ya es en sí misma, una acción de vanguardia.*

Desde el siglo XVII es imposible darle la espalda filosóficamente al horizonte de acción y de comprensión del mundo; lo que caracteriza al arte y al diseño es precisamente la interpretación en imágenes y objetos de ese entorno que le rodea, si la ENAP cuenta con una fuerte vincu-

lación y autoconciencia de su papel en la historia y la realidad, tiene que ser coherente al proponer licenciaturas de vanguardia.

El arte y el diseño todo el tiempo se manifiestan en esos parámetros, entonces, una licenciatura que vincula estas dos posibilidades puede ser exigida en esos términos. Por naturaleza es vanguardista, tiene historia viva, con la Academia de San Carlos y tiene un futuro, arraigado desde la médula, por así decirlo, a generar vanguardia.

De esta manera, el quehacer del arte y el diseño se orienta a buscar en la realidad aquellas posibilidades que la lleven a algo más originario y verdadero, frente a las formas enajenantes de la realidad social, política y económica.

La vanguardia no tiene nada que ver con la moda conceptual, ni con los conceptos especializados de la academia filosófica; tampoco en la constante elaboración de los ociosos problemas del pensamiento, imaginando seres extraordinarios. Y mucho menos tiene que ver con la tendencia de algunos sectores académicos liberales enfrascados en contenidos filosóficos y teóricos de las nuevas formas de enajenación social provenientes de las estructuras del capitalismo empresarial.

Hegel²⁰ mostró la relación entre el pensamiento y el ser, el pensamiento y la realidad, el pensamiento y la historia, el pensamiento y la contemporaneidad, de la autoconciencia del papel del ser humano en la historia y la realidad.

Difícilmente puede ser vanguardista un pensador que no reflexione sobre la actualidad, sobre las condiciones y posibilidades del pensamiento dentro de ella.

Una característica es el uso de la tecnología de punta, de las posibilidades que se desprenden de su uso. Por eso, la vanguardia en el arte y diseño tecnológico se ubica dentro de las prácticas heredadas de una postura crítica, para la cual las computadoras no son solamente algo que cumple una acción como herramienta, también es un medio

²⁰ La dialéctica de Hegel describe tanto el modo de pensar como el de ser, porque no existe el ser por un lado y el pensar por otro: concepto y realidad son lo mismo.

que puede generar productos de una cultura que ha sabido imaginar el futuro, para su bienestar y muchas veces a costa de su propio presente. La tecnología es un elemento significativo, pero no necesariamente por sí mismo, sino en sus posibilidades de transformación y recodificación del entorno.

Si se piensa en la vanguardia en una licenciatura, no podemos evadir el tema de la tecnología, las técnicas y herramientas de un entorno actual. Una licenciatura vanguardista que fusiona lo mejor de dos, aunque pareciera que no hay nada nuevo (de alguna manera, el diseño regresa a su origen: las artes visuales), pero no es así.

La vanguardia implica otras cosas, ajenas a simple vista en la aparente fusión de dos licenciaturas. Se caracteriza por la interdisciplinariedad, explicada en párrafos anteriores, pero esta licenciatura corresponde a un momento histórico diferente, un momento que se caracteriza por el uso de la tecnología, que incluso se ha catalogado como *nueva* por su característica camaleónica de actualización y cambio constante.

Sin embargo, buena parte de las prácticas artísticas en específico, no se interesan en los desarrollos tecnológicos recientes, cuestionan a la tecnología en nuestras vidas y la presencia distópica en todas las esferas sociales.

La vanguardia en el arte tecnológico por ejemplo, se ubica con una postura crítica, la tecnología son máquinas, los productos de una cultura que ha sabido imaginar el futuro a costa de su propio presente. La tecnología es un elemento significativo, pero no necesariamente por sí mismo, sino en sus posibilidades de transformación y recodificación del entorno.

Por ello, la vanguardia vinculada a las artes no necesariamente indica cuáles son las tendencias de las máquinas y programas del futuro; a veces muestran las maneras en que estas máquinas configuran no sólo el mundo que nos rodea, sino también nuestros intercambios, nuestras percepciones y la cualidad de los deseos sociales que se vinculan a él. El diseño separa de otra forma los discursos, para el diseño, la tecnología es necesaria, la máquina sintetiza y potencializa por medio de los programas, las posibilidades técnicas del diseñador. Es entonces cuando se logran productos de vanguardia, que permiten a la creativi-

dad explorar sobre nuevas tecnologías y áreas de oportunidad. El artista en arte y diseño requiere de la tecnología como herramienta. Sin olvidar su compromiso crítico, la explota para alcanzar nuevas y mejores posibilidades de éxito.

Esta licenciatura adquiere sentido en el ámbito vanguardista, la tecnología es su herramienta de uso principal y requiere para proyectos específicos, por ejemplo, de la vanguardia musical²¹, entiende lo que sucede en otros campos del arte y apuesta por la multidisciplina, se interesa por el *post-rock*, *downtempo*, *shoegaze*, *dream pop*, *bastard pop*, *indie*, *anti-folk* y una gran lista de etcéteras así como mezclas de términos más conocidos como: *acoustic folk*, *punk rock*, *punk cabaret*, *indie rock*, *indie pop*, *electropop*. El carácter experimental de la música es lo que define su posible vanguardismo. En esto coincide con otras disciplinas artísticas, y en comunión interdisciplinaria con el arte y el diseño, explora ámbitos de producción creativa inimaginables. Al contar con un conocimiento superior, mayores factores influyen para generar necesidades expresivas y mayores posibilidades creativas.

2.6 LA NECESIDAD Y LA SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS

La necesidad, está constituida por la diferencia o discrepancia que se produce entre la forma en que las cosas deberían ser, podrían ser o gustaría que fueran y la forma en que esas cosas son. Para algunos estudiosos de la creatividad, son muy claras las motivaciones para la investigación y la producción. Éstas como se señaló anteriormente, radican en la personalidad. Torrence (Sternberg, 1993:48) señala algunas de manera muy específica, explica que hay tres dimensiones, la necesidad, el campo de acción y la acción:

1. Si la necesidad es la búsqueda de la verdad, el campo de acción es la ciencia, y la acción a desarrollar puede ser: descubrir, experimentar, interpretar, analizar o expresar lo objetivo.

²¹ Como se revisó en párrafos anteriores, la vanguardia en el espectáculo musical de algunos artistas, fue también un punto de referencia de información para la configuración de la licenciatura en Arte y Diseño. Tal es el caso de David Bowie (Anexo 1).

2. Si la necesidad es la manifestación de la belleza, el campo de acción son las artes. Y la acción radica en: percibir, sentir, reaccionar, expresar lo subjetivo .

3. Si la necesidad es la utilidad, el campo de acción es la tecnología, y la acción consiste en: combinar, aplicar, construir, adaptar, explotar.

4. En el caso de que la necesidad sea la bondad, el campo de acción puede variar entre la sociedad, la política, la educación, la religión y la ideología. Por lo tanto la acción puede radicar en dominar, motivar, compartir, ayudar, coordinar o servir.

Las necesidades exigen soluciones. Las siguientes son un ejemplo de acuerdo a Maslow (1991)²², denominadas necesidades prescriptivas o exigencias, que son aspectos fundamentales en el desarrollo de una persona o grupo, sin los cuales se padece un déficit. Se definen en los ámbitos de las ciencias humanas: psicología, medicina, etcétera.

1. *Necesidades Fisiológicas*: se refieren a las necesidades verdaderamente básicas de alimentos, agua, cobijo y sexo, y a la homeostasis, es decir, a los esfuerzos automáticos del cuerpo por mantener un estado normal y constante, del riego sanguíneo.

2. *Necesidades de Seguridad y protección*: sentirse seguros, la necesidad de tener estabilidad, de tener orden, de tener protección y la necesidad de dependencia.

3. *Necesidades de pertenencia y amor*: la necesidades de una relación íntima con otra persona, la necesidad de ser aceptado como miembro de un grupo organizado, la necesidad de un ambiente familiar, la necesidad de vivir en un vecindario familiar y la necesidad de participar en una acción de grupo.

4. *Necesidades de valoración (estima)*: las que se refieren al amor propio, al respeto a sí mismo, a la estimación propia y la autoevaluación; y las que se refieren con los otros, las necesidades de reputación, condición, éxito social, fama y gloria, estatus.

5. *Necesidades de realización personal (desarrollo)*: cuando la necesidad inferior insatisfecha pasa a convertirse en necesidad primaria o central de la persona. Autorrealización de manera gradual por crisis o sin ellas. Las necesidades son relativas a las personas.

²² Abraham Maslow, psicólogo estadounidense, fundador y principal exponente de la psicología humanista.

2.6.1 EL ARTE, NECESIDAD FUERA DE LA JERARQUÍA

Es interesante como Maslow (1991:72) define algunas necesidades con cierto carácter especial, éstas se refieren al conocimiento y al arte:

1. *Necesidad de saber y comprender*: Estas necesidades serían derivaciones de las necesidades básicas, expresándose en la forma de deseo de saber las causas de las cosas.

2. *Necesidades estéticas*: Las necesidades estéticas están relacionadas con el deseo del orden y de la belleza, la necesidad de aliviar la tensión producida por las situaciones inconclusas y la necesidad de estructurar los hechos

3. *Necesidades individuales, idiosincrásicas*: Conjunto de componentes que los sujetos, grupos o colectivos querrían ser o saber o poder hacer porque se sienten especialmente capacitados para ello.

4. *Dimensión objetivo-institucional*: La desarrolla el sujeto mediante la figura del creativo a través de proyectos.

5. *Dimensión objetivo-innovadora (relación dialéctica)*: La auto-realización, se refiere a los momentos no sujetos a los objetivos específicos de los proyectos, se centran en la comunicación libre creativo-obra.

6. *Necesidades de índole cultural, técnico o referidas al ocio y tiempo libre de los sujetos*: Se plantean desde el currículum como necesidades, depende de los niveles culturales de los países. Un país en desarrollo: cubrir necesidades básicas. País altamente desarrollado: educación de vanguardia.

El conocimiento y las diversas formas de expresar el mismo, son acciones que interesan de manera especial a las naciones altamente desarrolladas, por considerarse material de análisis para la producción industrial y empresarial de alto nivel.

Por consecuencia, la creatividad ha adquirido importancia como concepto dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y se han ampliado los estudios referentes a las necesidades, así como a los procesos mentales que generan la y llevan a su desarrollo. Cómo funciona la mente, sus características, los conceptos que intervienen, etcétera. Por ello se explicarán los básicos a continuación.

2.6.2 IMPLICACIONES DEL PROCESO MENTAL

La mente es un proceso bastante complejo de información y representación en constante movimiento, conformada por facultades o funciones distintas que se traslapan e interactúan para posibilitar el conocimiento, tales son la atención, la sensación y la percepción.

La atención, que es la focalización de la mente sobre alguna pieza de información, que a su vez es el primer requisito para el aprendizaje.

La experiencia que corresponde a la activación fisiológica de un sistema sensorial o de un *sentido* iniciada por un estímulo que construye un sistema elemental de conocimiento se denomina sensación. Entonces, color, timbre, olor, sabor, textura, calor o peso constituyen atributos de información, contienen detalles particulares sobre el estímulo.

La percepción consiste en darle significado de lo que se presenta a los órganos sensoriales mediante un proceso de reconocimiento. Aquí están involucrados la memoria, los conceptos, las creencias o los afectos.

También la emoción, que es una experiencia híbrida de movimiento y agitación del ánimo, similar a las sensaciones, por estar dotada de cualidad e intensidad; a la percepción, por tener un objeto o contenido reconocible, y al juicio, por constituir una valoración de apetencia o antojo.

El pensamiento es aquella asimilación de la información que elabora, transforma, combina y recrea el material del conocimiento, particularmente en forma del lenguaje interior. Se pueden distinguir tres niveles progresivos: los conceptos, los juicios y los razonamientos, y la Imaginación es una experiencia de tipo sensorial similar a la percepción, que se genera sin que un estímulo excite a los receptores sensoriales. Las imágenes son menos estables, intensas, vívidas y ricas en información; sin embargo, son más plásticas, inventivas y creativas.

Lo anterior activa a la memoria, que es la capacitación, el depósito y la evocación espontánea o voluntaria de experiencias o conoci-

mientos pasados, son ingredientes íntimamente implicados en el conocimiento y el saber, pues en ambos casos se adquiere información mediante el aprendizaje, que se almacena en algún tipo de huella y, con el tiempo, se recupera mediante el recuerdo.

Se recurre a la intención y voluntad, que son el conjunto de actividades mentales deliberadas, resolutivas y decisivas que tienden hacia el cumplimiento de una finalidad u objetivo; implica una habilidad para elegir entre disyuntivas con el uso patente del conocimiento; en su manifestación más elaborada y humana, la voluntad supone la elección de una conducta a partir de la representación y cotejo de posibles cursos de acción.

La solución de un problema es el procedimiento cognitivo que opera para obtener ciertas metas y objetivos a partir de no tenerlos. Aquí el *conocimiento* implica la construcción de una representación dinámica, la *inteligencia* involucra las habilidades para la ejecución y aplicación práctica de tal representación, y la *creatividad* constituye la habilidad para cambiar la representación y evadir la rigidez. Cuando se sistematizan los conocimientos, es por una necesidad específica de conocer más. Es cuando surge la ciencia.

La creatividad es parte de un proceso mental que, en el caso de las artes y el diseño se puede evidenciar en la obra final e incluso, en el mismo proceso de elaboración. Por eso debe acompañarse de otros conceptos para ser entendido. Pero esto no es sencillo, depende de momentos históricos del desarrollo humano que respondan a un contexto específico. Se puede definir entonces, que la innovación suele ir acompañada de un ejercicio de representación por medio de imágenes mentales por el que se ejercita la capacidad simbólica, de signos y lenguajes. Esta combinación de posibilidades entre la mente, los entornos y la tecnología genera discursos híbridos en la comunicación y como ya se mencionaba, otras posibilidades de conocimiento, y a su vez de entretenimiento²³. Surgen conceptos, *anglismos* y *neologismos* para identificar acciones y conceptualizar ideas.

²³ Las preferencias del consumidor en cualquier mercado suelen mantener una relación estrecha con las características que lo definen, como ejemplo el nivel socioeconómico, edad o género. En este aspecto, existe una marcada diferencia entre los patrones de consumo de hombres y mujeres que utilizan videojuegos. En total, 72% de las mujeres utilizan el teléfono móvil para acceder a aplicaciones de juego, mientras que únicamente 24% lo hacen en consolas fijas. En contraste, únicamente 55% de los

2.7 EL ENTORNO CREATIVO DEL ARTE Y EL DISEÑO Y LA TECNOLOGÍA

La tecnología ha jugado un papel primordial en los procesos de comunicación, son vías que generan entretenimiento, diversión, criterios de opinión, información y conocimiento; estas vías se convierten en ocasiones, en una necesidad más que en una herramienta de solución. Por ejemplo; las nuevas generaciones de niños de clase media no ubican la diversión sin una consola de juegos, aquellas famosas *chispas* que eran sitios donde había *maquinitas* de juegos electrónicos en la década de los ochentas y que eran solamente un elemento esporádico para la pasar el tiempo, en la actualidad están al alcance de mayorías como una posibilidad de tiempo completo y son necesidad real para niños y jóvenes que buscan entretenerse con los videojuegos; han sido superadas las *maquinitas* con las consolas, juegos de computadoras, juegos de teléfonos celulares y tabletas electrónicas.



Imagen 13

hombres accede a juegos por medio de un dispositivo móvil, mientras que 47% los hace a través de una consola fija.

En cuanto al tipo de videojuegos que prefieren los usuarios, existe una mayor propensión por el género de Estrategia (42%), seguido por Deportes o Carreras (13%) y en tercer lugar Aventuras (19%). Es importante aclarar que estas cifras corresponden al total de los usuarios sin discriminar por el tipo de dispositivo de juego, factor que resulta decisivo en el momento de la elección del tipo de videojuego. Tomando en cuenta dicho factor, en el caso de las consolas fijas los juegos con mayor preferencia son los de Deportes o Carreras (correspondientes al 37% de los usuarios), mientras que para dispositivos móviles (tabletas y teléfonos móviles) la preferencia de los usuarios se inclina por el género de Estrategia (con 50% y 57% respectivamente). (Preferencias, 2014)

La imagen concreta espacios alternativos vivenciales que dominan por completo las emociones. Nos encontramos entonces, en un cambio de paradigma cultural que cada vez valora más lo visual y su potencial de comunicación inmediata.

El siglo XVIII Benito Jerónimo Feijoo²⁴, al explicar los procesos de pensamiento humano, se refiere a ese *no sé qué* por el que somos capaces de generar nuevas ideas fuera de toda regla, de toda estructura preconcebida que corresponden al ámbito de la intuición. Precisamente, la mayoría de los ejemplos que aporta para ilustrar su exposición se refieren a las experiencias visuales.

Robert McKim (1972) en su libro *Experiencias de Pensamiento Visual*, asentó las bases de estudio e investigación acerca de la percepción de las imágenes, trabajo que tiempo después desarrollaría con mayores aportaciones Rudolf Arnheim (1986). También la Escuela de la Gestalt²⁵ investigó ampliamente sobre el modo de percibir las imágenes, los procesos de pensamiento y su aplicación práctica en el diseño, el arte y la publicidad.

La construcción del mundo es visual. El 80% de las sensaciones se procesan por la vista. Hoy se sabe que todo lo que el ser humano experimenta se procesa en patrones de actividad neural que conforman la vida mental. *Vivimos, pues, en una realidad virtual: Los colores, los sonidos, los gustos y los olores no existen ahí afuera, sino que son atribuciones de nuestra mente* Rubia, F. J. (2013).

²⁴ Feijoo es quizá el más grande filósofo de lengua española del siglo XVIII. Sus escritos, que tratan de los temas más dispares y recogen y comentan toda novedad científica y técnica, motivaron críticas y defensas que conmovieron el mundo cultural español. Si bien no fue un pensador profundo ni un investigador en sentido riguroso, su tarea vulgarizadora contribuyó notablemente a elevar el nivel cultural de la época.

²⁵ La escuela de la Gestalt interpreta los fenómenos como unidades organizadas y estructuradas. La Gestalt, ha hecho un substancial aporte al estudio del aprendizaje, la memoria, el pensamiento, la personalidad y las motivaciones humanas. Surgió en Alemania pero se trasladó a Estados Unidos en los años treinta, con los refugiados alemanes Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, y Kurt Koffka, bajo la influencia de filósofos como Kant, Mach y Hüsserl.

3. ARTE Y DISEÑO EN EL CONTEXTO DEL SIGLO XXI

Una licenciatura nueva para un contexto que exige el desarrollo tecnológico como algo cotidiano. Las nuevas tecnologías (TIC) se han involucrado en los sistemas de comunicación y creado los propios. Así como los híbridos en un teléfono celular (que a la vez es calculadora, televisor, videojuego y que por consecuencia deja de llamarse teléfono celular y se convierte en *Smart phone* y que cuenta con una cantidad interminable de aplicaciones producto de las posibilidades de la RED), las profesiones evolucionan y también lo hacen las licenciaturas.

El arte y el diseño no se concibe sin el manejo de la tecnología, es su herramienta principal para la producción de imágenes, incluso aporta espacios nuevos de acción, como los *espacios virtuales*.



Imagen 14

Es importante el señalar esas fuentes tecnológicas de inspiración para esta licenciatura. Los espacios virtuales se mueven en la actualidad bajo los parámetros de la comercialización y el consumo. Pero son espacios que se pueden explotar hacia otras posibilidades del conocimiento, como es el caso de la educación virtual, que tiene sus orígenes en la educación a distancia, la educación por correspondencia, la tele secundaria, la educación en línea y la educación en línea en tiempo real.

También existen propuestas híbridas emanadas de los juegos de video. Estas propuestas se mueven dentro del ambiente llamado *Game*

Art (Baigorri, 2011), emanado de los *Media Art*. En el *game art* podemos identificar algunas categorías formales:

1. *La abstracción, donde se generan entornos abstractos a partir de la estética de alguno de los géneros del videojuego o modificando la ingeniería o motores del juego.*
2. *Socialización, que recrea situaciones reales o virtuales que buscan la reflexión y la concientización de fenómenos sociales.*
3. *Acción, que integra la presencia física de los jugadores en entornos urbanos para provocar una reflexión acerca del territorio.*
4. *Subversión, que es la generación de experiencias conflictivas en el jugador o espectador de las obras para reflexionar o criticar los sistemas de poder y violencia actuales (aquí se hace referencia a ello).*
5. *contemplación, donde el objetivo únicamente es generar experiencias sensoriales de contemplación.*



Imagen 15

Precisamente por la importancia del videojuego y su impacto social, es que esta tesis trabaja directamente en el análisis del video juego y no de las intervenciones artísticas (*media art o game art*), ya que son diversas y actuales, cambiantes y estudiadas en otras tesis.

El videojuego es esa materia prima teórica que inspiró en buena parte a esta licenciatura porque ha generado un fenómeno cultural fuera de serie, desde 1962 hasta la actualidad. Son producto de la industria del entretenimiento y considerados objetos culturales de la era informática, aportando estéticas definidas y la implementación de nuevas técnicas para la creación plástica y digital. Ambiente adecuado para nuevas investigaciones y teorías no solo científicas y sociológicas, sino dentro de las artes y el diseño.

3.1 CONSUMO Y NUEVOS MEDIOS TECNOLÓGICOS

La literatura y el cine, producen reacciones en el público consumidor; se explotan los diversos discursos, lo que más ha vendido en los últimos tiempos, es generar experiencias que evocan emociones y atracción por lo desconocido, lo temerario, lo oculto, incluso lo terrorífico, son recursos que de alguna manera, han acompañado al ser humano durante toda su existencia, y que han producido mitos, historias y leyendas.

En ese sentido, las nuevas tecnologías permiten la interpretación visual y la generación de nuevas ideas, de propuestas creativas para el consumo de estos productos mediante posibilidades diversas. Como ejemplo se comenta el siguiente:

3.1.1 LA RED SOCIAL

El 25 de julio de 2011, aparece *The Inside Experience*, una propuesta de discurso híbrido conformado por un tipo de cine diferente y un innovador concepto de campaña comercial preparada por la compañía de procesadores *Intel* para dar a conocer el portátil *Toshiba Satellite P775* con procesador *i7 IntelCore*.



Imagen 16

Y para ello, se creó la primera película de red social²⁶, Una rara propuesta de combinación entre arte y publicidad.

A través de las páginas oficiales de *Facebook* y *Twitter*, en *The Inside Experience*, el público está en contacto con la protagonista, *Cristine* (Emmy Rossum) y por medio de los *tweets* (mensajes de texto en un sistema de Red social) y comentarios en *Facebook* (Red social), le van dando pistas a *Cristine* para que escape de la habitación en la que está encerrada. Ella se valdrá del nuevo portátil de Intel y Toshiba para llegar a las redes sociales y pedir ayuda a cada uno de esos contactos.

Esta estrategia aparece como un nuevo género de entretenimiento que requiere un nuevo tipo de actor. D.J. Caruso²⁷ es el realizador, lo interesante radica en que los protagonistas son la personas conectadas a la red social.

El espectador interactúa con la trama y con los personajes en tiempo real, de esta manera se afecta y modifica la historia de la película, cada usuario juega un rol en este thriller de horror. A través de las redes sociales mencionadas se siguen los capítulos de la película y se participa.

²⁶ La noción de red social, se refiere a una estructura donde un grupo de personas mantienen algún tipo de vínculo. Dichas relaciones pueden ser amistosas, sexuales, comerciales o de cualquier otra índole de interacción social. El concepto, se ha actualizado para señalar un tipo de sitio de Internet que favorece la creación de comunidades virtuales, en las cuales es posible acceder a servicios que permiten armar grupos según los intereses de los usuarios.

²⁷ D. J. Caruso es un exitoso director de cine estadounidense.

Filmografía como director:

Mala suerte. (1998) *Black Cat Run*.

Juego mental. (1999) *Mind Prey*.

Salton Sea, The. (2002) *The Salton Sea*.

Vidas ajenas. (2004) *Taking Lives*.

Apostando al límite. (2005) *Two for the Money*.

Disturbia. (2007) *Disturbia*.

Conspiración del pánico, La. (2008) *Eagle Eye*.

Soy el Número Cuatro (2011) *I Am Number Four*

Filmografía como productor:

Salto al peligro. (1994) *Drop Zone*. De John Badham

Juego mental. (1999) *Mind Prey*. De D.J. Caruso

Crazy as Hell. (2002) *Crazy as Hell*. De Eriq La Salle



Imagen 17

Surge el término *Global Social Film*, como concepto de una nueva corriente de cine interactivo que es escrito y desarrollado a través del uso de redes sociales, Toshiba e Intel deciden ir más lejos con una apuesta y formato más atrevido en su última cinta *The Beauty Inside*²⁸, en Facebook como espacio virtual.

3.1.2 AVATAR Y METAVERSO

Second Life es un juego multijugador²⁹ en línea y a diferencia de otros títulos del género que adentran en un mundo de fantasía, se encarna a sí mismo y crea un alter ego. Este tipo de juegos son llamados *de rol*³⁰. El juego permite crear casi cualquier cosa relacionada con el tipo de vida deseado y negociar con ellas de manera alternativa. Hay tiendas de todo tipo y muy realistas, se puede comprar en lugares de marca reconocida como: Adidas, Benetton u otros lugares para vestir al per-

²⁸ Segundo proyecto global social film impulsado por Intel y Toshiba acerca de la historia de un chico llamado Alex, quien todas las mañanas al despertar es una persona literalmente diferente. Puede amanecer como una chica, un señor maduro o como un anciano. Usa su portátil Ultrabook Toshiba Portégé como diario personal para desahogarse y no acabar enloqueciendo, ya que Leah, la chica de la que Alex está enamorado, obviamente no podrá corresponderle.

²⁹ En el idioma inglés es llamado: MOG (multiplayer online game), es un videojuego en el que simultáneamente pueden participar diversos jugadores de diferentes partes del mundo mediante un servidor de videojuego a través de Internet.

³⁰ En traducción en español del inglés role-playing game, es un juego de interpretación de papeles es un juego en el que uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.

sonaje, que es un avatar. Se ofrece una vida virtual al consumidor, nuevas posibilidades de experimentar sensaciones. *Second Life (SL)* es un espacio y un mundo virtual lanzado en el año 2003, desarrollado por Linden Research, Inc.



Imagen 18

Al registrarse y acceder a este programa el usuario es llamado residente o de manera abreviada AV que significa Avatar. Como en casi todos los juegos en línea, el jugador se convierte en consumidor, al tener que comprar crédito para desenvolverse en el ambiente virtual. Las ganancias económicas para la compañía que los crea se genera en la publicidad dentro del juego y en los recursos que se tienen que adquirir.

En un ambiente en tercera dimensión (3D) se ofrece la opción de alternar la vida, la experiencia y el recuerdo. Con la ventaja de ser el propio Dios de sí mismo; el avatar es vida paralela; se puede ser quien se quiere ser, se puede vivir como se quiere vivir.



Imagen 19

Avatar significa muchas cosas; fase, cambio, transformación y reencarnación. Si lo entendemos en términos de reencarnación, se fundamenta en la mitología religiosa hindú, donde Visnú se reencarnó en

varios avatares. El avatar para este caso, se refiere a la representación virtual del usuario. Quien diseña y se representa así mismo mediante un símbolo de su *Alter ego*.



Imagen 20

Existen personas que le dedican prácticamente todo su tiempo a este tipo de juegos, generando una obsesiva adicción. Por lo anterior comienzan a suceder casos muy raros, en cuanto al impacto social y la modificación de formas de comunicación y convivencia.

Se ha divulgado que en Londres una pareja se divorció después de que la mujer se enterara que su marido había incumplido su voto de fidelidad conyugal, al tener una relación con una supuesta prostituta virtual³¹.

El espacio virtual está plagado de imágenes inventadas, el campo de acción para un profesional del arte y el diseño es amplísimo en la producción de los juegos de rol. La formación moral y profesional del creativo son fundamentales para la producción de propuestas de consumo, pero la ventaja en este perfil de diseñador se fundamenta en que maneja los parámetros técnicos y teóricos de las artes visuales. Por lo que su visión puede aportar a lo ya establecido con una mayor calidad y nuevos valores discursivos.

³¹ Amy Taylor de 28 años y David Pollard de 40, usuarios adictos al metaverso, aparentemente en uno de sus encuentros virtuales, Amy encontró a David en una posición comprometedoramente con otro avatar mujer y fue entonces cuando decidió pedir el divorcio. Matrimonios virtuales que se convierten en reales, y divorcios virtuales que también se convierten en una realidad. Esta pareja británica se conoció a través de Internet en mayo de 2003, se casaron en julio de 2005 en la vida real y también celebraron su boda en Second Life. La esposa sospechaba que su marido le era infiel e incluso llegó a contratar a un investigador virtual para seguirlo. El colmo, ahora la vida de sueño se alinea a las problemáticas convencionales de la vida cotidiana. Los mismos problemas en ambientes virtuales.

La creación de estos ambientes como consecuencia requieren de neologismos, surgen en la literatura y encuentran sentido en el cine, los juegos de video y en línea. Metaverso³² es un término acuñado en la novela Snow Crash publicada en 1992 por Neal Stephenson (2008), y se usa como término para definir el trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos.

Los usuarios son avatares, viven su experiencia en primera persona dentro del *metaverso*, aparecen como iconos individuales que los representa ante los demás, lo *inmersivo* se refiere a los recursos de tecnología emergentes combinadas con una cultura social, que colocan al usuario en el centro de un entorno virtual.

Los metaversos son entornos en los cuales, los humanos interactúan social y económicamente como iconos o índices en un ciberespacio, como metáfora del mundo real, pero sin limitaciones, la imaginación es desbordante y parece no tener limitaciones gracias a las posibilidades tecnológicas.

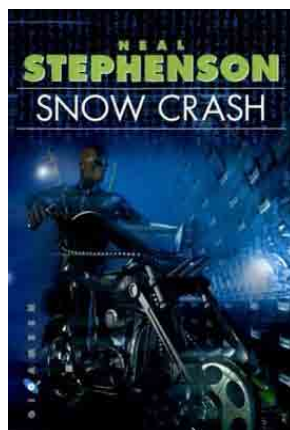


Imagen 21

³² En 1993, el novelista Neal Stephenson publicó su novela Snow Crash, una visión distópica de un futuro en Estados Unidos dominado por mafias y cadenas de comida rápida. La riqueza se reparte entre corporaciones y clases altas condenando a la miseria a la mayor parte de los ciudadanos.

Como evasión, las personas se conectan al Metaverso, un espacio virtual tridimensional accesible mediante terminales públicas. En este mundo digital, los humanos son representados por avatares o representaciones digitales del yo, es decir, una interacción en primera persona. En Snow Crash, el metaverso no es un juego, es una alternativa mejor a una vida real.

La novela se refiere a un fallo de las computadoras, la pérdida apocalíptica de la información. Edward Castronova (2005), define los metaversos como espacios de socialización, culturalización y origen de economías virtuales emergentes, no sólo como espacios de ocio:

- 1. Interactividad: existe en una o varias máquinas a las que se puede acceder remota y simultáneamente por multitud de personas. Es un mundo compartido en el que las acciones de un usuario pueden ser percibidas e influir en el resto de usuarios.*
- 2. Corporeidad: las personas acceden al programa a través de un interfaz que simula un entorno simulado en primera persona sometido a las Leyes de la Física y en el que los recursos son escasos.*
- 3. Persistencia: el programa existe independientemente de que los usuarios estén conectados y recuerda la localización de personas y objetos. Se encuentra en una plataforma mantenida por el publicador del metaverso.*

Estas ideas inspiraron a Philip Rosedale³³, cuando en el 2002 lanzó *Second Life*, un mundo alternativo accesible por internet y creado completamente por los usuarios. No es el primer metaverso creado, pero sí el más exitoso. Esto determinó un inmenso potencial de los metaversos como plataforma de negocios: disponibilidad de conexiones de banda ancha, equipos potentes, usuarios y empresas dispuestas a invertir en desarrollar su presencia en el mundo virtual (Toyota, Dior, IBM, Adidas, American Apparel, BBC, NBC, Reuters, Sony-BMG, entre otros). Vale la pena comentar, que uno de los fenómenos que más se identifican en los juegos de rol, es el de la generación constante de violencia. En imágenes y en acciones.

Es importante señalar, que la profesionalización del arte y el diseño tendrá que influir para determinar la viabilidad de productos con esas características, la difusión y publicidad de los mismos, aunque éstos sean sinónimos de éxito (*Anexo 2*).

³³ En 1995, Rosedale diseñó un producto innovador de conferencias de video por Internet llamado FreeVue, adquirida por RealNetworks y 1996 se convirtió en vicepresidente y director de tecnología de esa empresa. Un año después Rosedale dejó RealNetworks y fundó Linden Lab. Con la creación de Second Life, cumplió su sueño de crear una Internet-scale de mundo virtual. En el 2006, él y su empresa Linden Lab recibieron el premio WIRED Rave Award's para la Innovación empresarial.

3.2 MUNDOS VIRTUALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN

Kelton (2008:43:5), comenta que el movimiento hacia el mundo virtual como una enseñanza viable y entorno de aprendizaje ya no se puede detener. A diferencia de los sistemas TIC tradicionales, la educación en un *entorno inmersivo* introduce al usuario al espacio de los videojuegos, es una vía de conocimiento lúdico desde el punto de vista didáctico, que consigue mantener en estado constante, la atención de los estudiantes.



Imagen 22

Para Javier Martínez Aldanondo (2006), aprender haciendo es considerada una de las estrategias más adecuadas para enseñar y aprender. A través de la experiencia directa, el alumno asume el proceso de aprendizaje como una experiencia propia. Funciona mediante simulaciones, crea ambientes de juego combinado con la lectura de textos, videos y conferencias en tiempo real, permite competiciones y actividades de aprendizaje social, organización de eventos que estimulan la integración con el entorno y el aprender unos de otros de forma inmersiva y en 3D, brinda la oportunidad de explorar nuevos métodos en una nueva dimensión.

En este sentido los espacios virtuales 3D se constituyen como una modalidad innovadora dentro de las TIC:

- A) Promueven la interacción y la experimentación en tiempo real entre varias instituciones educativas localizadas en distintas ubicaciones geográficas.*
- b) Permite la accesibilidad a los contenidos en el sentido más amplio de la palabra, incluyendo la de los usuarios con discapacidades físicas o de movilidad. Situación muy importante para la inclusión social.*

c) El metaverso, al ser un contenedor online de contenidos audiovisuales posibilita la innovación en ideas creativas, obteniendo por parte de los usuarios una rápida respuesta a los contenidos propuestos.

d) Los espacios virtuales expanden las posibilidades de captación de audiencia y oferta de contenidos educativos específicos.



Imagen 23

Ya existen numerosas experiencias educativas a nivel mundial en variadas plataformas y con la participación de universidades e instituciones de prestigio:

1. *QuestAtlantis*, proyecto de *Indiana University School of Education* de enseñanza de niños entre 9 y 16 años realizado dentro de la plataforma *Active Worlds*. (Barab, 2007).

2. *Suffern Middle School*, es la primera escuela secundaria en espacio virtual. Fue desarrollada dentro de la plataforma para adolescentes de *Second Life* llamada *Teen Second Life*. (Sheehy, 2008).

3. *Second Life*: Entre las universidades más destacadas con presencia en este medio se encuentran: MIT, Harvard, Stanford, Columbia, Princeton en Estados Unidos, Frankfurt y Hamburgo en Alemania, Oxford, Edimburgo, Coventry, University of London, North Lanarkshire Council y Birmingham City University en el Reino Unido.

En la UNAM, representa una solución viable para cubrir en mayor proporción la demanda de los aspirantes de ingreso. Aunque los principales problemas y carencias detectadas en el ámbito del metaverso y del *e-learning* son:

- 1. No existe la experiencia necesaria para aprovechar las potencialidades de los espacios virtuales, perdiéndose de esta forma una potente herramienta para la educación.*
- 2. No existe la experiencia necesaria en el desarrollo de espacios con contenidos audiovisuales formativos para niños y adolescentes dentro de los metaversos.*
- 3. No existe un mecanismo de canalización de recursos de los espacios virtuales a la realidad ni viceversa.*
- 4. Frente a todas las posibilidades que presentan estos entornos, es necesario investigar y desarrollar herramientas y contenidos más adecuados para llevar a cabo de manera más eficaz los espacios inmersivos para la educación.*

3.2.1 CIBERARQUITECTURA

Es la arquitectura virtual dentro de los *ciberespacios*, responde a las nuevas necesidades del usuario contemporáneo, lo que permite explorar y experimentar con ideas poco convencionales para dar solución a las diferentes actividades posibles.



Imagen 24

En este sentido, cada uno de los diseños funciona como un entorno de aprendizaje flexible, con espacios que varían en función de las necesidades a responder, conjugan aprendizaje y diversión, con objetos y contenidos interactivos de forma que resulten atractivos a los usuarios. Paralelamente se proponen una serie de elementos complementarios con información textual, fotográfica y multimedia: video, sonidos, etc.

Cada uno de estos espacios está dotado de dispositivos de reproducción de material multimedia y de contenidos tridimensionales interactivos relacionados con cada una de las temáticas. El estudiante se acerca de forma *immersiva* e interactiva a los diferentes aspectos de sus áreas de interés. Existen una gran cantidad de iniciativas en todo el mundo de aplicación de la tecnología de *metaversos* en educación, lo cual prueba su aplicabilidad en la docencia en múltiples campos y para todos los niveles formativos, este es un campo muy amplio de trabajo para el estudiante en arte y diseño.

El gran avance en la utilización de los *metaversos* como plataforma de actividades humanas son el resultado del desarrollo global, presente en los entornos de la web, en donde la participación y colaboración son la base del conocimiento colectivo.

El diseño de espacios arquitectónicos virtuales, a pesar de su inmaterialidad, plantea desafíos propios en las respuestas formales a las necesidades de los avatares, que interactúan en el ciberespacio requiriendo entornos para reunirse, aprender o divertirse. Espacios percibidos en tercera persona, pero entendidos con las mismas cualidades con las que se experimenta el espacio real.



Imagen 25

Es interesante lo que representa para el arte y el diseño: la creación de espacios virtuales para alojar las actividades formativas debe seguir los mismos criterios de diseño análogos en cuanto a rigor y calidad que el diseño de espacios formativos para el mundo real. Su organización y definición formal sigue las reglas de diseño arquitectónico real, matizadas con las características únicas del *metaverso*, ambientes nuevos que demandan urgentemente el perfil deseado del Licenciado en Arte y Diseño.

4. CASOS PRÁCTICOS DE LAS POSIBILIDADES CREADORAS EN ARTE Y EL DISEÑO

Romper con los paradigmas creados de manera independiente en el diseño y la comunicación visual es igual o más complicado que romper los de las artes visuales. Entender que una licenciatura producto de la interdisciplina es diferente a sus licenciaturas base es complicado. No se trata de visualizar a un artista visual haciendo diseño o viceversa. Lo que se pretende, es visualizar las características de una licenciatura que con fundamento en una disciplina, recurre a los métodos, técnicas y procesos de otra, interactúa y responde a un campo de necesidades distinto. Como se comentó desde la introducción a este documento, se revisaron perfiles de creativos para identificar qué es lo que se requería, fueron muchos y algunos se ejemplifican en el *Anexo 1* de esta tesis, pero en particular existieron algunos referentes claros que a continuación se explicarán en tres casos prácticos, que empatan a la perfección con la visión creativa, innovadora, de uso de la tecnología y el conocimiento de las herramientas tradicionales y los métodos de las artes y el diseño, así como la incidencia en el entorno.

4.1 CASO PRÁCTICO 1: REPRESENTACIÓN CREATIVA DE LO IMAGINARIO. REALIDAD Y FICCIÓN

En permanente estado retórico, la imagen es objeto creativo de la representación de la imaginación resultado de las catástrofes interiores, miedos y fantasías del ser humano.

Los *signos de los tiempos* es una manera de explicar los sucesos que rodean al ser humano, desde una visión tradicional y poco ortodoxa, es la forma teológica de explicar lo que Dios requiere de las personas, a partir de que cada sujeto entienda los sucesos de su entorno, interprete los signos (a manera de índices de acuerdo a la visión de Pierce) en beneficio de su persona en pro de la bondad y la humanidad misma.

Sin embargo, es un término que ultimamente se usa en diversos ámbitos del conocimiento, como en la historia y la sociología. Los signos de los tiempos permiten entender los sucesos del entorno, del contexto social y los hechos históricos resultados del comportamiento humano. Las cosas suceden y algo las provocó. Por ello existen momentos históricos específicos en los que se identifican tendencias, estilos, modas, etcétera.

Ver cosas, contemplar fenómenos que ocurren a nuestro alrededor, es una cuestión de atención y discernimiento que se manifiesta como un instrumento cotidiano de comprobación y como un recurso poderoso contra el miedo [...] ver significa recuperar la seguridad en el dominio del propio entorno [...] la función de la vista como instrumento de reconocimiento es tan poderosa que con frecuencia llega a encubrir la capacidad visual de descubrir [...] o simplemente la habilidad de describir con precisión aquello que está frente a nosotros (Bosh, 1998:53).

Respondiendo a esta visión, el nuevo milenio se caracterizó por una serie de eventos y hechos históricos que convulsionaron la opinión pública y que generaron un estado anímico de miedo, inseguridad e incertidumbre. El 11 de septiembre de 2001 el mundo se despertó con la noticia en tiempo real del ataque a la capital extraoficial de la economía mundial: Nueva York era el objetivo vulnerado. Se abrían las puertas de alguna manera, a la génesis del consumo visual del desastre, transmitidas por diversos medios en el momento mismo del suceso. El hecho histórico se convertía en producto de consumo ³⁴.

El antecedente inmediato para cultura mexicana se experimentó, durante las guerras de Vietnam y de Corea, en las que se retransmitieron en los noticiarios televisivos los videos de las ejecuciones y, en la guerra del Golfo, los bombardeos sobre Bagdad. Sin embargo, por el momento histórico de esos eventos, la censura a imágenes y y noticias hizo que no trascendieran ni influyeran de manera retórica en el intelecto colectivo. Solo el sector social más favorecido por la cultura, pudo concientizar acerca de aquellos hechos.

³⁴ La sociedad actual experimenta una crisis de civilización, de orden tecnológico y económico, los paradigmas del progreso han sido sustituidos por la comunicación y el mercado. En este contexto, los media, antes reconocidos como el cuarto poder, han cambiado su función. Han pasado a ser el segundo poder: en términos de influencia global y general sobre las sociedades.

Nueva York³⁵ era intocable. Históricamente era inquebrantable, sólo violentado por la tragedia en la ficción, tanto literaria como cinematográfica. El desastre mediático, mediante el dolor de gente real pasó a ser producto de consumo de la retransmisión. Lo que generó que la opinión pública más que nunca fuera pública, todos se convirtieron en expertos, en profetas, se explicaron diversas emociones desde cualquier punto de vista, significados distintos en los que la imaginación era el argumental común.



Imagen 26

Algo similar sucedió en el 2009³⁶, cuando la amenazante pandemia del *Virus H1N1* de la influenza sacudió a los mexicanos que al principio, no supieron si la instrucción de no salir de sus casas para evitar lugares concurridos, era una broma, estrategia política maquiavélica o si estaba alcanzando la ficción a la realidad (Rodríguez, 2009). El nuevo siglo, se identifica por un intenso interés mediático por la distopía³⁷, el desastre y la tragedia (objeto de consumo de éxito), más que en los hechos o en los orígenes de la catástrofe, en las consecuencias o en el resultado de la barbarie, el día después, lo que quedó como evidencia, quienes son los sobrevivientes, etcétera. En este contexto, los temas relacionados con la catástrofe se impulsan en la imaginación, ya no desbordante y burda de años atrás. El desastre en la ficción, debe superar al desastre producto de una nota real, en sus

³⁵ El simbolismo de la Libertad adquiriría un semblante de terror en los noticiarios. Nueva York, la Ciudad mil veces destruida en la ficción con su protagonista principal; la Estatua de la Libertad, era atacada en la realidad.

³⁶ Escenas como ésta inundaron la Ciudad de México. Nadie salía a la calle sin tapabocas. Se agotó este producto en farmacias, hospitales y distribuidoras.

³⁷ La distopía es contraria a la utopía, una visión de desastre para la humanidad sin un final promisorio. El fin de la humanidad y de sus valores universales.

formas, en sus estrategias y técnicas que le permiten alcanzar el objetivo. En la ficción, el discurso publicitario y propagandístico recurre a las posibilidades de la imaginación. En el cine por ejemplo, ya no es un terremoto lo que puede acabar con un poblado o una ciudad. En las nuevas propuestas, el desastre es muy imaginativo: una serie de terremotos, conjugados con huracanes, ciclones, tsunamis, entre otros meteoros, los que acaban con varias ciudades al mismo tiempo. Y si esto no fuera suficiente, podrán aparecer monstruos sin origen definido o producto de la tecnología de guerra, o zombis justificados mediante el discurso verídico del argumento científico, transformados en máquinas paradójicas de exterminio humano.

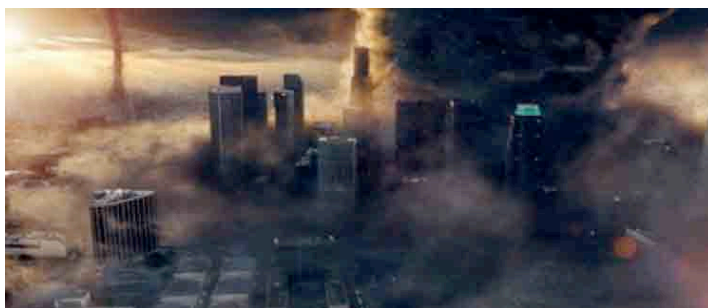


Imagen 27

Las historias cambiaron, el reto es delimitar un nuevo desastre, la *distopía*³⁸ se presenta como el punto de partida para imaginar el cómo será, o cuantas formas posibles existen, para el fin de la humanidad. La literatura toma en serio estas tendencias de desastre, en la que las personas se deshumanizan cada vez más, la otredad³⁹ aquí corresponde a diferencia de la intención del concepto, a no respetar o interactuar con alguien más. Lo que prevalece es la devastación de la personalidad

³⁸ La distopía tiene sentido con la proyección de imágenes de desastre continuo, que permite al espectador inmiscuirse en la escena y experimentar sensaciones. Las imágenes de ambientes apocalípticos se han convertido en arte gore y en arte distópico.

³⁹ La noción de otredad es un término muy usado en la filosofía, la sociología, la antropología y otras ciencias de lo humano. Se refiere al reconocimiento del otro como un individuo diferente y que no forma parte de la comunidad de quien lo identifica, pero que es similar. De alguna manera, lo habitual es que la otredad se construya a partir de la alteridad y la oposición. Asimismo, la alteridad es la condición de ser otro. El reconocimiento de la diferencia, el vocablo alter refiere al otro desde la postura del yo. El concepto de alteridad, se utiliza en sentido para referir al descubrimiento del entorno, del contexto y de los intereses del otro.

a los ojos del otro, un ser incapacitado para descifrar las necesidades de su semejante⁴⁰. El reto consiste en lograr credibilidad visual en los efectos de desastre, el creador de la imagen, violenta los sentidos con ráfagas de destrucción y permite crear sensaciones que involucran al espectador de manera efectiva. El sonido y la imagen se combinan en un bombardeo sensorial consigue reacciones inmediatas. Actualmente, el cine ha evolucionado a una tercera y cuarta dimensión, sumando más sentidos de atención.

4.1.1 EXPLOTACIÓN DE LA IMAGEN. LA IMAGINACIÓN DISTÓPICA

El al 21 de diciembre de 2012, coincidente con la finalización del décimo tercer ciclo B'ak'tun en la cuenta larga del calendario maya⁴¹, la humanidad desapareció y se produjo el fin del Mundo, esto fue lo que Roland Emmerich, en su película *2012* (2009) ilustró. Destaca la escena de la Estatua de la Libertad (como ícono de Nueva York) destruida, rota, hundida en el agua. El símbolo de la filosofía estadounidense refleja el final de todo⁴². Chris Nakashima-Brown (2013) explica que *el paisaje mediático contemporáneo está lleno de irresistibles visiones fantásticas de un orbe posterior al holocausto; en nuestra memoria han quedado grabadas ruinas más seductoras que los monumentos intactos de la realidad consensuada*.⁴³ Los desastres naturales se suman en pro de la desgracia de la humanidad, es desbordante la imaginación de la furia de la Tierra, con una explicación científica mínima fundamentada en el

⁴⁰ Se puede tomar como referencia la obra literaria de Martin Crimp (dramaturgo) (David, E., 1999), que se caracteriza por una visión terrible y sombría de las relaciones humanas. Los personajes creados por este británico parecen no experimentar amor o alegría. Es un reflejo de la violencia y crueldad contemporánea.

⁴¹ El baktún (pronunciación en español), es la unidad más larga del sistema calendárico maya que se conoce como cuenta larga. Es el equivalente a 144 000 días, es decir; 394 años.

⁴² La película utiliza el mismo recurso que sus antecesoras: *El Día de Independencia* (1996) y *El día después de mañana* (2004), dándole a la Estatua el protagonismo de la catástrofe como símbolo.

⁴³ Chris Nakashima-Brown es un autor de ciencia ficción estadounidense. Su trabajo incluye la ficción corta y la crítica publicada en línea.

movimiento de los astros en combinación con una interpretación apocalíptica. La animación por ordenador juega un papel muy importante en la película. Lo que el espectador quiere ver es como se logran las escenas del fin de la humanidad: los terremotos, las inundaciones, los tornados, todos combinados al mismo tiempo para evitar que la humanidad sobreviva. La imagen visual producida por los artistas del ordenador le da sentido a la imaginación desbordada.



Imagen 28

Cosa similar sucede en *Soy leyenda*, de Richard Matheson (1954, Ed:2007), es una novela que plantea a una sociedad en un futuro distópico repleto de monstruos mutantes nocturnos, de tipo vampiro, que en la versión de Hollywood (2007) de Francis Lawrence, el protagonista es de raza negra, y la coprotagonista latina. Como si tratara de hacer evidente la falta de capacidad para sobrevivir de la raza blanca. Los que tienen esa posibilidad son los negros y latinos.

Estos mensajes ocultos denotan seriedad dentro de la ficción, un reclamo social propuesto por el realizador de la película.

Esta película en su formato de DVD, ostenta la posibilidad de contar con un final alternativo, antes de terminar se puede escoger otro desenlace. Pero lo que en verdad interesa a esta tesis, es el concepto multimedia de esa versión en Disco Compacto, en donde se incluyen historias paralelas a manera de comic, de lo que sucedía en otros lugares del mundo en el momento mismo de la pandemia que experimenta el protagonista (Matheson, Richard & Brown, 2007). Para este tipo de proyectos, se desarrollan productos alternos a la película, de consumo comercial pero para un punto de venta diferente. Se alternan po-

sibilidades de creación y opciones creativas. Es un tipo de proyecto como el que se exigiría a un profesional de arte y el diseño. Lo convencional no es suficiente, a pesar de ser una película muy exitosa en taquilla, se explotan mayores posibilidades de consumo.



Imagen 29

Creatividad aplicada, arte y diseño en la generación de ilustraciones mediante la combinación de técnicas convencionales con técnicas digitales, story board como propuesta de comic, empaque artístico y el concepto multimedia desde la filmación de la película hasta su versión para el hogar.

4.1.2 ARTE Y DISEÑO EN ILUSTRACIÓN NO CONVENCIONAL PRODUCTO DE LA PLURIDISCIPLINA. LA IMAGEN CYBERPUNK

Bruce Bethke (1983), escribió *Cyberpunk*, que cambió radicalmente el rumbo de la ciencia ficción. De esta novela surge el término distopía, el imaginario del desastre, de la no vida resultado de la ficción del fin del mundo. Los ciberpunks desarrollan alta tecnología, con la finalidad de crear un ambiente de destrucción, marginados, introvertidos, una especie de nerds, rechazados por la sociedad, en futuros distópicos donde la vida diaria se caracteriza por el rápido cambio tecnológico, un entorno computarizado. El cyberpunk muestra el mundo devastado por los intereses del poder generalmente, y como un lugar oscuro, dominado por

la tecnología computarizada, acompañada de la desgracia, virus, zombis, guerras fatales, etcétera. En 1984 se publica *Neuromante*, de William Gibson (1984). El título se compone de los términos; *neuro* (mental) y *mante* (sujeto de *mancia* que significa adivinación). Aquí aparece por primera vez el término *ciberespacio*. La visión del futuro de Gibson es atroz, sumamente pesimista, un futuro compuesto por ciudades contaminadas, decadentes e inmensas. El paisaje es basura. El fuego es el elemento simbólico, que todo lo destruye, apocalípticas visiones como las que alguna vez imaginó Gustavo Doré.

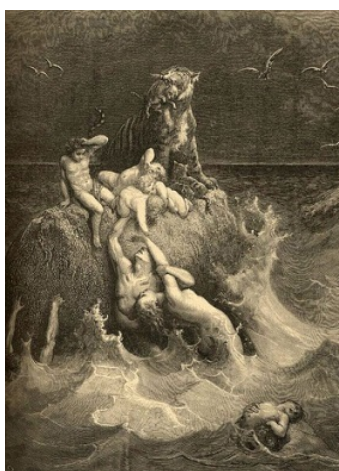


Imagen 30

En el ambiente distópico de Gibson nos remite inevitablemente a Doré, donde lo perverso se consume y renace, los vicios y pecados humanos contados por miles encuentran su justa respuesta en la destrucción masiva y original. Se busca y encuentra un clima y ambiente ideal para la desgracia, originalidad que lo convierte en un producto de consumo, una rara emoción por visualizar cómo va a desaparecer la humanidad, cómo se transformará y cómo será todo el día después de la desolación total. Sólo que a diferencia de Doré, Gibson recurre a la tecnología como elemento inevitable de ficción.

Inspirado por el surrealismo y el cyberpunk, el artista japonés Kazuhiko Nakamura genera diseños híbridos emanados de maquinarias diversas del siglo XIX y armaduras medievales, entre otros aspectos estilísticos de ese período de tiempo. Su obra llama la atención pues supone un estilo de retrato.

Nacido en 1961, Nakamura comenzó a hacer arte digital desde 1996. Su trabajo se ha difundido en blogs y en libros y revistas. Sus propuestas se han definido como: *un matrimonio con problemas de metal y carne*. Nakamura diseña sus ilustraciones con las posibilidades que le da el conocimiento de las técnicas tradicionales del arte, aunado al pleno conocimiento de la tecnología y se inmiscuye en el ambiente literario. Es decir, trabaja desde su formación como ilustrador una temática propia de la literatura y el cine.



Imagen 31

Muchos de los artistas en 3D desarrollan el fotorrealismo en el modelado 3D, esta tendencia es bastante interesante, sin embargo, la creatividad espacial y las expresiones subjetivas que el pintor pone en el objeto aparecen en las propuestas de este autor. Su propia visión hace su trabajo especial. Consigue crear imágenes a partir de la combinación de formas, texturas e iluminación.



Imagen 32

No se queda en la labor de ilustrar lo literario o generar imágenes para el cine o los juegos de video. Nakamura hace propuestas artísticas,

es la visión de un profesional del arte y el diseño de una temática que otras disciplinas han trabajado desde sus trincheras. Él aporta a la temática distópica desde su muy particular propuesta del cyberpunk, por lo que se ha catalogado su obra dentro de una nueva categoría, tan híbrida como su propuesta: *Cyberpunk surrealista*.



Imagen 33

La combinación de elementos que producen propuestas nuevas se tomó como referencia para algunas asignaturas del plan de estudios de la licenciatura. Lo híbrido invita al estudiante a recuperar conocimientos, técnicas y conceptos para mezclarlos, combinarlos y experimentar nuevos horizontes. Nakamura encaja perfectamente en el perfil deseado. Incluso por los medios de difusión de su obra: *Del blog, a la galería*.

4.1.3 RUPTURA DE PARADIGMAS EN EL IMAGINARIO COLECTIVO. EL MONSTRUO LLAMADO HUMANIDAD

Existe una tendencia que apuesta a la creatividad al renovar propuestas teóricas y visuales de algunos personajes del panteón terrorífico del imaginario colectivo. En la literatura, las series de televisión de paga, los videojuegos y el cine, los monstruos se presentan desafiando la tradición y las justificaciones respecto a su razón de ser. Los *Vampiros*

por ejemplo, dejaron a un lado la seducción y el horror y se muestran en el cine como símbolos sexuales juveniles, incluso con valores más que humanos. Entre *vampiros*, *hombres-lobos*, *cazamonstruos*, etc., uno de ellos llama poderosamente la atención como objeto de explotación visual: *El zombi*

El zombi es un personaje que permite hacer diversas alegorías a situaciones de crisis en los seres humanos, en sí mismo, el zombi es un ser sin libertad, atrapado entre la vida y la muerte, fácilmente reconocible, en una sociedad que es incapaz de reconocer a aquellos que están desprovistos de libertad, de cultura, de cariño, de imaginación, de servicios y que no son zombis.

Es un monstruo que en los últimos años ha sido intensamente representado principalmente en películas, cómics, y video juegos, estableciendo en el género cinematográfico una constante en la que se conjugan el horror, la angustia, la escatología y el humor involuntario. Para las artes y el diseño, la figura de este fenómeno de la imaginación ha servido de pretexto para desarrollar diversos discursos, no sólo en lo comercial, también en lo estético, lo propagandístico e ideológico.

Rick Genest⁴⁴ es un fenómeno visual muy interesante, es conocido como *Zombie Boy* o *Rico el Zombie*, es un modelo y artista que es famoso por tener su cuerpo completamente tatuado, ha sido calificado como *tatuaje-zombie esqueleto*.

A partir del nuevo siglo, la práctica del tatuaje ha ganado aceptación social, no sólo en el ámbito juvenil, también en todos los sectores de la población. Esta actividad se ha difundido en redes sociales bajo parámetros de dignificación y revalorización fundamentada en la apre-

⁴⁴ Rick incursionó en el Rock Underground de Montreal, cuenta con experiencia directa de arte circense. Es fundador del Baslphemous Carnaval Mad Lucifer Tortura Macabre, donde hacía trucos en la cama de clavos. Su primera aparición importante fue en la película *Cirque du Freak: The Vampire's Assistant*.

Gracias a Facebook, se hizo de varios seguidores por su participación cinematográfica, llamó la atención de Nicola Formichetti, asesor de moda de la cantante de música pop Lady Gaga y director artístico del diseñador Terry Mugler, ha sido incluido en los videos y espectáculos en vivo de la cantante. El salto a la fama llegó con la contratación del *Zombie Boy* como modelo para una campaña de otoño-invierno, por el propio Terry.

ciación de los diseños. La propuesta del arte-tatuaje⁴⁵ ha roto los paradigmas que la encasillaban como una práctica de la cultura carcelaria. Algunos artistas y diseñadores la toman muy en serio por su consumo en el mercado. Tatuarse es identidad, pertenencia, marca registrada, propiedad *de*, recuerdo *de*, etcétera.



Imagen 34

El caso de Rick es un Récord Guinness: 139 imágenes de huesos y 176 insectos tatuados en todo su cuerpo (GWR, 2014), más del 80% de la superficie de su cuerpo cubierta de tinta. El diseñador es Frank Lewis, un artista del tatuaje a quien conoció a los 21 años de edad, autor de los dibujos de la mayor parte de su cuerpo. Es un lienzo humano, una obra de arte literalmente viva. Existe un muñeco de él en el mercado. Para la edición 2012 de la *Convención Internacional de Cómics* de San Diego, la compañía de juguetes de colección Tonner Doll, produjo 500

⁴⁵ El tatuaje tiene su origen como práctica desde tiempos neolíticos, se han encontrado sujetos tatuados con una antigüedad que data del siglo II d.C. En 1991 se encontró una momia neolítica dentro de un glaciar de los Alpes austro-italianos (Ötzi, es el cadáver humano con piel más antiguo que se ha encontrado, con una antigüedad aproximada de 5,200 años), cuenta con 57 tatuajes en la espalda.

Parece ser que fueron los antiguos pobladores de la Polinesia los primeros en grabarse motivos en la piel. El término tatuaje es de origen polinesio. A lo largo de la historia figuras ilustres y respetables han tatuado su cuerpo, tal es el caso de Winston Churchill y John F. Kennedy. En la Cultura Prehispánica Mesoamericana, el tatuaje es fue una práctica común.

figuras de acción llamadas *Zombie Boy*, con su respectivo certificado de autenticidad firmado por Genest como *Rico the Zombie*. El fotógrafo principal de este sujeto artístico es Joey L.



Imagen 35

Una marca importante de cosméticos mostró la efectividad de uno de sus productos sobre su cuerpo. El ejercicio consistió en un efecto reversible, se grabó todo el proceso en video, por medio del maquillaje Rick volvió a tener, visualmente y por algunos minutos, su cuerpo limpio de tatuajes.



Imagen 36

Rico el zombi se convierte en el resultado de la multidisciplina y la pluridisciplina como producto visual. Una trayectoria entre la obra y el mundo del autor (sujeto tatuado, videos, fotografías, muñecos de colección), es una experiencia mediada por tres elementos ineludibles aplicables a la experiencia de la creación:

1. *Prefiguración o tiempo pasado, que se constituye por los elementos que aportan la atención y la memoria.*
2. *Configuración o tiempo presente, cambio entendido como secuencia continúa de instantes que integra el acto de ver, el momento mismo.*
3. *Refiguración o tiempo de realización, en este caso, la obra. La estrategia de interpretación incluye dos mediaciones: una persuasiva, que es la del autor, y la otra lúdica, que supone la apropiación que el artista hace del modelo imaginario o resultado de algún estímulo específico.*

En esta línea de experimentación de lo distópico, *Krijn Van Noordwijk* (2014:99) es fotógrafo y director de arte con sede en Holanda, su trabajo se caracteriza por su crudeza en el trato de sus modelos. La desolación y perversión humana le permite crear atmósferas distópicas no muy lejanas a la realidad. El descubrimiento de la otredad de una realidad terrible.



Imagen 37

Desde el surgimiento del uso de la tecnología digital en la fotografía, se han generado una gran cantidad de críticas por parte de los defensores de la fotografía tradicional en contra de lo digital. Esto realmente no es necesario, se debe pensar en una complementando a la otra. La tecnología es solo una herramienta, lo que importa es que se obtenga una imagen interesante, diferente, que explote las posibilidades creativas.

De mayo a junio de 2014, Krijn van Noordwijk exhibió una selección de fotos dentro de una propuesta que llamó: *TAT TOO* en el *Melkweg Galerie* en Amsterdam. Su trabajo llamó la atención favorablemente de la crítica. El fotógrafo utiliza modelos tatuados pero consigue demostrar en imágenes valores de expresión que rebasan la belleza o la propuesta del tatuaje mismo. Lo que se percibe son personas, con características espirituales y de comportamiento social muy particulares cada una de ellas.

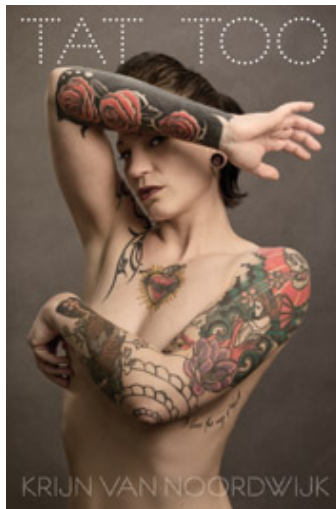


Imagen 38

Para este trabajo, la humanidad es la visión de Van Noordwijk, la divide en dos sub-tipos: los que no tienen y los que tienen un tatuaje. El primer grupo toma el lugar de la primera bajo un ojo crítico sin sentido definido: resultado de un capricho, un sueño, de la lujuria, la rebelión, por la intención de desafiar a otros o para impresionar. El último grupo (que ha crecido rápidamente en los últimos años y que sigue aumentando en cantidad) son los que quedan por convicción, a menudo con orgullo y por una razón especial.

En el procesamiento de la imagen en bruto en *Photoshop*, Krijn van Noordwijk trabaja en una técnica con canales de color. Una imagen se compone de tres colores: *rojo, verde y azul (RGB)*. Una cara consiste principalmente en el canal de color rojo. El rojo se utiliza a menudo para los retratos. Krijn ha demostrado que el canal azul también puede producir resultados muy interesantes, porque la textura visual es mejor.

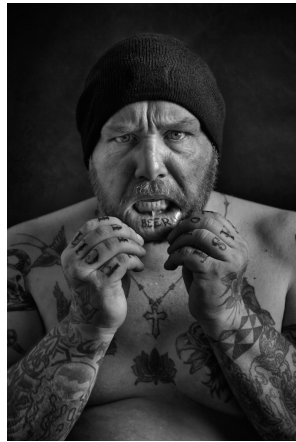


Imagen 39

El proceso creativo y el tratado de la imagen, es igual de importante que la composición que se va a retratar. El trabajo con los modelos y el trabajo en laboratorio, dos labores en concreción de una propuesta; el uso adecuado de la técnica, la tecnología y la conceptualización. *Los procesos en el proceso.*

4.2 CASO PRÁCTICO 2: EL PODER COMUNICATIVO DE LA IMAGEN

La imagen revela y descubre, se rebela y enseña lo que se mantiene oculto.

Existen muy pocas posibilidades de que alguien done dinero para combatir el hambre en algún país lejano de África. No es fácil lograr, en una sociedad con poca preocupación por *el otro*, una sociedad de consumo y crisis; que alguien fácilmente acceda a desprenderse de su dinero. Pero si circula en su coche y ve a una persona lastimada pensará seriamente en detenerse, le parecerá normal detenerse, sus miedos podrán evitarlo, pero mentalmente sabrá que debe ayudar a esa persona, si así lo decide, tendrá que transportar al herido a un hospital y pagar lo que costará, como mínimo, la gasolina y en todo caso, la limpieza de su vehículo si es que el herido sangrara. Poner imágenes a un concepto abstracto en el cerebro surte un efecto inmediato. No se visualiza fácilmente y con conciencia, el hambre en abstracto en países lejanos, pero,

en cambio, la imagen de alguien herido en la carretera activa reacciones de solidaridad inmediatas.

En los laboratorios de la neurociencia, se estudia el impacto, hasta ahora desconocido, de las imágenes en los *procesos cognitivos*. Las investigaciones más recientes, aclaran que la imagen cuenta como instrumento de permanencia o duración de la memoria.

Sin imagen es difícil que algo se asiente en la memoria a largo plazo. Y sin memoria a largo plazo no se produce la reacción querida. El contenido visual, se retiene con mayor capacidad que cualquier otro formato de información. Se recuerda el 80% de lo que se ve, el 20% de lo que se lee y el 10% de lo que se escucha. Por ello, el efecto de sensibilización de una imagen que corresponde a la verdad o a la realidad, impacta, e influye mucho más, que aquella de la ficción del desastre.

4.2.1 LA REBELIÓN DE LAS IMÁGENES

American Index (Índice Americano), es una serie de imágenes que presentan lo oculto y lo desconocido, obra de Taryn Simon⁴⁶, que compila lo escondido y lo aparente de una sociedad controversial como la de Estados Unidos de Norteamérica.

En este trabajo que abarca más de cuatro años, Taryn Simon (2014) se enfrenta a los obstáculos al acceso del público, al conocimiento experto y ofrece la entrada a través de la imagen fotográfica y el texto escrito, a una selección de sitios restringidos en los Estados Unidos. La serie resultante, es una exposición de las realidades ocultas, que no se ven en la superficie de la cultura americana moderna. Como el descubrir a personas viviendo en coladeras.

⁴⁶ Taryn Simon (1975) es una artista multidisciplinar que ha trabajado en fotografía, texto, escultura y performance. Su práctica implica una amplia investigación, en proyectos guiados por un interés en los sistemas de categorización y clasificación.

Simon documenta sujetos de un amplio abanico cultural, incluyendo a la naturaleza, la ciencia, el gobierno y la religión, por lo que sus discursos son variados. Sus fotografías revelan y abarcan el *excéntrico inquietante*: una edición de *Playboy* escrito en Braille, un retrato de un paciente con cáncer en la lucha por el derecho a poner fin a su vida, cápsulas radioactivas, etc.



Imagen 40

Ella cambia constantemente las cámaras que utiliza, dependiendo de la necesidad, una de gran formato cuando las condiciones lo permiten y a cada una de sus composiciones, las acompaña con un texto explicando el sujeto y el contexto. La adición de la *palabra a la imagen* da el relieve necesario que se requiere, se juega un doble papel. Cuando la imagen se explica con el texto, cambia la dimensión de lo observado y su contenido. *Una Simon como vyerista y como informante.*

Índice Americano revela que por cada faceta visible de la cultura americana hay un receso oscurecido igualmente fundamental para el marco de una identidad nacional.

Ella examina una cultura en decadencia a través de la documentación de diversos temas, con y sin el privilegio de acceso, las colecciones de Simon reflejan y revelan la estrategia y el poder de los Estados Unidos, su mitología y el diario funcionamiento del poder.

Por ejemplo, la imagen presenta sumergidos en un charco de agua en Hanford Site⁴⁷, una serie de cápsulas de acero inoxidable que

⁴⁷ Hanford Site es un territorio de 1.518 kilómetros cuadrados en el Condado de Benton, en el estado de Washington, en los Estados Unidos de Norteamérica.

contienen los residuos nucleares de cesio y estroncio. Contienen más de 120 millones de curios⁴⁸ de radiactividad. Todo bajo un mismo techo en los Estados Unidos. El brillo azul es creado por el Efecto Cherenkov⁴⁹ que describe la radiación electromagnética.

La piscina de agua sirve como un escudo contra la radiación, un pie humano en la piscina con una cápsula sin blindaje recibiría dosis letales de radiación en menos de 10 segundos. *La distopía de ficción, es superada por la realidad.*

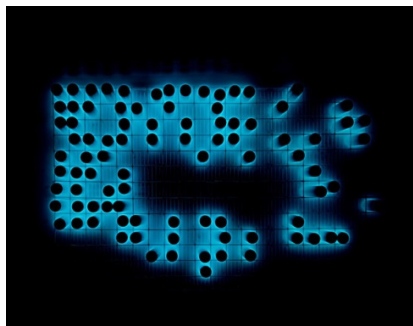


Imagen 41

También de *American Index*, el caso de *Lenny*; el tigre blanco de la imagen es aterrador, por lo que significa.

Lenny es el producto de la manipulación genética. Pertenece a un proyecto en donde se producen este tipo de animales en un laboratorio

⁴⁸ El curio (Ci) es la unidad de desintegración radioactiva. Se define como la cantidad de sustancia radioactiva que presenta una velocidad de desintegración. El curio representaba una cantidad muy grande de radiactividad desde el punto de vista biológico, por lo que se comenzaron a utilizar unidades más pequeñas. 120 millones de curios, representa por consiguiente, una cantidad holocáustica de radioactividad.

⁴⁹ La teoría de la relatividad indica que ninguna partícula puede viajar a la velocidad de la luz en un vacío. Sin embargo, la luz viaja a velocidades menores en ambientes densos como el agua. Una partícula viajando en agua debe tener una velocidad menor que la velocidad de la luz en un vacío, pero es posible que se pueda mover más rápido en el agua. Si la partícula está cargada, emitirá radiación (luz).

Este proceso es similar al sonido acústico que se escucha cuando un avión excede la velocidad del sonido. La radiación recibe su nombre del físico Pável Cherenkov quien fue el primero en caracterizarla rigurosamente y explicar su producción. Cherenkov recibió el Premio Nobel de Física en 1958.

para venderlos a circos y zoológicos. El problema es que Lenny nació con la cadera dislocada, las patas disparejas, bizco y con deficiencia mental.



Imagen 42

Imagen Colección (colección de la imagen), es otro trabajo de Simon, conformado por cuarenta y cuatro obras inspiradas en el archivo de imágenes de la Biblioteca Pública de Nueva York. El archivo contiene 1. 2 millones de impresiones, entre postales, carteles e imágenes impresas, la mayoría de las cuales han sido cortadas a partir de fuentes secundarias, como libros y revistas.



Imagen 43

Es la mayor biblioteca de las imágenes que circulan por el mundo, organizada de acuerdo con un sistema de catalogación complejo de más de 12.000 encabezamientos temáticos.

Desde su creación en 1915, ha sido un recurso importante para los escritores, historiadores, artistas, cineastas, diseñadores y agencias de publicidad. Diego Rivera, hizo uso de ella para su legendario mural *el Hombre en la encrucijada* (1934) del Rockefeller Center.

Simon se nutre este vasto archivo idiosincrásico para explorar aún más lo taxonómico, lo clasificatorio y los propósitos de revelación de la fotografía. El proceso de imágenes de archivo de muchas fuentes dispares expone de alguna manera, los caprichos en el trabajo de un proceso aparentemente neutral u objetivo de la recopilación de imágenes por géneros. El azar, el incidente y la inclusión o exclusión arbitraria aparecen en los sistemas de catalogación analógico, por el impulso humano persistente para identificar, seleccionar, recopilar y sistematizar la información. En este proyecto sugiere cómo los sistemas anteriores presagiaban buscadores digitales y anticipan el uso generalizado de aplicaciones como Google, Instagram, Facebook y Pinterest.

Cada obra se compone de una serie de imágenes que Simon ha seleccionado de una categoría de archivo determinado, proponiendo títulos temáticos como *Clarooscuro*, *Apretón de manos*, *Expreso Carreteras*, *Pánicos financieros*, *Israel y barbas y bigotes*. En las composiciones ingeniosamente superpuestas, sólo algunas partes de las imágenes individuales son visibles, cada fragmento se entiende en su conjunto. Así múltiples imágenes relacionadas son transformados en campos de color casi abstractos y formas geométricas.

La *colección de la imagen* sirve como una base en donde las imágenes que están inscritas y validadas se ubican junto a las que no lo son. Por ejemplo, mediante la colocación de la reproducción de una pintura de *Kazimir Malevich*⁵⁰ junto a las de obras anónimas de una habitación de hotel, o una fotografía Weegee⁵¹ al lado de un anuncio cualquiera. Lo anterior para poner en tela de juicio las jerarquías por las que los materiales visuales y culturales se clasifican y tratando de descubrir los patrones, códigos y órdenes dentro de la sobrecarga de las imágenes. Simon cuestiona la propia dinámica de la cultura contemporánea como un proceso de evolución o de una condenada a la repetición sin fin.

⁵⁰ Pintor, (1878-1935). Fue influenciado por el cubismo. En 1912 comienza a desarrollar su propio estilo, aquel que le llevó a fundar el Suprematismo, a partir de la elaboración de uno de sus cuadros más famosos: Cuadrado negro sobre fondo blanco, de 1913.

⁵¹ Weegee es el seudónimo de Arthur H. Fellig (1899-1968). Fue un famoso fotógrafo y reportero gráfico de Ucrania, conocido por la retórica crudeza de sus fotografías en blanco y negro. Fellig debe su alias Weegee a una interpretación fonética de la palabra ouija, debido a sus frecuentes llegadas a escena sólo minutos después de que se le hubiese avisado a las autoridades acerca de un crimen u otra situación de emergencia.

4.2.2 LA MULTIDISCIPLINA DE LO ABSURDO Y LO CIENTÍFICO

Lee Hyungkoo⁵². Es un artista coreano con formación de diseñador, que se ha hecho famoso con su exposición *The origin of the species*. El trabajo de Lee representa la necesidad de generar objetos de arte que se manifiestan en diferentes posibilidades de atracción, entre ellas el sentido lúdico:

1. Necesidades que el público tiene de entretenerse.
2. Las condiciones que genera el atractivo visual y de búsqueda de lo innovador.
3. Los factores que afectan a la realización de objetos de vanguardia.

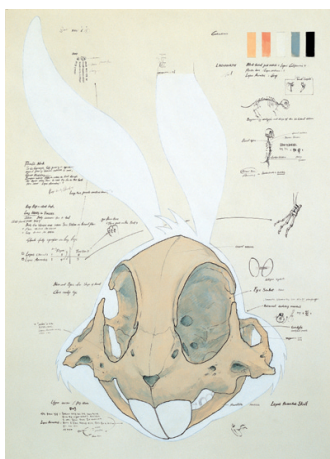


Imagen 44

Ha logrado llamar la atención de público diverso, al ofrecer una versión de los esqueletos de los personajes de las tiras cómicas y de las caricaturas animadas, como Mickey Mouse, Bugs Bunny y otros famosos de los que podemos observar sus esqueletos. Lo innovador no sólo es eso, sino la dedicación en cuanto al diseño que demuestra el

⁵² Hyung Koo Lee (nacido en Corea en 1969) tiene un título de biología de la Hong-ik Universidad (1998) y un Master en Artes de la Universidad de Yale (2002). En el mismo año fue galardonado con el Premio de la Fundación Joan Mitchell y continuó trabajando en Nueva York. Su primera exposición individual fue en el Museo Sungkok (2004) En el 2006, se llevó a cabo su segunda exposición individual Animatus que le ha dado la vuelta al Mundo.

artista, pues sus propuestas están fundamentadas en la anatomía real de cada animal representado por los personajes animados. Su trabajo es todo un éxito.

Los personajes de los dibujos animados son criaturas antropomórficas de ficción que se ubican en el espacio del Museo en una zona de dos dimensiones. Representan personalidades, comportamientos y pensamientos de sus creadores que son seres humanos, pero se ofrece un análisis científico de estos personajes y reconstruidos en tres dimensiones, que es lo que el artista llama *el proceso de investigación en la búsqueda de la evidencia anatómica potencial o hipotética, ausencia de la prueba figural* (Hyungkoo, 2014).



Imagen 45

La serie se denomina *Animatus*, y aprovechando su formación dentro de biología, plantea la propuesta de unos esqueletos que no dejan de ser un símbolo de cadáveres en una postura dinámica e irónica. Juega de alguna manera a ser una especie de *Creador*, ya que da una nueva vida a los cuerpos muertos (esqueletos).

Lee restaura la forma real de los personajes y clasifica estas criaturas de acuerdo a la categorización biológica, no los llama por su nombre, sino que les da su nombre científico más el adjetivo *animatus*, por ejemplo: *Felis Catus Animatus* y *Mus Animatus* que representan a los personajes de *Tom y Jerry* respectivamente. La propuesta de este artista, se fundamenta en la ciencia y en personajes lúdicos y de entretenimiento, pero la imagen se presenta bajo un criterio tridimensional que permite identificar su poder imaginativo único.

4.2.2 EL PROCESO CREATIVO COMO VALUARTE DE LA IMÁGEN

El artista alemán Thomas Demand nacido en 1964 es experto en trasladar a territorios limítrofes al espectador. No solo es constructor de imágenes, lo es de objetos también. Esta construcción entre fotografía y escultura es escasamente planteada. Después de revisar el proceso, no sabemos qué es más de admirar, si la imagen fotográfica o la escultura efímera. Esta carestía de análisis encuentra sentido en el proceso conjunto, lo importante es el proceso creativo.

Por medio de su obra su obra, Demand ofrece un encuentro frontal entre esos dos mundos tan alejados y lo sitúa en un territorio, nuevo, donde se produce un juego de interacción entre ambos.



Imagen 46

Sus montajes escultóricos reproducen, a escala real, toda una serie de espacios (oficinas de representaciones diplomáticas, despachos presidenciales, estanterías de archivos, cocinas, oficinas, etc.), falsificaciones de la realidad, modelos realizados en papel y plástico de gran realismo, verdaderas (por lo exactas en sus medidas y color) pero que son mentiras y auténticas trampas visuales o simulaciones, que la fotografía (muchas veces de gran tamaño, 16 metros de ancho) contribuye a incrementar. Un juego, en definitiva, que utilizando como cómplices la escultura y la fotografía, acaba cuestionando la certeza de la visión de las cosas y lo que sucede en los espacios. A pesar de que las obras de Thomas Demand son presentadas como fotografías, él no es un fotógrafo en el sentido tradicional. Es un artista conceptual utilizando el proceso fotográfico dentro del marco de sus producciones.



Imagen 47

Conocido por sus elaborados trabajos de tamaño real hechos de papel y cartón que parecen ser fotografías de lugares reales, la obra de Demand crea capas de ficción e ilusión. Los sets originales nunca son presentados. Todo lo que se le presenta al espectador es una imagen producida por una cámara de gran formato. El resultado es simplemente fotográfico, que muestra un espacio ficticio.

4.3 CASO PRÁCTICO 3: LA INCIDENCIA EN EL ENTORNO

La imagen se proyecta como una propuesta factible resultado de una formación interdisciplinaria, vinculada a valores estéticos y de comprensión del entorno.

La naturaleza siempre ha ofrecido extraordinarias fuentes de inspiración, desde las formas, las estructuras y colores de los distintos elementos del medio ambiente. Referirse a las artes y el diseño en el entorno implica el señalar diversas actividades, como la arquitectura comercial, interiorismo, señalética, carteles, displays, grafitti, esculturas, decoraciones y otros elementos portadores de ideas y mensajes discursivos.

El diseñador y el artista de espacio y entorno contribuye a la creación del espacio conciliando la intencionalidad con la funcionalidad, valorización de la imagen, según el universo deseado para un objetivo determinado. A diferencia de la intencionalidad comercial y de consumo, características naturales del diseño gráfico, o de la muy particular visión del espacio comunitario por parte del artista plástico, el profesional del arte y diseño combina las diversas intenciones de un proyecto.

Considera al entorno para la producción de imágenes a partir de valores de convivencia con la naturaleza y el consumo visual comercial.

Por lo tanto, el respeto a la naturaleza, a las personas y la forma en la que el proyecto puede influir en las personas es de primordial importancia. La intervención de un espacio se determina por la elección de los materiales, de las texturas, de los revestimientos, del mobiliario, de la iluminación, de los colores, de la tipografía, del ambiente sonoro, y sobre todo de la experiencia que se desea que tenga el usuario en el espacio.

4.3.1 REVALORIZACIÓN DE ESPACIOS A PARTIR DEL OBJETO INTENCIONAL

Uno de los diseñadores más famosos de Holanda es Florentijn Hofman, quien es buscado constantemente para realizar proyectos que modifiquen el entorno para satisfacer una necesidad de carácter turístico. Él logra que las personas sean público en donde antes no había nada que admirar. Sus inflables y construcciones monumentales le han dado la vuelta al mundo. Destacan en su obra, el humor, la sensibilidad, el máximo impacto.



Imagen 48

Sus esculturas son grandes, muy grandes, y obligan al espectador a tomarles fotografías a hacer una impresión. Destaca un gigantesco pato de goma amarillo (26 metros de altura). Es un inflable, basado en

el modelo estándar que los niños de todo el planeta conocen. El impresionante pato de goma viaja por el mundo (de Sao paulo a Osaka) y en donde se encuentre produce el mismo efecto: todos quieren verlo y tomarle una fotografía.

Las esculturas de Hofman menudo se originan a partir de objetos cotidianos. Un barco de papel sencillo, un pictograma de una zona industrial o figuritas de juguete fabricados en serie, todo puede servir como fuente de información y de inspiración. Todos ellos son *ready mades*, seleccionados por Hofman por la belleza de sus formas. Inflables, láminas de plástico, paja, papel, madera; para Hofman cualquier material es adecuado para convertir en arte. Sus proyectos suelen ser muy laboriosos y desafía cualquier circunstancia partiendo de una concepción artesanal.



Imagen 49

No sólo destacan sus esculturas temporales y permanentes, ha intervenido varios espacios públicos, considerados olvidados y los ha intervenido de tal forma que adquieren un nuevo valor como objeto visual. En Beukelsblauw⁵³ (2004-2006) trajo la atención a una manzana de casas, destinadas para la demolición, pintando los edificios de color azul brillante de arriba abajo, ha intervenido avenidas completas con esta misma intención y técnica, logrando resultados extraordinarios de revalorización del objeto.

⁵³ Beukelsblauw en Rotterdam (obra realizada de 2004-2006) en una superficie de 115 x 15 metros, aplicó pintura azul de emulsión de látex a un edificio antiguo que se iba a demoler. Se convirtió después de ser intervenido en el edificio más fotografiado de Rotterdam.

En estos proyectos específicos, Hofman invita al espectador a reconsiderar las cosas que en un principio fueron funcionales y que después fueron olvidadas por el paso del tiempo y su desuso para lo que fueron creadas. Rompe con el paradigma creado alrededor de los artistas que no siempre tienden a valorar las reacciones de los transeúntes, para Hofman, la audiencia es una parte esencial de su trabajo. Toma el debido cuidado de incrustar sus imágenes en el entorno directo y cotidiano de su público, y generalmente, a parte de provocar admiración, lo siguiente en el rostro de la gente que observa, es una sonrisa y una fotografía.



Imagen 50

Así como Hofman, un artista francés con residencia en Nueva York, llamado simplemente *Jr*⁵⁴, es un fotógrafo que modifica los espacios públicos mediante el uso de la imagen. Su trabajo ha impactado en zonas altamente pobladas, en zonas de riesgo en cuanto la seguridad, y ha logrado que los comportamientos de las personas cambien para el bien común, por lo menos mientras sus imágenes se encuentran exhibidas. Uno de los proyectos de este *artista*⁵⁵ que tuvo mayor resonancia lo llevó a cabo en 2006, cuando cubrió las casas de los barrios más importantes de París con los retratos de miembros de bandas locales de

⁵⁴ Es un fotógrafo callejero, que trabaja bajo el pseudónimo JR y oculta escrupulosamente su identidad, ha sido galardonado con el prestigioso premio TED, (Tecnología, Entretenimiento, Diseño) dotado con 100.000 dólares norteamericanos.

⁵⁵ El artista francés, se define como *artista*, en una mezcla entre las palabras *artista* y *activista*. Armado con sus cámaras fotográficas, se adentra en espacios de riesgo y toma retratos de la gente del lugar para luego pegar sus gigantografías (fotografías de tamaño descomunal) en paredes o fachadas. En sus proyectos participan miles de voluntarios. Su arte inspira a la gente a mirar el mundo de manera diferente, con la intención de trabajar para que sea mejor.

jóvenes, titulándolo como *Retrato de una generación*. En un principio la acción fue considerada ilegal, pero luego las fotos llegaron a adornar incluso el edificio del Ayuntamiento. En 2007 creó el proyecto *Face 2 Face*, una gran exposición de fotos, que colocó en el muro que separa el territorio de Israel y Palestina y en otras ocho ciudades israelíes y palestinas. En 2008 decoró las paredes, tejados, cobertizos y chozas en India, Bangladesh, Sierra-Leona y las favelas de Río de Janeiro.



Imagen 51

Moro de Providencia es un lugar cuyo nombre se ha convertido en sinónimo de violencia. Esta favela situada en el centro de Río apareció en las pantallas de televisión en agosto de 2008. No fueron las escenas habituales de enfrentamientos entre narcotraficantes y la policía, ni los asaltos o violaciones de mujeres, sino para presentar la exposición de arte *las Mujeres son Héroes*.

Con el fin de rendir homenaje a aquellas que juegan un papel esencial en la sociedad, y que son las principales víctimas de la guerra, el crimen, la violación y el fanatismo político o religioso, JR pega enormes fotos de los rostros y los ojos de las mujeres locales en todo el exterior de la favela. Tuvieron que adaptarse a techos y paredes de cartón y plástico y en donde los revólveres de los niños son de acero. Se las arreglaron para salir adelante a pesar de las empinadas calles, las casas inestables, los cables eléctricos impredecibles y los intercambios de disparos donde las balas a veces pasan por varias casas atravesando sus frágiles materiales con las que están hechas.

En abril de 2013, se instalaron en Times Square, 6.000 retratos de los neoyorquinos y se pegaron en el suelo, se filmaron y después se

reprodujeron en todas las pantallas de esa avenida por las noches durante un mes. La gente se convirtió en protagonista y público de si mismo.



Imagen 52

En mayo de 2013, JR ya había estado en Marsella pidiendo a sus habitantes revisar en sus álbumes de fotos personales. Como un gesto humorístico, JR decidió pegar un retrato desconocido de una mujer del lugar, utilizando una viñeta similar a la del jugador icono del fútbol Zinedine Zidane que había sido colocado allí por un largo tiempo.

En julio de 2013, 4.000 metros cuadrados de imágenes que representan rostros de las mujeres de Kibera, Kenia, fueron impresas en vinilo para proteger el techo de la comunidad contra la lluvia. Esto es continuación de *las mujeres son héroes*. Cada año, desde 2010, un equipo se remonta a Kibera para continuar el legado del proyecto *las mujeres son héroes* y cubrir más tejados para la comunidad.



Imagen 53

Esto se hace sin autorización de las autoridades, solo de la comunidad y con ninguna otra financiación de la planteada por la venta de obras de arte del mismo autor.

Definitivamente, la incidencia de Jr en el entorno es determinante, incluyente, arte contestatario y concientizador. Las creaciones alucinantes de JR han inspirado a la gente a ver el arte donde no lo esperaban y crearlo cuando no sabían que podían hacerlo. Éste tipo de proyectos, se pueden definir como: *proyecto artístico-filantrópico*.



Imagen 54

Cuando se observa su trabajo de los últimos 10 años, se puede ver que consigue hacer protagonista a la gente, tanto en el proceso como en la fotografía.

Por ejemplo, en un proyecto reciente titulado *Unframed*, incluso llegó a pegar en las paredes imágenes que no eran suyas, sino que pertenecen a clásicos de la historia de la fotografía. Su interés no radica en quién es su modelo, sino en qué hacer con las imágenes.

Tal vez, uno de sus últimos proyectos denominado *Inside out* es el resultado de ese proceso. En él, la gente hace las fotos y son ellos mismos los que toman la actitud activa de pegarlas por todo el mundo. Él se ha encargado de imprimirlas y de fijar el marco global de todo el proyecto.

Extraordinaria vinculación de la obra de arte con el público. *Inside out* es una llamada a la acción en un momento en el que se están viendo muchas revoluciones ciudadanas, ya que cuando alguien observa una imagen en la pared se deben considerar los motivos y la cantidad de energía y coraje que la gente ha puesto en ello

5. LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

El crear una nueva Licenciatura implica generar algo diferente a lo que existe, más si ésta incluye la interacción de disciplinas. El problema radica en romper los paradigmas de una y otra disciplina para entenderlo, la propuesta debe comprometerse a formar un modelo de profesional único. El Dr. José Narro Robles, Rector de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), al recibir el encargo de la honorable Junta de Gobierno, mencionó en su discurso (Narro, 2011): *es una satisfacción personal y al mismo tiempo una enorme responsabilidad, porque eso es lo que se adquiere frente a esta casa de estudios, frente a la sociedad mexicana y frente a nuestro país.*

En ese mensaje a la comunidad universitaria, manifestó su compromiso determinante de hacer crecer las posibilidades de la Universidad para los mexicanos, trabajando para fortalecer los principios originarios de la UNAM (2011:2): *su sentido nacional y autonomía; su carácter indeclinablemente público y laico; su compromiso con la libertad de expresión de las ideas, cátedra e investigación; y su responsabilidad con las causas, necesidades y problemas del país y de la sociedad mexicana.*

En el numeral III. Referente a los programas y los proyectos del Plan de Desarrollo (UNAM, 2012:11) de la Universidad Nacional autónoma de México 2011-2015 Se expone lo siguiente:

Impulsar el desarrollo de la ENES, Unidad León, Guanajuato, para fortalecer el proyecto, además de poner en operación una nueva unidad en Morelia, Michoacán, establecer un plantel de bachillerato con un nuevo plan de estudios para ser ubicado fuera del área metropolitana de la Ciudad de México y fortalecer las capacidades de nuestros campos foráneos.

La Universidad Nacional debe tener presencia en todas las entidades federativas y experimentar con nuevas formas docentes, de investigación y de difusión de la cultura. La descentralización de sus activida-

des ha sido uno de sus signos a lo largo de los últimos 40 años. En este contexto, no hay duda de que nuestros espacios ubicados fuera de Ciudad Universitaria deben ser fortalecidos, cuidados y ampliados.

Por ello, con la puesta en marcha de al menos otras tres licenciaturas y un programa de maestría, además de diplomados y cursos de educación continua, se fortalecerá el desarrollo de la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES), Unidad León, y en el mismo sentido se pondrá en operación una nueva unidad de la ENES en Morelia, Michoacán. Asimismo, se establecerá un plantel de bachillerato en San Miguel de Allende, Guanajuato, con un novedoso plan de estudios que siga las tendencias mundiales más exitosas para este nivel y se ampliarán la infraestructura y los recursos de las unidades de investigación y docencia localizadas fuera del área metropolitana.

Adicionalmente se analizará la viabilidad de adoptar esquemas organizativos y de gobierno más descentralizados para las Facultades de Estudios Superiores, la Escuela Nacional de Estudios Superiores y las entidades reunidas en los campus de Morelos, Juriquilla, Ensenada, Morelia y Yucatán.

5.1 REFERENTE INMEDIATO PARA LA CREACIÓN DE LA NUEVA LICENCIATURA: EL POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO Y SU DOCTORADO

Las expresiones de vanguardia en las artes visuales y el diseño, se fusionan a través de las experiencias formativas teórico-prácticas, al desarrollo de proyectos interdisciplinarios, del tránsito, concreción de propuestas individuales y colectivas y de la experimentación de alternativas que implican los procesos de investigación y de producción. Estas acciones se han convertido en un punto de unión o fusión de aprendizajes, conocimientos y habilidades que hacen factible pensar en nuevos perfiles que integren la visión crítica, conceptual y la percepción de la realidad, con la idea práctica y la solvencia teórica. En la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la primera oportunidad de crecimiento y cambio hacia la vanguardia, surgió con la restructuración de la maestría en Artes Visuales, la creación de tres maestrías nuevas: Diseño y

Comunicación Visual, Cine Documental, Docencia en Artes y Diseño; y el doctorado en Artes y Diseño.

Una realidad contextual histórica de la gestión del Dr. Narro al frente de la UNAM, radica en las transformaciones académicas que han dado como resultado, la creación de nuevas licenciaturas y la actualización de posgrados, éstas, responden a diversas necesidades, y desde luego, estos cambios no se generan simultáneamente en todas las entidades académicas de la Universidad, ni significan siempre lo mismo. En principio la naturaleza particular de las entidades universitarias explica el que sea así. Pero también es cierto que los cambios que se observan dependen del ritmo marcado por la aplicación de proyectos calendariados, el desarrollo de actividades ya establecidas o la atención a prioridades de otra índole. No obstante, la regla es que las entidades académicas de la Universidad se incorporen a las adecuaciones que les permitan una puesta al día con relación con las necesidades actuales del quehacer académico.



Imagen 55

Cabe puntualizar que, en general, tales adecuaciones se presentan en sus normas operativas y en sus planes de estudio, así como en la vinculación entre entidades académicas e incluso de éstas con los sectores de producción, distribución y consumo de bienes y servicios, organismos sociales, culturales, económicos, políticos y con todo aquello que esté relacionado con el desarrollo de la sociedad civil.

La adecuación, modificación, adiciones y creaciones dentro del Programa de Posgrado de la ahora Facultad de Artes y Diseño y sus planes de estudio, así como el cambio de denominación del mismo, permitió promover la formación académica orientada al desarrollo integral del conocimiento, de aptitudes y de habilidades, por medio de contenidos teóricos y teórico-prácticos, que han de propiciar aprendizajes significativos en cada campo de conocimiento y sus campos disciplinares, con sus respectivos procesos creativos, que coadyuvan en el desarrollo de proyectos creativos y solución de problemas.

También hace posible el trabajo colectivo; permitir al estudiante iniciarse en la investigación-producción y en su caso en la docencia, así como desarrollar sus habilidades en la expresión oral y escrita. Permite también ubicar las herramientas tecnológicas y digitales como instrumentos de apoyo e incursionar en el campo profesional mediante visitas, prácticas y realización de proyectos artísticos y de diseño y comunicación visual reales. En este Programa y sus planes de estudio, desaparecieron las formas rígidas del currículo como son actividades académicas obligatorias, que por trámites administrativos muchas veces permanecen por años sin revisión o actualización. Ahora, mediante la modificación de la denominación del Programa, la adecuación y modificación del plan de estudios de la maestría en Artes Visuales, la creación de tres maestrías y un doctorado, y la adición de tres campos de conocimiento, así como las actividades académicas, constituyen la columna vertebral sobre las cuales, los ejes temáticos y contenidos serán aprobados semestral o anualmente por el Comité Académico del Programa de Posgrado en Artes y Diseño, sin necesidad de mayores requisitos administrativos, actualizándose los conocimientos de acuerdo a las necesidades sociales.

En cuanto a los aspectos teóricos, técnicos y metodológicos sobre los procesos de investigación que realizan los alumnos, son atendidos por los tutores o, en su caso, por el comité tutor, ya que la tutoría representa una obligación en los estudios del posgrado, y el tutor, posteriormente dirigirá el trabajo para la obtención del grado. El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como el ascenso de nuevos paradigmas en las propuestas visuales, tangibles e intangibles, los estudios visuales sobre la imagen, así como la transformación del mismo concepto del arte y su definición, y la enseñanza del mismo, ha hecho necesario transformar los esquemas tradicionales del Programa y sus planes de estudio.

Es ahora un programa abierto, capaz de transformarse constantemente, mediante la participación de los que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como de acuerdo a las investigaciones que realizan los profesores y tutores. En cuanto al doctorado; por primera vez la ENAP, defendió ante las instancias correspondientes, la posibilidad de posicionar a los estudios de las artes visuales y el diseño, en un estatus que le permita resignificar a las disciplinas fuera del tradicional estado de la creación inspiradora. Se estudia, se crea, pero también se investiga y se produce, y esto; no es el resultado de simple inspiración. El respeto por la investigación en artes y diseño, alcanza su mejor nivel de aceptación universitaria, al aprobarse el doctorado en artes y diseño.

El doctorado apertura el camino para la evolución de estudios en estas disciplinas, se configura bajo las siguientes premisas:

- 1. No existe un doctorado similar, que se refiera a la investigación-producción en las artes visuales y el diseño en México.*
- 2. Doctorado único en su tipo en Latinoamérica.*
- 3. Este programa de posgrado está dirigido a profesionales e investigadores de las artes visuales y el diseño.*
- 4. La apertura del doctorado es congruente con las maestrías y el perfil de la actualización de los planes de estudio de las licenciaturas de la entonces ENAP, ahora FAD.*
- 5. Promueve el desarrollo de la investigación-producción y estudios sobre la imagen, así como de los procesos creativos de las artes visuales, el diseño y la comunicación visual, la docencia en artes y diseño y cine documental.*
- 6. La docencia, la investigación y la profesionalización de los campos de conocimiento del Programa de este doctorado, podrán profundizarse como no se ha propuesto en ninguna Institución educativa.*
- 7. Se inicia como consecuencia, un proceso único de actualización permanente para generar proyectos de vanguardia.*
- 8. Se podrán realizar bajo una perspectiva de innovación constante, proyectos de investigación-producción que necesariamente incorporan a las nuevas tecnologías.*
- 9. La concepción de laboratorios permite el desarrollo experimental para el uso de nuevas técnicas y materiales, así como la realización de proyectos interdisciplinarios y multidisciplinarios.*

El doctorado abre un abanico muy importante de posibilidades, y coincide en interés formativos de la nueva licenciatura, se llaman muy parecido, porque se retoman los logros del doctorado y la creación de las maestrías para la visión innovadora de la Licenciatura en Arte y Diseño.

5.2 JUSTIFICACIÓN

En la historia de la Universidad Nacional Autónoma de México, la ahora Facultad de Artes y Diseño⁵⁶ ha desatado como el detonador de los procesos creativos; en las propuestas, las técnicas, materiales clásicos y en la innovación de las alternativas que no se limitan y se convierten en creación artística. Lo clásico, lo tradicional y la necesidad por lo nuevo alimentan los procesos que involucran la investigación-producción que generan obra artística y de diseño, pilares expresivos de la cultura de este país.

La interpretación de contextos ha permitido a los artistas y diseñadores producir propuestas orientadas a la interacción con la sociedad, con sus necesidades, formas de pensamiento, de expresión, de comunicación. Todo ello, como una contribución para mejorar las condiciones para la convivencia, la comunicación, la apreciación y la expresión humana mediante el uso de la imagen y sus lenguajes.

El mercado laboral, demanda profesionales cuya intervención incida de manera significativa e innovadora en los campos artísticos, comunicativos, científicos y tecnológicos, cuyos conocimientos aborden estos campos de manera más integral con el uso de tecnología de vanguardia. De la misma manera, se requiere que también promuevan

⁵⁶ El proyecto de la creación de la Licenciatura en Arte y Diseño, la consolidación de la creación de tres maestrías nuevas y un doctorado único en su tipo, la actualización de la maestría en Artes Visuales, la actualización de los planes y programas de la Licenciaturas en Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual, la presencia de las licenciaturas de la ENAP en Taxco, Guerrero y del Posgrado de la ENAP en Ciudad Universitaria con un edificio nuevo, la implementación del idioma inglés en las licenciaturas; conformaron, entre otros, los argumentos necesarios e irrefutables, para transformar a la Escuela Nacional de Artes Plásticas en la Facultad de Artes y Diseño.

la atención y solución de problemas de comunicación mediante los recursos que aporta la imagen, sus derivaciones conceptuales, retóricas, interpretativas y prácticas, sin dejar a un lado, los medios y recursos alternativos que transformen los paradigmas docentes y de investigación. Desde el punto de vista académico, el trabajo interdisciplinario entre arte y diseño cada vez es más demandado y practicado por aquellos alumnos vanguardistas en las dos licenciaturas de la Facultad de Artes y Diseño⁵⁷.

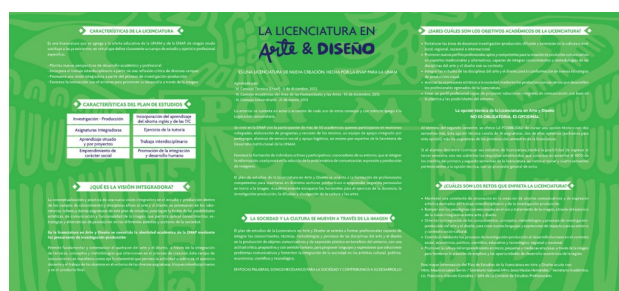


Imagen 56

Si se observan a fondo, el arte y el diseño tienen una sola raíz con sus diferencias conceptuales, prácticas y técnicas en el ejercicio, que gracias a las tendencias y expresiones actuales, se van integrando nuevamente en un solo campo de estudio y desarrollo profesional, fortaleciéndose con los avances tecnológicos, con los procesos de investigación y de producción particulares en cada disciplina, con la experimentación que integra y favorece nuevos conocimientos, objetos y experiencias que permiten una transformación constante que no reitera ni reproduce, sino crea nuevas propuestas pertinentes a las circunstancias y condiciones actuales de la Universidad y de la sociedad en general. La globalización ha provocado el acercamiento entre diferentes culturas, formas de expresión y mecanismos de comunicación, también la constante y acelerada tecnificación de los medios y formas de interacción, de alguna manera han dejado de lado el valor esencial de la expresión humana integral. En la actualidad, el arte y el diseño aportan nuevas experiencias y formas de interacción con el entorno y con la

⁵⁷ En los proyectos de tesis de ambas licenciaturas, se encuentran constantemente proyectos interdisciplinarios de artes visuales y diseño y comunicación visual, en la maestría abundan investigaciones más profundas al respecto. Los alumnos no se están conformando con los límites cognitivos de su disciplina y se involucran en la inter y multidisciplinaria. Como ejemplo claro, se puede revisar la tesis de Elizabeth Jazmín Basurto Millán, Game Art, Interacción de la Interfaz y el Juego (2014).

conciencia humana para sensibilizar, comunicar y transformar a la sociedad a través de la imagen con recursos tradicionales o tecnológicos. La oferta de educación integral se ha convertido en los últimos años en una estrategia mercadológica y exclusiva de la educación privada. Las escuelas y universidades públicas han limitado sus ofertas con relación a los recortes presupuestales y falta de recursos⁵⁸. Ante esto, la oportunidad de potencializar a las artes y al diseño se visualizaba como un reto que era primordial atender.

Se requiere de un nuevo perfil profesional que ejerza de manera pertinente, novedosa y significativa, una misión de contacto y sensibilización, además de proveer los medios y recursos para su efectividad en los ámbitos social, cultural, económico, científico, tecnológico y educativo. En un principio, al generar esta propuesta para la Escuela Nacional de Estudios Superiores de Morelia, se pensó en el sector centro-occidente del país, que comprende a los estados de Jalisco, Colima y Michoacán, y que en este momento histórico presenta las condiciones idóneas para el desarrollo profesional del egresado de esta licenciatura, ya que este contexto se ubica como un área de oportunidad para el desarrollo de las actividades de investigación-producción de arte y diseño, por su impacto en las formas de pensamiento de la comunidad, para la atención de su problemática social, política, educativa, industrial, económica, de seguridad pública y ecológica.

La conceptualización y práctica de una nueva visión integradora en el estudio y producción dentro de los campos de conocimiento y disciplinas afines al arte y al diseño, permiten lograr la fusión de las posibilidades estéticas y de comunicación de la imagen, para aplicar conocimientos, estrategias y alternativas de producción en los diferentes ámbitos y sectores de la sociedad, con las ventajas que ofrece el uso de la creatividad.

⁵⁸ Contrario al discurso demagógico oficialista, que supone que la educación es la solución a los problemas del narcotráfico y al crecimiento de los actos criminales y de desigualdad social, el Estado no se ha preocupado por atender mediante el buen uso y repartición de recursos el problema de la educación. De manera particular, algunos estados e instituciones gestionan la creación de Universidades o Instituciones de Educación Superior, pero son los mínimos. La UNAM se ha preocupado y ocupado al crecer su oferta académica y consolidar su presencia en su carácter de Universidad Nacional, con la creación de Escuelas Nacionales de Estudios Superiores en el interior de la República, tal es el caso de la ENES León y la ENES Morelia, Unidad para la que se gestó el proyecto de la Licenciatura en Arte y Diseño.

5.3 LA PROPUESTA

La Licenciatura en arte y diseño es una propuesta basada en un diagnóstico de la demanda de profesionales en la producción de imágenes y objetos en diversos ámbitos expresivos de las artes y de la comunicación. Se caracteriza por integrar estas disciplinas y consolida el concepto y la práctica de los procesos de investigación-producción mediante el uso de laboratorios de vanguardia de carácter interdisciplinario. Asimismo, trascienden asignaturas enriquecidas con las TIC y la cultura del emprendimiento, necesarias para la creación de empresas y la gestión de la actividad profesional que fomenten empleos y las oportunidades de desarrollo económico.

La infraestructura exige que se integren en laboratorios la tecnología tradicional con la digital, en espacios de congruencia para gestar la producción y la asesoría en la experimentación bajo la coordinación de profesores y tutores.

El trabajo por proyectos permite también la interacción de las materias y el plan cuenta con una vasta oferta de asignaturas optativas, para el tránsito dentro de la propia licenciatura en las diferentes áreas de profundización y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios y transversales con otras licenciaturas afines al arte, las humanidades, la ciencia y la tecnología.

La investigación-producción es el eje fundamental de la actividad académica, el ejercicio docente y el trabajo de los alumnos, conformada por académicos de expertos en la enseñanza y producción de imágenes.

La licenciatura contempla asignaturas integradoras en todos los semestres, relacionadas con el planteamiento, desarrollo y gestión de proyectos terminales que a su vez se convierten en el producto final para la titulación. Para esta licenciatura, la Investigación-producción⁵⁹

⁵⁹ La imagen es por así decirlo, uno de los objetivos primordiales de los procesos de investigación-producción del arte y del diseño. La problemática que abarca es muy variada, desde sus diversos discursos: plástico, ornamental, publicitario, propagandístico, educativo, etcétera, así como los códigos con los cuales se generan los vínculos comunicativos o de apreciación, la incidencia en el entorno, el compromiso

permite fundamentar y sistematizar el quehacer del arte y el diseño, mediante la integración de técnicas, conceptos y metodologías que intervienen en el proceso de creación. Este campo de conocimiento se manifiesta como eje fundamental que permea la actividad académica, el ejercicio docente y el trabajo de los alumnos en el entorno de las diversas asignaturas, bloques interdisciplinarios y en el producto final.

Otra característica de este plan de estudios radica en la integración de la Opción Técnica. Ésta responde a las necesidades de la profesión, con un perfil de egreso para integrarse como apoyo a la producción visual, que permitirá profesionalizar y dignificar las posibilidades del mercado laboral.

También es una exigencia en la creación de las nuevas licenciaturas en la UNAM, para proveer a los estudiantes de mayores oportunidades sustentadas por estudios calificados. En los últimos años, con el desarrollo de las nuevas tecnologías, las artes y el diseño han tenido que adoptar nuevos campos de conocimiento y modelar sus respectivas estructuras metodológicas de producción para mantenerse actualizado en lo que se refiere a la realización de objetos y productos, acorde a las necesidades de la sociedad.

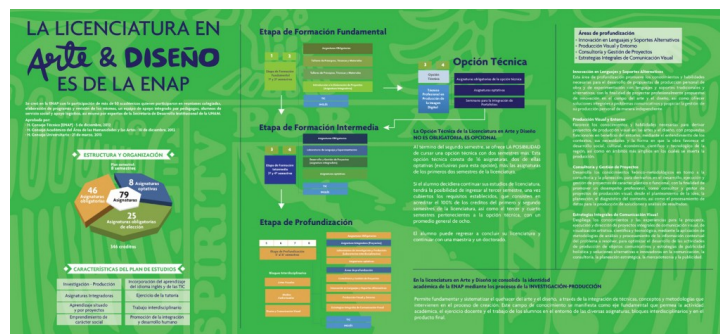


Imagen 56

Se integra el uso de las TIC como modelo educativo y estrategia de enseñanza-aprendizaje, que aprovecha las virtudes de interacción, usabilidad, presencia e inmersión que ofrecen estas tecnologías, para derivarlas en los objetivos académicos de cada una de las asignaturas.

social y productivo, la teoría y el registro de los procesos creativos, así como las técnicas, materiales y la producción del objeto.

5.4. DESCRIPCIÓN GENERAL

El objetivo de la licenciatura consiste en *formar profesionales capaces de integrar los conocimientos, técnicas, metodologías y procesos de las disciplinas del arte y el diseño en la producción de objetos comunicativos y de expresión plástica en beneficio del entorno, con una actitud crítica, propositiva y con sentido humano, para proponer lenguajes y expresiones que solucionen problemas comunicativos y fomenten la integración de la sociedad en los ámbitos cultural, político, económico, científico y tecnológico de la región.*

El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general, preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que favorezcan el gusto por el estudio de estas disciplinas. Al término del cuarto semestre el estudiante contará con los conocimientos básicos de teoría e historia del arte y el diseño, así como de las técnicas, materiales y procesos en estas disciplinas. Será capaz de realizar proyectos interdisciplinarios mediante la experimentación.



Imagen 57

Cuando egrese, contará con una formación única en su género y una visión integradora para el desarrollo y gestión de proyectos interdisciplinarios en los ámbitos del arte y el diseño, con el conocimiento de los procesos y fundamentos teórico-prácticos en el uso de la imagen y creación de objetos de expresión artística, capaz de dirigir, experimentar y proponer soluciones a problemas de comunicación, que transformen el entorno en beneficio de la comunidad.

5.4.1 PERFILES POR ÁREAS DE PROFUNDIZACIÓN

El trabajo interdisciplinario se nutre de la integración de nuevos conocimientos no sólo de las áreas afines a la producción plástica y modelos de gestión, administración, uso de soportes tradicionales y alternativos, procesamiento de información y sustentabilidad de la producción, entre otras, con la finalidad de mejorar la calidad de la formación académica y favorecer la experimentación, investigación y producción de nuevos conocimientos, metodologías y técnicas de producción visual. Para lo anterior, se describen las características generales que distinguen a esta licenciatura.

El licenciado de esta licenciatura podrá ejercer su trabajo bajo cuatro *Perfiles por Área de Profundización*:

1. Innovación en lenguajes y soportes alternativos

Esta área de profundización promueve los conocimientos y habilidades necesarias para el desarrollo de propuestas de producción personal de obra y de experimentación con lenguajes y soportes tradicionales y alternativos, con la finalidad de proyectar profesionalmente propuestas de innovación en el campo del arte y el diseño, así como ofrecer soluciones integrales a problemas comunicativos y propiciar la gestión de su producción personal de manera independiente.

2. Producción visual y entorno

Favorece los conocimientos y habilidades necesarias para derivar proyectos de producción visual en las artes y el diseño, con propuestas funcionales en beneficio del entorno, mediante el entendimiento de los contextos, sus necesidades y la forma en que la obra favorece el desarrollo social, cultural, económico, científico y tecnológico de la región, así como en ámbitos más amplios en los cuales se inserta la producción.

3. Consultoría y gestión de proyectos

Desarrolla los conocimientos teórico-metodológicos en torno a la consultoría y la planeación, para derivarlos en el desarrollo, ejecución y gestión de proyectos de carácter plástico o funcional, con la finalidad de promover un desempeño profesional, como consultor y gestor de proyectos de producción visual, desde el planteamiento de la idea, la planeación, el diagnóstico del contexto, así como el procesamiento de datos para la producción de soluciones y análisis de resultados.

4. Estrategias integrales de comunicación visual

Despliega los conocimientos y las experiencias para la propuesta, ejecución y dirección de proyectos integrales de comunicación visual, de visualización artística, científica y tecnológica, mediante la aplicación de metodologías de análisis y procesamiento de la información contextual del problema a resolver, para optimizar el desarrollo de las actividades de producción de objetos comunicativos y estrategias de publicidad holística y soluciones alternativas e innovadoras en la comunicación, la consultoría, la planeación estratégica, la mercadotecnia y la publicidad.

5.4.2 CAMPOS DE CONOCIMIENTO

El plan de estudios contempla, para la organización de las asignaturas, cuatro campos de conocimiento:

1. Humanístico-Social

Promueve la exploración del pensamiento humano, sus valores y aportaciones, así como de los diversos contextos históricos y sociales, sus manifestaciones en el campo de las artes y las humanidades y su vínculo con la integración de la identidad profesional. Además, fomenta la construcción de estrategias cognitivas mediante la reflexión y el análisis de contenidos teóricos, de procesos y metodologías para la adquisición y desarrollo de aprendizajes y habilidades en el proceso de formación académica, y a su vez propicia la consolidación de fundamentos teórico-conceptuales para el ejercicio profesional.

2. Desarrollo Profesional:

Comprende aquellos conocimientos, técnicas y metodologías que se pueden aplicar durante el ejercicio profesional en un contexto de interacción entre los diferentes elementos implicados en la conceptualización y producción de arte y diseño.

3. Tecnológico Digital

Integra los conocimientos teórico-metodológicos relativos al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, recursos digitales interactivos para enriquecer y optimizar el desarrollo de las actividades de investigación-producción de arte y diseño.

4. Investigación-Producción

Permite fundamentar y sistematizar el quehacer del arte y el diseño, mediante la integración de técnicas, conceptos y metodologías que intervienen en el proceso de creación. Este campo de conocimiento se manifiesta como eje fundamental que permea la actividad académica, el ejercicio docente y el trabajo de los alumnos en el entorno de las diversas asignaturas, bloques interdisciplinarios y en el producto final.

5.4.3 PRÁCTICAS PROFESIONALES

En los contextos nacional e internacional, las posibilidades que ofrece la incorporación temprana al campo laboral de los futuros profesionales en arte y diseño, permite promover e impulsar los sistemas de producción mediante el uso asertivo de la imagen, en el que las tecnologías de la información y la comunicación establecen nuevas y mayores posibilidades de creación.

Las prácticas profesionales de esta disciplina en los entornos regionales favorecen el desarrollo de pequeñas y medianas empresas, la difusión de la cultura, la divulgación de la ciencia, el enriquecimiento de la identidad a partir de propuestas discursivas integrales publicitarias, propagandísticas, estéticas y ornamentales, con un alto sentido de responsabilidad en el uso de los medios, por tal motivo, dichas prácticas se orientan a que las actividades de investigación-producción y la visión integradora favorezcan la solución de problemáticas regionales, locales y nacionales, impactando a la sociedad y contribuir con su desarrollo.

Con relación a la investigación, se deberán integrar los estudios de *investigación-producción* realizados en los laboratorios con la intervención de alumnos y profesores para su divulgación, mediante publicaciones impresas, digitales y electrónicas, galerías virtuales, congresos, seminarios, simposios y espacios de cultura, entre otros.

5.5 LA INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN EN LAS ARTES Y EL DISEÑO

El arte y el diseño como disciplina encuentra sentido utilizando como base una estructura metodológica conocida como *proceso de creación*, al que se ha denominado (para valorar al proceso como un producto claramente identificable de las artes y el diseño ligado intrínsecamente a la investigación), *proceso de investigación-producción*. Éste integra el proyecto que precisa las relaciones fundamentales que corresponden a etapas de producción en donde se generan objetos con base en una secuencia lógica.

Es una metodología compleja que supone el análisis de los problemas de creación y comunicación y su solución creativa.

Suma los procesos creativos de las artes visuales a los del diseño y la comunicación visual, en una comunión interdisciplinar. Considera de manera importante la intencionalidad y la función del objeto creado. Entre otros aspectos determinantes que intervienen en este proceso se encuentran: *la gestión* (relación con el cliente, plan de trabajo, valoración material del proceso y la obtención de recursos), el *estudio del receptor* (factores físicos, psicológicos y culturales), *determinación de la comunicación por medio de la imagen* (definición del discurso visual, género y estilo), *factores técnicos* (sistemas de integración, operatividad, materiales), *conceptualización* (mensaje, temática, expresión del mensaje), *previsualización del concepto* (imagen principal, imágenes secundarias), y la *semantización del concepto* (nivel de veridicción, definición del sentido, universo semántico, temporalización, evaluación ética).

El proceso de *investigación-producción*, exige la formulación de problemas que enfrenta y lleva implícita alguna referencia al modo de solución, ésta se enfoca hacia una totalidad integrada definida como estructura (distribución, orden, composición) de comunicación por medio de la imagen. Cada uno de sus elementos temáticos, formales, técnicos y materiales está relacionado con los otros de tal manera que todos se integran.

5.5.1 METODOLOGÍAS DE ARTE Y DISEÑO.

Las metodologías de arte y diseño son una derivación de lo cuantitativo y lo cualitativo. De hecho, muchas investigaciones dentro del arte y el diseño siguen esos formatos, sin embargo vale la pena el señalar las diferencias con relación a las humanidades:

No se limitan al análisis o interpretación de datos únicamente del lenguaje verbal, escrito u oral. La forma de presentación, representación de los datos, argumentos y conclusiones también son propios de los lenguajes musicales, visuales, corporales, audiovisuales, etcétera. De hecho, el resultado final de esta investigación la mayor de las veces es un producto de arte o de diseño.

Si el método fue musical, el resultado puede ser una ópera, una melodía, una canción, una sinfonía. Asimismo, si el método es de las artes visuales, el resultado puede ser un live-cinema, un video-performance, una pintura de caballete, un mural, una instalación. Si el método es de diseño gráfico o comunicación visual, encontramos como resultado un cartel, un libro, una ilustración, una página WEB, una animación en 3D, etcétera.

La calidad, como resultado de un método de investigación, es absolutamente una característica, una necesidad que se plantea desde un principio. Al ser expuesto el proceso a un método estricto de creación, cuidará cada una de las técnicas, de los materiales, del uso del lenguaje, su percepción, como signo su significado y significante, su aceptación como producto si es el caso y su distribución si también es el caso. Por lo que en una buena cantidad de las veces, podrá recurrir a la interdisciplina o multidisciplina si así lo requiere.

Las metodologías artísticas tienen la gran posibilidad, de usar la imaginación y la creatividad como materia prima⁶⁰. De considerar sin

⁶⁰ Por ello, como se expuso anteriormente, se puede definir a un imaginario como el zombie, o hacerlo evolucionar a partir de los temores colectivos. Se hace una narrativa, se le da forma y puede convertirse en historieta, en una narración radiofónica o en una película. También su ámbito puede ser el videojuego y recurrir a piezas musicales únicas de ambientación y retórica, producir un disfraz o un juego de mesa. Las posibilidades de producción son inmensas, y cuando este producto imaginario ya es convencional, hasta

restricción alguna (como es el caso de las ciencias exactas) y si es el caso, por ejemplo; los discursos propios de la ficción. Aquí, como en la creatividad, todo puede pasar; ambientes e historias que no existen y que adquieren una forma y una definición a partir de los convencionalismos propuestos por los artistas. En este documento, se concentraron algunos ejemplos de lo anterior, lo que las artes y el diseño pueden generar y producir para el consumo a partir de las necesidades humanas de expresión.

Por lo anterior, la investigación en artes y diseño es sencilla: *aprovechar a las artes y al diseño para hacer investigación.* La metodología artística de investigación es un tipo de metodología que es perfectamente equivalente a cualquier otro tipo de metodología de investigación. No importa si es en un ambiente profesional, académico o universitario. Si se acepta una investigación en educación o en el comportamiento humano, deberá aceptarse sin problema alguno, en arte y diseño.

Los métodos de arte y diseño proponen que hay otros modos de conocimiento, que no se separa ni contradice con el científico; propone y contribuye a dar salida a problemas humanos y sociales. Se fundamentan en la discursión propia de la obra y la actividad creadora en los ámbitos del conocimiento, Eisner (1981: 13) señala que el conocimiento artístico cumple con cualidades propias de un trabajo de investigación, por una parte, en cuanto al pensamiento estético que se refiere a lo expresivo y cognositivo del arte vinculándolo a diversos conceptos, como el de verdad Heidegger (1985), al de experiencia, lenguaje o significados, por ejemplo Panofsky (1998), y por otro lado, en la comprensión y la interpretación de lo humano a partir de la obra artística. Es decir, entender el trabajo, el mensaje, la reflexión y propuesta en las obras o interpretaciones de artistas como Sting, Picasso, Kubrick, Toledo, Rojo, Fernando Rion, etcétera.

se puede teorizar de él como personaje y su influencia en lo social y lo científico. Antes los zombies eran muertos-vivientes producto de un proceso de brujería, éstos han evolucionado, y parecieran una realidad cuando en su evolución dentro del imaginario colectivo ahora son producto de pruebas nucleares, armas químicas o experimentos genéticos, en donde la ficción es justificada con la ciencia, después de Chernóbil y guerras químicas, la ficción parece tener sentido, por ello, puede ser teorizada, debatida, cuestionada, argumentada y por consiguiente, aceptada.

5.5.2 MODELO INVESTIGACIÓN-PRODUCCIÓN

El concepto de conocimiento es una palabra derivada del latín *scientia*. Ciencia es el conjunto de conocimientos objetivos sobre ciertas categorías de hechos, de objetos o fenómenos que se basan en leyes comprobables y en una metodología de investigación propia. Bajo esta perspectiva, arte y diseño es una actividad similar a la científica, ya que se experimenta después de observar, crear y razonar interactivamente, por lo que en cada boceto o prototipo se validan las hipótesis. Desde una posición funcionalista, la forma estética del producto realizado es el resultado de un proceso metodológico que resuelve todos los componentes de un problema y es que al diseñar, se escogen los materiales adecuados, las técnicas más convenientes y se valoran las diversas funciones experimentando las posibilidades interactivas de estos elementos, dándole así un carácter científico al producto. La forma de validar las hipótesis son diversas, por un lado la aceptación del cliente puede ser un indicativo, mientras que el éxito del producto en el mercado también lo es; sin embargo, la aceptación del usuario final puede ser considerada la más certera ya que entonces se podrá corroborar si el producto cumplió su intención.



Imagen 58

La investigación es una actividad intelectual y experimental que es sistemática, cuyo objetivo es aumentar los conocimientos existentes en una disciplina. Es una actividad planificada, ordenada y confiable que busca descubrir o aumentar el conocimiento en una dirección no explorada dentro de un área determinada. La investigación puede ser social y científica, connotando ésta última a un aspecto más riguroso; sin em-

bargo, ambas deber ser organizadas y ejecutadas cuidadosamente. La investigación cumple dos propósitos fundamentales:

1. *Producir como principio conocimiento y teorías, la cual es llamada investigación básica.*
2. *Resolver problemas prácticos, conocida también como investigación aplicada.*

El proceso de investigación-producción genera resultados inmediatos de identificación del mismo, es decir, avances que se pueden medir:

1. *La descripción de cada etapa,*
2. *Su objetivo,*
3. *El elemento resultante de cada fase.*

Incluso, cada etapa puede ser valorada como producto creativo, a veces, el proceso es más valioso que el producto final. También plantea, la generación de un *brief*, elemento que es trascendental para el éxito o fracaso de cualquier proyecto; y que permite especificar las bases para la evaluación del proyecto de acuerdo a los parámetros señalados en los párrafos anteriores. La investigación incluye información que en muchos de los casos es verbal e inclusive abstracta, significa traducir en elementos visuales comprensibles no sólo para el usuario final sino para diversos tipos de audiencia.



Imagen 59

El proceso no es vertical ni horizontal, es interactivo. La metodología de la *investigación-producción* en el proceso es una actividad sistemática y organizada creativamente que permite solucionar problemas

prácticos y generar nuevos conocimientos. Finalmente, como muestra se presenta el siguiente modelo:

Modelo de investigación-producción (proceso de creación):

Etapa identificada	Investigación	Producción
Investigación	Identificación de la necesidad, documentación.	Elementos para el diagnóstico (fotografías, ideas, gestión informativa, encuestas, comparativos, objetivos, metas, recursos, presupuesto: <i>Brief</i>).
Proceso creativo	Desarrollo de ideas, de imágenes mentales, propuestas retóricas y valoración metodológica para la producción de objetos artísticos o valoración metodológica para producción teórica (<i>iconológicos, hermenéuticos, semióticos, etc.</i>).	Conceptos, imágenes digitales, apuntes, notas, dibujos, esquemas, trazos, fotografía, maquetas, intervenciones digitales, bocetos convencionales y no convencionales.
Método de trabajo	Propuestas y variantes de solución de problemas, estrategias, gestión, incidencia en el entorno. Elección de técnicas, tecnología y materiales.	Bocetos de prueba, diagramas comparativos, notas de corrección, notas de gestión y plan de solución, imágenes prospectivas.
Implementación e innovación (ingenio)	Propuestas de solución. Variantes de solución de problemas (experimentación de <i>técnicas, materiales y tecnología</i>) incidencia en el entorno, impacto, aportaciones.	Bocetos, muestras y pruebas digitales.
Creatividad	Hacer diferente/alternativo	Dummy Alternativo.
Revisión técnica	Técnicas, materiales y tecnología,	Dummy (maqueta, digital 3D, presentación, etc.)
Producción	Propuesta de arte y diseño (intencionalidad)	Producto final
Valoración	Validación de la intencionalidad y su efectividad en el mercado (encuesta, cifras, comparativos, etc.)	Funcionalidad comprobada del producto

CONCLUSIONES

EL LICENCIADO EN ARTE Y EL DISEÑO

No se puede dejar de mirar lo que hacen aquellos que siempre proponen, aquellos que dictan lo nuevo y que nunca dejan de sorprendernos, observémoslos bien, aprendamos y ejecutemos proyectos, solo así podremos transformar nuestra historia.

El equilibrio es una constante en la naturaleza. Se cumplen ciclos que permiten la evolución, el control y el renacer permanente. Los seres humanos de alguna u otra forma, con un principio de interés, mantienen también equilibrio en varias acciones cotidianas. Por eso surgieron las leyes, las disciplinas, las profesiones, las formas de gobierno, las revoluciones sociales, las medicinas, los calendarios.

La física dicta que a toda acción corresponde una reacción de igual fuerza, pero de sentido contrario, por lo que en general, el equilibrio permite el control de fuerzas de cualquier tipo. Cuando este equilibrio es premeditadamente generado, es decir, que no es un fenómeno natural sino emanado de los intereses humanos, se condicionan las formas de vida, de comunicación, de creación, de producción.

El ser humano, para desarrollar e implementar el equilibrio se expresa. La expresión es un fenómeno que nace con la vida misma del individuo, es su manifestación más natural. Un bebé cuando nace grita, se hace notar. Esos gritos se traducen en un *aquí estoy, véanme*, aunque sea un reflejo de primer contacto con el mundo.

Lapierre y Aucouturier (1977) consideran que la expresión es un *don* y un *arte*, y que su función es la de establecer una armonía entre el individuo y la sociedad.

Constantemente se realizan diversos estudios y propuestas que pretenden incidir directamente en la formación de los individuos, respondiendo a nuevas políticas educativas. Estos procesos implican la vinculación de diversas disciplinas, ampliando los parámetros y terrenos de acción, métodos nuevos y propuestas de vanguardia. La expresión artística ha

sido retomada para estudiar los procesos de desarrollo de los seres humanos, sus adaptaciones y cambios en sus entornos y contextos.

En estudios realizados con dibujos de niños, a partir de una educación artística, los especialistas en educación han llegado a la conclusión de que una formación que contenga el desarrollo de los valores estéticos y artísticos no sólo estimula el nacimiento de capacidades creativas, sino que además tiene un valor agregado: libera a los alumnos de los traumas inconscientes que dificultan su correcta relación con el medio ambiente y con sus semejantes. Esto indica que el individuo adquiere formas distintas para expresarse y comunicarse mejor, generando un equilibrio personal y otro en el medio que lo rodea.

Toda existencia humana está condicionada al mundo en el que vive, por sus elementos externos, que muchas veces limitan las posibilidades de expresión. Se vive en una constante relación entre el yo y el mundo. La expresión ayuda en cuanto permita equilibrar dicha interacción y una adaptación, Coreth (1985) señala que *no somos objetos del mundo, sino sujetos del mundo*.

El individuo, según esta visión de Coreth, es un ser creativo, único, que experimenta y aprende, el ser humano construye el conocimiento. Aprende de su propia experiencia, enriquecida por la historia universal, la de los hombres que vivieron en épocas pasadas y dejaron un legado. La historia personal se convierte en un signo propio y en un signo externo, en significativo y significado, favoreciendo el desarrollo personal y por ende, al colectivo.

Sin expresión no existe comunicación. La comunicación es una de las más altas formas expresivas. Alguien que no se expresa, no interactúa, se aniquila, a diferencia del ser abierto, libre de tensiones e inhibiciones y que contiene una fuerte carga de información y ha recorrido caminos espirituales, artísticos, corporales y verbales, que está en un ambiente, tal y como lo señala Aymerich (1981), de encuentro con su propia vida y su propia realización.

Los seres humanos cuentan con varios lenguajes para comunicarse, para entender e influir en sus semejantes, el oral, el corporal, el escrito, sin embargo todos estos recurren a un canal infalible, lo visual. Se puede por lo tanto hablar de un lenguaje visual, que es el resultado de va-

rios esfuerzos de comunicación conjuntos. El sentido de la vista provoca, en su propia esencia, comunicación. Al lenguaje simbólico del dibujo, de la pintura, de la escultura, del diseño, de lo visual en general, se le denomina expresión plástica, producción de objetos visuales, de diversas dimensiones, imágenes.

Ese motivo comunicacional, de ideas, discursos, formas, objetos, materiales, técnicas, tecnologías, se conjugan, crean, bajo un perfil interdisciplinario. El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación visual, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión.

Su visión es enmarcada bajo parámetros de alta exigencia técnica, cultural, tecnológica, en un *marco histórico cleométrico*⁶¹ que le permite aplicar conceptos y conocimientos con facilidad. Su interés está permeado por el desarrollo de su disciplina con un fuerte compromiso social de incidencia en su entorno, propondrá y gestionará proyectos de integración social, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad.

Podrá vincular las actividades de investigación-producción de su quehacer con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Se desempeñará como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas productoras, empresas de producción digital, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño, casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.

⁶¹ Lo cleométrico se refiere a la medida de la historia, no como un suceso que se delimita por fechas, sino por alguna temática específica y argumentativa. La cleometría permite identificar el hecho histórico a partir de su influencia actual, para el profesional del arte y el diseño por citar sólo un ejemplo; la Revolución Mexicana no terminó en 1921, continua, porque los campesinos mexicanos aún siguen peleando por sus derechos y su situación social, económica y política no ha mejorado.

Aún queda mucho por hacer, esta licenciatura tiene que ser apoyada por una logística y gestión adecuada para que fructifique bajo los parámetros deseados, para que no se confunda en su quehacer con las artes visuales o con el diseño y la comunicación visual. Se debe atender un amplio mercado como el comentado en estas páginas. Los espacios virtuales y los espacios alternativos ahora proponen áreas de atención diferentes.

Imaginar un profesional que tenga estas características constituyó un sueño conjunto. Sin embargo, cada uno de los profesores que intervinieron en la creación de esta licenciatura tuvo una muy particular idea de lo propuesto que poco a poco se fue conjugando en el proyecto final. Los referentes profesionales altamente creativos constituyeron un punto de referencia muy importante para concretizar los objetivos. La investigación de perfiles y procesos creativos de vanguardia en el mundo tiene sentido, con la creación de esta licenciatura, de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Finalmente, esta investigación concretizó lo planteado en los objetivos planteados. Explicar y describir la visión integradora de estas disciplinas bajo el rigor de los perfiles profesionales en donde convergen las artes y el diseño.

Se esclarecieron las necesidades que generan los procesos creativos, se identificaron aquellos factores de ingenio en creadores y productores de vanguardia con relación a la imagen y se describió la propuesta creativa en la licenciatura de Arte y Diseño.

FUENTES DE CONSULTA

A

ARNHEIM, R. (1979): **Arte y percepción visual**. Madrid: Alianza.

ARNHEIM, R. (1986): **El pensamiento visual**. Barcelona: Paidós.

AYMERICH, A. C. (1981): **Expresión y arte en la escuela**. Barcelona: Editorial Teide.

B

BACHELARD, G. (2009): **La formación del espíritu científico**, México: Nueva Imagen.

BAIGORRI, L. (2011): **Prácticas estéticas y políticas en la Red**. Master. En Arte y Tecnología de la Imagen. Departamento de Diseño e Imagen. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Versión electrónica: <http://www.interzona.org/MASTER/gameart.htm> (22/8/2014).

BARAB, S.; DODGE, T.; THOMAS, M.; JACKSON, C. & TUZUN, H. (2007): **Our Designs and the Social Agendas They Carry**. The Journal of the Learning Sciences, 16: 263–305. Versión electrónica: http://atlantis.crlt.indiana.edu/public/publications/critical_design_59.pdf. (25/06/2014).

BARRÓN, F. (1969): **Creative person and creative process**. New York: Holt, Rinehart & Winston.

BASURTO, E. J. (2014) **Game Art, Interacción de la Interfaz y el Juego**. Tesis maestría: UNAM.

BETHKE, B. (1983) **Cyberpunk**, , Vol. 57, No. 4 . New York: Amazing Science Fiction Stories.

BOSH, E. (1998) **El placer de mirar el Museo**: Barcelona: ACTAR D.

C

CASTRONOVA, E. (2005): **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. Versión electrónica:

http://www.amazon.com/SyntheticWorldsBusinessCultureOnline/dp/0226096270/ref=la_B001K8ULE6_1_3/18406413052350332?s=books&ie=UTF8&qid=1420687572&sr=13#reader_0226096270 (5/8/2014).

CORETH, E. (1991) **¿Qué es el hombre? Esquema de una antropología filosófica**. Barcelona: Herder.

D

DAVID, E. (1999): **Cada escena por sí mismo**. Londres: Review of Books.

DE BONO, E. (1971): **Lateral thinking for management**. London: Penguin Books.

DE BONO, E. (1970): **Lateral thinking step by step**. London: Harper & Row.

DE BONO, E. (1985): **Six thinking hats**. London: Brown & Co.

DE BONO, E. (1990): **The use of lateral thinking**. London: Penguin Books.

DE LA TORRE, S. (1991): **Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas**. Barcelona: Vicens Vives.

E

ECHEVERRI, A. (2011): **Réquiem por una bicicleta. Vanguardistas**. Núm. 24, año 4, México: Picnic.

EISNER, E.W. (1981): **On the differences between scientific and artistic approaches to qualitative research**. London: Review of Research in Visual Arts Education.

ESQUIVIAS, M. T. (2001): **Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones**. Volumen 5 Número 1. México: DGSCA-UNAM. Coordinación de Publicaciones Digitales.
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm> (31/1/2004).

EYSENK, H. J. (1996): **The measurement of creativity**, En M.A. Bodem (Ed), *Dimensions of creativity*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

F

FOUCAULT, M. (1997): **Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas**. México: Siglo XXI.

G

GARDNER H. (2003): **La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI**. Barcelona: Paidós.

GIBSON, W. (1984): **Neuromante**. Barcelona: Ediciones Minotauro.

GOLEMAN, D. (1996): **Inteligencia emocional**. Barcelona: Kairos.

GUILFORD, J.P. (1983): **Creatividad y educación**. Barcelona: Paidós.

GUINNESS WORLD RECORDS (2014): **Tatoo GWR**. Versión electrónica:
<http://www.guinnessworldrecords.es/> (24/11/2014).

H

HEIDEGGER, M. (1985): **Arte y Poesía**. México: Fondo de Cultura Económica.

HYUNG KOO L. (2014) **Animatus**. Extracto de notas del artista en:
<http://www.artinasia.kr/content/view/17/31> (24/11/2014).

K

KELTON, A.J. (2008): **Virtual Worlds? Outlook Good**. Educause Review, Versión electrónica:
www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/VirtualWorldsOutlookGood/163161. (5/8/2011).

L

LAPIERRE, A; AUCOUTURIER, B. (1977): **Simbología del movimiento**. Barcelona: Científico-Médica.

M

MARTÍNEZ, A. J. (2006). **Elearning en Blanco y Negro**. Versión electrónica:

<http://www.learningreview.es/elearning279/informestemas200/360elearningenblancoynegro> (23/12/2014).

MASLOW, A.H.(1991): **Motivación y personalidad**. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.

MATHESON, E. (2007): **Soy leyenda**. Barcelona: Ediciones Minotauro.

MATHESON, RICHARD & BROWN, E. (2007). **Soy leyenda** (Cómic). Barcelona: Norma Editorial.

McKIM, R. H. (1972): **Experiences in Visual Thinking**. Belmont: ERIC.

MONREAL, C. (2000): **Qué es la creatividad**. Madrid: Biblioteca Nueva.

N

NAKASHIMA-BROWN, C. (2013) **R.P.M.** New York: Barnes & Noble Versión electrónica:

<http://www.thelisteningwall.net/w/rpmchrisnakashimabrown/1122175277?ean=9789635235612> (19/06/2014).

NARRO, J. (2011): **Palabras del Dr. José Narro Robles al rendir protesta como Rector de la Universidad Nacional Autónoma de México para el periodo 2011-2015**. México: UNAM- En:

<http://www.dgi.unam.mx/rector/htmdiscursos/111117.html> (12/11/2014).

NARRO, J. (2012): **Plan de Desarrollo de la Universidad Nacional Autónoma de México para el periodo 2011-2015**. México: UNAM.

En <http://www.dgi.unam.mx/plan/htm/111118.html> (12/11/2014).

NICOLESCU, B. (1996): **La Transdisciplinariedad. Manifiesto**. París: Ediciones Du Rocher.

NOORDWIJK K. V. (2014): **Book**. Países Bajos: Versión electrónica: <http://www.99uitgevers.nl/boek/tat-too-krijn-vannoordwijk99/Editores> (12/11/2014).

P

PANOFSKY, E. (1988): **El significado en las artes visuales**. Madrid: Alianza.

PREFERENCIAS (2014): **Consumo de videojuegos**. Versión electrónica. <http://www.prensariotiretail.com/360227-Preferencias-de-consumode-videojuegos.note.aspx> (26/09/2014).

Q

QUINTILIANO, M. F. (2010): **Instituciones Oratorias**, (Obra:95Dc) México: Biblioteca Virtual Universal. <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154922.pdf> (22/03/2015).

R

RABELAIS, F. (2011): **Gargantúa y Pantagruel**. Barcelona: Acantilado.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2012): **Diccionario de la lengua española**. España: Versión electrónica (contenido de la 22.^a edición y las enmiendas incorporadas hasta 2012). <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae#sthash.uyX61vrp.dpuf> (17/03/2014).

RUBIA, F. J. (2013): **Creatividad Visual**. Conferencia pronunciada el 7 de mayo de 2013 en el Colegio de Médicos. Madrid: Versión electrónica: http://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/6.%20La%20creatividad%20visual_tecnicas%20y%20aplicaciones.pdf (14/03/2015).

RODRÍGUEZ, R. (2009): **Epidemia de Influenza ataca a México** (Viernes 24 de abril). México: El Universal.

S

SOSA, E. (2014): **The Otherness: A view of Latin American Contemporary Thought**. En Letras. Vol. 51, N° 80. Caracas: Instituto Venezolano de Investigaciones Lingüísticas y Literarias.

SEFCHOVICH, GALIA Y WAISBURD, G. (1996): **Hacia una pedagogía de la creatividad. Expresión plástica**. México: Trillas.

SHEEHY, P. (2008): **Suffern Middle School in Virtual Worlds**. Versión electrónica: <http://ramapoislands.edublogs.org/>. (22/05/2014).

SIMON, T. (2014): **American Index**. Versión electrónica: <https://www.gagosian.com/artists/taryn-simon> (12/03/2014).

STEPHENSON, N. (2008): **Snow Crash**. Málaga: Gigamesh.

STERNBERG, R. J. (1993): **A three-facet model of creativity**. En R.J. Sternberg, The nature of creativity. Cambridge: Cambridge University Press.

STERNBERG, R. J. (1999): **Estilos de pensamiento**. Barcelona: Paidós.

STERNBERG, R.J. (1993): (Dd). **The Nature of creativity**. Cambridge: Cambridge University Press.

ANEXO 1

Los perfiles que sirvieron de ejemplo se consideraron a partir de una visión interdisciplinaria y multidisciplinaria. Los productores de imágenes con características innovadoras en sus obras, creativas y con objetivos de producción para incidir en el entorno cultural, provocar el análisis y la reflexión.

CINE

Lars Von Trier

Lars Von Trier, es un cineasta danés que se distingue por utilizar un presupuesto mínimo para sus proyectos, en lo particular para cuestiones técnicas y fundamentar su obra en historias más creíbles. Sus películas son rodadas con cámara al hombro, pocas veces con cámara fija y con una iluminación natural; la edición es imprevista y las escenas se cortan en pleno diálogo, provocando una sensación de documental, lo que crea un efecto de credibilidad. Sus obras más famosas y controversiales son: *Breaking the Waves*, *The iditos*, *Dancer in the Dark*, *Dogville*, *Manderlay*, y el *Antichrist*.



Imagen 60

Michael Haneke

Michael Haneke no da concesiones al espectador, lo reta, lo incomoda. Su propuesta es extremadamente neurótica. Su trabajo es contra la cinematografía estadounidense que otorga poder a quien lo observa. Enfatiza las problemáticas sociales de la violencia, el miedo y la amenaza, como sustento de la contemporaneidad. Su experiencia como editor y dramaturgo le permitió matizar mediante la interdisciplina su propuesta cinematográfica. Algunas de sus obras son *Benny's vides*, *La pianista* y *Funny Games*.

Wong Kar-wai

Para el realizador Wong Kar-wai, el escenario es el Hong Kong de los años 60, donde destaca el manejo visual de neones y colores brillantes, así como el guión que se va construyendo conforme avanza el film sin la certeza del resultado final, desconocido incluso para los mismos actores, lo que imprime una fuerza actoral al tema favorito de sus cintas: *el desamor*.

Destacan las películas: *As tears go by*, *Days of being wild*, *Chungking express*, *Happy together*, *In the mood for love*, *2046* y *My blueberry nights*.

FOTOGRAFÍA

Todos somos fotógrafos (Miss Aniela)

La tecnología digital, Internet y la globalización han transformado la actividad de tomar fotografías, ahora se pueden compartir con el mundo entero. Se puede establecer que casi cualquier persona con cámara en mano adquiere el estatus de ser un *posfotógrafo*. No necesita saber mucho de iluminación, tomas o encuadres para hacer una buena fotografía y socializarla en alguna de las páginas de redes sociales que permiten el intercambio de imágenes. Algunos de ellos poco a poco van depurando la técnica hasta transformarse en una artista cuyos autorretratos seductores ya tienen una larga fila de seguidores, como *Miss Aniela*, quien saltó a la fama con las reinterpretaciones de ella misma.

Jean Paul Goude

Jean Paul Goude en su momento (80's), no tuvo a su alcance los recursos tecnológicos como los que hoy proliferan para la producción fotográfica, como el *Photoshop*. Esto jamás lo limitó. Destacan por ejemplo, las imágenes espectaculares de Grace Jones. La genialidad combinada con muchas horas de trabajo a mano logró una producción fuera de serie, adelantada a su tiempo. Siempre será recordada su capacidad con el lente a partir de las imágenes hechas para Kodak o Chanel. En la actualidad continúa dirigiendo campañas publicitarias, en donde destaca su preferencia por el cuerpo humano, lo exótico, la música y la danza.



Imagen 61

MÚSICA

Julio Estrada

Compositor, historiador y pedagogo. Julio Estrada es un generador de propuestas teóricas en el campo de la composición y mantiene un impecable control de los detalles en cada una de sus creaciones. Se ha posicionado como un innegable referente de la música contemporánea. En sus composiciones destaca el sonido prehispánico.

David Bowie

Cantante, compositor, actor y artista plástico que trasciende por adelantarse a las tendencias musicales. La reinención es la constante que le permite una clara permanencia en la música. Como artista plástico, además de crear, promueve el trabajo de nuevos talentos. Como actor,

también ha desarrollado una trayectoria importante. Su verdadero nombre es Davis Robert Jones. David es un artista que ha dejado huella en el rumbo de la música como influencia de varios cantantes y bandas de rock.

Una de sus facetas menos conocidas es la de mecenas de cerca de 2000 artistas emergentes, que han mostrado su trabajo en exhibiciones *online* en bowieart.com.



Imagen 62

DISEÑO DE MODAS

Azedinne Alaya

Saltó a la fama a mitad de los años 80, gracias a los atrevidos diseños que creó para la cantante Madonna. Como referencia, Alaya es el creador del famoso corsé de cuerpo entero de costura en espiral. Es el diseñador-artista favorito de Heidi Klum, Julia Roberts y Gwen Stefani. La revista *Vogue* se refirió en su momento al famoso corsé: *te mantiene firme y te exhibe*.

Víctor & Rolf

Catalogados como los *nuevos surrealistas* este par de holandeses transitan entre la distorsión y la exageración. Su estilo alterna la extravagancia con la fineza del corte. Prestan sus colecciones en galerías de arte incluidos maquillaje y peinado, porque sus ideas de la moda sobrepasan la pasarela convencional



Imagen 63

DISEÑO INDUSTRIAL

Philippe Starck

Multidisciplinario, innovador, atrevido, así es el diseño de Starck, que incursiona en diferentes áreas para proponer objetos funcionales bajo un concepto de discurso plástico u ornamental, en artículos personales, decorativos o de moda. Desde el diseño de un exprimidor de jugos-escultura, hasta asesor en el diseño y construcción de naves y trajes espaciales.



Imagen 64

Art Toys

Idea originaria de Japón, la creatividad aplicada a la tercera dimensión, mediante muñecos que sustituyen al lienzo. Como consecuencia, las comunidades comerciales de Europa y Estados Unidos se interesan por la cultura asiática del *Art Toys*, y la rescatan del *underground* con influencia del movimiento graffiti de Nueva York, Los Ángeles, París y Barcelona. Actualmente tiene representaciones en estudios y colectivos de diseño industrial, como el *Freak Lüb*, *Rinzen*, *Doma/Sambo*, *Swing* y *Scarygirl*.

DISEÑO ALTERNATIVO

Stardust

Despacho que hace publicidad de alcance global, influidos por el arte moderno de los ochenta y la narrativa fantástica; diseñadores gráficos que basan su éxito en el desarrollo de campañas para Nokia, Nissan, Honda y Microsoft.

Colectivo Vasava

Desarrollan proyectos multidisciplinarios e interdisciplinarios; en cada propuesta ignoran moldes preestablecidos, con el objetivo de crear mensajes únicos y específicos. Tienen actividad comercial en el diseño de imagen corporativa, publicitaria y editorial, así como en la elaboración de páginas web.

Woo Agentur

Agrupación multinacional de diseño, es un grupo de artistas asociados en búsqueda de promover sus trabajos mediante explosiones de sus obras en la red. Con experiencia en la producción de publicidad, videos musicales, páginas *web* y el diseño de imagen corporativa. Es pionera en la aplicación de nuevas tecnologías de bajo costo.

Stefan Sagmeister

Cuenta con un estilo provocador, diseñador gráfico que busca dejar una huella en el espectador, mediante imágenes crudas. Trabaja de manera independiente en su propia empresa (Sagmeister Inc.), con proyectos

para diferentes áreas que incluyen clientes como Zumbotel, AIGA, Adobe, Rolling Stones y Talking Heads.



Imagen 65

ARTE DIGITAL Y EN RED

Julia Scher

Artista pluridisciplinaria. Critica el impacto social y psicológico producido por los sistemas de vigilancia de los espacios públicos y privados mediante proyectos que aplican técnicas de diferentes disciplinas: el teatro, el *performance*, la instalación, el video, la tecnología digital y el sonido; con ello, convierte la red y el museo en áreas donde se analiza la relación directa entre la intimidad y el control.

Perry Hoberman

Artista de aplicación tecnológica; influido por diversas disciplinas, desarrolla obras que están a caballo entre la instalación, el *performance*, la escultura, la multimedia y conciertos. Su participación en *vinylvideo.com*, es un ejemplo de estas combinaciones, donde la tecnología del disco de vinil supera sus limitaciones y es utilizada en el video.



Imagen 66

Iván Abreu

Combina tecnologías digitales, audiovisuales e informacionales mediante obras que experimentan con el tiempo entre la acción y la reacción, experimenta sobre nuevos fenómenos que sensorialmente son perceptibles.

LITERATURA

Samuel Beckett

Se inspira en el sufrimiento provocado por la Segunda Guerra Mundial para crear personajes que se debaten entre la existencia y la desaparición. En prosa directa y con humor negro, se vale de una estructura narrativa simple mediante frases sueltas que adquieren coherencia a lo largo de cada discurso.

David Markson

Con un estilo tradicionalmente experimental se coloca un paso delante de la literatura posmoderna; se le conoce como uno de los autores contemporáneos más arriesgados en el manejo del lenguaje, debido a la estructura discontinua de sus textos, es decir; una especie de *collage* en la literatura.

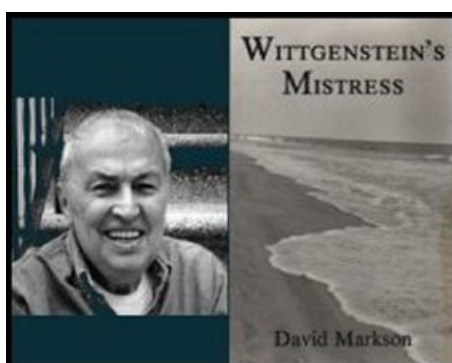


Imagen 67

TEATRO

No me dejes así

El público es el actor principal. Se trata de una puesta en escena con múltiples salidas, donde el final depende de la interpretación de quien paga el boleto. Idea y dirección del argentino Enrique Federman que entrelaza a cuatro personajes angustiados, sin que se revele a lo largo del montaje la razón de su estado emocional.

La Máquina de teatro

Es una compañía mexicana de Juliana Faesler, que entiende el arte dramático como un ejercicio multidisciplinario, por lo que cada montaje de su autoría combina universos plásticos, investigación histórica y notas científicas y humanísticas (en escena y en guión). Su obra más aclamada es Nezahualcóyotl, ecuación escénica de memoria y tiempos, collage revisionista de la historia del país que conjuga un libreto con años de investigación previa, estenografía y línea dramática.



Imagen 68

Vivarium Studio

Philippe Quesne es el líder de este laboratorio de innovación teatral, donde todas las artes desembocan en un esfuerzo creativo de vanguardia. Este centro de experimentación nace con la intención de proveer proyectos donde la puesta en escena no implica sólo teatro, sino también exposición de artes plásticas y piezas multimedia combinadas con la metodología del arte dramático.

ARTES VISUALES

León Ferrari

Es uno de los cinco artistas más influyentes del mundo, según The New York Times. Las características de su obra, incluyen la vida contemporánea, ligada a la convulsión, la violencia y la crítica a las instituciones y sus dirigentes.

Banksy

Sin identidad, nadie sabe quién es, pero sus diseños se ven en las ciudades más importantes del mundo. El ocultamiento es una alegoría crítica a los reflectores de los artistas y lo salva de ir a la cárcel, por intervenir propiedades privadas. Banksy ha revolucionado las técnicas tradicionales del *street art*, como el *graffiti* o el *sticker*, haciéndolos funcionar no sólo como crítica social, sino como piezas de arte, algunas de ellas valoradas en miles de libras esterlinas.

Urbemorgen

Este colectivo austriaco (*Pasado mañana* en castellano) apuesta a que las nuevas artes en el futuro tenderán hacia los soportes digitales y su proyecto gira en torno a ello. Formulan relatos de la realidad y la virtualidad a través del cuestionamiento de las estrategias de seguridad nacional, la vida personal y la privada.



Imagen 69

Flashmobs

Los eventos organizados a través de telefonía celular o internet, conocidos como *flashmobs* (*multitud instantánea*) han generado nuevas posi-

bilidades de creación situacional. Un grupo de personas es informado sobre las reglas que deberán seguir al llegar a un espacio público que será sorprendido por la acción. Muy cercano al *happening*, en este fenómeno están implicados, participantes que no intervinieron en su proceso creativo ni en su intención estética, pero que, sin embargo, son parte de la obra.

Gabriel Orozco

Las artes visuales como reinterpretación de objetos y acciones de la cotidianidad es la estrategia creativa de este artista egresado de la ENAP. Uno de los artistas multidisciplinares más influyentes del mundo. Cada pieza recoge la organización de significados referentes al objeto cotidiano para replantearlos como una posibilidad de sentido antes no contemplado.

Jeanne-Claude y Christo

El *Land Art* es una corriente de arte contemporáneo que utiliza materiales o soportes naturales y suele ser monumental. Una variante de esta tendencia la encontraron los artistas Jeanne-Claude y Christo, quienes interpretan las características funcionales de los espacios urbanos. Su técnica más famosa es el *empaquetamiento (wrapped)* de edificios.

ANEXO 2

DISCURSO PERVERSO E HIPERVIOLENCIA

Grand Theft Auto es un juego de rol en donde se ofrece la convivencia con distintos criminales que se van relacionando y envolviendo en problemas cada vez mayores. El protagonista juega a ser un criminal y a la vez que avanza en el juego, adquiere mayores habilidades para convertirse en un hampón de primer nivel, un tipo sumamente peligroso.

La primera entrega de este juego es en 1997, *Grand Theft Auto* (imágenes 60 y 61), elaborado para diferentes consolas y en PC. Lo más impactante fue la libertad de acciones que podía tomar el jugador, y la polémica que creó por su alto contenido de violencia realista, lo que alertó a la sociedad, que lo satanizó e hizo popular al mismo tiempo.



Imagen 70

Los protagonistas son criminales, traficantes de drogas, roban autos, cometen asesinatos, son violadores, falsificadores, apostadores tramposos, que incluso mueren. Este juego alarmantemente se actualiza en cada entrega con mayores posibilidades técnicas aumentando su credibilidad como realidad virtual, en México, los niños le llaman el *juego del raterito*.



Imagen 71

La *hiperviolencia* no es exclusiva de este tipo de productos, en las caricaturas para niños predominan las expresiones neuróticas o histéricas (*Bob Esponja*), con propuestas no convencionales como unos personajes que son niños y su amigo imaginario es la muerte (*Billy y Mandy: imagen 62*) o, una vaca (*La vaca y el pollito*) con las ubres expuestas, etcétera, que poco a poco se van haciendo populares creando modismos en el uso del lenguaje, o adaptando frases y palabras en contextos de convivencia cotidiana. Algunas comunes son las siguientes:

- me mataron
- perdí
- estoy muriéndome (ya no tengo vida)
- ya maté a todos



Imagen 72

Las emociones reflejan estados anímicos. La violencia se focaliza hacia ciertos grupos vulnerables y la escatología funciona provocando una cadena de consumo que implica a otros productos: tarjetas, historietas, etc., en diversos grados de retórica visual.

Este estilo de exagerada violencia, ha encontrado en la Red su espacio más amplio de expresión, permitiendo dar respuesta a la necesidad de violencia reprimida con gran aceptación por parte del público que utiliza el medio. Esta libertad creativa dentro del discurso perverso ofrece la posibilidad de soluciones alternas a paradigmas creados en las caricaturas tradicionales (*Imágenes 63 y 64*).

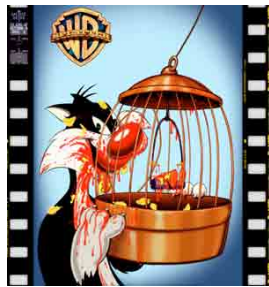


Imagen 73



Imagen 74

DISTOPILANDIA Y DISEÑO DE ACETATOS

La producción de imágenes inquietantes entre el horror y la ficción le devuelven vida al zombi, que ya no se queda en la anatomía presentada por el cine, el monstruo no es pues, el típico muerto viviente; el ambiente, el espacio, es lo que cuenta. El zombi vive en distopilandia. Una de las series televisivas de mayor éxito es *The Walking Dead*, de la novela gráfica de Robert Kirkman y Charlie Adlard. En donde el consumidor puede imaginar qué pasaría en un holocausto zombi. Incluso, ya existen en el mercado guías de supervivencia en el caso de que a la humanidad la ataque una epidemia parecida: *The Zombie Survival Guide* (2003), publicada en español como *Zombi, Guía de supervivencia* (2008), es un manual de supervivencia sobre la posibilidad de una invasión de zombi, de Max Brooks.



Imagen 75

Como ya se comentó, la distopía es el espacio de ficción del desastre. Lo más destacado en las últimas propuestas, son virus resultado de la ambición científica, que convierten a las personas en zombis, o en vampiros-zombis, velociraptorzombis o simplemente zombis enojados.

En las artes y el diseño, estas imágenes inquietantes ya tienen un buen rato reproduciéndose en diversos soportes y productos. Por ejemplo, Brian Griffin diseñó varias cubiertas para acetatos con poses *loco-sugestivas* de rockeros que entre las drogas, el exceso de sexo y el alcohol, presenta un modelo de *zombi-rock* impuesto en la figura del gran *Iggy Pop*. El paradiño y la pose del artista, se reproduce constantemente cuando se imita a un zombi caminando, o cuando alguien simula a un monstruo, tal y como lo hace el retórico rockero *Marilyn Manson*.

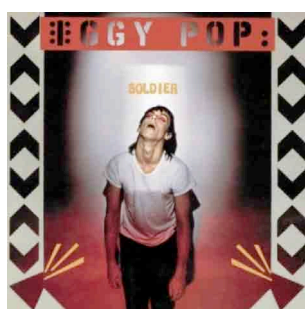


Imagen 76

También en la extraordinaria portada en 3D diseñada para el disco *Off the bone* del grupo de *rockabilly hipersexuado*, *The Cramps*, aparecen figuras de *punketos zombis* con intenciones de taladrar los oídos del escucha y también sus retinas.

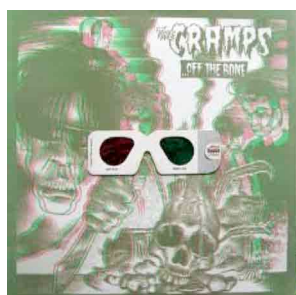


Imagen 77

Tanto en el uso de la palabra *zombi* en el habla cotidiana, como en las narraciones de *redivivos* o *muertos vivientes*, se representan angustias y miedos que pueden significar muchísimas cosas. Tan ambiguos son los *zombis* como su propio origen.

En el caso de los discos de acetato, en el lado más sombrío, en el *satánico* discurso del *heavy metal*; aquí se adscribe una simbología cargada de la fantasía heroica, frecuentemente representada en las cubiertas de los álbumes, que dejan entrever unos temas compuestos a modo de *suites sinfónicas*, que le dan sentido a mundos distópicos y apocalípticos.



Imagen 78

Esto visualmente implica un reto en el que la imaginación se desborda. Los intelectuales de lo social, descubren en el *zombi* al *monstruo capitalista*, a los *monstruos terroríficos* producidos por los medios masivos, al colonialista y al imperialista. El zombi funciona bien para ponerle nombre a lo que destruye a la sociedad o a lo deshumanizado. Cuando algo no funciona como debería, se le puede denominar zombi. La depresión, la falta de socialización, una persona que no reacciona, etcétera.

Iron Maiden presenta en las portadas diseñadas por Derek Riggs, una mascota bastante interesante, Eddie; una especie de *muerto-viviente* que parece estar combinado con *la bestia* de San Juan el evangelista, muy terrorífico y a la vez simpático, pero no gracioso.



Imagen 79

Otros diseños de grupos metaleros mantienen la misma línea de ilustración en sus portadas, como es el caso de grupo de rock pesado *Sepultura*, que en el nombre lleva la fama. Dibujos oscuros creación de Derek Hess.



Imagen 80

Estas representaciones son el resultado de un proceso mental agudo que imagina espacios en los que estéticamente son mórbidamente agradables las desgracias y lo terrorífico. Esto se explica de acuerdo al despliegue de sistemas de relación de signos que, surgidos de las conceptualizaciones de una obra, vinculan la acción como acontecimiento, dando paso a la dimensión del sentido, es decir, a la comprensión.

Es por eso que entendemos estas asociaciones de *zombi-vampiro*, *zombi-anticristo*, e incluso algo tan paradójico como el *muerto-viviente*, o el *viviente muerto*.



Imagen 81

Las propuestas en la red son variadas y se nutren de todo tipo de público. La democratización indiscriminada del uso de la imagen en la Red permite percatarnos de propuestas de consumo fuera serie, como lo que expone *Hollywood Zombies* en el Sitio:

<http://www.lostwackys.com/celebrities/01-hollywood-Zombies.htm>, donde se dedica a satirizar a personajes de la política y de la farándula como si fueran zombis.



Imagen 82

La estrategia es la misma que utilizaron los famosos *Garbage Pail Kids*, que consistía en unas tarjetas de colección que se burlaban de los muñecos cachetones *Cabbage Patch*. Al igual que estas tarjetas, las ilustraciones de *Hollywood Zombies* utilizan el discurso mórbido y escatológico para propiciar el consumo.

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Departamento de Cómputo Académico. FAD-UNAM en:
http://blogs.fad.unam.mx/estudios_profesionales/?p=378 (13/3/2015)
2. Publicaciones ENAP (ahora FAD). Diseño de la presentación de la Licenciatura en Arte y Diseño en la ENAP.
http://blogs.fad.unam.mx/estudios_profesionales/?p=224 (13/9/2014)
3. Basarab Nicolescu. Fotografía s/c. Doctor Honoris Causa en la Universidad de Veracruz. En:
<http://www.curteaveche.ro/blog/2011/11/11/basarab-nicolescudocctor-honoris-causa-la-universitatea-din-veracruz/> (18/7/2014)
4. Munch, Edvard. (1907): La Muerte de Marat. Óleo sobre lienzo. En:
<http://www.epdlp.com/cuadro.php?id=3278>. (7/5/2014)
5. Da Vinci, Leonardo. Hombre de Vitruvio. En:
<http://centros5.pntic.mec.es/ies.juan.de.mairena/leonardovi.htm>
(10/5/2014)
6. Witkin, Joël-Peter. Still Life México. En:
<http://www.artfacts.net/es/artista/joelpeterwitkin9813/obradearte/stilllifemexico-25798.html> (15/5/2013)
7. Korda, Alberto. (1960): Ernesto Che Guevara. En:
<http://www.thegiant.org/wiki/index.php/Dolk> (13/5/2014)
8. Fitzpatrick, Jim (1968): Imagen en alto contraste del Che Guevara. En:
<http://www.thegiant.org/wiki/index.php/Dolk> (3/8/2014)
9. Sin crédito de autor. Iglesia Adventista. En:
<http://www.churchads.org.uk/past/media/jesusche2.jpg.ChurchesAdvertising> (18/8/2014)
10. Códice Mendoza. fol. 70r. Tlacuilo. Faximil. S/Ed.

11. Quintiliano, M. F. (2010): *Institutio oratoria*. En:
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Quintilian,_Institutio_oratoria_ed._Burman_\(Leiden_1720\),_title_page.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Quintilian,_Institutio_oratoria_ed._Burman_(Leiden_1720),_title_page.jpg) (14/3/2015)
12. Duchamp, Marcel. (1913): Ready-made. En:
<http://old.superchever.com/superchever/cuarenta-y-cinco-anos-sin-marcel-duchamp/> (3/8/2014)
13. Publicidad. Tecnología Samsung. En:
<http://puntovista.es/los-viajes-y-la-tecnologia-e-informaticaprincipales-intenciones-de-compra-de-los-espanoles/> (2/12/2014)
14. Martinakis, A. (2014): Núm. 7. En:
<http://www.fahrenheitmagazine.com/videos/arte/digitaladammartinakis/#picture-6> (22/12/2014)
15. Martinakis, A. (2014): Núm: 7. En:
<http://www.fahrenheitmagazine.com/videos/arte/digital/adammartinakis/#picture-7> (22/8/2014)
- 16.- Imagen tomada para la publicidad de la película. En:
<http://www.theinsideexperience.com>.
Película disponible en:
<https://www.youtube.com/user/TheInsideExperience> (23/8/2014)
17. Imagen promocional, tomada de:
<http://www.imdb.com/title/tt2340298>
Película en <https://www.youtube.com/watch?v=ZbNn6FZOxnU>
(23/8/2014)
18. Entrada principal digital del video juego Second Life.
<http://secondlife.com/> (3/3/2015)
- 19 y 20. <http://secondlife.com/> (3/3/2015)
21. Una portada de la Novela Snow Crash.
http://www.goodreads.com/author/show/545.Neal_Stephenson
(9/3/2015)
22. Pinion, Draceina. (2011): Metaversos. III Congres. En:
<http://fromcommunication.blogspot.mx/2011/04/congresometaverso/2011in-second-life.html> (9/3/2015)

23. Mundos virtuales para la educación. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/sitio/mod/forum/view.php?id=9/3/2015>
24. A wide variety of architectural styles. Some not possible outside a virtual environment, have been built in Second Life. – En:
<http://gfxspeak.com/2011/07/07/2007is/second/life/a/new/opportunity-for-engineering/application/vendors/#sthash.Cq3p3pMV.dpuf>
(3/3/2015)
25. UOC. (2009): Primera jornada del VI International Seminar on Open Social Learning. Barcelona. En:
http://dolorscapdet.blogspot.mx/2009_11_01_archive.html
(3/3/2015)
26. Consecuencias del 11 de septiembre. Nueva York atacado. En:
<http://fundamentosy analisis.blogspot.mx/2012/01/causas/y/consecuencias/del-11-de.html> (3/4/2015)
27. La distopía, el día después. En:
<http://www.alertatierra.com/TierDiaDespues.htm>
(13/4/2015)
28. <http://laverdad-esta-oculta.blogspot.mx/2012/05/2012-prepararse-para-algo-o-esperar-un.html> (22/5/2015)
- 29.- Brown, Elman. (1991): Comic Soy Leyenda de Steve Niles.
30. Doré, G. (1976:87): El Diluvio (1869): Biblia Ilustrada. Dore Illustrations for Dantes Divine Comedy. Dover Publications.
- 31, 32 y 33. Kazuhiko Nakamura
<http://www.dailyartfixx.com/2009/12/19/kazuhiko-nakamura-surreal-cyberpunk/> (21 /02/ 2013)
- 34, 35 y 36. Rus. L. (2013) Sevilla. Zombie Boy. En:
<http://www.pincelesdeinfato.blogspot.com/.../artenmovimiento/zombie/boy.html>
(21 /02/ 2013)

37, 38 y 39. Van Noordwijk, K. (2013) @ KRIJN VAN NOORDWIJK S/T en:
<http://www.newdawnpaper.nl/interview/dat-is-een-typische-krijn-van-noordwijk>
(15/6/2015)

40, 41 y 42. Simon, T. (2011) *American Index* en:
www.tarynsimonamerican/index
(15/6/2015)

43. Simon, T. (2012): Carpeta: Carreteras Express. En:
<https://www.gagosian.com/exhibitions/taryn-simon--february-12-2013>
(15/6/2015)

44 y 45. Hyung Koo Lee & Arario Gallery (2014) Anas Animatus. En:
www.leehyungkoo/theoriginofthespecies.com (15/7/2015)

46 y 47. www.demand.com/art/thomasdemand.com
(15/7/2015)

48 Y 49. <http://encn.blouinartinfo.com/tags/rubber-duck> (15/7/2015)

50. <http://www.florentijnhofman.nl/dev/news.php> (15/7/2015)

51, 52, 53 Y 54. JR. Proyectos (2014) En:
<http://www.jr.phptograph.com/art/newyork.com> (15/7/2015)

55. Blogs FAD (2014).
https://www.google.com.mx/search?q=DOCTORADO+EN+ARTE+Y+DISE%C3%91O&espv=2&biw=993&bih=728&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMI0YzzhpXhxwIVSxeSCh2X8QzP&dpr=1#imgrc=eRr9yN6gPctmuM%3A (10/6/2015)

56. Blogs FAD (2014).
http://blogs.fad.unam.mx/secretaria_academica/?page_id=290
(9/7/2015)

57. <https://www.youtube.com/watch?v=xFk0DQde6Ts> (9/7/2015)

58. Obra de Florentijn Hofman
<http://www.florentijnhofman.nl/dev/news.php> (12/7/2015)

59. www.youtube.com/watch?v=fMe9ZtE6bqY (8/6/2015)

ANEXO 1

60. Publicidad. *Ninfomanía*. Una película del director danés Lars Von Trier. En:

http://selectoentretimiento.com.co/modules/blocknews/item.php?item_id=30&ps_mobile_site=1&mobile_iframe=1 (7/5/2015)

61. Jean-Paul Goude is defiantly a larger then life character who has coincidentally produced amazing work.

<https://blackhartkingdom.wordpress.com/tag/jean-paul-goude/>
(3/5/2015)

62. Exposition: David Bowie Is. En:

<http://www.parisbyfoot.com/exposition-david-bowie-is/>

63. Neiman, Marcus. Tests Discount Concept. En:

<https://thestylisticapproach.wordpress.com/page/2/> (9/6/2015)

64. Design thinking – Jesper Kileda, En:

<http://www.kiledaldesign.designedby/Philippestarck>
(9/6/2015)

65. Sagmeister, Stefan (2013) En: www.decollagedesign.com. Stefan Sagmeister/Cover (9/6/2015)

66. Perry Hoberman. En:

<https://www.pinterest.com/pin/298011700317197663/> (9/6/2015)

67. Markson, David. En: www.mutanteggplant.com (9/6/2015)

68. Cartel de la Maquina de Teatro. Compañía de teatro mexicana.

<https://es.foursquare.com/v/la/m%C3%A1quina/de/teatro/4f4ae46ee4b076e6e2328b61> (9/6/2015)

69.- Übermorgen. Fotografía de Oliver Jiszda; Courtesy Fabio Paris Brescia, [DAM] Berlin and Carroll/Fletcher London. En: Psych|OS – Hans No.2 bw.:

<http://transmediale.de/content/psychos-%E2%80%93-hans-no2-bw>
(22/6/2015)

ANEXO 2

70 y 71. <http://www.grandtheftauto.com> (7/7/2015)

72. Billy y Mandy. En: <http://www.cartoonsnetwork.com> (7/7/2015)

73 y 74. Las muertes de Piolín y del Correcaminos, respectivamente. http://www.goodreads.com/author/show/545.Neal_Stephenson (9/6/2015)

ANEXO 3

75. Portada del libro Zombi, Guía de supervivencia (2008)

76. IGGY POP, *Soldier*. Arista, 1980. Diseño de cubierta: Brian Griffin

77. THE CRAMPS. *Off the bone*, Illegal Records. 1983. Diseño de portada e ilustración: Dead Jaw

78. Marilyn Manson. En: <http://www.marilyn.net/posts/.html> (7/7/2015)

79. IRON MAIDEN, *Killers*. EMI, 1981. Ilustración: Derek Riggs

80. SEPULTURA. *Roorback*, Steamhammer, 2003. Ilustración: Derek Hess

81. Concilio de fantasmas de Orzhova, por velinov. Arte digital Fantasy©2012-2013 velinov. En: <http://velinov.deviantart.com/art/Ghost/council/ofOrzhova/340447180> (7/7/2015)

82. Hollywood Zombies (<http://www.lostwackys.com/celebrities/01-hollywood-Zombies.htm>) (9/6/2015)