



Universidad Nacional Autónoma de México
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

El Diseño Gráfico y los concursos de cartel
en la enseñanza secundaria.
Una posibilidad de reconocimiento.

TESINA
Que para obtener el título de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Presenta:
LUIS LEONARDO VEGA RIVERA

Director de tesina:
MAESTRO JUAN CALDERÓN SALAZAR

CDMX 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 mí Madre, por ser ejemplo de vida tanto personal como profesionalmente.

A mi Tío, por siempre estar, convirtiéndose en figura paterna sin proponérselo.

A mi Hermano, por su apoyo, amor y amistad incondicional en todo momento.

A mis Maestros, quienes con su dedicación y paciencia lograron despertar en mí el amor por la enseñanza.

A mis Alumnos, por la oportunidad de conocerlos y tratar de hacerlos mejores individuos.

A Norma, por su paciencia, experiencia y conocimientos pero sobre todo por su amistad.

Y en especial, a ti PEQUE, por haber llegado a mi vida convirtiéndola en algo mágico e inolvidable y sin quien nada de lo alcanzado en esta vida hubiera sido posible.

■ INTRODUCCIÓN	4
■ CAPÍTULO 1.	8
<i>Asomo histórico a la educación en México.</i>	
1.1 Del mundo prehispánico a la educación institucionalizada: Secretaría de Educación Pública.	8
1.2 Corrientes pedagógicas.	11
1.2.1 Conductismo.	11
1.2.2 Constructivismo.	12
1.3 Incoincidencias del modelo educativo en México.	14
■ CAPÍTULO 2.	16
<i>Diseño gráfico, cartel y enseñanza tecnológica en el sistema educativo de nivel básico.</i>	
2.1 El diseño gráfico: origen, función y aplicaciones.	16
2.2 El cartel: su origen.	21
2.3 El cartel en el diseño gráfico.	23
2.4 Un asomo al cartel en México a partir del siglo XX.	26
■ CAPÍTULO 3.	28
<i>Los concursos de cartel en las Secundarias Técnicas: una posibilidad de reconocimiento.</i>	
3.1 Educación tecnológica: importancia en la educación básica.	28
3.2 Relación del diseño gráfico y la enseñanza del diseño industrial en la Secundaria Técnica.	30
3.3 Origen y desarrollo de los concursos de cartel.	32
3.4 Relevancia del proceso creativo de los estudiantes durante los concursos: una posibilidad de reconocimiento.	42
■ CONCLUSIONES.	49
■ BIBLIOGRAFÍA.	51

Los seres humanos nos relacionamos con el mundo mediante nuestros sentidos, con éstos percibimos el entorno y lo tratamos de explicar, en ocasiones es necesario contemplar más de una vez, para así acercarnos a la comprensión de dicho entorno, es el acto de interpretar lo que nos permite relacionarnos con el fenómeno o con la obra.

Es así como al percibir, de tal o cual manera, hay algo que dentro de nosotros se manifiesta y genera una atracción o rechazo según sea el caso. La vía que nos lleva a la relación con el mundo, reitero, es la activación de nuestros sentidos: vista, olfato, audición, tacto y gusto.

De aquí que para el diseño, en este caso, y para las artes en general, el siglo XX sea un referente de suma importancia puesto que es la época en que los avances científicos y tecnológicos revolucionan, de manera acelerada, los modos de producción de los objetos y de las obras artísticas. Más allá de discutir si el diseño gráfico es o no “arte”, lo que conviene considerar es la importancia que éste ha tenido a partir del lugar que toma en la creación al servicio del acto de comunicar algo mediante signos, símbolos, imágenes, trazos, dibujos, etc.

Las tareas del diseñador gráfico se han modificado en relación con los cambios tecnológicos, si bien en un principio era el dibujo manual lo que daba pie a construir los universos de significación y simbolización, hoy en día las computadoras y los programas especializados para diseñar “suplen” por mucho, el trabajo manual. Tanto la forma, el cómo y los modos derivados del objeto se insertan en tres actividades básicas que los abarca en su totalidad: la producción, la distribución y el consumo.¹

Para los fines de esta tesina reflexiva, el encuentro que surge entre los estudiantes y la propia actividad creativa o “artística” es el aspecto que me interesa desarrollar en los siguientes términos: el alumno de nivel básico, en una secundaria técnica, se encuentra ante la posibilidad de poner en práctica sus inquietudes artísticas, quizá hasta entonces nunca desarrolladas, el laboratorio de Diseño industrial ofrece la oportunidad de poner en juego la parte creativa del estudiante y descubrir(se) en el acto concreto de “dibujar”. La ocasión de encuentro mediante las actividades de la materia se manifiesta como camino de reconocimiento y en consecuencia como posibilidad de construir identidad. Esto último con base en la teoría hermenéutica planteada por el filósofo francés Paul Ricoeur,² de quien esencialmente tomaré su propuesta principal respecto a la identidad. Él dice que en el acto de narrar construimos nuestra identidad, donde narrar se llena de sentido en tanto todos narramos (nos narramos), todos contamos (nos contamos) de diversas formas.

La narración no se reduce al acto literal de una historia en palabra escrita, va más allá, incluye a la pintura, la poesía, la danza, al teatro, pero también a las ciencias, las religiones, etc. El sujeto al narrar se narra, al dibujar configura, interpreta, narra (se narra) y construye su identidad. Se trata entonces de reivindicar la actividad creativa (poiética) del estudiante dentro de un sistema educativo con múltiples equívocos y deficiencias, y en consecuencia ofrecer una reflexión crítica en relación a las actividades artísticas derivadas del plan de estudios de la materia que imparto, al tiempo de sostener que principalmente, tanto en las artes, como en las ciencias y en las religiones donde se encuentra la posibilidad de reconocimiento mutuo, en y con los otros, reconocimiento que puede llevar a la transformación del sujeto y de su sociedad.

¹ *Los conceptos esenciales de las Artes Plásticas*, autor Juan Acha, pp. 7-31.

² *La obra del hermeneuta francés donde desarrolla la problemática de la identidad vinculada al acto de narrar(se) es Sí mismo como otro, particularmente el quinto y sexto estudio*, pp. 106-172.

La educación es uno de los derechos más importantes en el desarrollo y formación de los seres humanos, los mexicanos contamos con una Constitución “renovada” después del movimiento revolucionario, ya que la de 1857 sufrió modificaciones y dio por resultado la del 5 de febrero de 1917, y en ésta se encuentra contenido el Artículo 3º Constitucional, que dice:

Todo individuo tiene derecho a recibir Educación. El Estado-Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios, impartirán educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conformarán la Educación Básica, ésta y la Media Superior serán obligatorias. La Educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y en la justicia.

El Estado garantizará la calidad de la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos

Por lo anterior podemos percibir que la realidad de la educación en México dista mucho de lo que debería ser por mandato constitucional. Son muchos los factores que intervienen para que dicho mandato no vaya más allá de ser un postulado teórico, y posiblemente sólo se quede en una utopía.

En primera instancia la Constitución plantea a la educación como un derecho que el Estado debe otorgar a los ciudadanos, pero sabemos que la educación básica no llega a todos los sectores del país, y el índice de analfabetismo a nivel nacional ha seguido en aumento. Con base en las estadísticas que reporta el INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática) el índice registrado en 2010 señala que el 6.9% del total de más de 112 millones de habitantes no saben leer ni escribir, lo cual evidentemente es una alerta que nos lleva a cuestionar muchas de las circunstancias en las que se da esta problemática.

Una de las circunstancias que impiden que la sociedad realmente cuente con la educación básica obligatoria ha sido la indiferencia deliberada, por parte del Estado, para atender a la población en sus necesidades primordiales, por lo que la miseria y el hambre marginan cada vez más el acceso a la educación. Tal indiferencia incluye los acuerdos soterrados que las naciones neoliberales imponen a la ciudadanía, en nuestro caso es evidente la actitud parcial y servil que el Gobierno mexicano asume ante los medios masivos de comunicación, que desgraciadamente forma parte del sistema educativo en nuestro país.

Ahora bien, algo que debemos preguntarnos es: ¿qué es la Educación?. En primera instancia la educación tiene que ver con la crianza, con lo que se enseña a los niños y a los jóvenes³. Y también es algo que, como todo lo humano, necesita de la mediación, en este caso serán los padres y el docente quienes realicen esta función, pero sin quedar fuera la sociedad y todo lo que interviene en los procesos donde el niño se relaciona con el mundo.

³ La Real Academia Española dice: Educación: 1.- Acción y efecto de educar. 2.- Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes. 3.- Instrucción por medio de la acción docente. 4.- Cortesía, urbanidad. Definición física: Conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporales. Diccionario de la lengua española, p. 791.

La Educación, entonces, puede definirse como el proceso de sociabilización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos, respecto a esto cabe recordar que Aristóteles distingue que nos es connatural el aprender⁴, hecho que implica que nosotros aprendemos cuando reproducimos lo que tenemos en nuestro entorno, lo que observamos, es decir, el mundo. El filósofo griego nombró al acto de reproducir o reconfigurar: mimesis, aunque generalmente se ha traducido como “imitación”, hoy sabemos que a lo que se refiere Aristóteles no es el mero hecho de imitar literalmente, sino que se trata de una reconfiguración del mundo. Y es a partir del acto mimético que aprendemos, de ahí que los niños “imiten” a los adultos, o a quienes tienen cerca, porque en primera instancia es una facultad humana que nos permite aprender, y en consecuencia se activa en nosotros la capacidad poética. Esta capacidad también se pone en juego cuando se atienden los aspectos de la educación, y más aún cuando el área de formación tiene que ver con las actividades artísticas.

La educación también implica un proceso de concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores. El proceso educativo se materializa en una serie de hábitos, habilidades y valores que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De aquí surge una incógnita ¿Cómo sistematizar una actividad que es meramente creativa?, ¿es esto posible?

El Diseño es un proceso para la elaboración de soluciones en cualquier campo, requiere de ordenar y disponer de diversos preceptos funcionales, estéticos, simbólicos y comunicacionales; así como de diversas fases como la observación, investigación, análisis, pruebas, ajustes, moldeado, etcétera, previas a la producción de un objeto final.

Pero, ¿un adolescente entre 12 y 15 años estaría capacitado para entender y aplicar de manera adecuada esto?, ¿o será que los programas de Educación Básica, en este aspecto, son demasiado ambiciosos y no responden de manera real a lo expuesto en el Artículo 3º Constitucional al no desarrollar armónicamente todas las capacidades del alumno ni satisfacer sus intereses y preferencias?

En relación a mi objetivo principal: sustentar la importancia de las actividades creativas, como un camino de reconocimiento, durante la formación educativa de los adolescentes, tomaré un referente práctico: los concursos de cartel que, con el nuevo milenio, formaron parte de la curricula estudiantil.

Es importante señalar que la licenciatura en Diseño gráfico me ha permitido cubrir el perfil solicitado para impartir clases de Diseño industrial en la Secundaria Técnica número 43 “Luis Enrique Erro” y ha sido durante esta experiencia que he podido adaptar los conocimientos adquiridos en la carrera, a las necesidades particulares del plan de estudios propuesto por la SEP. ¿Cómo se transforman las expectativas del recién egresado de la licenciatura frente a la contundente realidad dentro de las aulas?, ¿acaso los conocimientos adquiridos no son la herramienta fundamental para ejercer la docencia?, quizá convenga entonces plantear dos ámbitos en relación al proceso enseñanza-aprendizaje, uno que atiende lo señalado por los planes de estudio, y el otro que responde a los modos particulares del docente en relación a los contenidos que deben enseñarse y las realidades de los alumnos. Ámbitos que pueden ser complementarios, pero que no necesariamente “embonan” entre sí, pero que coexisten en la práctica de la relación: enseñanza-aprendizaje, es quizá la fusión de teoría y experiencia.

Para abordar mi propuesta de reflexión propongo el planteamiento y desarrollo de la tesina en tres capítulos:

El primero corresponde a un recorrido por la historia de la educación en nuestro país, para así poder vislumbrar los cambios y el ámbito en el que se forman los estudiantes.

En el segundo capítulo me avoco al origen del cartel y a la relación del diseño gráfico con la educación en las escuelas secundarias.

⁴ Aristóteles en *La Poética*, p. 135.

En el capítulo tercero, y último, me centro propiamente en el proceso de los concursos de cartel, que formaron parte de la materia a mi cargo: Diseño industrial, ahora ubicada dentro de un laboratorio y no de un taller como lo fue inicialmente. Parecería algo sin importancia el hecho de ser un taller que luego cambia a laboratorio. Pero evidentemente no es cualquier nimiedad. Si atendemos la importancia del nombre para diferenciar lo que es un taller de un laboratorio, podemos señalar, de acuerdo a La Real Academia Española, que el taller es: "Lugar en que se trabaja una obra de manos. Escuela o seminario de ciencias o de artes"⁵ y el laboratorio: "Oficina o taller donde se hacen trabajos de índole técnica, o investigaciones científicas."⁶

De acuerdo a las definiciones es comprensible que el cambio se deba a que el laboratorio integra los "trabajos de índole técnica", mientras que el taller incluye las ciencias y las artes. La tendencia a tecnificar la enseñanza es muy evidente, sobre todo cuando se han dado, en la práctica, los casos de anular materias como: filosofía e historia, de los programas del nivel medio superior.

En suma distingo con base en mi propia formación académica, que el Diseño gráfico es un tipo de narración, es discurso con diversos tipos de signos que se relacionan para decir y/o comunicar algo concreto, pero al mismo tiempo es actividad poética, la enseñanza del Diseño industrial también comparte el aspecto creativo; quien considere que la docencia no requiere de "poiesis" seguramente no ha tenido la experiencia de configurar discurso frente a grupo.

Procesos que participan en la dialéctica, que Paul Ricoeur llama de reconocimiento, al formar parte del círculo hermenéutico donde el sujeto contempla, explica, comprende, y vuelve a explicar para comprender más. Es ahí donde el sentido de configurar e interpretar se convierte en el camino de reconocimiento hacia una transformación. No en vano se plantea que en época de crisis y violencia las sociedades encuentran la salida mediante las artes.

Las actividades creativas que realizan los adolescentes, en este caso los concursos de cartel, se convierten en posibilidad de reconocimiento de sí, en y con los otros.

⁵ *Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española, Tomo II, p. 1937.*

⁶ *Ibidem, p. 1221.*

ASOMO HISTÓRICO A LA EDUCACIÓN EN MÉXICO.

En este capítulo me interesa hacer un recorrido de la educación en México desde las culturas prehispánicas hasta nuestros días, donde los diversos procesos históricos van transformando el ámbito educativo.

Considero importante tomar una referencia inicial para este asomo, y aunque la Conquista española sea un factor determinante en nuestra cultura conviene adentrarse a los modos de ser de quienes originalmente pertenecieron a nuestro continente y territorio nacional. Esto permite contrastar las condiciones en que se construye un discurso de enseñanza-aprendizaje y en qué momento se establece como tal. Es importante distinguir la concepción de la actividad didáctica en un mundo cuya visión no comparte los cánones occidentales, y se construye con otra visión del mundo, es fundamental comprender sus relaciones sociales, individuales y espirituales en tanto se da una convivencia armónica entre el ritual, la ceremonia y lo “teatral”.

1.1 DEL MUNDO PREHISPÁNICO A LA EDUCACIÓN INSTITUCIONALIZADA: SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.⁷

El sistema educativo mexicano, tiene un origen profundamente complejo, debido a la doble visión que impera al tratar de explicarlo: el México antes y después de la llegada de los españoles. Vayamos desde las costumbres prehispánicas en las que el Calmecac y el Telpochcalli surgen como los principales recintos de educación “formal” de los pueblos sometidos por el régimen mexica. Toda su población debía recibir un mínimo de instrucción, por lo que tenían escuelas para las clases altas y para las clases populares. Atendían aspectos como: el militar, el religioso y el productivo, y para quienes gobernaban tenían estudios más avanzados y especializados. Cabe subrayar que les interesaba cultivar la parte sensible de los educandos, para lo que se les llevaba al Cuicacalco a cantar y danzar, y después daba inicio la enseñanza de la religión. Había una separación genérica que atendía diversas funciones: los padres se encargaban de supervisar la educación de los hijos y las madres instruían a las hijas. La instrucción de las

mujeres abarcaba dos aspectos: el religioso y el doméstico, que incluía el aspecto moral. A las jovencitas se les preparaba para ser sacerdotisas y también aprendían a tejer y a hacer trabajos en pluma para vestimentas ceremoniales.

En la época colonial, donde para el proceso de enseñanza el fraile Jacobo Tastera implantó un método basado en la pintura, se utilizaron cuadros con imágenes representativas de las enseñanzas que querían impartir. La función del dibujo y la pintura fue fundamental: se dibujaron catecismos y libros de rezo, en los que se intercalaron vocablos castizos. Más de un siglo se utilizaron las pictografías como medio de expresión y enseñanza.



Catecismos en pictogramas.

⁷ Los datos históricos de este capítulo, básicamente están tomados de la Enciclopedia de México, tomo 3, pp. 1082-1116.



Real y Pontificia Universidad de México.



En 1551 se fundó la Real y Pontificia Universidad de México. Se impartían 7 cátedras comunes a todas las facultades mayores: teología, escritura, cánones, leyes, artes, retórica y gramática; y las carreras eran las de teología, derecho canónico, leyes y medicina. Había grados de: bachiller, licenciado, maestro y cuando profesaran la religión católica, juraran obediencia a los reyes, a los virreyes y a los rectores, y defendieran el misterio de la Concepción.

En 1840, bajo la presidencia de José María Tornell, se crearon escuelas nocturnas y dominicales, que eran a la vez centros de difusión cultural. Por decreto del 26 de Octubre de 1842 se le dio el carácter de Dirección General de Instrucción Primaria en la República y convocó a concursos para la redacción de libros de texto.

A partir de 1845, ya sin reconocimiento oficial, mejoró el salario de los maestros, perfeccionó los programas de estudio y continuó capacitando profesores, pues los propios monitores pasaban al magisterio cuando demostraban preparación e inclinaciones. En 1850 el Plan de estudios comprendía: lectura, escritura, aritmética, doctrina cristiana,

educación cívica, nociones de urbanidad y gramática castellana. En 1867 se agregaron geografía, dibujo y geometría. Éste es ya un antecedente claro de la incursión del dibujo en la educación escolarizada, que tendrá una relación directa con los aspectos técnicos de las áreas donde el dibujo es herramienta fundamental.

En 1867 el Presidente Benito Juárez expidió la Ley Orgánica de Instrucción, con la finalidad de organizar la enseñanza laica en todo el País, ideal formado desde 1833 y consagrado jurídicamente por la Constitución de 1857. Como consecuencia de esta disposición, se adoptó en nuestro país la corriente filosófica del positivismo; se le dio mayor extensión al sistema lancasteriano; y los intelectuales de la época comenzaron a interesarse en los temas y problemas de la Educación. La Ley daba unidad orgánica a la enseñanza; declaraba gratuita y obligatoria la instrucción primaria elemental; formalizaba los estudios post-primarios (un plantel secundario para señoritas y la Escuela Nacional Preparatoria); y reglamentó la educación superior; que comprendía las diferentes facultades de tipo universitario.

La Escuela Nacional Preparatoria había iniciado labores el 1 de Febrero de 1868 en el edificio que ocupó el Colegio de San Ildefonso. La Escuela Nacional Preparatoria laica y positivista tenía como objetivos:

- 1.- Eliminar todo tipo de ideas basadas en la fantasía o en el escepticismo.
- 2.- No basar el conocimiento en la teoría pura ni en la práctica pura.
- 3.- Estudiar las ciencias de orden positivista.
- 4.- Preferir idiomas vivos al latín.
- 5.- Combinar los métodos de inducción y deducción mediante el estudio de las ciencias experimentales.

A partir del 29 de enero de 1915 se organizó la Secretaría de Instrucción Pública, cuyos principios, que originaron la educación primaria, normal y preparatoria, fueron los siguientes:

- 1.- La escuela debe preparar debidamente al niño para que ocupe el lugar que le corresponde en sociedad.
- 2.- La instrucción debe ser considerada como medio para obtener la educación.
- 3.- Los estudios deben ser fundamentalmente educativos.
- 4.- La enseñanza será laica, demostrable y práctica.
- 5.- La formación de carácter, en el que han de figurar como factores importantes el dominio propio y la conciencia íntima del cumplimiento del deber, será el objeto supremo de la educación.

La formación filosófica, religiosa, humanística y nacionalista de José Vasconcelos Calderón se ve reflejada durante su gestión al frente de la recién fundada Secretaría de Educación Pública. Vasconcelos concibe su obra como una cruzada nacional que llevará al campo el evangelio de la educación.

Para cumplir con la democratización de la administración educativa y con los postulados del Artículo 3º Constitucional, era ya necesaria una acción a nivel nacional, pues no bastaba con solo declarar la educación gratuita, laica y obligatoria: se necesitaba tomar medidas para realizarla.

El proyecto de crear una Secretaría de Educación Pública Federal requería de una reforma constitucional; en tanto esto ocurría, asumió la rectoría de la Universidad Nacional el Licenciado José Vasconcelos Calderón, quien se había revelado como uno de los más firmes partidarios de dar a la educación un carácter federal.

Las Misiones Culturales fueron elemento fundamental en la obra vasconcelista. Una vez comprobado el éxito de ellas, se fundaron las Escuelas Normales Regionales y la Casa del Pueblo.

Mientras Vasconcelos estuvo al frente de la Secretaría de Educación Pública, llega a México la influencia de las ideas pedagógicas de John Dewey y su escuela de la acción que se encargó de difundir el Profesor Moisés Sáez; esto hace que a partir de esa época la enseñanza tradicional verbalista reciba la influencia de esta nueva escuela que proponía enseñar al alumno mediante la acción. La escuela del campo va a estar asociada a las actividades productivas.

La labor de Vasconcelos continuó y los gobiernos posteriores acentúan su postura radical revolucionaria, lo que los lleva a enfatizar en lo antirreligioso, hecho que finalmente da pie a la Revolución Cristera.



Lic. José Vasconcelos Calderón.

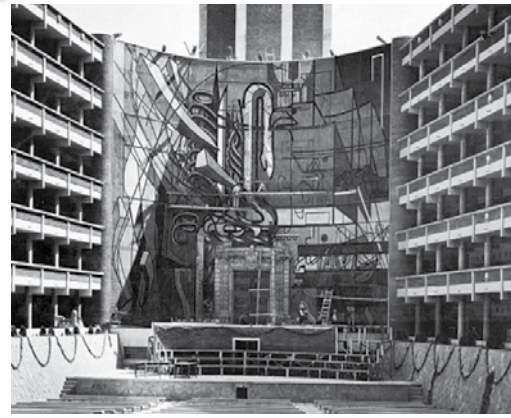
El Callismo deja como herencia un profundo sentimiento antirreligioso y las condiciones apropiadas para la modificación del Artículo 3º con el fin de arrancarle al clero su influencia en la educación y así apoderarse de las conciencias de la niñez, de las conciencias de la juventud, porque son y deben pertenecer a la Revolución, esta postura va a llevarnos a la etapa del Cardenismo con su educación socialista.

Lázaro Cárdenas retoma lo que la revolución había peleado: el reparto de tierras a los campesinos, por lo que el problema agrario será atendido, y también se echará a andar la industrialización del país.

Estas dos posturas del cardenismo: reparto de tierras e industrialización, serán los dos grandes rubros que van a determinar el tipo de educación de esta etapa. Por un lado una educación para el campo a través de la escuela rural en donde está presente la educación vasconcelista y por el otro lado, una educación técnica que culminará con la fundación del Instituto Politécnico Nacional de donde saldrían los técnicos para promover la industrialización del país.

En 1942 la Ley Orgánica de Educación Pública contempla en alguna de sus partes que la educación: fomentará el íntegro desarrollo cultural de los educandos dentro de la convivencia social, preferentemente en los aspectos físico, intelectual, moral, estético, cívico, militar, económico, social y de capacitación para el trabajo útil en beneficio colectivo. Quedará fuera toda enseñanza o propagación de cualquier doctrina religiosa.

Durante este gobierno se funda el Consejo Nacional Técnico de la Educación, la Escuela Normal Superior, la Escuela Nacional de Especialistas, la Escuela Nacional de Bibliotecarios, el Colegio Nacional, el Instituto Tecnológico de México, el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey y se reestructura el Instituto Politécnico Nacional.



Escuela Normal Superior.

1.2 CORRIENTES PEDAGÓGICAS.

1.2.1 CONDUCTISMO.

El Conductismo es una corriente pedagógica que desarrolla teorías del aprendizaje a partir de la psicología que estudia la conducta del ser humano y busca predecir y manipular dicha conducta a partir de la situación, la respuesta y el organismo.

Existen muchas corrientes en el seno del conductismo, pero todas comparten los siguientes cuatro elementos:

- 1.- El objeto de estudio es la conducta, que dependerá de la situación, la respuesta y del organismo.
- 2.- El método es absolutamente empírico, en ningún caso será subjetivo.
- 3.- La conducta está sustentada por tres pilares: la situación, la respuesta y el organismo.
- 4.- Se concibe la psicología como una ciencia aplicada cuyo fin es la predicción y modificación de la conducta.

Skinner⁸ fue uno de los pensadores que más aportó al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un nuevo comportamiento que denominó conducta operante. Ésta engloba a toda conducta aparentemente espontánea, aunque no libre de regulación.

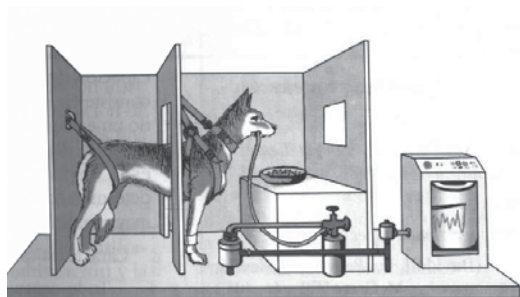
⁸ Frederick Skinner (USA 1908-1990), *Las conductas de los organismos*, 1938.

Con estos planteamientos ya no se concibe al alumno como un sujeto pasivo que reacciona al estímulo, sino que es un sujeto activo que busca introducir cambios en su medio. De este modo, Skinner transformó el esquema estímulo-respuesta del condicionamiento clásico de Pavlov⁹ por el esquema operación-respuesta-estímulo. Extrapoló la pedagogía de la conducta mediante la enseñanza programada, que se caracteriza por una definición explícita de los contenidos, una presentación secuenciada y de dificultad creciente de los contenidos, participación del estudiante, refuerzo inmediato de la información, individualización y registro de los resultados y evaluación continua.

El conductismo funciona durante las etapas de infantil y primaria para trabajar conductas y hábitos, o para reconducir conductas desajustadas durante la educación secundaria, a través del diseño de un entorno adecuado de estímulos y respuestas, castigos y refuerzos.

El docente es el sujeto activo del proceso de aprendizaje, puesto que es quien diseña todos los objetivos de aprendizaje, así como los ejercicios y actividades encaminados a la repetición y la memorización para las conductas correctas, con base a un sistema de castigos y premios.

El estudiante es el sujeto pasivo, se considera que es como una "tabla rasa" que está vacío de contenido, y que debe trabajar con base a la repetición para memorizar y repetir la conducta requerida por el docente. Su aprendizaje tiene un papel activo aunque es reactivo ante los estímulos recibidos.



1.2.2 CONSTRUCTIVISMO.

El Constructivismo es la teoría del aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje.

Esta teoría se inspira en la psicología constructivista: para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir.

Así pues aunque el aprendizaje pueda facilitarse, cada persona reconstruye su propia experiencia interna, por lo que el aprendizaje no puede medirse, ya que se trata de una experiencia individual.

Éste puede realizarse con base a unos contenidos, un método y unos objetivos que son los que marcarían el proceso de enseñanza. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos, a partir de la base de enseñanzas anteriores. Lo que la filosofía considera la historicidad del sujeto. El aprendizaje debe ser activo, se debe participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se explica.

El constructivismo difiere con otros puntos de vista, en los que el aprendizaje se forja a través del paso de información entre personas, en este caso construir no es lo importante, sino recibir. Esta teoría es del aprendizaje, no una descripción de cómo enseñar. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo.

⁹ Pavlov (Leningrado 1849-1936), Investigador de los reflejos condicionados, el Conductismo.

Tres son los representantes más importantes de esta teoría del aprendizaje centrada sobre todo en la persona en sí, sus experiencias previas que le llevan a nuevas construcciones mentales, cada uno de ellos expresa la construcción del conocimiento dependiendo de si el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, Piaget¹⁰; si lo realiza con otros, Vigotsky¹¹ o si es significativo para el sujeto, Ausubel¹².

El ambiente de aprendizaje constructivista se puede diferenciar por cuatro características:

- 1.- Proveer a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad, que evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.
- 2.- Enfatizar al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo.
- 3.- Resaltar tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto.
- 4.- Proporcionar entornos de aprendizaje constructivistas fomentando la reflexión en la experiencia, permitiendo que el contexto y el contenido sean dependientes de la construcción del conocimiento.

El docente debe moderar, coordinar, facilitar, mediar y al mismo tiempo participar, es decir debe contextualizar las distintas actividades del proceso de aprendizaje. Es el responsable directo de crear un clima afectivo, armónico, de mutua confianza entre él y el alumno, debe valorar los intereses de éstos y sus diferencias individuales. También debe conocer sus

necesidades evolutivas, y de los estímulos que reciba de los contextos donde se relaciona: familiar, educativo, social, etc.

Tendrá que ser capaz de estimular y al mismo tiempo aceptar la iniciativa y la autonomía del estudiante. Fomentar la participación activa no solo individual sino grupal con el planteamiento de cuestiones que necesitan respuestas muy bien reflexionadas.

La función del estudiante, en esta teoría del aprendizaje, es la de construir tanto esquemas como estructuras operatorias. Es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje y el procesador activo de la información, construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea, ya que debe relacionar la información nueva con los conocimientos previos, para establecer relaciones entre elementos con base a la construcción del conocimiento. De esta forma dará verdaderamente un significado a las informaciones que recibe. Esto le obliga a cumplir una serie de normas:

- Participación activa en las actividades a desarrollar, se pondrán sobre la mesa las ideas para su posterior defensa.
- Vincular sus ideas y las de los demás.
- Preguntar a otros para comprender y clasificar.
- Proponer soluciones.
- Escuchar tanto a sus compañeros como al coordinador o facilitador.
- Cumplir con las actividades propuestas dentro de los plazos estipulados.



Jean Piaget.



David Ausubel.



Lev Vygotski.

¹⁰ Piaget (Suiza 1896-1980), destacado psicólogo que estudió la conducta infantil y el tránsito de la niñez a la adolescencia, basados en el desarrollo cognitivo del infante. Entre sus principales obras se encuentran: *El lenguaje y el pensamiento en el niño* (1923), *La representación del mundo en el niño* (1926), *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (1936), *La psicología de la inteligencia* (1947), *Introducción a la epistemología genética* (1950), *Memoria e inteligencia* (1968) y *El desarrollo del pensamiento* (1975).

¹¹ Vigotsky (Orsha 1896-1934). La teoría de Vigotsky señala que el ser humano trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, mismo que está en función del aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural.

¹² Ausubel (New York 1918-2008). Su teoría se basa en el aprendizaje significativo por recepción.

1.3 INCOINCIDENCIAS DEL MODELO EDUCATIVO EN MÉXICO.

Para problematizar los ámbitos que involucran al proceso enseñanza-aprendizaje se pueden considerar dos lados en los que intervienen diversos factores: el profesor y el alumno, la escuela y los recursos, los planes de estudio y su efectividad en la práctica. Pocas veces la voz del estudiante, en los distintos niveles de la educación en México, es escuchada, es decir verdaderamente tomada en cuenta, de aquí que se requiera de un docente con capacidad de escucha y reconocimiento en y con la otredad.

Si bien, es un derecho fundamental, para los ciudadanos de nuestro país, recibir educación y propiciar el fortalecimiento de la cultura, pocas veces se ha tomado en cuenta el interés acerca del desarrollo individual que el alumno del nivel secundaria, pudiese manifestar.

Los alumnos son informados respecto a las reglas de la competencia, se les integra a la dinámica de formación de individuos tecnológicos carentes de sentido humano y artístico, el sistema educativo olvida que las manifestaciones artísticas dotan al individuo de mayores posibilidades de configuración de mundos en tanto se desarrolla su sensibilidad e intelecto, y se establece una mejor relación interpersonal, dentro de cualquier área de desarrollo: ciencias biológicas, químicas y de la salud, ciencias físico matemáticas y de las ingenierías; ciencias sociales y humanidades y de las artes.

Una de las más evidentes coincidencias entre el sistema educativo y las necesidades fundamentales que tienen los estudiantes es precisamente la disociación del sujeto al dejar fuera los aspectos sensibles y creativos.

En suma, resulta inapropiado que el sistema educativo se empeñe en cancelar las cualidades de la condición humana, e insista en desarrollar únicamente



el aspecto tecnológico-científico del educando. Las humanidades pasan a un segundo término en la formación educativa del alumno de secundaria, y dejan las materias de talleres o actividades artísticas como mero trámite burocrático, una “pantalla” institucional de preocupación y formación humana en el joven adolescente.

Ahora bien, algo fundamental radica en la formación del docente que imparte clases. Los egresados de una licenciatura, los universitarios, o los normalistas que se convierten en los profesionales de la actividad docente adquieren, como todo profesionalista, un compromiso ético con los estudiantes, al respecto afirma Pablo Freire:

No puede haber camino más ético, más verdaderamente democrático, que revelar a los educandos cómo pensamos, las razones por las que pensamos de tal o cual forma, nuestros sueños, los sueños por los que luchamos, dándoles al mismo tiempo pruebas concretas, irrefutables, de que respetamos sus preferencias aunque sean opuestas a las nuestras. No habría ejercicio ético-democrático, ni siquiera se podría hablar de respeto del educador por el pensamiento diferente del educando, si la educación fuese neutra —es decir, si no hubiera ideologías, política, clases sociales.¹³

¹³ Pablo Freire en *Política y educación*, pp. 42-43.

Freire distingue algo fundamental en la práctica educativa: el respeto que implica reconocimiento, no se trata de imponer y demostrar quiénes somos, sino de descubrir(nos) en y con los otros en la práctica enseñanza-aprendizaje, que no sólo es unilateral, sino que tendríamos que plantearla en ambos sentidos, porque los profesores aprendemos con los estudiantes y ellos con nosotros en la dialéctica del reconocimiento mutuo, lo cual nos lleva a una horizontalidad en las relaciones.

Otra de las incoincidencias que tenemos en el sistema educativo del país se refiere, precisamente, al hecho de “maquillar” los planes de estudio en los que a partir de la Reforma Educativa recién impuesta por el gobierno peñista, se han integrado materias del área de ARTES en los niveles básico y medio. Con esto se pretende:

- *Apreciar las cualidades estéticas de diversas manifestaciones y representaciones del cuerpo humano por medio de los lenguajes artísticos para comprender su significado cultural y valorar su importancia dentro de las artes.*
- *Explorar la dimensión estética de las imágenes, las cualidades del sonido y el uso del cuerpo y la voz, estructura dramática y creación teatral para enriquecer las concepciones personales y sociales que se tienen del arte.*
- *Conocer los procesos de creación artística de diseñadores, artesanos y en general de los miembros creativos de la comunidad.*
- *Distinguir diferentes profesiones e instituciones que se desarrollan en diferentes entornos culturales relacionadas con la creación, investigación, conservación y difusión de las artes.*¹⁴



Tan sólo el planteamiento de los objetivos que se “persiguen” resulta una contradicción respecto al ámbito donde se plantea aplicar el programa. Por principio de cuentas se requiere del espacio óptimo para llevar a cabo las actividades artísticas. En el caso del Diseño Industrial se requieren las mesas de trabajo y las materialidades que permitirían poder implementar dichos objetivos, para el caso del Teatro, también se necesita el espacio para ensayar y luego para representar, sin embargo sabemos, porque lo constatamos en la práctica docente, que tales condiciones son “ideales” mas nunca reales.

Este trabajo pretende demostrar, entre otros aspectos, cómo pese a todas las carencias en la implementación de las actividades artísticas, los alumnos tienen una enorme ganancia en cuanto al proceso de la experiencia en la que se integran, es la actividad “poiética” que a su vez es el acto de narrar(se), ya sea mediante la pintura, el diseño, la música, el teatro, etc., lo que genera la posibilidad de reconocimiento, que finalmente los llevará a la transformación.

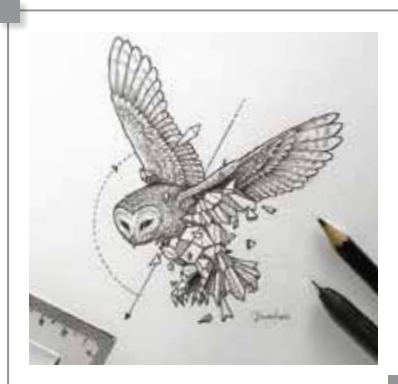
¹⁴ http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/images/PDF/prog-secundaria/sec_artes2011.pdf

DISEÑO GRÁFICO, CARTEL Y ENSEÑANZA TECNOLÓGICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO DE NIVEL BÁSICO.

2.1 EL DISEÑO GRÁFICO: ORIGEN, FUNCIÓN Y APLICACIONES.

Propiamente el diseño es, sin lugar a dudas, una actividad de hace ya varios siglos, sin embargo, nosotros concebimos lo que a partir del siglo XX se constituye como un proceso estético o un fenómeno sociocultural; en principio asumimos al diseño como una labor sencilla en tanto diseñar se refiere a dibujar o proyectar algo, y conforme se complejiza su producción que se encuentra inserta en un sistema de reproductibilidad técnica, como planteó Walter Benjamin¹⁵, entonces nos enfrentamos a más significados y acepciones que distinguirán al diseño de acuerdo al ámbito en el que se le ubique. Sobre todo en el caso de que al diseño se le considere "arte".

Al considerar que las artes pueden generar una experiencia estética, Boris Groys distingue que:



En tanto tradición filosófica y disciplina universitaria, la estética se vincula al arte y lo concibe desde la perspectiva del espectador, del consumidor de arte, que le exige al arte la así llamada experiencia estética. Al menos desde Kant, sabemos que la experiencia estética puede ser una experiencia de lo bello o de lo sublime. Puede ser una experiencia del placer sensual. Pero también puede ser una experiencia 'anti-estética' del displacer, de la frustración provocada por la obra de arte que carece de todas las cualidades que la estética "afirmativa" espera que tenga.¹⁶

En la introducción, señalé que no entraría a discutir qué es arte, y por ende si el diseño lo es o no, pero si tomamos en cuenta que a partir de la revolución industrial la obra entra en una dinámica de mecanización tecnológica, bien vale la pena preguntarnos ¿hasta qué punto están condicionadas por la técnica las manifestaciones poéticas de la modernidad?

Definitivamente podemos decir que muchas de ellas se encuentran estrechamente vinculadas con los procesos que surgen a partir del desarrollo científico

y tecnológico. En el caso del diseño nos encontramos con un fenómeno, que como tal, surge en el siglo XX.

La inquietud humana por embellecer los objetos útiles en la vida cotidiana, ha sido un esfuerzo recurrente a lo largo de la historia; hay quienes aseguran que el diseño moderno surgió en respuesta a la tradición de las artes aplicadas, y que se marca una ruptura con la tradición, al originar un cambio contundente de paradigma. Algo importante de subrayar es que al diseño se le ha colocado en una

¹⁵ Walter Benjamin, *op. cit.*

¹⁶ Boris Groys en *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, p. 10.

función donde se oponen la esencia y la apariencia, y será en ésta donde el diseño encuentre su sentido: cuidar la apariencia de las cosas, hecho que ocasiona el ocultamiento de la esencia de las cosas.

Sin embargo en los cambios que ha experimentado el "diseño moderno genuino"¹⁷ se afirma que es un asunto de "restar" y no de sumar, puesto que no se trata de diseñar objetos individuales para seducir a los consumidores, sino que intenta modelar la mirada del espectador para que pueda descubrir algo por sí mismo. De aquí se plantea que en el fondo se trata de cambiar al hombre tradicional, viejo, por el hombre moderno, nuevo. Si bien el diseño se encarga de los objetos, su fin último sería diseñar al sujeto. El siglo XX también se encarga de atender la relación del ser humano con su origen y su "creador", por lo que se cuestiona el papel que juega la parte espiritual de los "hijos de Dios", quizá habría que diseñar el alma, y hasta el concepto de Dios.

Con las vanguardias el diseño se convierte en un tipo de diseño entre muchos otros que surgen, y si asumimos que cada sujeto se convierte en un "artista", es decir en un diseñador con responsabilidad ética, política y estética con su propio entorno, entonces nos encontramos con individuos que dentro de sus sociedades buscan su propio diseño. El punto aquí es que tales sociedades son de consumo, automatización y cambios acelerados en la relación del sujeto consigo mismo y con los objetos, por lo que el diseño de dicho individuo se forjará en la superficialidad de la forma, de la apariencia y quedará completamente vacío. A raíz de que el diseño actual se ha convertido en un fenómeno total ya no admite una posición contemplativa y exterior. Al respecto señala Groys: "El diseño moderno pertenece no tanto a un contexto económico como a uno político. El diseño moderno ha transformado la totalidad del espacio social en un espacio de exhibición para un visitante divino ausente, en el que los individuos aparecen como artistas y como obras de arte autoproducidas"¹⁸.

Ahora bien, el diseño como otras manifestaciones artísticas se inserta en la vida humana en sus distintos niveles de reflexión: social, económico, político, filosófico, etc. Uno de los ámbitos de reflexión que toma en cuenta al diseño es la estética, y resulta evidente esta relación, sobre todo si al hablar de su surgimiento en el siglo XX, nos damos cuenta de la importancia que tuvo el diseño gráfico en las distintas vanguardias que surgieron en los primeros años del siglo pasado: futurismo, dadaísmo, cubismo, surrealismo y constructivismo ruso principalmente. Es necesario tomar en cuenta que tanto el diseño como las vanguardias forman parte del arte moderno con todas sus variantes que han tenido en la historia.



Dadaísmo.



Surrealismo



Cubismo.

¹⁷ Boris Groys, *op. cit.*, pp. 21-35

¹⁸ *Ibidem*, p. 33.



*"Escuela Bauhaus,
Walter Gropius"
(Dessau, 1924)*

Cabe mencionar que en 1919 surge, en Alemania, una importante escuela que intentaba unificar las artes visuales de vanguardia con el fin de mejorar la sociedad: la Bauhaus. Su fundador fue Walter Gropius, quien le dio el nombre de Bauhaus a raíz del verbo alemán *bauen* que significa construcción. Gropius intentó establecer un paralelismo con los gremios de constructores medievales, puesto que le interesaba hacer una relación con este tipo de organización colectiva. Se trataba de que diferentes ejecutantes en las diversas áreas creativas trabajaran juntos en varios soportes y así formar un gremio de artesanos sin distinción de clase y de ninguna otra especie. Esta propuesta se deriva de la también alemana idea de la "obra de arte total" promovida por Richard Wagner en el siglo XIX, donde por ejemplo el teatro tenía que ser la suma de todas las artes y en conjunto expresar de manera integral su máxima creación.



"Yellow, red, blue" Vassily Kandinsky (1925).

Dentro de los artistas más sobresalientes se encuentran Herbert Bayer, Kandinski, Paul Klee, entre otros. El pintor suizo Johannes Itten organizó un curso para quitarles a los alumnos las ideas anticuadas respecto al arte. También participaron Paul Klee y el ruso Kandinski quien fue uno de los pioneros del arte abstracto, y enseñó sus ideas sobre forma y color. Después de tres años de impartir estos talleres en los que interactuaban con los alumnos en dinámicas de maestro y aprendiz, seguían haciendo obras a mano.



*"Tipografía Universal"
Herbert Bayer (1925)*

Gropius instauró una nueva etapa en la escuela y tomó principios similares a los del constructivismo ruso. Algo importante de subrayar es que en lugar de artistas-artesanos la Bauhaus quería crear diseñadores e ingenieros que propusieran objetos factibles de producirse en serie. Posteriormente introducen el uso de materiales y maquinaria de alta tecnología, y una vez que les retiraron el financiamiento se cambiaron a Dessau y recibieron apoyo de un gobierno de izquierda, finalmente a partir de 1928 la escuela se convirtió en un gran éxito comercial cuando el mobiliario y las telas de la Bauhaus empezaron a producirse de forma industrial.¹⁹ Esta escuela introdujo muchas ideas innovadoras en el diseño gráfico y en otras áreas de la creatividad, y su influencia aún se detecta en muchas prácticas tipográficas en uso, como la organización del texto en cuerpo y densidad desde lo más importante hasta los detalles o el empleo de tipos sin pie de letra.

¹⁹ Ismos. Para entender el Arte moderno, autor Sam Phillips, pp. 56-.

CRONOLOGÍA HISTÓRICA DEL DISEÑO EN MÉXICO

1540

La primera imprenta en México Juan Pablos.

1550

Establecimiento Casa de Juan Pablos

1559

Establecimiento del taller de Antonio de Espinoza

1722

Primeros periódicos Mexicanos

1781

Fundación de la Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos

1810-1821

Imprentas Insurgentes, entre los periódicos al servicio de los insurgentes destacan: El Despertador Americano en 1810, El Ilustrador Nacional en 1812, El Ilustrador Americano en 1812, El semanario Patriótico Americano en 1812.

La Gazeta del Gobierno Americano en el Departamento del Norte, El Correo Americano del Sur en 1813.

1826

Llega la Litografía a México

1907-1956

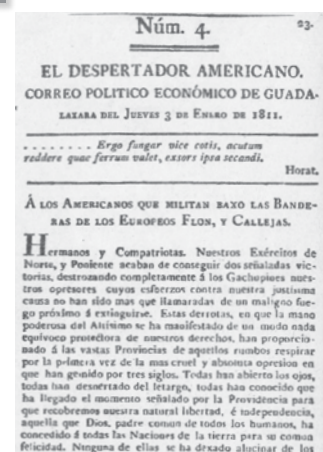
Miguel Prieto. En cuanto al diseño gráfico, desde una esencialidad minimalista Prieto fundamentó un verdadero giro en las artes gráficas mexicanas; logró crear una sólida tradición y una verdadera escuela. Su actividad fue desbordante, y se encargó del diseño de publicaciones tan importantes como España Popular, el suplemento dominical de El Nacional, México en la cultura, Nuestro Tiempo, Sinopsis, México en el arte, Universidad de México. También ilustró numerosos libros, como La Celestina de Fernando de Rojas, o La esfinge mestiza de Juan Rejano, y cuidó la edición mexicana del Canto General de Pablo Neruda, así como otros títulos del poeta chileno.



"Casa de Juan Pablos".



"Academia San Carlos".



*"El Despertador Americano".
Periódico.*



"Taller de la Gráfica Popular".



Vicente Rojo.



"Imagen Gráfica Juegos Olímpicos" Lance Wyman Pedro Ramírez Vázquez (1968).

1937

Taller de la Gráfica Popular

En 1937, la conjunción extraordinaria de un grupo de artistas de talento excepcional dio origen al Taller de Gráfica Popular (TGP), cuyo propósito central era apoyar las luchas sociales de ese tiempo mediante la elaboración y difusión de carteles, mantas, folletos, volantes y toda suerte de material propagandístico. Sus principales promotores fueron Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins y Luis Arenal. Posteriormente se unieron Ignacio Aguirre, Francisco Dosamantes, Raúl Anguiano, Raúl Gamboa, Antonio Pujol, José Chávez Morado, Gonzalo de la Paz Pérez y Alfredo Zalce, entre otros.

1950

Vicente Rojo llega en 1949 a México. Obtiene la nacionalidad mexicana. 1950 Estudios en la Escuela de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y en la academia particular de Arturo Souto. Trabaja como asistente de Miguel Prieto en la Oficina Técnica de Ediciones del INBA, hasta 1953. Colabora con la Imprenta Madero, de la que será director artístico de 1962 a 1984. De 1954-1956 fue Diseñador gráfico de la Dirección General de Difusión Cultural de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

1968

XIX Juegos Olímpicos en México. La Olimpiada en México de 1968 es el primer gran proyecto que reúne a un equipo de profesionales mexicanos coordinados por extranjeros (Lance Wyman) para crear un sistema de imágenes gráficas que muestran a nivel internacional la génesis del diseño en nuestro país. Al poco tiempo se fundan en México las primeras escuelas de diseño gráfico, debido al mayor y más frecuente interés de las empresas privadas e instituciones públicas por renovar su imagen gráfica.

En este mismo año se crea la carrera de Diseño Gráfico. La primera carrera de Diseño Gráfico con reconocimiento oficial a nivel de licenciatura en México se fundó en 1968 en la Universidad Iberoamericana. A partir de ese momento otras escuelas pioneras fueron añadiendo esta carrera a su oferta educativa: En 1970 la Universidad de las Américas creó una Licenciatura en Artes Liberales que incluía entre otros elementos el diseño gráfico. En 1973 la Universidad Nacional Autónoma de México cambió a Licenciatura su primera carrera de Técnico en Dibujo Publicitario, que había sido fundada en 1935 por Don Manuel Rodríguez Lozano en la Academia de San Carlos.

1974

Diseño Gráfico en la UAM. La Universidad Autónoma Metropolitana abrió esta carrera el 17 de noviembre de 1974 en su unidad Azcapotzalco y el 22 de septiembre de 1975 en Xochimilco. Durante los años setenta se fundó quizá en total una docena de escuelas. Luego, ya en los años ochenta, esta cifra siguió creciendo hasta llegar a fines de la década cerca de las cincuenta escuelas.

2.2 EL CARTEL Y SU ORIGEN.

El término cartel proviene del italiano cartello, derivado a su vez del catalán cartell que significa: "Papel, pieza de tela o lámina de otra materia, en que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines, noticieros, de anuncio, propaganda, etc."²⁰ A partir de esta definición tenemos la idea de una superficie con imágenes y texto que, generalmente, anuncia algo determinado.

Aquí lo importante sería subrayar la relación estrecha que tienen los carteles con la pintura, si tomamos en cuenta que la litografía ya estaba en uso desde el siglo XVIII, cien años después ya había evolucionado considerablemente, y ya era una herramienta de primera mano para la producción de los carteles. El hecho de que el "inventor" del cartel: Jules Chéret²¹ se diera a la tarea de diseñar-dibujar figuras femeninas para la elaboración de los carteles, es ya un antecedente de suma importancia para comprender varios aspectos: por un lado la imagen de la figura que hace voltear la mirada de quienes transitan por las calles y descubren en el ambiente algo atractivo, que al mismo tiempo les informa de algún espectáculo en particular. Por otro lado la lectura que se hace de dicha imagen cambia el sentido, es decir la interpretación que de la propia imagen se desprende. De modo que es indudable la repercusión que tiene este medio para la comunicación y para la influencia de contenidos que se quieren transmitir, de un "modo" diferente.

La técnica empleada por Chéret, basada principalmente en la litografía incluye la lectura de pintores italianos como Tiepolo, y sigue a los muralistas, por lo que logra creaciones singulares donde se apropia de un estilo que lo coloca en el primer lugar en la historia del cartel. Es su creatividad de diálogo con aquellos clásicos que lo deslumbraron, pero se distingue por la mirada que posa sobre su entorno y logra plasmarlo en imágenes que se convierten en lenguaje entre las calles de su época. Los muros sin vida después de la Revolución francesa se visten de luz y colores con los diseños plasmados en los carteles de Chéret.²²

²⁰ Diccionario de la lengua española, p. 426.

²¹ Jules Chéret fue un pintor y litógrafo francés (1836-1932)

²² Los carteles su historia y su lenguaje de John Barnicoat, p. 7.



"Les Girard", Jules Chéret (1879).

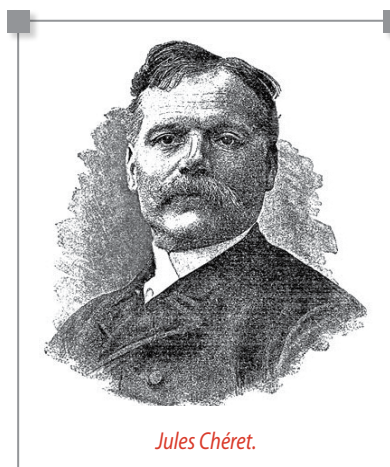


"Musée Grévin, Les Dames Hongroises", Jules Chéret (1891).

Hay un elemento fundamental que quiero subrayar en relación a este creador: el dibujo. Cheret fue un gran dibujante y fue así como se fue apropiando de un desfile de personajes que aparecieron en sus carteles. Hoy en día el dibujo parece haber perdido importancia frente los avances tecnológicos.

Actualmente hay una gran pobreza en las aportaciones que hacen los estudiantes de las áreas del diseño y la pintura. Llegan a cursar las materias prácticas donde se pone en juego su capacidad poética y se enfrentan a un problema, que para muchos de ellos no es tal, no saben dibujar, muchos de los profesores tampoco saben, y la mayoría lo pasa por alto. Desde mi perspectiva se ha perdido la posibilidad de configuración de mundos a partir de la experiencia creativa que los involucra de manera ontológica. El proceso es un camino de reconocimiento, donde al narrar se construyen, y si no lo tienen, porque han optado por la máquina, la pérdida es lamentable, para su propio encuentro. Quiero enfatizar en que la tecnología es una herramienta y no una mera sustitución de la mano del pintor, dibujante, diseñador, etc., el sentido de usar las herramientas radica en la economía de tiempos, recursos, inversiones, pero la experiencia vinculada con el acto creativo es connatural al hombre, así somos, como lo dijo Aristóteles, aprendemos mediante la mimesis, y anular una parte de nosotros mismos. Si ha sido tal el avance tecnológico para hacer música con las computadoras, ¿cuál es el sentido de ingresar a una Facultad de Música?, ¿para qué todo ese camino arduo, que requiere atención, esfuerzo y dedicación? ¿para qué si al oprimir un par de botones o teclas puede producirse “música”?

A raíz del trabajo de Cheret, como mero ejemplo, cabe la reflexión que nos lleva más allá de la sistematización de los objetos²³, y con ésta, podemos ir más allá de la automatización humana.



Si tomamos en cuenta los carteles de Cheret podemos ver en ellos un proceso creativo que tiene una relación directa con las necesidades del ámbito de los espectáculos, puesto que en su mayoría son carteles que anunciaban los programas operísticos, teatrales y circenses principalmente, de ahí que el paisaje de la ciudad se transformara con los colores y formas plasmadas en la mayoría de los muros. Sin embargo no hay que omitir la tradición popular registrada en los propios “carteles” de los grupos itinerantes que visitaban distintas poblaciones, y mediante los cuales se anunciaban. Esos anuncios se conformaron también de imágenes creativas, que si bien carecían de técnica y otras cualidades artísticas, sirvieron de inspiración para el propio Cheret, quien al tener una mirada sensible logró transformar aquellos discursos en los nuevos modos plasmados en sus carteles.

Cabe ahora plantear las condiciones en que los carteles de Cheret y otros pintores, que siguieron similar camino, se convirtieron en verdaderas obras a la vista de las mayorías en diversas ciudades europeas, principalmente. Es importante diferenciar que artistas como Cheret, o el propio Lautrec, hicieron un trabajo con objetivos específicos: anunciar eventos de distintos espectáculos, cuyo resultado, aunque plasmado en anuncios, ha sido considerado obra artística. Lo cual difiere de lo que muchos publicistas han pretendido, cuando “quieren” llevar las obras

²³ Jean Baudrillard en *El sistema de los objetos*.



"Peppermint", Jules Chéret (1899).

de artistas a grandes masas, a los ciudadanos de las grandes urbes, donde a diario se encuentran con la invasión visual, que en gran porcentaje, no es sino contaminación visual. Luego entonces la diferencia es abismal, puesto que los artistas que en su origen y acto legítimo crearon diversos carteles, realmente emprendieron un proceso creativo, sabían dibujar, configuraron poéticamente para las necesidades concretas y aconteció el resultado que ya conocemos. El aspecto comercial que al propio Chéret le permitió vivir de su trabajo como cartelista al anunciar los eventos en cabarets, teatros, etc., hasta abordar la publicidad de distintos objetos, mediante sus carteles no le resta valor creativo a su labor. Pretender hacer el proceso a la inversa, sólo nos lleva a efectos contrarios, en suma creo que se puede problematizar a fondo al respecto, lo cual sería tema de otra investigación.

A Chéret se le considera el "inventor" del cartel, pero sabemos que no fue sólo él quien originó un medio que hoy en día en el siglo XXI se sigue utilizando, entre otras funciones, para anunciar.

2.3 EL CARTEL EN EL DISEÑO GRÁFICO

De acuerdo al significado del término cartel, y como lo mencioné en el apartado 2.2, se refiere a algo que se fija en papel, o alguna otra superficie, para hacer saber una cosa. Hoy en día, tenemos una relación con la publicidad difundida en las calles, distinta a la que en su origen, en el siglo XIX se tenía. Acostumbrados a los anuncios públicos, a los avances tecnológicos y a los medios masivos de comunicación, seguimos rodeados del cartel como medio publicitario de todos los ámbitos, por lo que todavía su significado sigue siendo apropiado. Jorge Bermúdez²⁴ nos recuerda que:

Para Abraham Moles, el cartel sólo constituye una imagen fija, acompañada de un texto leader que excede rara vez las veinte palabras y esgrime un único argumento, además, está hecho para ser pegado y expuesto a la vista del transeúnte. A lo que cabría agregar que es un medio de comunicación visual con un doble soporte: el papel y la pared. Obviamente, entre un cartel de Chéret y un anuncio público de la Atenas de Pericles, media tanto tiempo como técnica, función y concepto. Asimismo, está claro que mientras el anuncio público informa u ordena algo, el cartel persuade, educa y convence.²⁵



²⁴ Jorge Bermúdez autor de *La imagen constante. El cartel cubano del siglo XX*, pp. 7-9.

²⁵ *Ibidem*, p. 7.

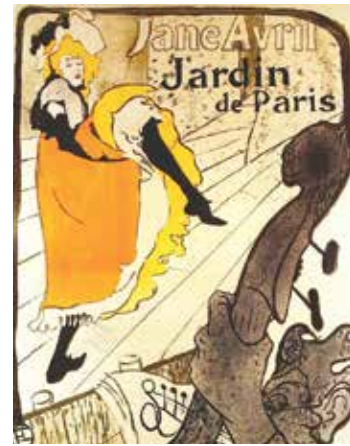
A pesar de la era tecnológica, con sus avances sumamente acelerados, hoy en día el cartel sigue siendo un medio muy efectivo para comunicar algo. Podemos decir que el cartel tiene tres características que lo distinguen: la interrelación que se da entre el texto y la imagen, su tamaño (adaptable) ya sea en papel, tela, cartón o cualquier otro material del que está hecho, y por último el alcance que tiene por ser factible de reproducirse masivamente. De aquí, muchos aseguran que el cartel lejos de ser un medio artístico es un mecanismo de propaganda y publicidad, por eso es fundamental el alcance que tiene por su reproducción altamente masiva.

Cabe mencionar el trabajo que hizo el pintor Lautrec²⁶ sumamente ligado a la propaganda y publicidad de los espectáculos cabareteros en la vida nocturna del París de su época. Recordemos que los dueños de los cabarets le pedían que hiciera carteles para anunciar sus eventos, y puesto que él era un gran observador de ese ambiente, lo hacía con gran facilidad, destreza y capacidad creativa.

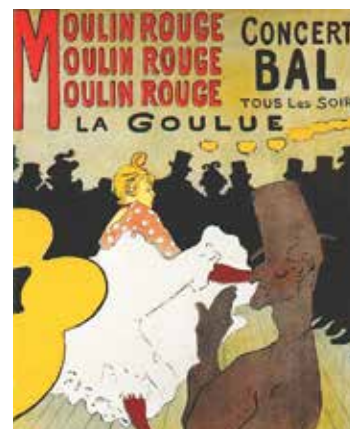
Ahora bien, el cartel tiene características específicas: tiene que ser una imagen que se quede en la memoria de quienes lo ven, puede ubicarse en distintos puntos de las urbes, paradas de autobuses, espacios publicitarios en los edificios, marquesinas, etc., o en el ámbito rural, a pie de carretera, o en las entradas y/o salidas a poblados, donde se indica la proximidad de servicios turísticos, por ejemplo. Ya he mencionado que su reproducción masiva es primordial para el cartel, por lo que el uso de la imprenta ha jugado un papel importante en su desarrollo histórico. La impresión tipográfica, las litografías, la prensa, etc.

En la actualidad la mercadotecnia es el mecanismo comercial (también el cartel puede aparecer tanto en los periódicos como en los catálogos comerciales) que más utiliza al cartel para la satisfacción, ya sea de los propósitos mercantiles, o de la propaganda ideológica dentro del sistema capitalista. También podría competir con otros medios que han ocupado los espacios públicos, como los murales o los graffitis.

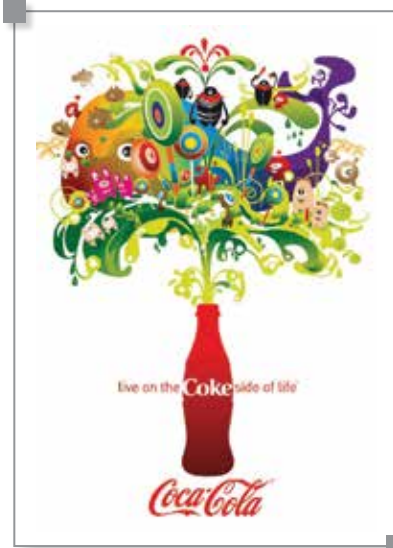
Debido a que las finalidades del diseño se encuentran en el orden económico e ideológico, se puede apreciar que, por ejemplo, el diseño industrial asume la tarea de “embellecer” los productos que se configuran como innovaciones.



*“Jane Avril dans les jardins de Paris”
Henri de Toulouse-Lautrec (1892).*



*Moulin Rouge – La Goulue
Henri de Toulouse-Lautrec (1891).*



²⁶ Henri Marie Raymond de Toulouse-Lautrec Monfa, (1864-1901). Importante pintor y cartelista francés.



En la visión occidental se distinguen principalmente cuatro tipos de diseños: por un lado el diseño gráfico, encargado de las informaciones impresas, y el diseño industrial a cargo de los objetos con utilidad práctica; por el otro lado estaría el diseño urbano, enfocado a la espacialidad transitable y por último la arquitectura, en relación a los espacios habitables. Sin embargo para otros investigadores y creadores, como Juan Acha, es fundamental considerar los vínculos que se establecen entre el diseño y la tecnología, donde de acuerdo a J. Ellul, entra la tecnología humana, tal es el caso de la educación pública.²⁷ De aquí que los diseños se clasifiquen en diseños de las informaciones icónico-verbales y diseños de los entretenimientos audiovisuales; éstos son incluidos en algunos planes de estudio de las carreras de Ciencias de la Comunicación.



Por lo que Juan Acha, respecto a la aparición y desarrollo del fenómeno de los diseños, subraya que es:

Resultado de dos procesos: el tecnológico-industrial desplegado por la cultura occidental, el artístico, con sus constructivismos. Pero se les suma el fenómeno de las masas, como consecuencia de la industrialización, igual que el proceso artístico. El proceso tecnológico-industrial, como el nombre lo indica, comprende el desarrollo de la tecnología, por un lado, y de industrialización, por otro. La primera es una disciplina dedicada a la invención de objetos, materiales, herramientas y procedimientos, vale decir, invención de bienes de consumo y de medios de producción. La segunda involucra los procedimientos de organizar el trabajo obrero (montaje) con el fin de lograr una producción masiva barata y eficaz (Taylor, H, Ford, Batta).²⁸



En suma podemos decir que el cartel está relacionado con las “masas” a las que pueda llegar, y que el diseño gráfico es el medio que se usa para configurar argumentos en términos visuales depositados en el cartel.

²⁷ Juan Acha, op. cit., pp. 97-99.

²⁸ Ibidem, p. 99.

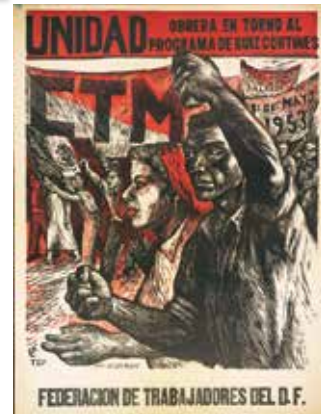
2.4 UN ASOMO AL CARTEL EN MÉXICO, A PARTIR DEL SIGLO XX.

Si bien el XX es un siglo caracterizado, a nivel internacional, por las grandes guerras, los adelantos y descubrimientos científicos y tecnológicos, las vanguardias artísticas, y la llegada del cine, fenómeno mundial que cambia la mirada; también en nuestro país la entrada del siglo XX está enmarcada por movimientos sociales y la lucha armada. La revolución mexicana es la pauta que lleva, entre otros aspectos, a configurar y reconfigurar la realidad de diversos modos.

A pocos años de que la revolución “terminara”, en 1933 se constituye la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios: la LEAR, formada por grandes artistas de la época, que pertenecían al Partido Comunista Mexicano. Dos años más tarde, en 1935, el pintor David Alfaro Siqueiros propuso que la Liga abriera un Taller-Escuela de Artes Plásticas, a partir de entonces el trabajo se va consolidando y llegan a formar el Taller de Gráfica Popular, donde uno de los más importantes grabadores sería Leopoldo Méndez. La labor de este taller fue de gran relevancia para la lucha social, campesina, y obrera principalmente, como medios se impulsarían la hoja volante y el cartel callejero, y las técnicas empleadas serían la litografía y el grabado en metal, la madera y sobre todo el linóleo. Realizaron sus grabados con una extensa distribución dentro de los márgenes de la hoja volante. El TGP fue un grupo de trabajo sumamente comprometido con la sociedad mexicana y se regían bajo ciertos principios:

Este taller se constituye con el fin de estimular la producción gráfica en beneficio de los intereses del pueblo de México, y para ese objetivo se propone reunir el mayor número de artistas alrededor de un trabajo constante, principalmente a través del método de producción colectiva. Toda producción de los miembros del Taller, sea individual o colectiva, podrá realizarse en tanto no tienda de alguna manera a favorecer la reacción o el fascismo. 17 de marzo de 1938.²⁹

²⁹ El Taller de Gráfica Popular, Humberto Musacchio, p. 25.



“Unidad obrera en torno al programa de Ruíz Cortines”, Adolfo Mexiac (1953).



“Las semillas mejoradas del maíz afirmarán tu futuro”, Anónimo (1950).



“1º. Mayo - CTM”, Leopoldo Méndez (1947).



Caravana de huelguistas.

El TGP es parte fundamental en la historia de las Artes Plásticas en nuestro país, y en concordancia con sus objetivos de lucha, convicción y postura política en 1958 apoyaron la huelga del magisterio capitalino, muchos de sus integrantes eran profesores y pertenecían al movimiento magisterial. Tres de ellos: Adolfo Mexiac, Alberto Beltrán y Arturo García Bustos hicieron el grabado “La huelga de los maestros” del que estudiantes de San Carlos hicieron una ampliación con una altura de tres pisos y fue colgada en los patios de la SEP, donde estaban acampados los huelguistas.³⁰

Los integrantes de este taller narran la historia de nuestro México pobre, humillado, explotado, engañado, y es mediante sus carteles que hoy en día podemos leer la realidad de aquella época, las imágenes nos muestran que la realidad no ha cambiado mucho, casi un siglo después seguimos en pobreza extrema, con problemas magisteriales, violencia, dolor, desesperanza. Los rostros grabados son el reflejo de quienes sintieron el sufrimiento de los otros, y en sus dibujos, en sus diseños es lo que se muestra. La “belleza” del arte no es cosa de elección, para ellos, en voz de Leopoldo Méndez, dijo que “los miembros del TGP no habían tenido un programa de orden estético para revolucionar las formas, pues pesaba más el fin que perseguíamos”³¹, para ellos el acto creativo era un asunto de compromiso y responsabilidad con la sociedad mediante la actividad que cada quien realiza, la convicción de su postura frente a la situación del país no se quebrantó, su honradez fue la estructura que los mantuvo firmes al plasmar su discurso en imágenes que no son sino la recreación, la configuración de una realidad dolorosa.



“Paremos la Agresión a la clase obrera”, Leopoldo Méndez (1950).

³⁰ *Ibidem*, p. 36.

³¹ *Ibidem*, p. 25.

LOS CONCURSOS DE CARTEL EN LAS SECUNDARIAS TÉCNICAS: UNA POSIBILIDAD DE RECONOCIMIENTO.

3.1 EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

El Acuerdo 593 es el documento en el cual se establecen los programas de estudio de la asignatura de Tecnología para la educación secundaria en las modalidades de Secundaria General, Secundaria Técnica y Telesecundaria.

En la educación secundaria, la práctica y el estudio de la tecnología van más allá del hacer en una especialidad técnica. Por medio de la asignatura de Tecnología se pretende promover una visión amplia del campo de estudio que considera los aspectos instrumentales de las técnicas, los procesos de cambio, de gestión, de innovación, su relación con la sociedad y la naturaleza, la participación social en el uso, creación y mejora de los productos técnicos, así como de sus implicaciones en el entorno.

Los contenidos de la asignatura de Tecnología en la educación secundaria se abordan desde una perspectiva humanista, para el desarrollo de un proceso formativo sistémico y holístico que permita la creación, aplicación y valoración de la tecnología.

En su origen, la educación tecnológica en México estuvo vinculada con las actividades laborales. A principio de los años sesenta, se consideró que era pertinente formar a los estudiantes de educación secundaria con alguna especialidad tecnológica, en la perspectiva de su consecuente incorporación al ámbito laboral. Asimismo, la educación tecnológica se orientó hacia una concepción de tecnología limitada a la aplicación de los conocimientos científicos.

Durante la reforma de la educación secundaria de 1993, no se formularon programas de estudio para la educación tecnológica. Sin embargo, en la modalidad de secundarias generales se realizaron algunas modificaciones, las cuales incorporaron nuevos componentes curriculares, como enfoque, finalidades, objetivo general, lineamientos didácticos y elementos para la evaluación y acreditación, estos últimos se concretaron en los denominados programas ajustados. Además, se propuso la disminución de la carga horaria de seis a tres horas a la semana.

En la modalidad de secundarias técnicas se llevó a cabo una renovación curricular en 1995. En este modelo hubo un avance importante al incorporar el concepto de cultura tecnológica. El planteamiento se caracterizó por ofrecer a los estudiantes elementos básicos para la comprensión, elección y utilización de medios técnicos y el desarrollo de procesos. En esta modalidad se propusieron cargas horarias diferenciadas de 8, 12 y 16 horas semanales de clase para los diferentes ámbitos tecnológicos definidos en su modelo curricular.

Para la modalidad de telesecundaria, en el 2001 se incorporó un nuevo material de Tecnología para primer grado. La propuesta estableció opciones para abordar la tecnología en los ámbitos de salud, producción agropecuaria, social, cultural y ambiental, que permitieran conocer, analizar y responder a las situaciones enfrentadas en los contextos rurales y marginales, sitios en donde se ubican la mayoría de las telesecundarias. Sin embargo, los trabajos de renovación de materiales educativos quedaron inconclusos.

En el ámbito educativo, la tecnología es un medio que contribuye al desarrollo de las capacidades de las personas y a su reconocimiento como creadores y usuarios de los procesos y productos técnicos. En este ámbito, se pretende que los alumnos adquieran una cultura tecnológica para comprender e intervenir en procesos y usar productos técnicos de manera responsable.

La Formación Tecnológica Básica se integra por:

- 1.- El saber, que se expresa en las diversas alternativas de los procesos de diseño e innovación tecnológica. Para ello, los alumnos parten de sus saberes previos, movilizan y articulan conocimientos técnicos y de otras asignaturas.
- 2.- El saber hacer, que se expresa en el uso de los métodos propios del campo de estudio, el manejo de diferentes clases de técnicas y la conformación de sistemas técnicos para el desarrollo de proyectos que permitan satisfacer necesidades e intereses.
- 3.- El saber ser, que se manifiesta en la toma de decisiones e intervención responsable e informada para la mejora de la calidad de vida; así como en la prevención de los impactos ambientales y sociales de los procesos técnicos.

Con lo anterior, se busca alcanzar el Perfil de Egreso de la Educación Básica y agregar valor y posibilidades al proceso educativo mediante la articulación de contenidos con las diversas asignaturas del Mapa Curricular en la formación integral de los estudiantes de la educación secundaria.

El Plan de Estudios 2006 establece el Perfil de Egreso de la Educación Básica, el cual describe competencias para la vida, como un referente para orientar los procesos educativos.

Las competencias se desarrollan y convergen constantemente cuando los alumnos afrontan diversas situaciones de índole técnico. Así, dependiendo de las características de dichas situaciones, las competencias se integran de manera distinta.

A continuación se describen las competencias de la asignatura.

1.- INTERVENCIÓN

Esta competencia implica que los alumnos tomen decisiones responsables e informadas al crear y mejorar procesos y productos; así como al utilizar y consumir bienes y servicios. Con esta competencia, los alumnos buscan información, describen y comparan productos y servicios, con base en criterios de eficiencia, eficacia y desarrollo sustentable, para tomar decisiones orientadas a la mejora de su calidad de vida y la de su comunidad.

2.- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Esta competencia implica que los alumnos identifiquen, caractericen y expliquen situaciones que limiten la satisfacción de necesidades e intereses, y representen retos intelectuales. En este proceso, movilizan conocimientos, habilidades y actitudes para proponer alternativas de solución que permitan la mejora de procesos, productos y servicios, considerando sus efectos naturales y sociales.

3.- DISEÑO

Esta competencia implica que los alumnos movilicen conocimientos, habilidades y actitudes para prefigurar diversas y nuevas propuestas, representarlas gráficamente y ejecutarlas, con el fin de resolver problemas y satisfacer necesidades e intereses en un espacio y tiempo determinado.

4.- GESTIÓN

Por medio de esta competencia, los alumnos planean, organizan y controlan procesos técnicos para lograr los fines establecidos, tomando en cuenta los requerimientos definidos y su relación con las necesidades y los intereses en un contexto determinado. En esta competencia, los alumnos establecen secuencias de sus acciones en tiempos definidos para la ejecución de los procesos técnicos que permiten elaborar productos o generar servicios, considera costos, medios técnicos, insumos y participantes; así como criterios de eficiencia y eficacia para desarrollarlos.

3.2 RELACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN LA SECUNDARIA TÉCNICA.

Al revisar en el apartado anterior la parte del diseño como competencia a desarrollar en la asignatura tecnológica, puedo identificar que hay similitudes con el perfil del licenciado en diseño gráfico, dentro del plan de estudios de la escuela, hoy Facultad de artes y diseño.

Algo fundamental es el vínculo con la representación gráfica, ya que en ambos niveles formativos está basada en el dibujo. A diferencia de la palabra diseño que tiene su origen en el italiano, dibujar proviene de un término del francés antiguo del siglo XII: *deboissier* que se empleaba para el acto de esbozar, esculpir y todo lo relacionado con el hacer creativo. Para nosotros en la actualidad el dibujo está íntimamente relacionado con el diseño, ya que se refiere al conjunto de signos o imágenes que expresa una realidad concebida gráficamente. Si nos remitimos al origen de la humanidad se puede apreciar la importancia del dibujo ante la necesidad de expresar, de comunicar, de manifestar(se) las ideas, pensamientos y demás procesos cognitivos propios de los humanos.

También el dibujo se refiere a una actividad simple, manual, en la que se emplean diversas herramientas, procedimientos y materiales.

Hoy en día podemos distinguir, al igual que para el diseño, la relevancia de la tecnología en relación al dibujo, así como el vínculo espacial que se establece al dibujar, desde la pared en las cuevas donde se han encontrado dibujos y pinturas, hasta nuestros días en que con el uso de máquinas se pueden realizar todo tipo de dibujos. De aquí que la producción de imágenes gráficas esté mediada por la tecnología.

Ahora bien, dentro del perfil del profesionalista de la licenciatura en diseño gráfico sí se enfatiza en la creatividad y habilidad manual, sin embargo sabemos que al igual que algunos estudiantes de pintura, quienes prácticamente “huyen” de aprender a dibujar,



los estudiantes de diseño cuentan ya con la tecnología que los ha dotado de las herramientas útiles y poderosas para hacer lo que deseen y prescindir del dibujo. En otra analogía, pero con los escritores, también se enfrentan ante las dos posturas dentro de la realidad contundente de los grandes adelantos tecnológicos: escribir “a mano” con bolígrafo o escribir mediante el teclado de la computadora, habrá quienes prefieran sentir el contacto de la mano en el cuaderno y habrá quienes ya ni siquiera conozcan tal experiencia. Juan Acha nos dice lo siguiente:

En la actualidad, de acuerdo con los últimos avances del pensamiento humano respecto de la percepción visual de la realidad y según los progresos relativos a su representación gráfica (o auditiva u oral), cabe afirmar que el humano comenzó a dibujar con el propósito de proyectar y representar. No en vano el ser humano ve la realidad a través de una configuración por él construida, inventada o idealizada.³²



³² Juan Acha en *Teoría del dibujo*, p. 119.

De tal manera que si en la educación secundaria el estudiante tiene la oportunidad de desarrollar sus facultades para el dibujo, resulta sumamente benéfico, tanto para su formación personal, como para la integración que pueda adquirir con su sociedad. El dibujo y el diseño en tanto son lenguajes tienen una importancia relevante en nuestras vidas.

En la práctica el dibujo y el diseño se fusionan, y en la recepción de las imágenes que producen se genera un proceso de abstracción para comprenderlas; sabemos que el fenómeno publicitario apela a otras estrategias para que las imágenes se consuman de manera automatizada y enajene al receptor.

Finalmente conviene tener presente que el dibujo es gráfico y en relación a la pintura y la fotografía cada una de estas tres expresiones tienen su propia naturaleza que las caracteriza y diferencia, tanto en lo técnico como en lo social.

La pintura, el dibujo y la fotografía tienen diferente configuración semántica (significado), sintáctica (forma) y pragmática (función):

En el dibujo artístico ha de predominar consecuentemente la línea activa, la media y la mancha distendida. Puede utilizar el sombreado para lograr volúmenes y espacios ilusorios y así acercarse a la pintura, mas nunca será confundido con ésta, salvo que emplee colores. El sombreado en blanco y negro siempre será una imitación de la pintura. Su sintaxis y su pragmática nunca podrán tener la misma intensidad que las de la pintura ni menor que las de la fotografía. Su sintaxis es débil por escueta y por eso la foto se torna mero referente de una realidad que el receptor debe imaginar. Por esta razón los niños prefieren el dibujo gráfico en las tiras cómicas de ficción, como las de Superman. En cambio su semántica, siempre será menor que la fotográfica y que la pictórica, va de realidades concretas a las de ficción.³³



De tal manera que para los diseñadores gráficos, como para los pintores, el dibujo es fundamental pese a la tecnología. Ahora bien en el laboratorio de diseño industrial se desarrolla y ejercita el dibujo como base del trabajo de acuerdo al plan de estudios. El hecho de practicar la manufactura de un cartel para los concursos, hoy ya cancelados, resultó siempre una posibilidad más allá de ganar.

El problema surge ahora, cuando una vez cancelados los concursos, se cierra un "camino de reconocimiento", no sólo para los estudiantes del área de diseño, sino también para los de todas las áreas, puesto que cada una contaba con un tipo de concurso: cuento, matemáticas, oratoria, etc.

Las actividades creativas regresan al estudiante al proceso natural de construcción y reconocimiento, le ayudan a encontrarse consigo mismo y a fortalecer el carácter que es parte fundamental de su identidad.

³³ *Ibidem*, p. 138.

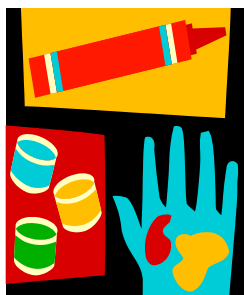
3.3 ORIGEN Y DESARROLLO DE LOS CONCURSOS DE CARTEL.

Dentro del nivel de enseñanza básica, la SEP maneja el programa de Secundarias Técnicas que es un sistema educativo que se diferencia del programa de Secundarias Diurnas o Generales por la carga horaria de talleres y laboratorios que contienen. En el ámbito de las secundarias Técnicas contamos, durante los años del 2000 al 2013, con encuentros distritales de confrontación académica, tecnológica y cultural; y en este proyecto dentro del área cultural se convocaba anualmente a un concurso de cartel.

Como toda convocatoria es una invitación que puede, o no, ser atendida por los profesores responsables de la materia, en mi caso, se me conminó a participar. Al darme cuenta de las capacidades, inquietudes y posibilidades creativas y oportunidad de reconocimiento de los alumnos, así como al hecho de que durante el proceso del concurso podían obtener una experiencia, sumamente valiosa, decidimos seguir compitiendo, y de manera muy satisfactoria, la mayoría de las veces conseguimos muy buenos lugares. Los datos precisos de los concursos en los que participamos se muestran más adelante (ver tabla).

El concurso se desarrollaba en dos etapas fundamentales: en la primera se competía a nivel distrital, para de ahí seleccionar a quien representaría al Distrito Federal (hoy Ciudad de México), y la segunda etapa era propiamente la competencia a nivel nacional.

A continuación muestro una convocatoria correspondiente al Área Cultural Concurso de Cartel:



CONCURSO DE CARTEL

TRIGÉSIMA OCTAVA. El Concurso de Cartel tiene el propósito de promover la cultura sobre la preservación, conservación y uso racional del agua, a través de la expresión plástica que tienda a favorecer los hábitos y actitudes respecto a la conservación del mismo.

Participará un alumno por cada escuela. El alumno elaborará un cartel con el tema que le sea asignado en el momento de iniciar el concurso por la Comisión Evaluadora.

El tiempo de trabajo para la elaboración del cartel será aproximadamente de 4 horas.

Deberán ser obras originales que demuestren la creatividad y sensibilidad de los alumnos, la participación del asesor deberá supeditarse al aspecto técnico, antes de iniciado el concurso.

La escuela sede proporcionará las cartulinas para la elaboración del cartel, con el fin de estandarizar los trabajos. Al finalizar su trabajo, cada participante llenará el formato que se les proporcionará en el momento de este evento.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Medidas: el cartel se realizará en un soporte gráfico de 70 x 90 cm.

Técnica: gouache o témpera, acuarela, acrílico, recorte de textura de papeles y recorte de papeles de colores.

Texto: el cartel podrá llevar o no texto. Si lo lleva, éste deberá ser bastante claro con tipografía legible, el cual complementará la ilustración.

Los ámbitos a evaluar son:

- Conformación formal de la visión y la expresión
- Conformación comunicativa de la visión y la expresión.

INDICADORES A EVALUAR

- 1.-Composición 2.-Color 3.-Forma 4.-Relación Verbo Icónica 5.-Originalidad

Nota: está permitida la combinación de las técnicas anteriores, el uso de instrumentos de dibujo y aerógrafo o spray.

Subrayo, de la anterior convocatoria, uno de los requisitos para la elaboración de los carteles: "Deberán ser obras originales que demuestren la creatividad y sensibilidad de los alumnos, la participación del asesor deberá supeditarse al aspecto técnico, antes de iniciado el concurso." Con esta petición se apela a la parte creativa y sensible del alumno, quien en esta etapa de su formación es un adolescente. Sabemos que la adolescencia es la etapa más difícil en la formación de los estudiantes, porque su proceso de reconocimiento consigo mismos los mantiene en un estado vulnerable, al buscar su identidad en el mundo que están descubriendo. El hecho de pedir obras originales que demuestren la creatividad y sensibilidad de los alumnos, nos permite, a los profesores, atender de manera cuidadosa dichas características en los estudiantes, es decir también nosotros tenemos que contar con cierta sensibilidad y por supuesto creatividad, para apoyar y motivar a quien con cierta "facilidad" logra configurar(se) en el acto creativo, en la poiesis.

Recordemos que dentro de las características deseables del estudiante de la carrera de diseño gráfico se señala la necesidad de "poseer una gran creatividad, habilidad manual, facilidad de comunicación, capacidad de percepción y abstracción" entre otras. Ahora bien, cabe preguntarnos si uno llega a la carrera con estas características, o las desarrollará durante el tiempo de la licenciatura; como sabemos es un asunto en que se juntan las dos cosas: contamos con cierta creatividad y/o sensibilidad, y también las desarrollamos durante el proceso. Algo similar sucede con los estudiantes de secundaria, pero con una peculiaridad, la edad, por lo que implica una etapa de formación fundamental, hay quienes llegan con un respaldo familiar que les ayudará a desarrollarse con mayor libertad, y hay quienes difícilmente lograrán volcar su aspecto sensible dentro del grupo que les ha tocado. Sin lugar a dudas es muy importante la presencia del profesor que pueda encauzar las inquietudes de los estudiantes y ayudar a fortalecer su seguridad, en tanto construyen su identidad.

En este sentido los concursos, al considerar un requisito la creatividad, son una opción favorable, para el encuentro con la parte de sí, que muchas veces permanece dormida sin llegar a despertar.

En mayo de 2005 en el Concurso Distrital el alumno José Antonio Villalvazo Marín obtuvo el primer lugar, por lo que ganó el derecho a participar a nivel nacional en representación del Distrito Federal (Ciudad de México). La sede del Concurso Nacional fue en el estado de Chihuahua, dentro del cual se suscitó una situación muy lamentable, debido a diferencias con la encargada del concurso por parte de la Dirección General de Escuelas Secundarias Técnicas. La susodicha limitó la participación de José Antonio al negarle el uso de materiales, con los que el alumno trabajaba generalmente, por considerar que era una ventaja con respecto a sus compañeros de otros estados, y lo dejó sin ninguna posibilidad de competir. Esto pese a que la propia convocatoria establece las condiciones técnicas del certamen.

Dentro de la educación, así como en otras áreas profesionales, nos enfrentamos a un grave problema: la falta de sentido común, la falta de criterio y de postura ética que permitan al docente, en cualquiera de sus funciones, atender lo más relevante en beneficio de la formación de los estudiantes.

¿Acaso el adulto que tiene la autoridad ante los adolescentes, también tiene el derecho de coartar su voz, de limitar su libertad y mutilar sus deseos por el hecho de no "obedecer" las órdenes al pie de la letra?

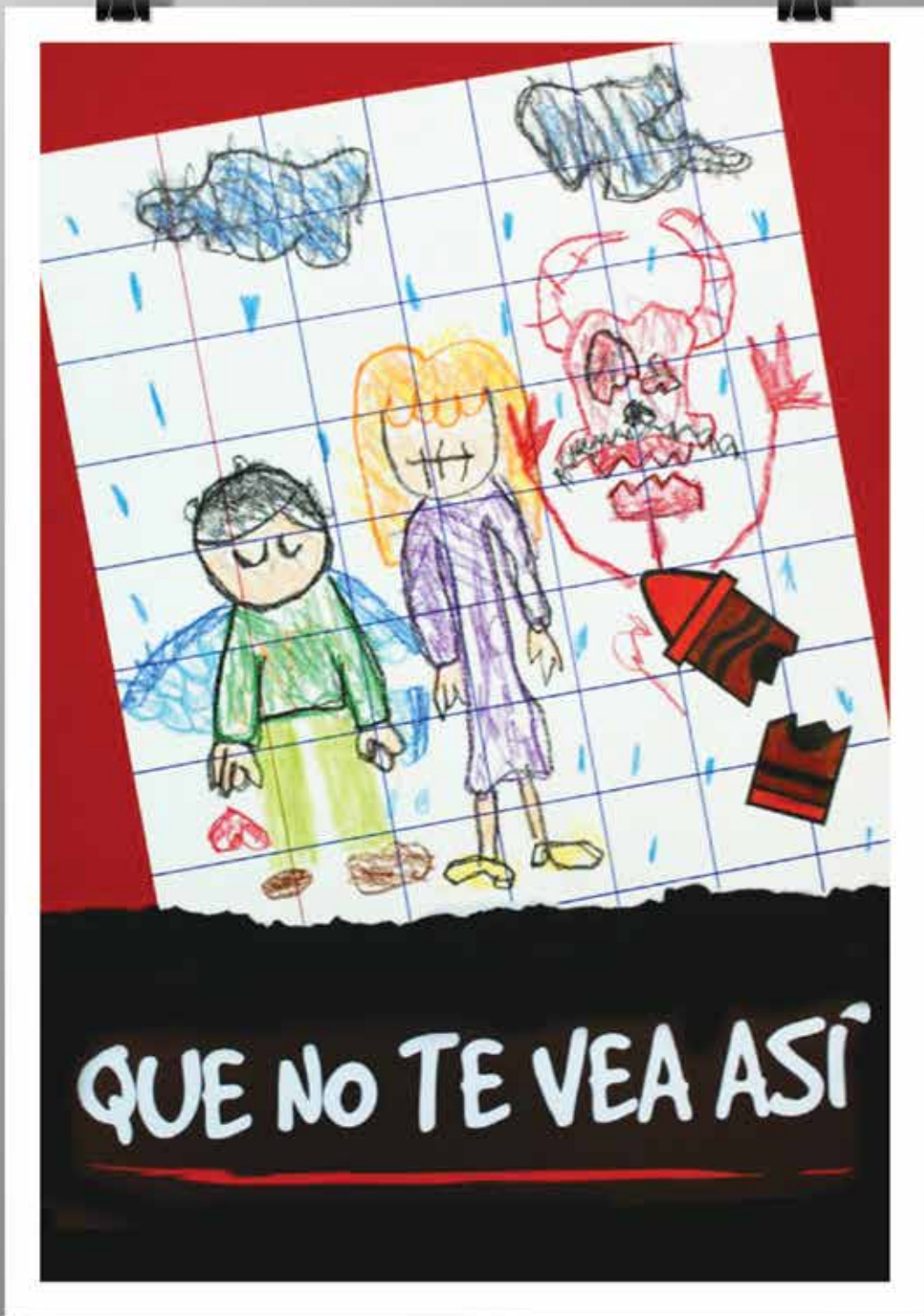
Los encuentros nacionales se dejaron de hacer a partir del año 2007. Al descentralizar la educación cada estado iría organizando los concursos nacionales, lo cual implicaría un gasto del presupuesto de cada entidad, y fue la razón de peso para dar por terminado el proyecto, con esto se desdeñó la posibilidad de que los estudiantes pudiesen participar en actividades creativas y hasta lúdicas, les quitaron el derecho de mostrar(se) en una relación extraordinaria y mancillaron la "voz" de los adolescentes, quienes en su hacer tenían una oportunidad de construirse en un camino de reconocimiento de sí y con los otros.

Mi experiencia en este tipo de eventos fue siempre satisfactoria, ya que mis alumnos siempre mostraron los conocimientos adquiridos de la técnica y su propia capacidad creativa que los llevó a estar muy por encima del nivel estandarizado.

Cabe aclarar que el evento contaba con la participación de un promedio de 90 escuelas entre oficiales e incorporadas. Los alumnos siempre vieron este evento no como una participación, sino como una experiencia más allá del salón de clases, lo que enriqueció, sin lugar a dudas, su vida escolar.

RELACIÓN DE LOS ALUMNOS QUE PARTICIPARON EN LOS DIVERSOS CONCURSOS DE CARTEL DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE SECUNDARIAS TÉCNICAS DURANTE LOS ENCUENTROS DISTRITALES ACADÉMICOS, TECNOLÓGICOS Y CULTURALES.

ALUMNO	GENERACIÓN	AÑO	SEDE	LUGAR
Sergio Iddar Venegas Sánchez.	2001-2004.	Mayo 2004.	EST No. 3 "Venustiano Carranza".	5°
José Antonio Villalvazo Marín.	2002-2005.	Mayo 2005.	EST No. 94 "Martín de la Cruz".	1°
Belem del Rosario Ordaz Vera.	2003-2006.	Mayo 2006	EST No. 94 "Martín de la Cruz".	5°
Katia Lizeth Jiménez Patlax.	2004-2007.	Mayo 2007.	EST No. 3 "Venustiano Carranza".	2°
Paola Esquivel Ramírez.	2006-2009.	Mayo 2008.	EST No. 94 "Martín de la Cruz".	5°
Paola Esquivel Ramírez.	2006-2009.	Mayo 2009.	EST No. 76 "Valentín Gómez Farías". Centro de Innovación.	1°
Jazmín Guerra López.	2009-2012.	Mayo 2011.	EST No. 5 "Rafael Donde".	10°
Jazmín Guerra López.	2009-2012.	Mayo 2012.	EST No. 5 "Rafael Donde".	7°
Alexa Venegas Torres.	2010-2013.	Mayo 2013.	EST No. 31 "Roberto Medellín Ostos".	5°



Tema: "Violencia infantil"
Alumna: Paola Esquivel

Había una vez...



La Anorexia no tiene
un final feliz.

Tema: "Trastornos alimenticios"
Alumna: Paola Esquivel



**LA AMISTAD NO
VIENE EN CAJA
CUIDALA**

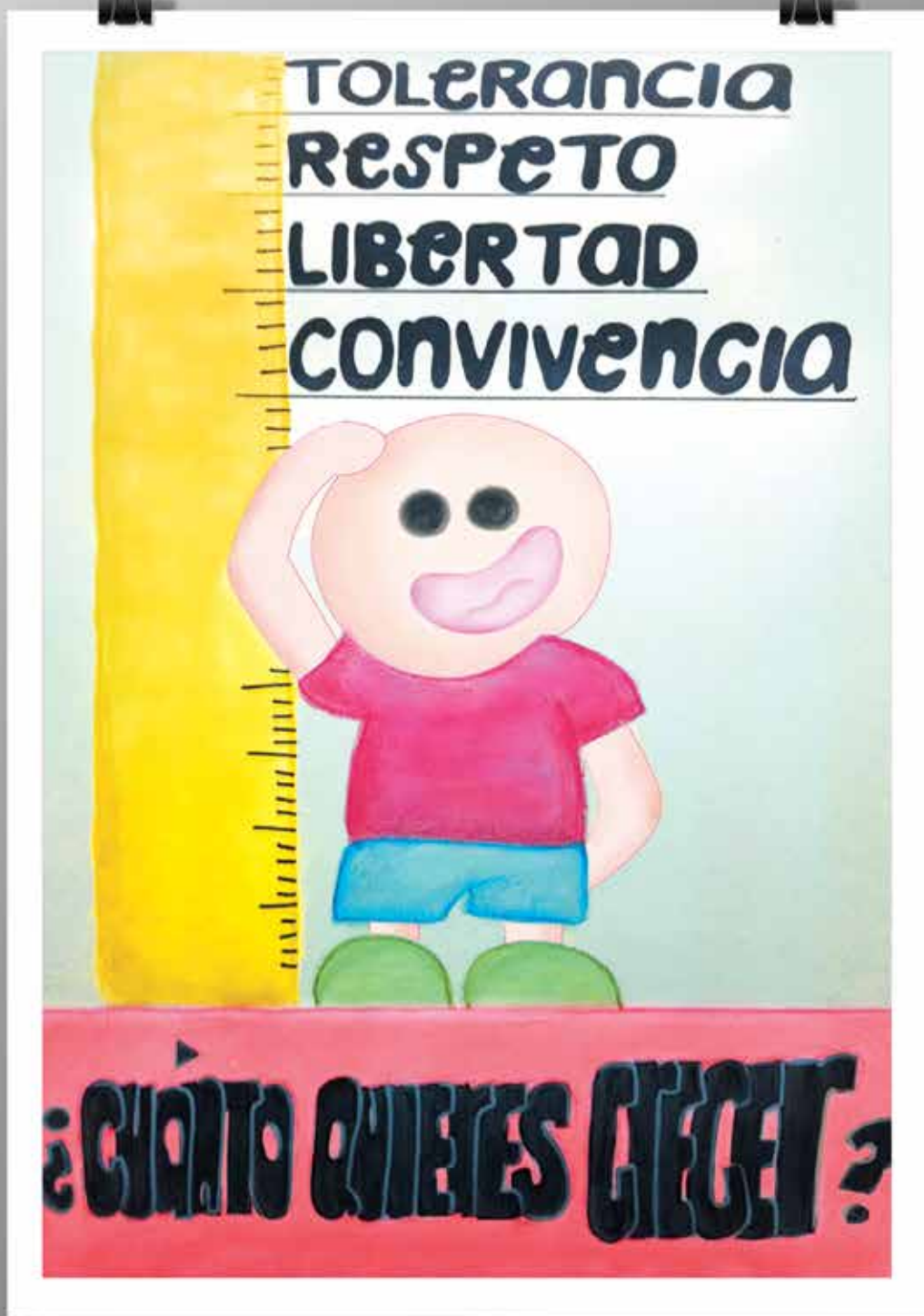
Tema: "La amistad"
Alumna: Jazmín Guerra

Todos elegimos



la PAZ

Tema: "La paz"
Alumna: Jazmín Guerra



Tema: "Valores"
Alumna: Jazmín Guerra



Infórmate
y
actúa

Tema: "Derechos infantiles"
Alumna: Alexa Venegas

ÚSALOS

BIEN



Tema: "Derechos infantiles"
Alumna: Alexa Venegas

3.4 RELEVANCIA DEL PROCESO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DURANTE LOS CONCURSOS: UNA POSIBILIDAD DE RECONOCIMIENTO.

Es sabido que el sistema educativo en México es deficiente en muchos aspectos, más ahora que se ha impuesto una “reforma educativa”, que lejos de atender los aspectos formativos y académicos, enfatiza lineamientos que corresponden a una reforma laboral.

Ante esta problemática propongo tomar algunas ideas y conceptos que plantea la hermenéutica ricoeuriana³⁴, respecto al reconocimiento, puesto que distingo que las actividades creativas, en este caso el diseño gráfico (mi carrera) y el diseño industrial (el laboratorio que imparto) mediados por el dibujo, generan la posibilidad de reconocer(se) uno mismo, y reconocer a los otros.

El punto de partida es la narración, el acto de contar en todas sus modalidades: la oralidad, la escritura literal de textos, la escritura en imágenes, dibujos, grafías, imágenes capturadas por la cámara, imágenes en movimiento, etc. Paul Ricoeur propone a la narración como el medio para construir(nos) identidad. La identidad se construye en el acto de narrar(se).

Respecto al reconocimiento, en primer término, nos acerca al significado y sentido del vocablo reconocer: “aprehender (un objeto) por la mente, por el pensamiento, relacionando entre sí imágenes, percepciones que le conciernen; distinguir, identificar, conocer mediante la memoria, el juicio o la acción. Aceptar, tener por verdadero (o por tal), y por último confesar, mediante la gratitud, que uno debe a alguien (algo, una acción).”³⁵

Se trata entonces de asumir al reconocimiento como el acto que “pide” y hasta “reclama” que suceda el proceso en que un sujeto puede percibir(se), pero esto sólo sucede, dice Ricoeur, en el momento que surge un reconocimiento mutuo, en y con la otredad. Además de subrayar que quien “reclama” es nuestra identidad. La que exige ser reconocida es, precisamente, nuestra identidad la “más auténtica, la que nos hace ser como somos, [...] el reconocimiento no sólo se aparta del conocimiento, sino que le abre camino.”³⁶

Ahora se trata de relacionar estos planteamientos teóricos con el diseño gráfico (la licenciatura) y el diseño industrial (la asignatura que imparto), en tanto ambos, propongo, son “caminos de reconocimiento” mediante el “dibujo”.



³⁴ Tuve la oportunidad de asistir a un curso de hermenéutica para profesores del sistema medio superior, impartido en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, donde nos acercaron al filósofo Paul Ricoeur, uno de los más importantes hermeneutas del siglo XX. De ahí establezco los vínculos con el texto *Caminos del reconocimiento*, de dicho autor.

³⁵ Paul Ricoeur en *Caminos del reconocimiento*, p. 26.

³⁶ *Ibidem*, p. 36.



Al ingresar a la carrera de diseño gráfico, uno se encuentra con un panorama que abarca diversos modos de expresión, basados todos en el trazo, el esbozo, propiamente el dibujo. Lo que representa una narración de nosotros mismos en diálogo con las premisas que direccionan nuestro hacer. Elegimos, intentamos mediante las técnicas y finalmente experimentamos la configuración de la “mimesis”, eso que buscamos expresar y que logre revelarse en forma, discurso y materialidad. Nuestro modo de narrar(nos) se manifiesta en el diseño, en el dibujo plasmado que logra, o no, decir algo, comunicar lo que intentamos sea percibido por otros.



La *mimesis* siempre será algo más que copia literal, porque estará impregnada de nosotros, en tanto somos capaces de comprender(nos), en tanto comprendemos el mundo que habitamos y nos habita. La narración en el diseño es la posibilidad de plasmar(nos) lo que buscamos, es en sí misma una búsqueda que inevitablemente deviene en reconocimiento. Hasta en el diseño publicitario, que exige directrices muy definidas respecto a lo que quiere vender, se da el fenómeno de la construcción de identidad, si es una marca, un producto, una tienda comercial, etc. irá tras de su propia “identidad”, para que el público consumidor la identifique y finalmente la compre por los vínculos que se establecen con aquellos a quien va dirigida.



Diseñar es entonces el acto de narrar(nos) y posibilita la relación que conlleva un proceso gradual, que inicia en el sí mismo y en una dialéctica de poder ver y reconocer al otro se constituye la propia identidad, mediada por la narración, en este caso el propio diseño.



En tanto identidad del sujeto, interviene su carácter, quien está en la búsqueda y narra, muestra su modo de manifestarse, que siempre se compone de lo que hemos heredado genética y culturalmente, tanto de nuestra familia, como de la sociedad.

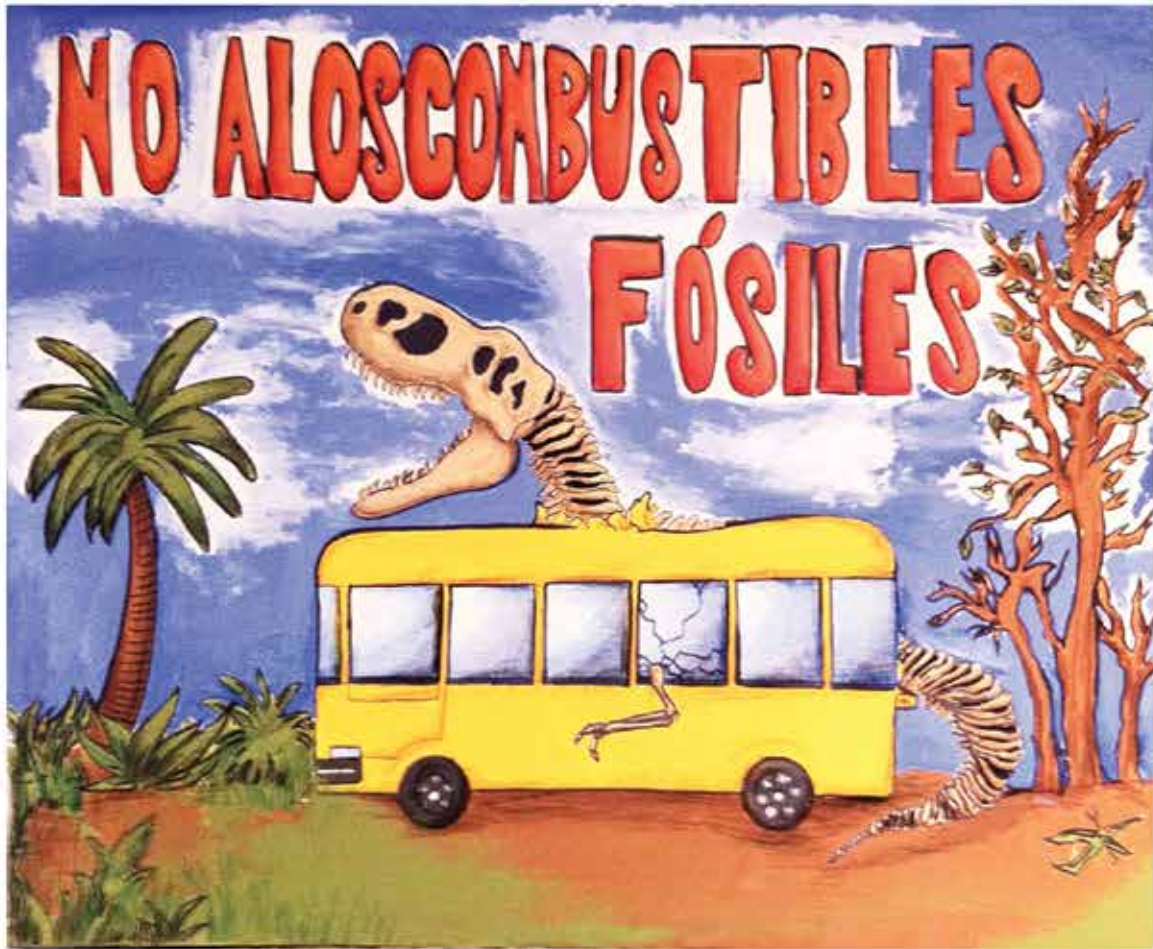
En el caso de los adolescentes en la educación secundaria, si tienen la posibilidad de expresar(se) mediante el acto de narrar entrarán en un proceso de reconocimiento: primero percibirán su propio alcance, que se distancia de lo que ellos mismos piensan o creen de sí mismos. En realidad todos contamos y narramos de diversos modos, pero aquí la apuesta es mediante la configuración (la *mimesis*) que permite crear. Después se enfrentarán al reto de plasmar lo que quieren o necesitan decir o comunicar, y en tanto la voz del profesor los guía de manera clara y libre, ellos ganarán en cuanto pongan en juego su propio esfuerzo (carácter), motivaciones y deseos.

En este caso el acompañamiento que ejerce el profesor se convierte en el testigo, ya que se necesita de la atestación para comprobar el poder de hacer, de construir, de configurar; será el primero que reconozca al alumno y a partir de ese momento se establecerá la relación de mutualidad. La confianza crecerá entre los dos y el camino, entonces, será propicio para la configuración.

El camino de reconocimiento que plantea Ricoeur implica la responsabilidad, que siempre actúa como un eje motor para continuar en el hacer comprometido. La complicidad que se genera, en este caso para concursar, exige que el alumno asuma el compromiso durante todo el proceso y se asuma como el sujeto responsable que lleva a “cuestas” una misión que cumplir. Es ahí donde se pone a prueba la capacidad de hacer que el acontecimiento ocurra en el mundo concreto (material) y social, porque se pueden desempeñar las tareas necesarias para el acto creativo, pero además se pueden enfrentar los obstáculos que aparecen en el camino, y esto se logra porque ya se ha establecido, previamente, la dinámica de mutualidad entre el profesor y el alumno.

En suma, el diseño gráfico y el diseño industrial, en tanto actividades creativas nos acercan más al proceso de reconocernos si las ejercitamos de continuo, puesto que la sensibilidad se transforma en capacidad con la ayuda de la técnica y el acompañamiento mutuo.



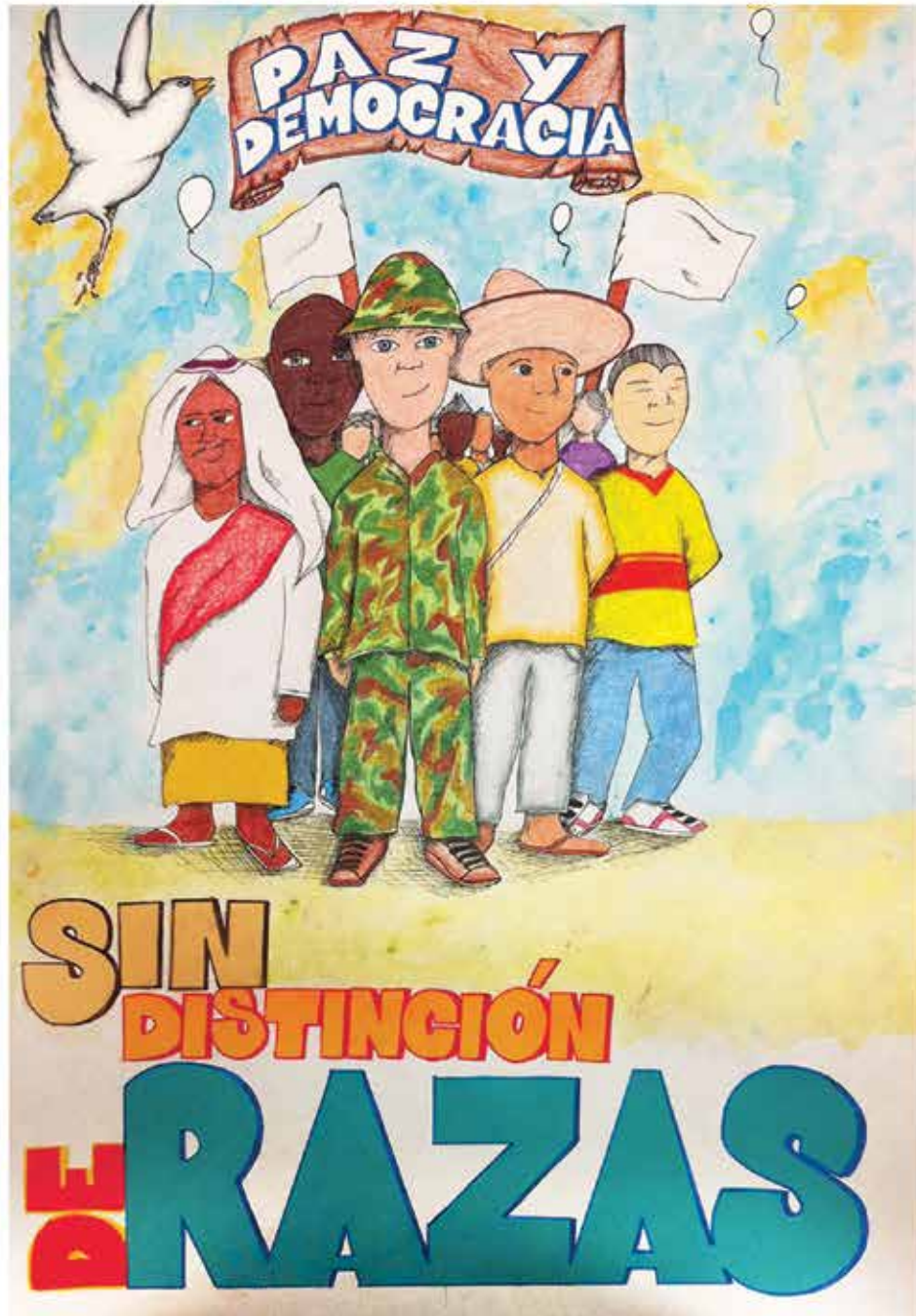


Tema: "Hagamos un Milagro por al Aire"
Colectivo

DOMINA TUS DERECHOS



Tema: "Hagamos un Milagro por al Aire"
Colectivo



Tema: "Hagamos un Milagro por al Aire"
Colectivo

CULTIVA SENTIMIENTOS



Tema: "Hagamos un Milagro por al Aire"
Colectivo

Al término de este recorrido, quizá más que llegar a una conclusión, se abre un panorama de cuestionamientos, las preguntas que inevitablemente surgen al mirar hacia atrás. En primer lugar vale la pena distinguir que el trabajo del diseñador gráfico es sumamente amplio, y que el cauce que cada quien tome permitirá construir, de manera particular, el camino, a veces planeado y otras veces no.

Cada uno de los seres humanos se enfrenta al mundo con todo lo aprendido en los diferentes aspectos que los constituyen. En la práctica docente se vuelve inminente la necesidad de aplicar las herramientas adquiridas en la licenciatura y enfrentar las necesidades de cada grupo de estudiantes con los conocimientos sí, pero también con la intuición y sentido común que nos proporciona la práctica en cualquier experiencia del hacer. La enseñanza en la secundaria técnica requiere del perfil del egresado de la licenciatura en diseño gráfico, por lo que para quienes estudian dicha carrera resulta viable integrarse a estas escuelas, como en el caso de formar parte de la Secundaria Técnica número 43 "Luis Enrique Erro". El universo de la enseñanza-aprendizaje siempre será una relación recíproca, porque los profesores aprendemos de quienes nos escuchan, y a la par vamos con ellos construyendo el discurso que requiere cada uno de los objetivos del curso.

Es importante subrayar la participación en los Concursos Distritales de Confrontación Académica, Tecnológica y Culturales desde 2004, año en que pudimos participar tanto en Cartel como en Diseño Industrial, que es la materia que he impartido durante 23 años de servicio en la educación. Para el 2004 los concursos estarían celebrando su IV edición.

A partir de ese momento colaboramos en 9 ediciones más, mismas que permitieron desarrollar a los alumnos habilidades, aptitudes, actitudes y valores que reflejaran lo que ellos eran como estudiantes, pero sin lugar a dudas lo más importante, que pudiesen expresarse como seres en proceso de reconocimiento. Además al compartir su experiencia, sus compañeros empezaron a interesarse por este tipo de eventos.

Estas nueve ediciones posibilitaron el hecho de compartir a los estudiantes cosas que no están consideradas dentro del programa oficial, pero que gracias a los conocimientos adquiridos en la carrera, fue posible enfrentar dichos concursos de la manera más digna posible. Una prueba del esfuerzo ineludible es que lograron estar dentro de los primeros 5 lugares en varios certámenes.

En el año 2005 José Antonio Villalvazo Marín obtuvo el primer lugar distrital, logro que nos permitió asistir al encuentro Nacional en representación del Distrito Federal (hoy Ciudad de México); en el año 2007 la alumna Katya Lizet Jiménez Patlax obtuvo el segundo lugar en la competencia distrital; en 2009 de nueva cuenta se pudo conseguir el primer lugar con la alumna Paola Esquivel Ramírez, aunque para este año ya los Encuentros Nacionales no se realizaban.

También fue relevante la oportunidad de colaborar como asesor y acompañar a los alumnos en estos concursos, así como en su participación en otros eventos que involucraban al cartel como medio de comunicación. Cabe destacar el caso de la Alumna Jazmín Guerra López que fue invitada a participar en el 2012 por el Departamento de Planeación y Programas de la Asignatura de Formación Cívica y Ética sobre el tema "Derechos de los niños, niñas y adolescentes", dicha convocatoria tenía como fin reproducir los carteles elegidos de manera masiva, para usarlos como material de comunicación en las escuelas del nivel básico de la SEP. Sin embargo, y a pesar de que se le citó para firmar los derechos de su obra, nunca pudimos comprobar la impresión de este material.

En otra oportunidad de la experiencia profesional, el Molina Center for Energy and the Environment (Centro Molina para Estudios Estratégicos sobre Energía y Medio Ambiente)³⁷ abrió una convocatoria desde 2006, para llevar a cabo un encuentro entre profesores y estudiantes, con el objetivo de participar en el conocimiento de los problemas ambientales que enfrentamos en la actualidad. Expertos en la materia se encargaban de dar a conocer dichas problemáticas y juntos en la reflexión proponíamos posibles soluciones. En dicho encuentro: “Hagamos un Milagro por el Aire”, que duraba dos días y se realizaba cada año, se me honró con la invitación como asesor técnico durante 5 años. Ésta fue una experiencia diferente, además de sumamente enriquecedora en el proceso mismo, teníamos que realizar un cartel en 2 días con alumnos que no conocía y con los que no había trabajado, sin embargo compartir el gusto por el diseño, el dibujo y el proceso creativo hizo de este evento un reto interesante.

Además hay diversas actividades dentro de la escuela, en las que hemos participado: campañas ya sea en contra de las adicciones, o para fomentar el cuidado del medio ambiente y la sustentabilidad; pero en definitiva, lo más importante ha sido la posibilidad de compartir con ellos algo de lo vivido y experimentado durante la formación académica como profesional, aquello que les ayude de manera inmediata en su vida diaria, o como en algunos casos para la elección de una carrera profesional, ya que varios de ellos han optado por estudiar Diseño gráfico.

La experiencia compartida con los alumnos, tanto en las clases ordinarias, como en todo evento extraordinario, ha servido, no sólo de motivación para preparar y tener algo nuevo que enseñar en clase, sino que ha sido el “camino de reconocimiento”. Ellos, que son la otredad, posibilitan el encuentro al momento de la cátedra, puesto que la clase se convierte en el acto donde se puede recrear el conocimiento sí, pero sobre todo se atiende la necesidad de narrar, de contar, de encontrar. La búsqueda ceñida a programas y planes de estudio, configurada en discurso, es tan sólo un aspecto del verdadero sentido que tiene la relación de uno mismo con los otros.

Diseñar, dibujar y dar clases son actos creativos, se pone en juego nuestro ser mediante los sentidos con los que percibimos el mundo; el lugar que las actividades creativas tiene en la educación básica resulta esencial para el desarrollo integral de los estudiantes.

Es sabido que las actividades creativas, particularmente las artísticas tienen la facultad de reivindicar el hacer en la sociedad, pero no sólo el arte lo puede lograr, también la ciencia, la religión y en general en toda actividad humana, con sentido creativo, donde impere el eros, será factible generar tal posibilidad. Sin embargo las actividades creativas ponen en contacto al ser consigo mismo, de manera más “directa”, y si éstas forman parte de los planes de estudio, se abrirá la puerta para que los adolescentes emprendan su camino de reconocimiento que los lleve a una vida digna.

Los diseñadores y los maestros, trabajamos con imágenes resultado de la necesidad de configurar mundos, bien podríamos llenar la ciudad de carteles con contenidos que ayuden a reflexionar y no sólo a consumir en la automatización extrema.

Somos seres siendo, en tanto nos construimos a diario, valdría la pena intentarlo.

³⁷ Este Centro es “una organización independiente y sin fines de lucro establecida en el 2005 con el objetivo de atraer expertos internacionales en ciencia e ingeniería, economía, ciencias sociales y políticas para realizar investigaciones colaborativas en materia de energía y medio ambiente, para contribuir al proceso de toma de decisiones en los sectores público y privado, y para contribuir en la formación de futuros líderes en materia de energía y medio ambiente a través de iniciativas educativas y de investigación, y con la colaboración de instituciones líderes.” www.mce2.org.

ACHA, Juan. Los conceptos esenciales de las artes plásticas. México: Ediciones Coyoacán, 1999, segunda edición.

Teoría del dibujo. Su sociología y su estética. México: Ediciones Coyoacán, 1999.

ARISTÓTELES. Poética. Versión de Juan David García Bacca. 2ª edición. México: UNAM, 2000.

BARNICOAT, John. Los carteles, su historia y su lenguaje. Traducción: Justo G. Beramendi. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., quinta edición, 2000.

BERMÚDEZ, Jorge R. La imagen constante. El cartel cubano del siglo XX. La Habana, Cuba: editorial Letras Cubanas, 2000.

COSÍO, VILLEGAS, et., al, Historia general de México. México: El Colegio de México, 3 reimpresión, 1998.

Diccionario de la Lengua Española, Real Academia de la Lengua. España: 1992.

DORFLES, Gillo. El devenir de las artes. Traducción de Roberto Fernández. Milán, Italia: 2004, quinta reimpresión.

Enciclopedia de México, Tomo 3. México: Impresora y Editora Mexicana S A. de C. V., 1978.

ESCALANTE, Gonzalbo, Pablo, et., al. Nueva historia mínima de México. México: El Colegio de México, 2011, 8 reimpresión.

FREIRE, Paulo. Política y educación. Traducción de Stella Mastrángelo. México: Siglo Veintiuno Editores, 1993.

GARCÍA, Muñoz, Humberto, et., al . Perfiles Educativos. México: UNAM, 2011.

GROIS, Boris. Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. Traducción: Paola Cortes Rocca. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014.

ILLICH, Iván. Obras reunidas I. Traducción de Javier Sicilia, et., al., México: Fondo de Cultura Económica, 2011.

MUSACCHIO, Humberto. El Taller de Gráfica Popular. México: Fondo de Cultura Económica, 2007.

PHILLIPS, Sam. Ismos. Para entender el Arte Moderno. España: Turner publicaciones, 2013.

RICOEUR, Paul. Caminos del reconocimiento. Traducción: Agustín Neira. México: Fondo de Cultura Económica, 2006.

