Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Materiales de divulgación Revistas

Huacal 02

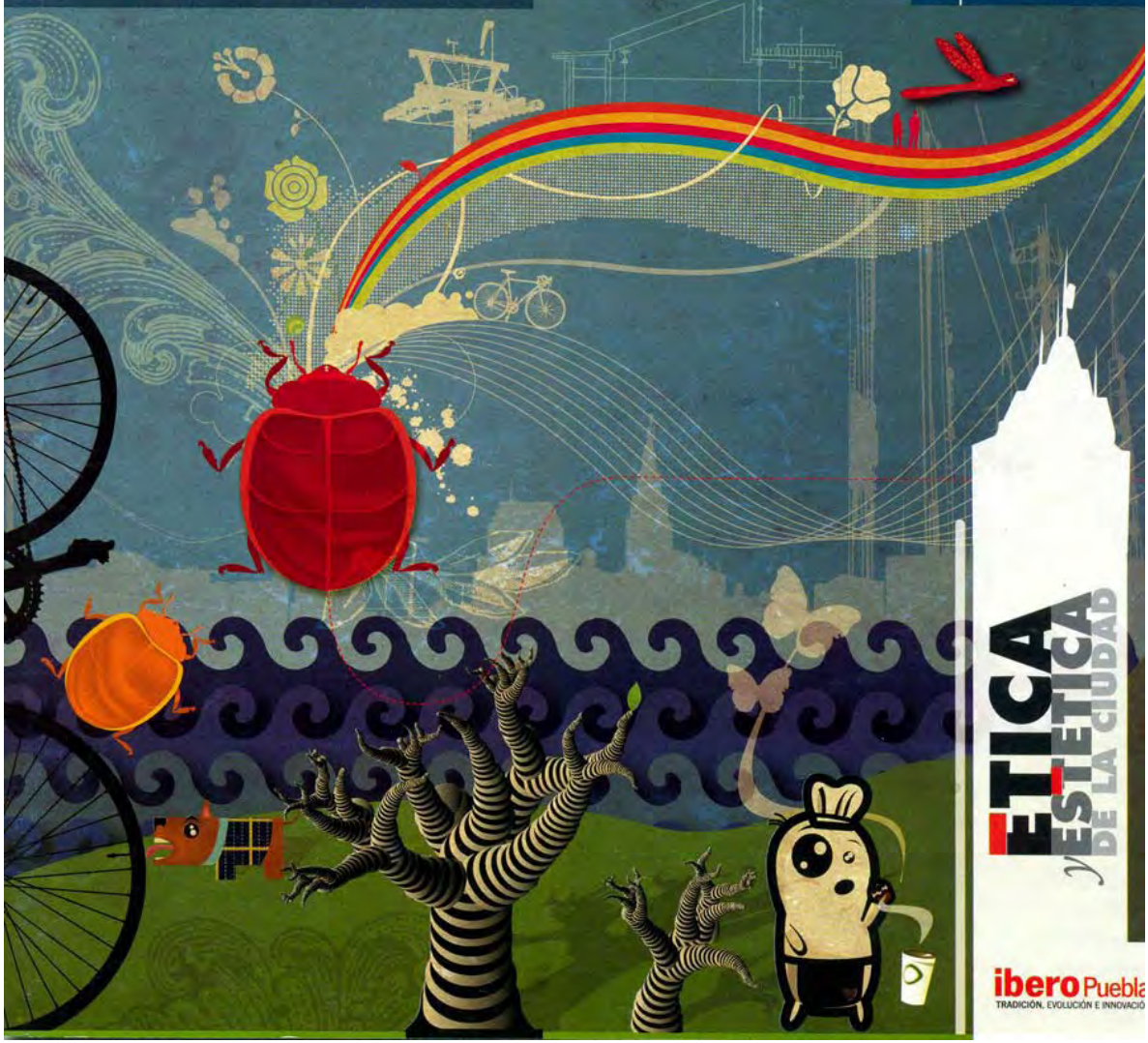
Colectivo Huacal

2007

http://hdl.handle.net/20.500.11777/1061

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

D6 | el huacal
Revista del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura
publicación No. 2



ÉTICA y ESTÉTICA DE LA CIUDAD

ibero Puebla
TRADICIÓN, EVOLUCIÓN E INNOVACIÓN

el huacal

Editorial

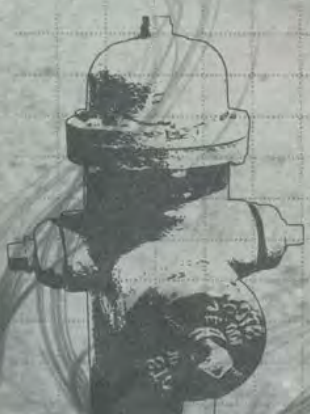
Bla bla bla bla... es el constante murmullo de una ciudad, un bla bla bla lleno de historias, de viviendas, de ires y venires, todas llenas de significados y emociones. Toda ciudad tiene una serie de mundos distintos, pero todos ligados entre si, los cuales la llenan de diversas formas de ver y vivir. En sus manos se encuentra el segundo número de El Huacal, cuyo tema central ha girado en torno a la Ética y Estética de la Ciudad, tema del Próximo Foro UNICAM que organizará el DADA en Octubre de este año.

En este ejemplar continuamos con nuestra sección modular Espina Dorsal, donde se han hecho las aportaciones sobre esas formas de ver y vivir la ciudad desde los ámbitos de la arquitectura, diseño gráfico y fotografía, así como algunas reflexiones en torno a las nuevas tecnologías y el diseño. Dentro de los contenidos, hemos dado nuevamente cabida a la sección Arte y a la sección Andelee, recomendaciones literarias y musicales que buscan acercarnos más a otros temas y medios de expresión como la literatura y las artes plásticas. Se creó el Espacio DADA para informar de los logros internos y la Cartelera que informará de eventos próximos.

Seis meses después de su primera aparición, tenemos en este Huacal el resultado de la experiencia previa y del aprendizaje continuo. El entusiasmo de los que han colaborado durante este semestre Primavera 2007 lo han hecho posible: los estudiantes de diseño VI de la Universidad Iberoamericana y nuestros colaboradores que han visto un lugar adecuado para externar sus ideas. A todos ellos les debemos este número, gracias por el apoyo que nos brindaron. Esperamos que los profesores y colegas vean en él una oportunidad de comunicar sus ideas y posturas ante la vida, su profesión y labor docente.

Gracias a todos por los ires y venires, las historias, vivencias y darnos la oportunidad de este *bla, bla, bla...*

Beatriz Valerio / Felipe Coca



Diseño e Ilustración: J. Chicatti / P. de Zatarain / A. Munguía

Colaboradores

Edmundo Sotelo Mendiola
Profesor Investigador, Maestro en Diseño Arquitectónico. Coordinador del Centro de Desarrollo Académico de la FA-BUAP. esotelom@hotmail.com

Mtra. María Cristina Valerdi Nochebuena
Profesora Investigadora Titular de la FA-BUAP, con Maestría en Docencia Universitaria por la Universidad Iberoamericana y Candidata a Doctor en Conservación y Restauración de Sitios y Monumentos por la UABJO. crvalerd@gmail.com

Mtro. Jorge Sosa Oliver
Profesor Investigador de la FA-BUAP, con Especialidad en Construcción por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Maestría en Docencia Universitaria por la UIA. crvalerd@gmail.com

Arq. Flavio Martínez Aguilera
Ejecución de Maqueta de una escuela secundaria Privada, Uruapan, Michoacán
Diseño y Remodelación casa Frida, Morelia Michoacán México. Junio del 2002. fosiarq3@hotmail.com

MD Ana Carolina Robles Salvador
Es diseñadora de la comunicación gráfica egresada de la UAM. Profesionalmente se ha dedicado al área editorial y la publicidad. anacrobless@yahoo.com.mx

MDI Erika Gabriela Wong Martínez
Estudió la Licenciatura en Diseño Gráfico en la UDLA. Ha impartido conferencias relacionadas a sus investigaciones sobre responsabilidad social y diseño, cultura y diseño entre otros. erikawongma@yahoo.com

MCD Elías Díaz Miceli
Fotógrafo y tiene una maestría en diseño grafico y comunicaciones. Es profesor de nuestra universidad y ha sido un participante activo desde 1991 en toda la evolución digital que ha tenido el diseño y la fotografía en el impacto en nuestra sociedad. ellasdiazmiceli@hotmail.com

MD Carlos Angulo Alvarez
Académico de la UAM Azcapotzalco de la carrera de diseño industrial y el postgrado en la línea de nuevas tecnologías de la misma unidad. caa@correo.azc.uam.mx

DI Hugo Moreschi
Licenciatura en Diseño Industrial, tesis en proceso sobre cognición en diseño básico y se desarrolla como profesional independiente en el área de diseño de interior y diseño de producto ha tenido experiencia docente en a la UNAM ENEP Aragón y en UIA Sta Fe. moreschi64@hotmail.com

MDI J. Cuauhtémoc Méndez López
Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, egresado de la Maestría en Diseño de Información de la UDLAP. Profesor de Tiempo Completo Área Diseño en la Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana de Xalapa, Veracruz. cuauhtemoc59@hotmail.com

Alfredo Carrera
Dirige la revista literaria El Subterráneo. Es coautor de Figuración de Instantes, Son de Marzo y Silencio Habitu(a)do, los tres editados por la Universidad de Guanajuato. Estudia la Lic. En Lengua y Literaturas Hispánicas en la UMSNH. sadismopuro@gmail.com

Alejandro Montiel Flores
Estudiante de Arquitectura en la Universidad Iberoamericana y colaborador en el Colegio de Arquitectos de Puebla. alexmontiel_pue@hotmail.com

Arq. Carlos González Lobo
Constructor de vivienda popular en México y América Latina. Su obra permite afirmar que sí es posible la construcción de un tipo de arquitectura de interés social que no implique pobreza expresiva, fealdad, hacinamiento o materiales de segunda.

DG José Nicolás Morales
Lic. Diseño Grafico y Estudiante de Ingeniería Química Egresado de la UAM, México DF. Certificado de Macromedia flash 8. Presidente y Fundador de Oxigen Diseño Digital. oxigen_digital@hotmail.com

LDG Lisset Galeazzi
Postgrado en diseño digital en la UIA Puebla. Actualmente encargada del Archivo Fotográfico de la Ciudad de Atlixco. Exposiciones fotográficas en varias ciudades de México. lissethet@gmail.com

Diseño: E. Zepeda / L. Hernández / Ilustración: A. Ramírez / Redacción: I. Zanella

directorio

D6

Editora General

Beatriz Adriana Valerio Lara

Editores Adjuntos

Rolf Peter Seul Weiland
Arturo Cielo Rodríguez

Asistente de Edición

Felipe de Jesús Coca Córdova

Redacción

Marisa Otero Ruisánchez
Isabel Zanella Robredo

Diseño

Brenda Escobar Iriarte
Lorena Rodríguez Vázquez
Jorge Porta Torres
Arturo Ramírez Guzmán
Lorena Hernández Flores
Jorge Chicatti Romero
Estíbaliz Zepeda Illana
Silvia Rivera Topete
Gerardo Sosa Valerdi
Mitzin Gómez Sotomayor
Alberto Clairgue Barragán
José Díaz Cortés
José Antonio Díaz Lara
Ma. Fernanda Perea Fernández
Ángel Alberto Reynoso Flores
Miren Begoña Vicente Ertze
Carolina Ramos Ramírez
Alberto Rosete Andrade
Paola Pérez Lavín

Ilustración

Jorge Porta Torres
Arturo Ramírez Guzmán
Lorena Hernández Flores

Preprensa

Jorge Chicatti Romero
Jorge Porta Torres
Arturo Ramírez Guzmán
Beatriz Adriana Valerio Lara
Felipe de Jesús Coca Córdova

Campaña Gráfica

Pedro Alberto Bouret Galindo
Paula Treviño Arrioja

Corrección de Estilo

Mtro. Rubén Hernández-Flores
excepto: 1, 2, 28, 29, 35, 36, 39, 46-48

Consejo Editoral

M.A.V. José Valderrama Izquierdo
Lic. María Aurora Berlanga Álvarez
Arq. José Rafael de Alba Enríquez
Mtro. Luis Gabarrón Ordorica
Lic. Robert Smith Carter
Lic. Beatriz Adriana Valerio Lara
Lic. Felipe de Jesús Coca Córdova
Lic. Arturo Cielo Rodríguez
Rolf Peter Seul Weiland
Brenda Escobar Iriarte
Marisa Otero Ruisánchez
Laura Patricia de Zatarain Solana
Jorge Porta Torres

El huacal online

Mtro. Elías Díaz Miceli
Dra. Enís Castellanos Sánchez
Kirsten Clemens Starke
Mariana Fernández Tamayo
Gibrán Aquino Pineda
Antonio Hernández Minutti

Relaciones Públicas y Ventas

Alejandra Mungía Peregrina
Laura Patricia de Zatarain Solana

ibero Puebla
TRADICIÓN, EVOLUCIÓN E INNOVACIÓN

Dr. Fernando Fernández Font, S.J.
Rector

Mtro. Juan Luis Hernández Avendaño
Director General Académico

M.A.V. José Valderrama Izquierdo
Director DADA

Mtro. Luis Gabarrón Ordorica
Coord. de la Licenciatura en Diseño Interactivo y Animación Digital

Lic. Robert Smith Carter
Coord. de la Licenciatura en Diseño Textil

Lic. María Aurora Berlanga Álvarez
Coord. de la Licenciatura en Diseño Gráfico

Arq. José Rafael de Alba Enríquez
Coord. de la Licenciatura en Arquitectura

Producción

contenido

Ética y certificación de la arquitectura	4
Arquitectura, entorno y cambio global	6
Arquitectura como acto poético	9
UNICAM	12
Espectaculares, estrategia urbana	15
Diseñando lo marginal	19
¿Qué está mal en esta foto?	25
Realidad Abstracta	28
Diseño Industrial y nuevas tecnologías	30
Rematerialización, Sustentabilidad	32
Ciencia, Tecnología y Diseño	33
Zoo	35
Ciudad Obscura	36
Legado Arquitectónico	37
Black Rock	38
La Arquiternura de Hagermann	40
Imágen para espectacular	42
Macromedia	43
Espacio DADA	44
Germán Montalvo	45
Recomendaciones librerías Ibero	47
Cartelera	48

«El huacal, la caja de ideas, es una publicación semestral del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura, Universidad Iberoamericana Puebla, ubicada en Blvd. del Niño Poblano 2901, Unidad Territorial Atlixcayotl, Puebla, Puebla, México 2006. Todos los derechos reservados.

Elaborada en Editorial Diseño Seis dentro de la asignatura correspondiente a diseño editorial en sexto semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la misma Universidad. Las menciones de precios, marcas, casas comerciales y nombres de productos son servicios informativos y no representan responsabilidad alguna para la editorial. Se prohíbe la reproducción parcial o total por cualquier sistema o medio, incluyendo electrónico o magnético sin previa autorización del autor. El huacal no se hace responsable de las opiniones de los autores. Contacto: elhuacal@gmail.com

Diseño de Portada: Jorge Porta / Arturo Ramírez

Diseño: Gerardo Sosa Valerdi

Parentesco. Fecundadora • Generadora

FN 01

Una relación de parentesco entre los objetos que diseña y construye y sus consumidores. Parentesco basado en la idea de que se fecunda desde formas culturales de entender el momento histórico de su producción y la generación de la expresión estética de las determinaciones y modificaciones del mismo.

Manutención. Apetencia • Sustentabilidad

FN 02

Resultados materiales y sígnicos, con condiciones adecuadas de salud bio-psico-social de y entre los objetos que diseña y construye y sus consumidores. Salud basada en la idea de que reconoce las condiciones de vida en las formas culturales de origen y de entender el momento histórico de su producción y la vitalidad que refuerza la expresión estética de las determinaciones y modificaciones del mismo.

Salud. Biosis • Vitalidad

FN 03

Una acción con un efecto de manutención entre los objetos que diseña y construye y sus consumidores. Manutención que parte de la idea de satisfacción de necesidades espaciales, de apetencia por diversas formas arquitecturales y urbanas de tales espacios con sus maneras culturales de entender el momento histórico de su producción y la acción sustentadora de la expresión estética de las determinaciones y modificaciones del propio espíritu de la época y del lugar.

*Profesor Investigador, Maestro en Diseño Arquitectónico, miembro de la Comisión Técnica Consultiva de Arquitectura de la DGP/SEP representante por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Arquitectura. Coordinador del Centro de Desarrollo Académico de la FA-BUAP.

Ritualidad • Lealtad. Atracción • Comunión

FN 04

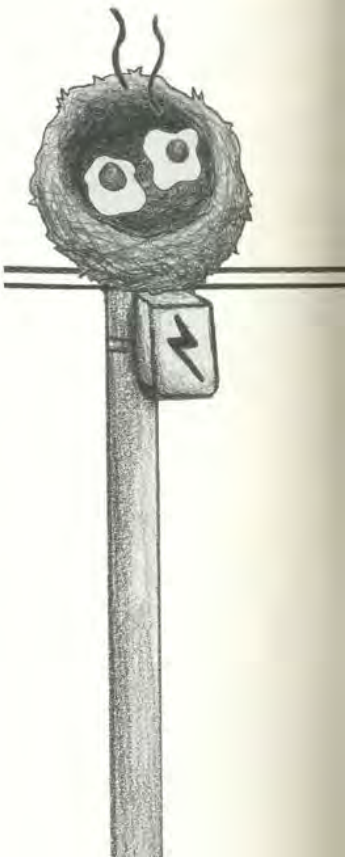
A partir de la consideración de formalidades culturales prescritas o no, pero acompañadas de alta probidad, traerán para él y en sus realizaciones una relación de afinidad entre los objetos que diseña y construye y sus consumidores. Afinidad que aproxima, correlaciona y armoniza a unos y otros, basada en la idea de que se enlazan fraternalmente sus acciones profesionales con el entorno (en tanto texto, contexto y pretexto) desde las formas culturales de entender el momento histórico de su producción y la conformidad por simpatías y empatías de la expresión estética de las multideterminaciones, sobredeterminaciones y modificaciones del proceso histórico que le da razón de ser a los objetos urbano arquitectónicos satisfactores.

Recreativa. Gozosa • Disfrutante.

Una conexión entusiasta, apasionada entre los objetos que diseña y construye y sus consumidores. Una acción que recrea (en el sentido de revitalizar, renovar, reforzar) basada en la idea de que se exaltan (objetos y usuarios) desde formas culturales de entender el momento histórico de su producción y el deleite y el placer de la expresión estética de las condiciones objetivas y subjetivas propias del ethos (en el sentido de sitio y momento cultural) que lo origina. La acción de diseñar y construir un objeto satisfactor en la arquitectura y el urbanismo, así como el hecho de apropiación y usufructo por sus destinatarios, se convierte desde la ética en un suceso eminentemente lúdico.

FN 05

Un enfoque sobre arquitectura y entorno dentro del cambio global



María Cristina Valerdi Nochebuena*; Jorge Sosa Oliver **
Facultad de Arquitectura de la Benemérita
Universidad Autónoma de Puebla

*Profesora Investigadora Titular de la FA-BUAP, con Maestría en Docencia Universitaria por la Universidad Iberoamericana y Candidata a Doctor en Conservación y Restauración de Sitios y Monumentos por la UABJO, Coordinadora General de Investigación de la FA-BUAP. Perfil PROMEP, Miembro del Padrón de Investigadores Institucional. Líder del Cuerpo Académico de Diseño y Tecnología. Evaluadora y Miembro del Comité Técnico del Consejo Mexicano de Acreditación de la Enseñanza de la Arquitectura (COMAEA).

**Profesor Investigador de la FA-BUAP, con Especialidad en Construcción por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Maestría en Docencia Universitaria por la Universidad Iberoamericana-Puebla. Coordinador del área de Tecnología de la Maestría en Diseño Arquitectónico. Perfil PROMEP, Miembro del Padrón de Investigadores Institucional. Integrante del Cuerpo Académico de Diseño y Tecnología.

Una tarea difícil es la de concordar en una conceptualización completa acerca de la ARQUITECTURA, puesto que fácilmente se cae en discusiones que pertenecen a diferentes campos que van desde la filosofía, la estética, la utilidad, lo social, lo político, lo *cultural, entre otras. Por lo tanto establecemos* una definición sencilla que nos ubique en la temática. Así Arquitectura pretende proveer al hombre integralmente considerado, de espacios que requiere para desarrollar sus actividades cotidianas tomando en cuenta el entorno físico y humano. Esta última aseveración reviste una importancia vital para los efectos del presente trabajo.

Respecto al ENTORNO podríamos referirnos a aquellos elementos que conforman nuestro hábitat, considerado éste como una entidad holística tanto en el aspecto geográfico-físico, como en el humano y todo lo que el concepto de humanidad encierra.

El fenómeno que actualmente afecta a todo, llamado "CAMBIO GLOBAL" es la consecuencia lógica de diferentes procesos hacia el cambio, ya sean de origen geológico, atmosférico, oceanográfico, biológico y muchos otros que pertenecen al ámbito de lo físico taxonómico pero que dentro de un sistema universal se influyen y pueden en un lapso relativamente largo o demasiado corto, desencadenar consecuencias ecológicas de impacto verdaderamente lamentables.

Sin embargo ¿cuál es el origen de degradación del sistema ecológico-ambiental?, podríamos contestar en primera instancia que dichos cambios obedecen a la combinación de fuerzas físico-químicas naturales que se efectúan paulatinamente en ámbitos locales y regionales pero que tarde o temprano, afectan a todo el sistema global; pero... una siguiente pregunta resulta esencial: ¿Cuál es el papel del hombre dentro de esta situación? o en consecuencia ¿acaso somos solamente víctimas humanas de fuerzas incontrolables del dominio de la naturaleza?

Evidentemente el hombre en su paso por el mundo, ha dejado una huella de depredación no solamente en contra de su mismo género, sino igualmente contra la naturaleza. La explosión demográfica, la destrucción de recursos naturales, el desequilibrio de la producción y riqueza económica entre los países desarrollados y los subdesarrollados ha originado situaciones de marginalidad que son origen a su vez de consecuencias de carácter social.

No es difícil vislumbrar que el hombre como raza ha tenido una existencia demasiado corta hasta la fecha y sin embargo en ese pequeño lapso dentro de la historia del planeta Tierra, ha logrado un desarrollo fulgurante pero al mismo tiempo ha dejado los cimientos de su propia destrucción, los cuales van fortaleciéndose cada día. Así frente a esta situación ¿cómo integrar al ser humano con una perspectiva de acciones a nivel "global"? y de ¿qué manera estas acciones se traducen en su impacto en la arquitectura y el urbanismo dentro de su teleología?

Por ello y ante este panorama se hace imprescindible conceptuar al mundo de una manera diferente requiriendo de nuevos enfoques, entendidos acerca de lo que es la identidad, la nacionalidad, el territorio, y de igual manera el medio ambiente natural.

Desde el punto de vista de la planeación es necesario considerar en primer término que el llamado cambio global es consecuencia de un efecto acumulativo de impactos deteriorantes primero a nivel local, después a nivel regional y en última instancia, mundial.

La contaminación del aire con productos o residuos industriales como son los vapores, gases, aerosoles y polvos que provienen igualmente del uso abusivo de la energía doméstica, de talleres, fábricas, magnas industrias de fundición y otras de diferente tipo sin considerar el deterioro acelerado de nuestro entorno.

Es utópico suponer dentro de esta panorámica desoladora, que la arquitectura y el urbanismo como soporte de una cultura dentro de cualquier ámbito mundial, pueda ser una panacea ante la problemática, sin embargo volviendo los ojos al aspecto de planificación y ejecución de la "morada del hombre integralmente considerado", la aportación que se logre dentro de este campo aunado a la necesaria inter y transdisciplinariedad de las ciencias, constituirán un corpus alternativo y de soporte material a las grandes propuestas de orden económico mundial que tiendan a la solución paulatina que se puede resumir en las siguientes líneas: Es necesario establecer una relación estrecha entre nosotros como seres humanos pertenecientes a una generación "natural" con la concepción de nuestro origen en este llamado "Planeta Azul", relación entre la economía y la supervivencia de recursos naturales y el hombre, entre el sistema político y la cooperación internacional para hallar alternativas de solución

En segundo lugar, debe entenderse como un problema y solución a largo plazo pero que debe iniciarse con la máxima celeridad posible, puesto que por su misma naturaleza puede prolongarse a décadas y siglos.

En tercer lugar se considerará la terrible eventualidad de la incertidumbre acerca de tal fenómeno, y es aquí donde la protección de los ecosistemas y una sociedad que pueda permanecer y desarrollarse en armonía con la naturaleza juegan un papel determinante.

Por lo tanto la arquitectura y el urbanismo deberán tener un carácter eminentemente científico con el cual se establezcan los procesos interdisciplinarios adecuados como parte de una planeación acorde al tiempo que vivimos.

El consumo irracional de energía ha llegado a niveles de locura tecnológica, existe una falta de conciencia acerca de la necesidad de preservar las fuentes energéticas mediante una explotación acorde a una prospectiva futura de supervivencia humana y de confort dentro de una empatía y concordancia con la naturaleza. Los nuevos sistemas industriales no consideran estos aspectos que redundarían en el caso contrario a menor contaminación ambiental y un lógico uso de la energía.

LA ARQUITECTURA
COMO ACTO POÉTICO

Arq. Flavio Martínez Aguilera

La concepción de la arquitectura, desde épocas inmemorables, ha sido producto de discusiones, implementaciones, ejecuciones, culminaciones, consumaciones y fundamentaciones filosóficas e incluso polémicas acerca de su origen, es decir, ha existido a través de la historia cierta inclinación y enajenación a la creación arquitectónica, arquitectos, filósofos, tesistas, ensayistas, poetas, escritores, escultores y todo la amplia gama de artistas que tienen que ver con la arquitectura y la creación artística de cualquier índole, han buscado y encontrado la manera de interpretar que la arquitectura no existe solamente en un plano material, sino que es el elemento primordial de un acto sublime.

La arquitectura en un mundo de interpretaciones, explicaciones, creencias, fenómenos, símbolos, objetos, formas, afirmaciones, lemas, esencias, cuerpos, núcleos, valores, conductas, cultura, incultura, arrebato, erudición; es un crío que tiene la facultad de establecerle juicios a esta realidad y que sin embargo, su concepción es reconocida y entendida por todos los seres, y sus consecuencias son una extracción de una procedencia poética, desprendiendo completamente la síntesis del producto como un resultado de mayor o menor importancia por el manejo de su expresivo lenguaje.

Diseño: Pedro Bouret /María Fernanda Perea / Fotografía: Pedro Bouret

Octavio Paz[1] explica, a su clásico estilo literario, el concepto de poesía; "no consiste en abandonar su naturaleza original. Sino volver a ella, ser otra cosa quiere decir ser la misma, aquello que real y primitivamente son... la palabra poética es completamente lo que es ritmo, color, significado- y así mismo es otra cosa: imagen... el poema es algo mas allá del lenguaje". En la arquitectura, como acto poético, se retoma que para poder explicar y entender el mundo poético, el ser conoce y entiende su universo que le rodea a través de sus sentidos.

La parte medular que hace ser a la poesía, es la pasión, el sentimiento, la fusión, la conmoción y la experiencia, que es la naturaleza de la inspiración poética y que transmite hacia los seres una experiencia sensual. La poesía arquitectónica traduce una interpretación lingüística de las vivencias del ser como un erotismo experimental que recae completamente en la clasificación de las artes. Actualmente la gran mayoría de las metáforas arquitectónicas excelsas, producidas en nuestros días como producto de una heterogeneidad que se sustenta en un constante sincretismo, demuestran, que existe creación de la práctica arquitectónica como producto de una metamorfosis que resurge como un lenguaje y que se sumerge en una analogía con el arte de composición poética, que se expresa en todos y cada uno de sus acontecimientos que surgen de una fusión retórica arquitectónica, que se profesa como una expresión.

Los espacios arquitectónicos, contienen en todos sus elementos conceptuales, la premisa de significaciones espaciales creadas individualmente, que se interpretan y muestran como señales de pasión percibidas por los seres y que se despliegan completamente de la concepción del poeta de tabique al traerlas, traducirlas e interpretarlas a esta realidad, es decir, "la poesía es un alma inaugurando una forma."[2]

En la política idealista que contiene cada creador dentro de su ser, y por su expresión en la arquitectura, goza y disfruta de la facultad no solo de interpretar sus sueños a esta realidad, sino que también tiene la capacidad de emplear una extensa gama morfológica de unidades que recaen en la definición de los sueños de los seres. Es decir, existe una catarsis interna del hombre hacia el poeta de tabique que es lo que determina la participación de él como usuario en su interpretación, dejando en claro que el acto poético de la arquitectura reside notablemente en las dos metáforas que se desprenden de toda arquitectura, la primera: el aspecto conceptual que interpreta al contenedor de realidades y no en la función final de la utilización coherente o no del lenguaje; la segunda: el contenedor de realidades como un acto de sentimiento puro y poético, desprendiéndose una coherente conducción de la expresión.

La arquitectura como acto poético no sólo se fundamenta en la creencia conceptual de la poesía, sino que también se ejerce en la síntesis misma de la creación por el manejo de su lenguaje. Lo conceptual queda dentro la creación táctil o palpable, lo que se vive, se siente, se percibe, es lo que se puede considerar también como una acto poético, pueden existir excelentes conceptos sin que el resultado sea eminente, por el contrario, en el manejo de la realidad solo puede existir una sola palabra que inspire y motive al lírico del tabique y producir una obra poética.

El resultado final de la creación poética (síntesis), no se determina ni en los elementos que se utilizaron para su creación poética (tesis), ni en los argumentos que se utilizaron para moldear su realidad(antítesis), por el contrario, esta síntesis se fundamenta en la profundidad de la realidad conceptual así como de las vivencias tanto del poeta de tabique como del ser, definiendo en cada uno de estos actos poéticos a la prosa y al verso a manera de elementos implícitos en la creación poética[3], como la morfología de un lenguaje de creación innata y propia que contiene cada uno de los poetas, en su entera expresión hacia el ser.

Pareciera que es sumamente complejo y arcaico distinguir a la construcción de la arquitectura como un acto poético, pero es más fácil de lo que se cree. La construcción es una forma de creación útil y con una función específica y determinada; la arquitectura, como acto poético, incluye a la construcción dentro de su esencia y le yuxtapone, quita, inserta, malluga, los elementos que contienen a la prosa o al verso que le otorgan el carácter poético, de nacimiento dialéctico y que le proporciona un sentido significativo a su creación. Es decir, todo edificio arquitectónico que se sojuzga y esclaviza a ser insertado en esta realidad, dependerá en gran medida del juicio del ser para otorgarle su clasificación poética o no. Dicho de otro modo, "la imagen ha tocado las profundidades antes de conmover las superficies." [4]

La arquitectura, en su más puro y sincero estilo poético, ha tenido diferentes consideraciones a lo largo y ancho de la historia, es decir, al igual que todas las concepciones subjetivas que se han convertido en objetos, establecen una evolución que se traduce a su vez en una corriente arquitectónica poética, que manifiesta una diferente forma de concepción, interpretación y representación de una realidad, que se clasifica dentro de la dialéctica arquitectónica como acto poético, convirtiéndose en un aforismo que el momento temporo-espacial sancionará y le otorgará la libertad de continuar con su constante progreso.

Esta evolución arquitectónica, en todos y cada uno de sus eventos eróticos, es contemplada en los minutos y segundos del día, constantemente es rebasada por el éxtasis que se conserva en la creación de la arquitectura como acto poético. Cada una de sus conclusiones, en el extenso y sobrio lenguaje que maneja, traslada las vivencias, sueños que tiene un ser en lo más profundo de su alma, y los traduce en emblemas conceptuales y táctiles de una experiencia sensual que significan un mucho o un nada para el resto de los seres.

Dicho éxtasis se fundamenta en la constante búsqueda de aperturas de diferentes experiencias sensoriales no incluidas anteriormente en las vivencias del ser, que no ha descubierto y que no está preparado para poderlas vivir y que sin lugar a dudas el poeta de tabique se encarga de crear.

La arquitectura se establece dentro del entorno creativo que contiene el poeta en su ser, como un acto poético. Que se desmorona de un cúmulo de imágenes dentro de un pensamiento caótico e inconsciente o consciente e irrelevante. Toda arquitectura palpable y conceptual en esta realidad, contiene dotes de una supra-realidad, ya sea en mayor o menor proporción que las demás y que los hace presentes en esta realidad como una sinfonía regular o discordante e irregular, que tiene dentro de su creación conceptual la congruencia de un sueño incomparable que podemos palpar.

Las expresiones que se desmiembran como interpretaciones oníricas de un creador, dejan en claro que el objeto del acto poético, se retomará constantemente por los seres, en vivencias y sabiduría, que serán substraídas del contenedor de realidades por el ser. Percibir la esencia del espacio es la mejor forma de interpretar y entender al poeta de tabique.

El espacio arquitectónico que se siente como acto poético es planteado por el creador de realidades como una actitud de carácter. El hombre interpreta una visión compleja y clara de los diferentes actos poéticos que se metaforizan en el contenedor de espacios. Las situaciones humanas no opacarán con sus actitudes los actos poéticos propuestos que cumplan con su significación de los pocos o los muchos intentos arquitectónicos, pese a su mundo trastornado.

Nos satisface una verdad que se expone ante nuestro ser al sentir la tranquilidad que emerge de sí mismo y que se conduce hacia sí mismo, al engendrar la inmensidad de las experiencias sensuales que se expulsan de la contemplación de una realidad diferente que reduce a la arquitectura como la encargada de divulgarlos. Es decir, no simplemente basta con poder explicar los diferentes actos poéticos, sino por el contrario, para poder entenderlos se tienen que vivir, conocer, hallar, interpretar, desnudar, concebir, juzgar, encontrar, buscar, digerir, recrear, revelar y desenmascarar la inmensidad de los actos poéticos arquitectónicos. [5]

Es importante también mencionar que los actos poéticos no se pueden enseñar sino que, por el contrario, se deben sentir, el poeta es innato, en mayor o menor grado de sensibilidad que los demás poetas y con un lenguaje propio y heterogéneo, la diferencia que se encuentra entre enseñar y especular se fundamenta en el sentir.

[1] *Paz, Octavio, El Arco y la Lira, FCE, México DF 1998*
[2] *Bachelard, Gastón, La Poética del Espacio, México DF., FCE 1975, p. 13*
[3] *Y no de forma aislada o separada, el cual puede ser el caso*
[4] *Ibidem p. 15*
[5] *"la imaginación, debe asumir la tarea de 'captar ser efímero, precisamente...se instruye por la brevedad misma de la imagen...es un drama de la geometría, íntimo ¿dónde hay que hablar? El consejo del filósofo es de entrar en uno mismo para situarse en la existencia" Ibidem pp. 256-257*

UNICAM 2007

Te invitamos en octubre del 2007 al foro UNICAM.

José Valderrama, Director del DADA.

No te pierdas este otoño el evento más importante de nuestra Universidad, el UNICAM 2007. En esta ocasión el equipo del DADA propuso la temática "Ética y Estética de la Ciudad: Percepciones, realidades y encuentros"; misma que fue muy bien recibida por las autoridades universitarias y ahora se trabaja para traer a grandes personalidades de diversas disciplinas, que compartan sus profundas reflexiones y dialoguen cercanamente con un público que ya trasciende a nuestra propia comunidad académica.

Estamos seguros que te interesa tu ciudad, tu espacio y sobre todo cómo lo conoces y te apropias de él, es por eso que compartimos la esencia de lo que será este importante evento.

JUSTIFICACIÓN

Para una aproximación humana de la ciudad contemporánea.

Uno de los compromisos más relevantes de una universidad es el de crear espacios de profunda reflexión y trascendencia en temas de actualidad. Los eventos UNICAM han sido una de las formas en que la UIA Puebla ha estado cumpliendo con ese compromiso. En esta ocasión el Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura propone abordar una problemática compleja que nos involucra a todos: la Ciudad, particularmente desde una reflexión ética y estética de la misma.

¿Cómo se inicia este siglo? ¿Con qué políticas urbanas los países están abordando la problemática de la ciudad? Frente a los desórdenes crónicos de los modos de vida actuales ¿cómo articular diversidad y estabilidad social? ¿Hasta cuándo seguiremos aceptando y participando en el juego de intereses inmobiliarios que terminan regulando las interacciones sociales y que segregan, excluyen y separan a las personas? ¿Cómo abordar la participación ciudadana, la coherencia política, con la coexistencia de la corrupción? Se habla de urbanismo ecológico pero temas primordiales como el agua, los energéticos y el de la viabilidad urbana se abordan de manera fragmentada y dispersa.

Ante una dramática inequidad en las condiciones de vida de las personas, tanto en ámbitos citadinos como rurales y fronterizos, es indispensable poner en la mesa de diálogo las relaciones de la ciudad con lo rural, con la geografía y con el territorio.

Una reflexión desde parámetros éticos y estéticos, no sólo desde lo más elemental de estos términos, sino desde enfoques trascendentales, nos parece pertinente

Se trata de una reflexión estética no sólo desde aspectos formales o visuales sino desde la belleza que se expresa con una postura coherente con la vida y la existencia humana en su relación con el planeta. Se trata de transitar de las ciudades vivas, pero patológicas, a ciudades vivas para vivir, para crear y para creer.

Se desea abordar la dispersión de la ciudad desde nuevos planes estratégicos urbanos interdisciplinarios y complejos, que aborden lo público y lo privado, que no reafirmen la fragmentación y que apuesten a una territorialidad de emociones y de percepciones que enriquezcan y den respuesta a las necesidades de sentido, arraigo y pertenencia, como respuesta a las necesidades físicas y psicológicas de los seres humanos.

OBJETIVO GENERAL

Reflexionar en torno a la complejidad urbana y a su impacto sociocultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar las relaciones entre apropiación del espacio y construcción-destrucción del tejido social. Reflexionar sobre el impacto social de las percepciones y expresiones urbanas diversas, de los flujos mediáticos y de las dinámicas económicas antagónicas. Plantear propuestas creativas de convivencia urbana.

TEMÁTICAS DEL UNICAM 2007

Francisco Valverde, Director de la DAIP

INAUGURACIÓN

CONFERENCIA MAGISTRAL

La ciudad: percepciones, realidades y reencuentros

Exposición de una reflexión centrada en preguntas problematizadoras a partir de las perspectivas que pueden plantear diversas áreas de conocimiento que contribuyen a la comprensión de la fenomenología de la ciudad. Perfilar el drama de la ciudad latinoamericana, especialmente la mexicana, podrá ser la provocación al análisis y la reflexión.

MESAS DE TRABAJO

1. La sociedad. Apropiación del espacio y tejido social

La vida en la ciudad se desarrolla en diversos espacios por los actores que de alguna manera se apropian de ellos. La condición actual del espacio público es un debate que tiene que ver con el modo en que se estructura la sociedad contemporánea. De la ciudad abierta al territorio estamos llevándola a espacios de segregación extrema con identidades diversas, en donde cada vez es más difícil el encuentro e intercambio de vida cotidiana.

2. El desarrollo. Proceso de urbanización y recursos territoriales.

El modelo de expansión del espacio edificado de la ciudad contemporánea ha llevado a consideraciones inseparables en cuanto a la relación con el territorio que ocupa, sin soslayar sus recursos y la prospectiva que implica. Si bien en el pasado América era un inmenso continente en cuanto a esos recursos territoriales, se denuncia que estamos llegando al límite de las condiciones que exige el sostenimiento de la vida humana y otras especies de continuar con este modelo urbanizador.

3. El capital. Estrategias inmobiliarias y organización del territorio.

Es innegable la relevancia que tiene el valor de cambio que se le ha asignado al territorio urbano si se mira como una estrategia para el desarrollo del capital en la época de la globalización.

A tal grado es su importancia que son los criterios inmobiliarios los que prevalecen en la planificación de la ciudad contemporánea. Frente a ello están la ciencia urbana y las normativas que emergen para la formulación de planes y proyectos que pretenden planificar y gestionar el territorio.

4. Lo Psicosocial. Percepciones y expresiones urbanas diversas: su impacto social

¿Qué es el espacio de la ciudad?, ¿quién lo define?, ¿cómo se manifiesta en el continuo edificado?, ¿cuáles son las percepciones de sus habitantes?, ¿qué diversidad cultural busca el visitante?, ¿cómo se objetiva nuestra cultura en el paisaje de la ciudad? Algunos análisis identifican términos para la comprensión de semejante complejidad: ciudad histórica y espacio periférico. Habitación en colonia residencial, popular o clase media. Barrio industrial o centro comercial. Zona roja, de tolerancia y de antros. Conflictos entre el equilibrio de la propiedad privada y espacio público; lo pobre, feo e insalubre frente a lo rico, bello y sustentable.

PANEL

La ciudad contemporánea, herencia a la humanidad.

La objetivación de la ciudad se concreta en los espacios edificados, en los hechos de la vida cotidiana, acontecimientos extraordinarios, intervenciones físicas y apropiaciones sociales. La crónica de la ciudad no podría elaborarse sin estos componentes socio-espaciales. ¿Cómo interactúan en la ciudad contemporánea en vista al futuro incierto, caracterizado por la polarización y la exclusión?

CONFERENCIA MAGISTRAL

Reforma del Estado y espacio urbano.

La conformación de los espacios que habita más de la mitad de la población de los países tiene un carácter urbano. Las identidades se conforman a partir de los referentes que da la ciudad. Aun con ello, persiste la ilusión, casi romántica, de lo rural, pobre y deshabitado. Se han desdibujado las fronteras político-administrativas y la gestión de estos espacios desborda la capacidad de las administraciones para plantear un horizonte de desarrollo suficiente ante las demandas de la población: salud, trabajo, vivienda, seguridad.

La pugna por el efímero poder político, combinado con el avasallamiento del económico, pone entre sus manos los intersticios territoriales de una ciudad a otra, o el espacio entre los municipios y estados. Constituciones, leyes y reglamentos parecen estar fuera de esta realidad y dan lugar a que estos poderes rebasen los pactos sociales.

MESAS

1. La real informalidad: ambulantaje y economía urbana

Está claro que los millones de desempleados generados por el modelo de desarrollo económico vigente encontraron en los mercados informales un modo de sobrevivencia. Esta situación ha evolucionado y es una estrategia de generación de riqueza, intercambio comercial y flujos de capital que encuentran, precisamente en la ciudad, los mercados y los espacios propicios para el desarrollo de esta nueva "formalidad" económica.

2. Tecnología: flujos mediáticos e interacción urbana.

Las nuevas tecnologías han generado un quiebre tecnológico que, visto desde la fenomenología de la ciudad, resulta difícil dimensionar el efecto que tendrán en la conformación de los espacios urbanos y en la reestructura del territorio ante la polarización del mundo. Por un lado, con ciudades globales -de primer, segundo y tercer niveles- localizadas en los países ricos y, por el otro, de concentraciones humanas, de cerca de 20 millones de habitantes, en las naciones empobrecidas.

3. Ética y estética: creatividad y propuestas alternativas: la ciudad como promesa.

Posiblemente la idea de la ciudad tenga su origen en la posibilidad de mejorar las condiciones para el desarrollo integral del los individuos y grupos sociales. A pesar de la complejidad de la vida contemporánea en la ciudad, la promesa sigue vigente. ¿Cuáles son los principios éticos que impulsan a mujeres y hombres a permanecer o migrar en la ciudad? ¿Es posible la humanización de las ciudades a partir de la incorporación de la dimensión estética?

4. Transformación de ciudades a través de acontecimientos culturales

A partir de la creación de eventos culturales ha resurgido la necesidad de teorizar sobre el papel de la cultura en la ciudad y establecer líneas para lograr la mejor gestión posible de esos eventos y redefinir el papel de las ciencias sociales y del humanista. La gestión cultural y la gestión del territorio tienen que, sin perder el rigor de cada disciplina, establecer redes, sinergias y llegar a crear redes. Es indispensable establecer estas líneas maestras para una regeneración correcta de la ciudad a partir de la cultura y en relación con turismo cultural, políticas económicas e institucionales, urbanística, arquitectura y comunicación.

5. Seguridad

El saldo negativo de espacios públicos en las ciudades está siendo agravado por el clima de inseguridad y delincuencia abierta que engendra una cultura del miedo. Las colonias y barrios se amurallan y cierran el libre tránsito afectando no sólo la movilidad, sino la posibilidad de percibir la ciudad en su totalidad a partir del espacio público, el sistema de calles, plazas o jardines.

Diseño: Pedro Bourel/María Fernanda Pereia/ Cartel: Carlos Palleiro.

Anuncios Espectaculares, Estrategias Urbanas

MD. Ana Carolina Robles Salvador

En este trabajo abordaré a los anuncios espectaculares[1] en el espacio urbano desde una perspectiva estética centrada en el sujeto, el lugar de la estesis, basándome en algunos conceptos de Mandoki. Escenario que me permite observar cómo se da la negociación en un espacio común: la ciudad desde la perspectiva del sujeto, quien pone en juego su sensibilidad, no del objeto. Es él quien teje estrategias que impactan las de los otros, donde se conforma a sí y al otro. Para ejemplificar estas afirmaciones recurro a dos casos centrados en la publicidad exterior; las propuestas que nos hacen algunos grupos humanos a través de los anuncios espectaculares, cada uno desde posturas aparentemente opuestas: la mercantil y la gubernamental.

La ciudad como experiencia

La ciudad como tema ha sido abordada desde diferentes perspectivas. Cada una ha buscado dar explicación a una parte del fenómeno. Como sabemos, el análisis implica "cortar" la complejidad de la realidad en que se enmarca la ciudad y su dinámica. El interés de diseccionar una situación está en función de las motivaciones de la institución que con sus recursos apoya la investigación y de la historia de vida del investigador: las experiencias que, en este caso, han conformado su vida en la ciudad.

Estoy hablando de las experiencias que se dan en un contexto donde cada uno negociamos nuestro espacio, nuestras acciones, nuestros intereses y nuestras creencias. Las experiencias son las circunstancias propias de la vida, involucra la estesis. Al respecto comenta Mandoki que la estesis es la condición de abertura al mundo, propia de los seres vivos. Así como las células tienen una frontera, la membrana, que les permite la interacción con su medio, el hombre cuenta con sus sentidos. Esta condición implica su sensibilidad y de manera contigua remite a su juicio.

La estética refiere al sujeto de la estesis. Baumgarten, en 1735, define a la estética como "la ciencia del conocimiento sensible"[3]. Aunque la relacione después con lo bello y el gusto, tales juicios son del sujeto con respecto al objeto; es él quien conoce y compromete su sensibilidad en ese ejercicio. Incluso Kant en ***La Crítica del juicio*** reconoce que lo estético sucede en el sujeto, ya que las "representaciones y aun las sensaciones, pueden considerarse siempre en una relación con los objetos [....] del estado en que se encuentra el sujeto, cuando es afectado por la representación"[4]. De manera que si los objetos fueran estéticos sería porque en ellos ocurre la estesis, pero no es así: cambio el foco de atención de los objetos[5] al sujeto que se expone a ellos. De ahí que en este trabajo no se reconoce a la estética como: lo bello o el gusto[6], la contemplación[7], un tipo de actitud[8], un tipo de experiencia[9], un tipo de objeto[10], ceñida al arte o como teoría del arte[11]. Más bien entenderé a la estética como el estudio de la condición de abertura del sujeto al contexto en el que está inmerso, mediada por la cultura –y, evidentemente, su escenario social–[12]. Así pues, la estética no se constriñe al arte, abarca la vida cotidiana, para nuestro caso la urbana.

La condición de abertura se relaciona con aspectos informativos. La ciudad vista como una serie de estímulos o datos nos provee de información para realizar nuestras tareas: desplazarnos por la ciudad o por sus edificios, reconocer nuestra ubicación, realizar nuestros trayectos, etc. Diversas investigaciones se han enfocado en esta cuestión desde la perspectiva del de-sempeño cuyo énfasis está en la cantidad de datos que el ser humano es capaz de procesar para desempeñar óptimamente sus labores, la relación hombre-tarea-contexto. Así, Covarrubias[13] aborda el tema desde la arquitectura y la interacción en esos espacios; García[14], desde el diseño gráfico de anuncios espectaculares, identifica cuánto somos capaces de recordar y bajo qué criterios (principalmente formales y circunstanciales); y Ferruzca[15], desde la cantidad de tareas que el conductor es capaz de realizar en un trayecto sin sufrir accidentes, como identificar los anuncios espectaculares o señales viales.

Estos estudios sobre la ciudad se han extendido más allá del punto de vista exclusivamente arquitectónico, abarcando el del mobiliario y de la gráfica urbana. Cada ámbito del diseño tiene sus compromisos, ya sea con respecto a la convivencia e interacciones en los espacios arquitectónicos, con el mobiliario o con las propuestas que otros grupos humanos nos hacen a través de la gráfica, sean anuncios comerciales, propaganda o expresiones de los propios habitantes. El énfasis en estos trabajos está en la información. Precisamente la información que entra por nuestros sentidos es la que posibilita el intercambio; pero esto es sólo una parte. En la investigación de Ferruzca los usuarios del experimento se desesperaban e interrumpían la prueba o bien aumentaba su estrés.

Los estímulos que interpretamos son informaciones que en cada contexto adquieren también un valor. En el caso anterior, al tener que realizar todas las tareas, el usuario valoraba cada una de ellas en un mismo nivel. Elaboraba un juicio sobre la importancia de la realización de una acción. Algo similar sucede cuando vamos por Circuito Interior y conducimos: tenemos que estar al pendiente de losautos que nos rodean, sus velocidades, mirar los anuncios, las señales de tránsito, el mobiliario urbano, además de nuestros intereses como cambiarnos de carril porque en el que estamos se avanza a menor velocidad. Jerarquizamos nuestras acciones, emitimos un juicio sobre la importancia de cada una y actuamos en consecuencia.

El escenario citadino: punto de interacción

Nuestras decisiones no son exclusivamente racionales o funcionales. A veces nuestros novios viven del otro lado de la ciudad y sin embargo, a pesar de los largos trayectos, el sol, la lluvia, el frío, el tiempo, la gasolina, el lidio con otros conductores o pasajeros, decidimos visitarlos continuamente porque hay algo en ese individuo que nos gusta o que nos hace sentir bien, que nos hace quererlo. Esta es una cuestión que rebasa la información. Este exceso de información[16] funcional externa, que el sujeto percibe y le asigna un valor, también es la estética; circunstancia mediada por el saber, la emoción –por supuesto– la subjetividad.

De la misma forma, preferimos unos jeans rotos, una "garra" de novio, una manera de pensar o de ver la vida. Tomamos decisiones también en función de nuestras motivaciones, valores e intereses. Esas decisiones implican tomas de postura que devienen formas de convivencia y que colaboran en construir identidades.

El espacio público se muestra como un escenario y quien actúa en él cambia el mundo puesto que se halla entre otros, comparte el mundo y se transforma a sí mismo[17]. De manera que es un espacio donde las personas o los grupos humanos pueden ser vistos y se revelan mediante sus acciones. Actúa como un espacio común donde estamos unidos y separados. Cada uno, con nuestros propios intereses, creencias y acciones, enunciamos y negociamos posturas.

De ahí que el espacio público esté caracterizado por la igualdad. Aunque no somos estrictamente iguales, las instituciones proveen de un marco normativo que nos permite negociar. Lo hacemos mediante estrategias estéticas donde el mundo es visto como espacio de aparición[18] –de presentación e interacción– que apela a la sensibilidad y también a la razón aunque algunas veces sea de manera velada. Por eso la esfera pública, social, es un espacio donde podemos negociar las identidades que asumimos mediante las posturas que tomamos y las acciones que devienen.

Así, la gráfica urbana constituye un vehículo donde se concretan propuestas de "llegar ser"; se relaciona con quiénes queremos ser o podemos ser. Tomamos decisiones en el presente –qué haremos, qué queremos, qué necesitamos– con base en nuestro pasado –cómo hemos sido, a qué aspiramos, cómo nos concebimos, cómo hemos actuado– que afectarán nuestro futuro –qué pensaré, qué haré, a qué aspiraré, qué consecuencias tendrán–. Por eso es pertinente revisar las propuestas que se emplazan en las calles de nuestra ciudad. Además de estar expuestas a un público se exponen a otros que no lo conforman y que sin embargo emiten juicios sobre esas mismas propuestas, ayudando a modelar colectivamente las identidades de la gente que se adhiere a ellas.

En las calles encontramos manifestaciones diversas: grafittis, stenciles pintados durante marchas o manifestaciones, anuncios de perfumes, ropa o algún servicio, propaganda mostrando el beneficio de la gente por alguna acción del gobierno, etc. Constantemente un grupo humano intenta relacionarse con otro –de manera mediada y diferida–, ponen en juego sus intereses, valores y enciclopedias. Al enunciar buscamos: hacernos ver, mostrar nuestras inquietudes con respecto a los compromisos de las instituciones, vender nuestros productos o servicios, persuadir del beneficio de votar por algún partido. Buscamos la adhesión afectando la sensibilidad mediante la forma. Cada uno con énfasis en alguna dimensión del sujeto: como vecino, habitante, consumidor o ciudadano según se trate.

Es por ello que me aboco en la gráfica urbana, en concreto: los diseños gráficos dispuestos en el espacio público. Aquí se ponen en juego no sólo aspectos de desempeño o de la morfología de la ciudad, también nuestras maneras de convivir en ella a partir de las propuestas que aquellos nos hacen y de las tomas de postura de quienes la habitamos.

Como ya lo señalé, me centraré en los anuncios espectaculares para luego relacionarlos con otros anuncios. Este medio, como lo demás, es una herramienta a través de la cual los grupos humanos, que forman organizaciones (instituciones, empresas, ONGs, etc.), tienen un objetivo común: "concretar su voz" mediante la gráfica para comunicar una idea a su público con el fin de lograr su adhesión. Normalmente constituye parte de una campaña. La diferencia es que busca comunicar sintéticamente una idea valiéndose de la menor cantidad de elementos gráficos posibles. Paradójicamente los anuncios espectaculares algunas veces parecen estorbar a nuestra calidad de vida, pues son observados como basura visual o elementos que estorban el paisaje, afeándolo, lo que implica ignorar las ideas que portan y la forma en que éstas afectan nuestra sensibilidad.

Por este motivo es pertinente hacer un análisis tomando en cuenta aspectos informativos, pero también simbólicos, es decir, identificar qué y cómo un grupo humano intenta comunicarse con nosotros a través del anuncio. La tarea es reconocer estrategias estéticas para revisar cuáles son las pretensiones de adhesión mediante el impacto a la sensibilidad y avanzar en el estudio de cómo se espera que adoptemos esas ideas que devendrán, tarde o temprano, comportamientos. Por ejemplo, la manera de entender y ser: joven o maduro, hombre o mujer; desde el Estado y desde el ámbito comercial, pues presumiblemente cada una de estas esferas tiene intereses distintos y muestran estas posibilidades de manera diferente. La imagen al igual que la arquitectura o el mobiliario contribuyen a modelar las acciones en la ciudad.

Así, la ciudad está formada por signos de nuestro devenir, "… es nuestra historia escrita con las piedras; los edificios y los monumentos son la memoria de esa historia"[19] , pero también su gráfica nos invita a aceptar las propuestas que sus formas encarnan; lo que a la larga nos conforma. Somos el cúmulo de nuestras experiencias, decisiones, pensamientos y sentimientos; nuestra historia. De ahí que la convivencia en la ciudad implica también un constante juicio sobre rutas y arquitecturas, pero también sobre las propuestas de adhesión a ideas, encarnadas en los diseños gráficos a las que nos exponemos.

[1]El anuncio espectacular es un medio impreso en gran formato instalado sobre estructuras metálicas cuya vista da a las calles de la ciudad.

[2]Mandoki, Katya. 2007. *Prosaica II. Estrategias estéticas e identidades sociales.* México. Siglo XXI. (tomado de la versión final que se llevó a prensa p. 6)

[3]Citado en Mandoki, Katya. 2006. *Prosaica I. Estética cotidiana y juegos de la cultura.* México. Siglo XXI. p. 64.

[4]Kant, Emmanuel. 2000. *La crítica del juicio.* México. Editores Mexicanos Unidos.

[5]Incluso cuando desde la teoría estética tradicional se afirma que hay "objetos estéticos" ya se emite un juicio sobre ellos.

[6]Hume, David. *Of the Standard of Taste.* Disponible en línea http://www.csulb.edu/javacamp/361r15.html. Consultada el 14 de marzo de 2004.

[7]Ver Dewey, John. 1980. *Art as Experience.* Nueva York. Perigee. Dewey habla de la experiencia como condición humana que le nutre y lo completa, lo hace en el marco de la vida pero luego lo ciñe al ámbito del arte y la contemplación.

[8]Ver Stolnitz, Jerome. 1992. *The Aesthetic Attitude. En Alperson (ed.), The Philosophy of Visual Arts.* Nueva Cork-Oxford University. Oxford University Press.

[9]Ver Townsend, Dabney, 1987. From Shatesbury to Kant: *The Development of the Concepto of Aesthetic Experience.* En Journal of the History of Ideas. No 48.

[10]Por ejemplo Ramos, Samuel. 1976. *Filosofía de la vida artística.* México. Espasa Calpe. También Sánchez, Adolfo. 1992. Invitación a la estética. México. Grijalbo. No obstante este autor también habla de la estética como un tipo de experiencia, un comportamiento humano específico ante los objetos que se vuelven estéticos mediante la contemplación del sujeto.

[11]Un ejemplo es Xirau, Ramón y Sobrerilla, David. (eds). 2003. *Estética.* Madrid. Trotta.

[12]Mandoki, Katya. 2006. *Op Cit.* pp 67-69.

[13]Covarrubias, Javier. 1981.*Complejidad y conducta en la arqui-tectura, Estudios.* Vol 1. México. UAM.

———————. 1986. *Complejidad y conducta en la arquitectura Estudios.* Vol III. México. UAM.

———————. 1989. *El delito de contaminación visual.* México. UAM.

[14]García, Roberto. 2002. *Calidad de diseño y retención de anuncios espectaculares en la Ciudad de México.* Tesis de Maestría. México. UAM-Azcapotzalco.

[15]Ferruzca, Marco. *2002. Anuncios espectaculares en la Cd. de México.* Problemas ergonómicos detectados en diferentes calles. Tesis de Maestría. México. UAM-Azcapotzalco.

[16]Mandoki, Katya. 2007. *Op Cit.* p. 3

[17]Cf. Birulés, Fina. 1997. *Introducción.* En Hannah Arendt. *¿Qué es la política?* Barcelona. Paidós I.C.E./U.A.B. p. 21-28

[18]Ibid. p.26

[19]Covarrubias. Javier.1989.Op Cit p.19

Diseño e Ilustración: Arturo Ramírez Guzmán

Diseñando lo marginal, creencias mexicanas y representación

por MDI Erika Gabriela Wong Martinez

La noción histórica, así como las definiciones del diseñador, como un maestro de la comunicación, un solucionador de problemas o un facilitador, me demuestran la benevolencia cívica que han venido sustentando muchas de nuestras actividades humanas a partir del surgimiento de la modernidad. La benevolencia se relaciona con la buena voluntad. Y la buena voluntad ha llegado a ser importante en nuestra cultura porque se requiere de buena voluntad para facilitar la conversación, el entendimiento y la diversidad. Conceptos que se han formado a partir de los cambios demográficos y sociales que tuvieron lugar a partir de 1960. Es en ese tiempo en que el discurso crítico confronta la proliferación de los medios de comunicación masiva, enfocándose a problemas específicos y cuestionando, incluso, a las disciplinas mismas. Presenciamos, desde entonces, la erosión de algunas de las tradicionales y viejas formas de poder cultural, en donde la crítica ha servido para que los tradicionales y dominantes conceptos de identidad cultural y social sean cuestionados, removidos y repensados desde otros espacios: los marginales. Ahora, ¿qué posibilidades de representación tienen esas identidades, esos grupos sociales, dentro de los nuevos campos de representación global, mediática?

Vemos el surgimiento de una cultura de conocimiento a escala global debido a la estructura de producción que ahora define lo que es comunicación e interacción social. Vemos también una cultura que rechaza la explotación, que ha confrontado la inequidad y que todavía busca los valores utópicos de libertad, vida y felicidad. Una cultura que habla cada día más de responsabilidad social como un valor cultural, humano.

La mayoría de nosotros estamos interesados en la responsabilidad social y en cuestiones culturales. Los diseñadores se comprometen con acciones sociales generosas y hablan de responsabilidad social. La buena voluntad entre los diseñadores es incuestionable. El diseño tiene un importante rol social y cultural porque tiene consecuencias sociales que se relacionan con las formas en que se representa lo humanitario, lo social, lo cultural, la diversidad, lo étnico, etc.

Observamos entonces la importancia de la palabra representación. La representación está estrechamente relacionada con el conocimiento, y el conocimiento constituye el discurso mismo del poder, ¿cuál poder? El poder cultural, dado que las políticas se articulan siempre en términos culturales. Representar es la actividad mediante la cual hacemos que las cosas signifiquen algo. Es la actitvidad mediante la cual hablamos del mundo, las cosas, la gente dentro de un momento histórico determinado. Esta actividad se realiza mediante los lenguajes que se dan en los medios de producción cultural contemporánea, sus tecnologías e instituciones.

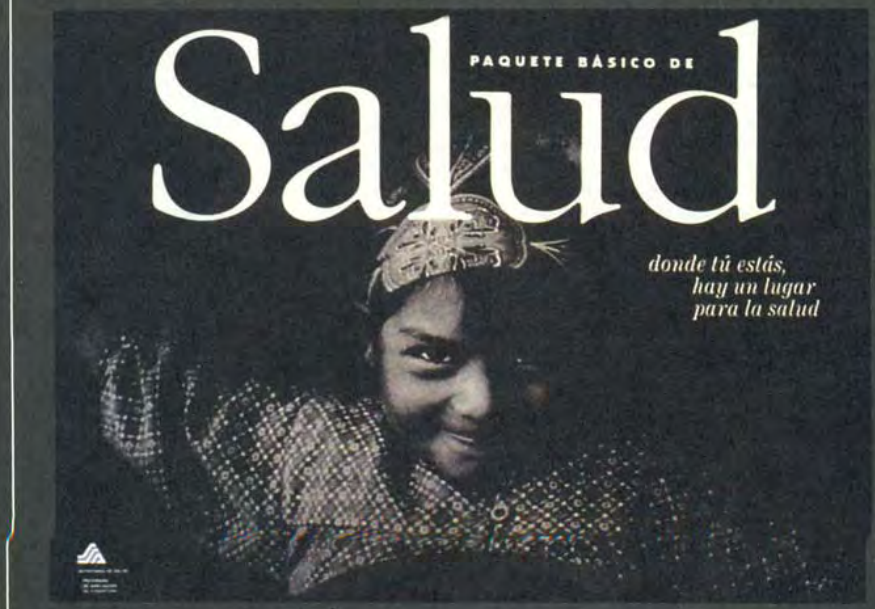
El trabajo de los diseñadores consiste en representar. Los diseñadores, mediante las representaciones, traen a la vida social una serie de identidades, eventos, instituciones. Pero al mismo tiempo estas representaciones estructuran experiencias para quienes las consumen. Este es el poder de la representación, porque cuando aparecemos, es decir, cuando somos re-presentados y necesitamos reconocernos en estas representaciones, es cuando somos consumidos, fijados a ciertos significados o conceptos, es decir, estamos perdiendo algunos significados y centrando otros. Esta lucha de significación es o debería ser constante y contestada. Es en este punto, justamente, donde se hace necesario hablar de responsabilidad social en el diseño.

Los espacios para esta reflexión crítica, los espacios para el entendimiento de nuestras representaciones en los circuitos de producción cultural podrían hacer preguntas provocativas, dar respuestas polémicas. En estos espacios se podría entender que independientemente de los modelos económicos, es en el terreno de los mensajes y sus significados donde las luchas de poder son más intensas, pues las interpretaciones de los mismos nunca están terminadas y en la mayoría de los casos, difieren de las intenciones de quienes los producen. Estos espacios son los que definen a la educación profesional, ya que ésta explica el marco de desarrollo de una disciplina. Es en las aulas de las instituciones educativas donde debe darse el cuestionamiento de las disciplinas, de las realidades, de la reflexión crítica y sus participaciones en la sociedad, así como el flujo libre de ideas que garantizan las libertades civiles.

Aprender acerca de responsabilidad social es aprender cómo contestar o responder a ciertos significados. El significado es el resultado de un rango de negociaciones sociales y culturales. Como ejemplo, he realizado una investigación sobre la campaña de promoción para el Programa de Ampliación de cobertura, conocido como PROGRESA por sus siglas en español (Programa de Educación, Salud y Alimentación), llevado a cabo durante la administración presidencial correspondiente a los años 1994 al 2000.

El estudio se enfoca a explorar los significados que se exponen en el cartel, que no sólo se relacionan con salud, sino también con las formas en que los diseñadores y las institu ciones influyen en la representación de la sociedad mexicana.El programa de salud ya mencionado, estaba orientado a abastecer las necesidades de la población en extrema pobreza, incluyendo a las poblaciones indígenas y rurales. Para una mejor promoción se utilizó un cartel que se distribuyó en toda la República Mexicana y en los centros de salud localizados en las áreas antes descritas.

La diseñadora de este cartel, Gabriela Rodríguez, precisó, para su articulación, de una imagen cálida y familiar que generara confianza. Esta imagen representaría las intenciones gubernamentales hacia la audiencia.



Este programa fue de especial importancia dado que nunca en la historia de México había tenido lugar un programa tan ambicioso, en el que se involucraban agencias internacionales como el Banco Mundial y la Organización Mundial de la Salud. Mediante las cuales se obtuvieron donaciones y apoyos generosos. Coincidía, este programa, con un momento político de relevancia histórica para nuestro país, pues en ese tiempo se concretaban políticas económicas relacionadas con el Tratado de Libre Comercio y se instituían muchas de las prácticas sociales, políticas y económicas que tenemos hoy en día.

afán de ayuda al prójimo y de preservar la vida humana, se entregan a tareas del todo inimaginables para quienes no las han experimentado.

El cartel estaba enrollado en el tronco de una palmera, pues es tan grande que no hay muro digno de su tamaño en medio de ese cañaveral. Posteriormente, encontré otro cartel que se usaba para tapar un hueco en medio de la pared de la casa que había sido designada para dar a conocer el programa. Tal vez los usos, el consumo del diseño o sus interpretaciones, no hayan sido tomados en cuenta dentro de la campaña de este cartel.

No se trata de un emitir un juicio, no se trata de un "buen" diseño o un "mal" diseño, se trata de entender cuál ha sido el significado más importante que se ha transmitido. En otras palabras, no es el estigma de la inequidad lo que se combate, sino la pobreza y el indigenismo como una conducta indeseable, si no es así, entonces ¿por qué es un niño que sonríe? ¿Cuál es la razón de una imagen sonriente? ¿Es posible decir que lo que más importa en los programas de ayuda social es proveer a la gente de felicidad en todas las condiciones y no una mejoría en sus condiciones de vida? Un niño sonriente, feliz, representa a un nuevo ciudadano. La salud entones se relaciona con un cambio de actitud por parte de este ciudadano, tornándolo en alguien socialmente aceptable. De este modo, el cartel llega a ser más un símbolo gubernamental que un promotor de prácticas de salud.

Muchos diseñadores podrán pensar que lo suyo no es la política y que los problemas sociales y culturales son más complejos de los que el diseño puede resolver. Pero los diseñadores compartimos cultura. Vivimos en una cultura, no podemos pintar nuestra raya separando nuestros trabajos de nuestro contexto social. El diseño es una actividad social y por eso es necesario dar respuestas no sólo como diseñadores, también como ciudadanos. ¿Cuánto tiempo hemos reproducido creencias sin cuestionarlas? ¿Cuánto tiempo sólo hemos representado a los demás? Cuánto tiempo el diseño sólo ha utilizado la diferencia como exclusión? Generalmente no nos damos cuenta de ello, otras veces es mas cómodo ignorarlo, otras más pensamos que los diseñadores no podemos legislar o definir procesos económicos y tal vez sea cierto, pero sí podemos influir en ellos.

Rick Poynor afirma que la crítica dentro del diseño debe existir, pero que este trabajo resulta cada vez menos atractivo para los diseñadores, incluso para aquellos que se consideran intelectuales y para aquellos que son maestros, pues si en verdad fueran intelectuales, dice él, y pensaran de manera crítica, entonces enseñarían formas de pensamiento crítico en el diseño, de este modo el diseño sería mucho más ambicioso en el terreno social y cultural.

Lo que vemos en este caso, es que el diseño y sus productos son parte de una enorme industria cultural en la que se involucran organismos culturales nacionales, organismos internacionales, instituciones educativas e instituciones políticas para cumplir una agenda gubernamental asignada.

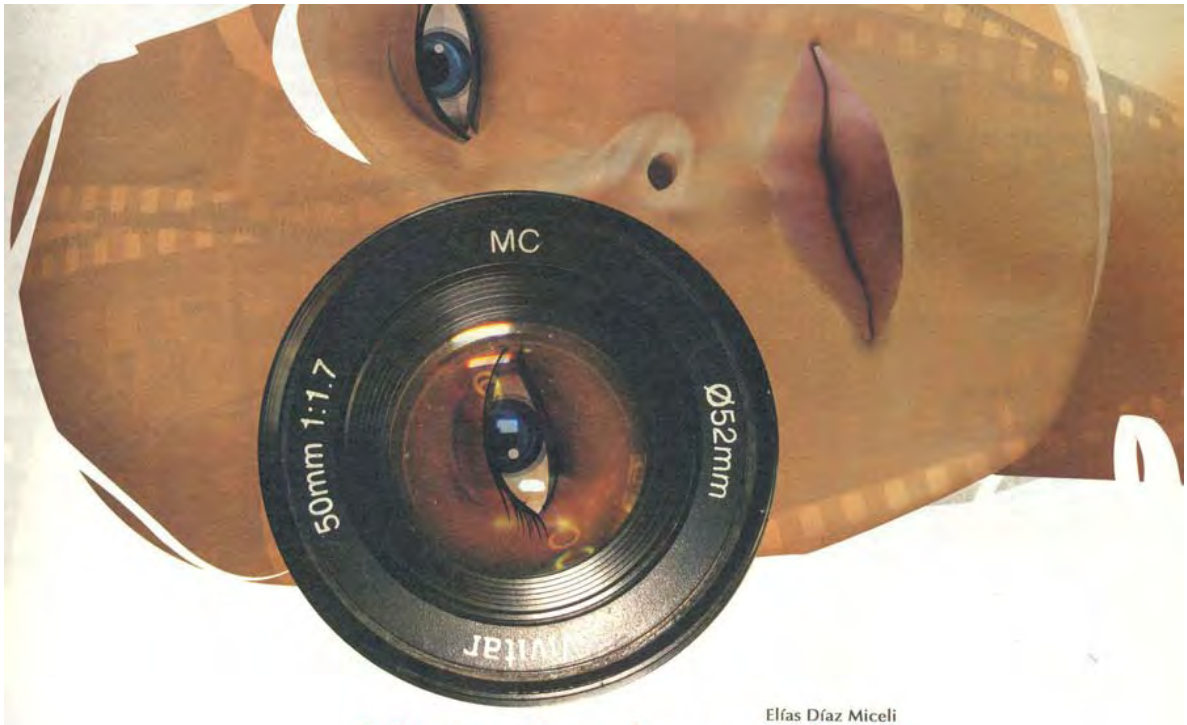
Seguir creyendo religiosamente que el diseño sólo debe ser juzgado y premiado bajo premisas de buen gusto, o bien por sus cualidades formales o visuales o tal vez por la firma del diseñador o de la empresa que lo paga, revela aquello que más nos molesta: que no hemos sido capaces de generar un análisis, una evaluación, una crítica del diseño desde las circunstancias o condiciones en las que ha tenido lugar. Un acercamiento a este tipo de crítica nos permitiría comprender al diseño en toda su dimensión comunicativa, cultural y política y, por lo tanto, comprender cuáles son las responsabilidades sociales del diseño en relación, no sólocon el intercambio de significados, sino también con las posibilidades de la imaginación o no, porque finalmente, una crítica revela, cuestiona, contesta, incomoda, obliga a pensar, a imaginar, no a reafirmar.

Tal vez es más cómodo estar de este lado de la pantalla, o del texto, que pensar en cómo la gente podría participar para dar forma a su realidad. El caso que se ha descrito brevemente es un ejemplo de cómo las fuerzas políticas y económicas influyen en un proyecto, pero más importante: es un ejemplo de cómo cierto tipo de creencias sociales y culturales dan forma al diseño. El cartel, en este caso, perpetuó ideas y prácticas sobre la sociedad mexicana que, seguramente, al no ser señaladas, cuestionadas, no facilitarán el diálogo entre los diferentes grupos sociales mexicanos. Esta situación influencia inevitablemente nuestras prácticas de representación.

Diseño: A.Ramírez / L.Rodríguez

REFERENCIAS

Abbas. Retornos a Oapan. Fondo de Cultura Económica. México. 1986.
Aguilar, M. A. Capitalismo, atraso y dependencia en América Latina. UNAM. México. 1992.
Alvarez Bravo, M. Colección fotográfica para Fundación TELEVISA. Centro Cultural de Arte contemporáneo. México. 1995.
Alvarez Bravo, Manuel. "Mucho sol". 150 Años de la Fotografía. México. CONACULTA, INBA. México. 1989.
Anderson, Benedict. Comunidades Imaginadas. Fondo de Cultura Económica. México. 1993.
Aumont, J. La imagen. Paidos. Barcelona. 1992.
Baudrillard, J. Las estrategias fatales. Anagrama. Barcelona. 1985.
De la seducción. Ed. México. México. 1990.
El sistema de los objetos. Grijalbo. Barcelona. 1994.
Simulacra and simulation. University of Michigan Press.1994.
"Plastic Surgery for the Other" Figures de l'alterite.Paris: Descartes et Cie., 1994.
Barbero, Martin. De los medios a las mediaciones. GG. México 1987.
Barthes, R. Mitologías. Siglo veintiuno. México. 1981.
Bartra, Roger. La jaula de la melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano. Grijalbo. México. 1987.
Bartra, Roger. Las redes imaginarias del poder político. Oceano. México.1996.
Bentham, Jeremy. "Principles of the Civil Code" The works of Jeremy Bentham. COLMEX. México. 1990.
Bonfil Batalla, G. México Profundo. Grijalbo. México 1990.
Bourdieu, Pierre. Photography. Stanford University Press. Stanford, California. 1990.
Burchel, Graham. The Foucault Effect. The University of Chicago Press. 1991.
Constantine. Mildred. Tina Modotti, una vida frágil. Colección Tezontle. FCE. México. 1993.
De Thezy, M. La fotografía humanista.1930-1960. Grijalbo. Barcelona. 1992.
Eisenstein, Sergei. The making and unmaking of Que Viva México! Bloomington Indiana University Press. 1970.
Foucault, M. Antología del poder. ERA. México. 1989.
Fitzgerald, Thomas. Metaphors or identity: a culture communication dialogue. New York state University. 1993.
Galindo Cáceres, J. Ideología y comunicación. La red de Jonás. México. 1992.
García Canclini, N. Culturas híbridas. Grijalbo. México. 1990.
Las Culturas populares en el capitalismo. Grijalbo México. 1989.
González, C. Apuntes acerca de la representación. UNAM. México.1997.
Hall, Stuart. The politics of representation. 1987 Silha Center on April 3, 1987 at the Radisson
University Hotel on the campus of the University of Minnesota.
Hall, S. Du Gay, P. Doing cultural stydies: the story of the Sony Walkman. SAGE publications. London.
Hall, Stuart. "The spectacle of the other". Representation, cultural representations and signifying practices.
SAGE Publi~cations. London.1997.
Heller, Agnes. Posmodern culture and politics. Nova Grafik. Barcelona 1989.
Heller, Steven. The education of a graphic designer. Allworth press. New York. 1998.
Mattelart, Armand. La cultura como empresa multinacional. Era. México. 1979.
México. Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos. Embajada de Francia en México.
Antonin Artaud en la Sierra Tarahumara. Pedro Tzontémoc. Casa de las Imágenes. México. 1995 Rodríguez, José A. "Portafolio".
Letras libres. Enero 1999: 1
Ruy-Sánchez, A. "In The Shadow of Tequila" Artes de México. Diciembre 1994: 27.
Solís, Beatrice. Las industrias culturales. OPCION. México. 1992.
Schaeffer, J. M. La imagen precaria del dispositivo fotográfico. Cátedra. Madrid. 1990.
Sismondi, J.S. de. Nuevos principios de economía política. Paidós. Barcelona. 1980.
Stafford, B. Good looking: essays on the virtue of images. Cambridge Mass: The MIT press. 1996.
Williams, Raymond. Sociología de la cultura.Paidós. Barcelona. 1994.
www.sedesol.gob.mx/progresa/texto.htm#10
www.jornada.unam.mx/1999/sep99/990913/oja-excluidos.html
www.jornada.unam.mx/1999/sep99/990913/oja-excluidos.html
www.socwatch.org.uy/2000/eng/nationalreports/mexico_eng.htm
www.shcp.gob.mx/docs/cp97/desocial.html
Visited places to realize interviews:
Mata Gallina, Veracruz. México
Mata del toro, Veracruz. México.
Tomatlán, Veracruz. México.
Patoltecoya, Puebla. México.



Elías Díaz Miceli

¿Qué está mal en esta foto?

La fotografía ha sido llamada a lo largo de su historia "el ojo con memoria", "el testigo confiable", entre otras maneras. Se podría pensar que un pintor es un artista que crea y recrea el mundo para el espectador y que el fotógrafo es alguien quien, al presionar un botón, registra cómo serían las cosas de haber estado ahí; sin embargo, la computadora, con su increíble capacidad de manipular fotografías y de generar imágenes con calidad realista, hace que nuestros parámetros de credibilidad en la veracidad de la fotografía, como el registro de un evento que alguna vez sucedió, sean constantemente desafiados.

La fotografía desde siempre ha sido manipulada, pero seguía conservando un alto grado de veracidad en su relación con el mundo físico porque la manipulación había sido de carácter general o regional, pero nunca se había alterado en un grado tan particular que llegara hasta las partes más intrínsecas de la imagen como actualmente es posible hacerlo.

A manera de ejemplo, en las siguientes fotos podemos ver el proceso del crecimiento de Jessica en el transcurso de ocho años.
En la figura (a) vemos a Jessica a la edad de diecisiete años y en la figura (e) la podemos ver a la edad de nueve años.

Las tres "fotografías" del centro son generadas en la computadora a partir de los rostros de las imágenes de los extremos. De esta forma Jessica puede suponer cómo era su rostro en los ocho años precedentes. Podemos imaginarla con una de estas fotos en su cartera y mostrándola a los demás diciendo "mira, así era yo cuando tenía trece años", porque cada foto vista en forma individual representa a una niña que a cualquiera de nosotros no le sorprendería verla en la vida real. ¿Por qué habría de sorprendernos toparnos con ella, si ya previamente la habíamos visto en una foto?.

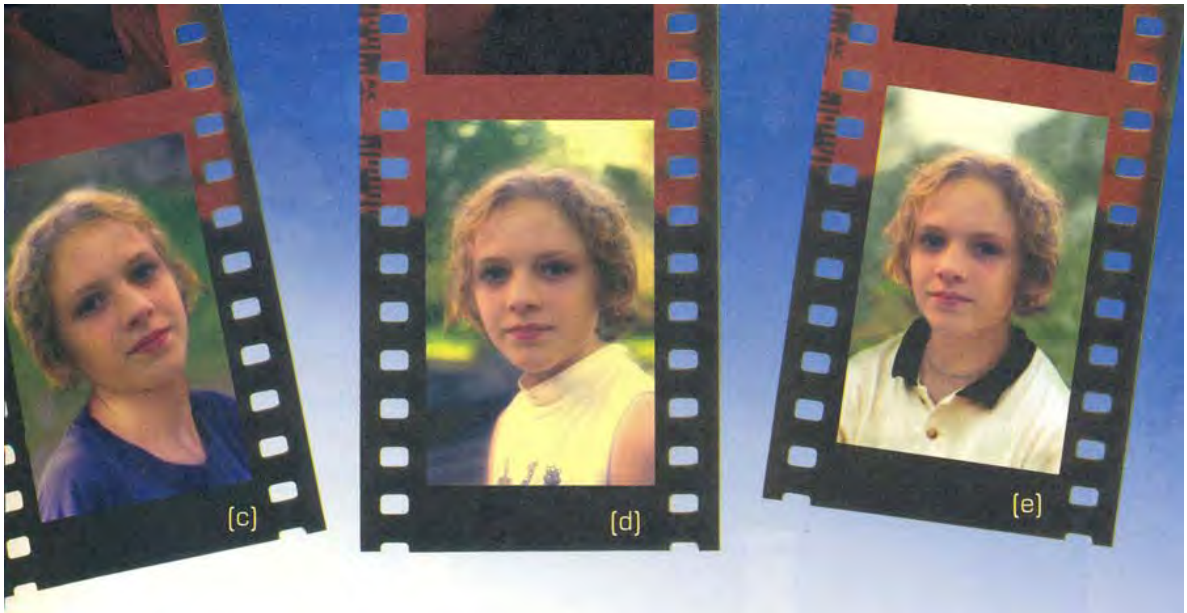
Este ejemplo nos lleva a más preguntas: ¿Son realmente imágenes de personas reales las fotos de los extremos?, ¿se trata de la misma persona?, ¿debemos creer que las imágenes del centro fueron generadas en la computadora?, ¿sería posible que las imágenes del centro sean fotos reales de Jessica a través de los años y no la ilusión que este ejemplo supone?, ¿debemos creer que Jessica existe sólo porque el autor así lo asevera y pública su imagen?, ¿qué implica este tipo de manipulación?, ¿qué significa para mí como persona y como fotógrafo?, ¿qué significa para la misma fotografía?

A medida que es más claro el poder de la tecnología digital para manipular imágenes surge un nuevo tipo de cuestionamientos:

¿Por qué creemos en la fotografía?, ¿por qué no debemos seguir entendiendo a la fotografía como documento social?, ¿qué pasa si no tenemos un documento social? Si la fotografía deja de ser un testigo social, entonces, ¿qué es lo que estamos viendo?

La tecnología digital ha liberado a la fotografía de su papel de testigo social, de la misma forma que la fotografía liberó a la pintura hace un siglo y medio.

Diseño: Estíbaliz Zepeda Illana / Fotografía: Elías Díaz / Ilustraciones: J.Porta / P.Bouret



De esta forma, la base de la imagen fotográfica, al igual que la de la pintura, es la imaginación. Ahora, la foto no consiste en capturar un momento sino en crear los elementos necesarios para construirlo, esto es, las fotografías son construcciones, no reflexiones de la realidad (Grundberg, 1990).

El "momento decisivo" de Henri Cartier Bresson acerca de la fotografía ahora es posible de alcanzar en cualquier momento, y ya no se refiere al momento en que el fotógrafo tomó la fotografía, sino cuando la imagen fue terminada. Para André Bazín: "Claramente es el evento más importante en la historia de las artes plásticas". (Bazin, 1967). Fred Ritchin expresa asimismo: "Como sociedad hemos llegado al momento histórico en el cual es urgente rechazar el mito de la confianza, seguridad y confiabilidad de la fotografia en su rol popular de testigo social." (Ritchin, 1990)

La fotografía digital deberá seguir siendo una fotografía a los ojos de todos, sin embargo dejará de ser aquel testigo silencioso que nos contaba un instante de la historia. Esto significa que mis memorias volverán a ser como en los tiempos antiguos de mis bisabuelos, éstas serán de cosas vividas y no de cosas vistas, que como habíamos mencionado anteriormente, la fotografía había llegado a ser un sustituto de la realidad. La relación de la fotografía con nuestra historia vale que, al ver una foto, nuestras memorias fueran de cosas vistas, y que si no las recordábamos no significaba que esos eventos no se hubieran realizado, pues si estaban en una foto entonces habían sucedido.

Tal vez Jean Baudrillard tenga razón al expresar: "Cuando lo real no es más lo que solía ser, la nostalgia llena por completo."

A principios del Siglo XIX, la sociedad documentaba su historia en la pintura. No se imaginaba la invención de la fotografía sobre la cual nosotros documentamos la nuestra en el Siglo XX. De la misma forma, actualmente nosotros estamos en una etapa de transición donde la cámara fotográfica dará paso a nuevos inventos en los cuales documentarán su historia las generaciones futuras.

Ritchin, Fred (1990). *In Our Own Image: The Coming Revolution.* USA.Aperture.
Bazín, André. (1967). *What is Cinema? The Ontology of the Photographic Era.* USA. University of California Press.
Grundberg, Andy. (1990). *Crisis of the Real.* USA. Aperture.

Título: *Cuantums Esenciales* OBRA No. 344 Técnica: Oleo sobre madera Medidas: 90 x 213 cm. Año: 2002

Realidad**Abstracta**

Rocío Suárez Guerra

"*José Valderrama* se interesa por proponer y discernir una serie de relaciones espaciales al interior de sus obras. Entre las áreas que contienen los elementos que integran sus pinturas y esos mismos elementos, existen correlaciones de índole visual, textural y sobretodo, dimensional y cromática. Su estabilidad formal proviene, precisamente, de la puesta en práctica o en riesgo de diversas opciones de orden, equilibrio y armonía que son predominantes en el ámbito plástico occidental. De ahí los formatos que elije; de ahí sus soluciones coloríticas".

Mtro. Carlos Blas Galindo – **Crítico de Arte y Museógrafo.**

Título: *Contenidos* Políptico compuesto por 6 obras de 40 x 40 cm c/u. OBRA No. 345, 349, 347, 346, 350, 348 Técnica: Oleo sobre conglomerado
Medidas: 40 x 240 cm. Año: 2002

El pasado 2 de febrero se inauguró la exposición colectiva REALIDAD ABSTRACTA que se llevó a cabo en las Galerías del Palacio del Instituto Municipal de Arte y Cultura en la Cd. de Puebla; en la que participó el Maestro José Valderrama con dos piezas de gran formato y un políptico integrado por 6 piezas.

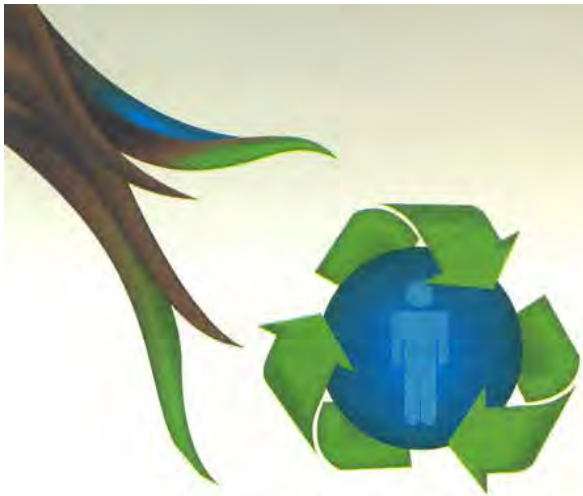
Diseño: L. Rodríguez / B. Valerio

En los inicios de la práctica del Diseño ya sea en la academia o en el ejercicio profesional, era realizado por métodos tradicionales (capturas a mano, dibujos y perspectivas con alguna técnica de representación). Y no fue hasta mediados de los años 80´s cuando se comenzó a usar este medio electrónico como herramienta para la concepción de un diseño, pero con sus limitantes ya que no existían equipos ni programas que dieran alternativas acordes a la demanda de los diseñadores en su proceso de creación de objetos.

Si bien, el uso de las nuevas tecnologías a través de los sistemas de cómputo eleva la calidad del Diseño Industrial en cuanto a su proceso y objeto final; es indispensable que desde la universidad, se enseñe a los alumnos para utilizar correctamente estos recursos, puesto que la masificación de los medios electrónicos puede ocasionar que la etapa del desarrollo creativo se limite en la exploración conceptual de soluciones dirigidas a la concepción de nuevos productos, es por ello importante que las nuevas generaciones de estudiantes, conozcan y sepan aplicar las herramientas que ofrecen las computadoras.

Tal es el caso que en múltiples ocasiones los alumnos no esperan a tener una determinada asignatura para cursar y aprender los temas que les sirvan para ampliar sus conocimientos en apoyo de su carrera profesional, sino que recurren a cursos extracurriculares. Esta iniciativa para resolver los problemas de diseño de manera digital esta relacionada con "un sentimiento interno que determina el continuar o cesar una actividad" (Gutiérrez 1998, WEB).

Diseño: Brenda Escobar Ilustraciones: Jorge Porta



rematerialización

Apuntes hacia una noción de sustentabilidad a traves del diseño

DI Hugo Moreschi

Hoy en día conocemos los acontecimientos que tienen lugar a miles de kilómetros de donde nos encontramos. Las nuevas tecnologías de información y comunicación nos permiten estar enterados casi de forma instantánea de la situación prevaleciente en el planeta. Existe la televisión pero no la posibilidad de tele acción, el fenómeno global tiene causas globales y efectos locales, de tal suerte que las posibles soluciones tienen que ver con nuestro ámbito mas cercano, la familia, la casa o la comunidad.

Es en estas esferas donde podemos influir y hacer partícipes a quienes pertenecen a ellas para comenzar a provocar cambios que apunten hacia un modo de vida que aproveche los recursos naturales y tecnológicos, sin comprometer las oportunidades de las futuras generaciones. Esto implica necesariamente una visión y una perspectiva del mundo distinta a la que hoy prevalece.

Es a partir de nuestro ámbito de acción más próximo (actuar localmente), sumadas y en conjunto, donde las pequeñas acciones comunes podrán tener un alcance global (pensar globalmente). "En la preparación de una nueva visión del mundo empezarán a aparecer personas semilla, quienes sembrarán nuevas ideas y conceptos en la conciencia colectiva. Al principio surgirán como una minoría singular, cuyas interpretaciones entrarán en confrontación con las interpretaciones convencionales avaladas por la cultura oficial".[1]

Es precisamente a partir de la perspectiva de una cultura oficial que la lógica del consumo y desecho rápido de bienes resulta vigente y conveniente en términos económicos. Cada vez contamos con productos más sofisticados y de vida útil también cada vez más corta. Objetos ligeros y desechables provocan uno de los problemas medioambientales más graves en la actualidad.

En México se consumen 200,000 botellas de plástico por hora. Además de ser errôneamente clasificados como materiales de corta vida, provienen de hidrocarburos que son recursos materiales no renovables. Cantidades similares a éstas corresponden a las latas metálicas, envases multilaminados y muchos otros productos que pasan a engrosar las cifras de desperdicios cada día.

- ¿Será posible que estos materiales cuya corta vida está programada para servir a la lógica actual de consumo pueden representar una alternativa conveniente como materiales experimentales en los cursos de diseño industrial?
- ¿Serán susceptibles de recombinarse con materiales tradicionales (maderas, metales, textiles)?
- ¿Serán lo suficientemente modificables físicamente como para permitir afectarlos y alterarlos con tecnología básica y/o intermedia?
- ¿Seremos capaces de reasignar nuevas pautas funcionales y reaprovechar estos materiales por segunda o tercera ocasión?
- ¿Podremos construir respuestas alternativas para productos a muy bajo costo?
- ¿Tendremos que recurrir a los conocimientos de otras disciplinas para llegar a propuestas más originales?

Estas interrogantes plantean un panorama de las posibilidades de búsqueda experimental que aguarda a todos aquellos que crean que la responsabilidad social radica en las personas y no en sujetos superiores e iluminados.

[1] Laura Valdés Kuri y Arnold Ricalde de Jaguer. 2006. *Ecohábitat. Experiencias rumbo a la sustentabilidad.* México , SEMARNAT

Diseño: Estibaliz Zepeda / Ilustración: Lorena Hernández

Ciencia, Tecnología y Diseño

UN ACERCAMIENTO A LA TEORÍA

MDI. J. Cuauhtémoc Méndez López

Al hablar de ciencia, tecnología y diseño, puedo afirmar que "el nivel de las disparidades sociales en México se convierte en un obstáculo del desarrollo científico, tecnológico y educacional, donde predomina una falta de políticas regionales o territoriales, las cuales son indispensables para un buen desarrollo tecnológico y científico, y por ende existe también una falta de continuidad en estos procesos. Al haber siempre tecnología habrá siempre conocimiento, habiendo conocimiento, existirá poder, el poder es quien rompe los monopolios, la tecnología ha hecho una reestructuración en el mundo; la globalización, como un elemento que estimula la conciencia del planeta aparece como una emancipación crítica de reforma y uso, esto provoca que se modifiquen los marcos sociales, tanto el general, y el particular, y por si fuera poco, el local. La tecnología y el territorio son el devenir de las sociedades". Algunos autores consideran y comparten la idea de que "el diseño", como tal, es importante en la actualidad, en este mundo globalizado y totalmente tecnológico y científico. Partiendo de estas premisas, y basándome en la polémica existente entre ciencia, tecnología y diseño, me planteo la interrogante: ¿Y el diseño, cómo forma parte de estos dos grandes discursos?

Los orígenes del diseño se encuentran en el siglo XX, con la formación de nuevas disciplinas de diseño y pensamiento. Otros dicen que se inició a principios de la Revolución Industrial con la transformación de instrumentos de producción, mientras que otros más dicen que surgió en el periodo prehistórico con la creación de imágenes y objetos, y finalmente algunos argumentan que comenzó con la creación del universo. Si queremos precisar que el diseño es parte de la historia de la comunicación visual y está estrechamente relacionada con la historia del arte, de la cultura y del comercio, con la publicidad pretende lo que todos los seres humanos pretenden, producir efectos deseados, atraer la atención, convencer. En este sentido es tan antigua como la propia humanidad. Pero con todos sus métodos científicos estudiados hasta el último de los detalles, la publicidad es aún relativamente joven, por estar ligada al desarrollo tecnológico de nuestra civilización. Varios autores, como Carlota Pérez, hacen referencia en el ensayo titulado "Revoluciones tecnológicas, cambios de paradigma y marco socioinstitucional". "El periodo actual se define básicamente como uno en transición entre dos estilos tecnológicos (conocidos también como paradigmas - tecnoeconómicos) o la construcción de un nuevo modo de crecimiento, implicando un proceso de cambios profundos, gradual tanto en el campo de las ideas y comportamientos como en las organizaciones e instituciones".(Aboites, 2003:29)

Diseño: Alberto Clairgue/José Antonio Díaz
Ilustraciones: Jorge Porta

Este proceso esta fuertemente ligado con la naturaleza de la ola de cambio técnico que lo desencadena, las ondas largas la relacionan con un mero fenómeno económico, en cambio, las ondas largas afectan todo el sistema, la estructura misma de la sociedad a nivel mundial. Estos autores argumentarán que la inestabilidad del periodo actual tiene un "origen" tecno-económicos y una "solución" socio-institucional, tema que se irá desarrollando durante el transcurso del mismo ensayo.

"Aunque parezca lo contrario, desde esta perspectiva se refuerza todavía más el compromiso del diseño gráfico actual con las necesidades de la economía y la producción en un sistema industrial avanzado". (Müller, 1998:77), si se hace un análisis de este concepto de diseño que juega un papel muy importante dentro de la posmodernidad. La naturaleza y el enfoque del diseño en el mundo contemporáneo están basadas en dos puntos importantes en Discovering Design (Buchanan y Margolin, 1995). El pluralismo de los principios ha guiado a los diseñadores a explorar nuestro mundo y el pluralismo de las concepciones de una disciplina ha ofrecido nuevas herramientas para realizar dichas investigaciones. Estos principios del diseño están basados en ideas espirituales y culturales o en condiciones materiales, o en la fuerza de los individuos para controlar la naturaleza y la influencia de la vida social, o de igual forma en las cualidades del personaje moral e intelectual, las cuales son parte del apoyo de la disciplina, tanto que para Aristóteles las diferencias entre la variedad de información y las artes constructivas dependen del mismo entendimiento fundamental de la capacidad humana al realizar algo.

Para este personaje importante de la historia, el tronco común en la retórica del arte ofrece la base sistemática en todas formas diferentes que se convierte en palabras como historia, drama, poesía, política, etc. La retórica funciona como el diseño del arte en la literatura, ofreciendo la organización del pensamiento en narración, así como en la redacción y en su propio estilo.

Los estudios de ciencia, tecnología y sociedad, constituyen un campo multidisciplinar cuyo objetivo principal es entender la práctica científica y tecnológica tanto en sus antecedentes y condiciones sociales como sus consecuencias medioambientales y sociales. En estos estudios confluyen distintas disciplinas (o transdisciplinas como sería mejor llamarlas), contempla la ciencia y la tecnología desde diversas perspectivas y en ellas se plantean cuestiones culturales, políticas, sociales, éticas, acerca de cómo hacer ciencia y tecnología y cómo mejorarlas. Cuando se mencionan las diversas disciplinas o áreas que intervienen en ciencia, tecnología y sociedad, se suelen incluir, además de las citadas anteriormente, los estudios de ciencia y género. Sin embargo, existen autores que no creen que haya una conciencia de lo que un auténtico enfoque de género puede realmente aportar a la ciencia y la tecnología y a los estudios que se ocupan de ellas. El interés de la perspectiva de género permite una visión en la que se presta atención a facetas y aspectos diversos, y hasta hace poco insospechados, de la ciencia y la tecnología, que producirá un enriquecimiento de las disciplinas que intervienen en ciencia, tecnología y sociedad. En especial se puede tener una mayor comprensión de la complejidad del nacimiento y desarrollo de la ciencia y de sus mecanismos de funcionamiento, y la implicación de factores supuestamente ajenos a ella en su desarrollo y evaluación.

El interés por la interacción entre género ciencia y tecnología, y por la relevancia de la variable género para los estudios de ciencia y tecnología, surge de investigaciones feministas acerca del escaso número de mujeres en la historia de la ciencia, y sobre las barreras institucionales y sociopsicológicas que han obstaculizado y siguen obstaculizando su acceso a éstas, lo que condujo a la elaboración de toda una serie de propuestas y estrategias, de transformaciones pedagógicas destinadas a fomentar el estudio de disciplinas científicas y tecnológicas por parte de las mujeres.

Aboites, 2003
-Aboites, J. (2003). Innovación, aprendizaje y creación de capacidades tecnológicas. México: UAM-Xochimilco
Müller, 1998:77
-Müller,B. J. (1986). Historia de la Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili
Buchanan y Margolin, 1995
-Buchanan, R. (1995). Discovering Design -Expliorations in design studies-. USA: DATA
-Margolin, V. (1995). The Idea of Design. Massachussets: DATA

zoológico

Alfredo Carrera

Hay mujeres que parecen jirafas: altas, delgadas y con piernas duras pero débiles. Hay hombres que parecen rinocerontes, otros parecen más caballos; hay hasta los que parecen manatíes. El mundo entero es un zoológico con jaulas caras, algunas demasiado. Se visten los animales con pieles de otros animales o con materiales sintéticos, ridículo que una jirafa se vista, que un rinoceronte use traje y corbata o que los caballos usen pantaloncillos. Salir a la calle significa entrarle a esa incoherencia que se antoja normal pero ¿para qué? Si uno parece orangután ¿para qué arriesgarse a que lo reconozcan así en la calle? Es una pena, luego andar con una mujer-jirafa y el colmo: tener un padre-rinoceronte y una madre-hiena. ¿Qué animal es el que inicia una cadena que termina en orangután? ¿Acaso provengo de un cocodrilo o un hipopótamo? Las muchas preguntas que me formulado y mis ratos de observación en un punto estratégico me han dado a pensar otras muchas cosas, la cadena de preguntas, respuestas e ideas generales se me antoja infinita: entender el mundo como una selva, donde además los árboles pueden ser los árboles mismos o los postes de luz y teléfono; la casa como refugio al frío, viento y calor; los escusados y lavamanos como extensiones de ríos; los teléfonos como eco en cuevas y así sigo hasta abarcarlo todo.

Salgo a la calle y me subo a una combi-ballena en los ríos que han invadido la ciudad y simplemente me pongo a pensar en lo animal que somos, vaya, a la ballena la conduce un cóndor, raro este mundo.

Diseño: Brenda Escobar / Ilustración: Jorge Porta/Lorena Hernández

ciudad obscura

Alfredo Carrera

No hay forma de dar un paso sin el peligro de caer o estamparse con algo o con alguien. La manera de saber que es medio día es sentir el sol que calienta, al igual la noche, cuando comienza el frío.

Es que parece que el único ciego es uno, se puede escuchar a la gente pasar mientras hablan. Las ambulancias pasan rozando, se siente el aire y se oye la sirena, nada más. Es imposible conocer a alguien, la ciudad pocas veces está en silencio, además de que la gente de allí, se ríen a carcajadas de los visitantes mientras preguntan cualquier cosa, ya sea preocupado o curioso, parece que todo es un intento inútil.

Nada propio de la ciudad sale, ni gente, ni mercancías, nada. Se agranda solamente, cada día avanza hacia los lados, como tragando el espacio.

Han intentado muchos iluminar el camino que lleve al centro de la ciudad, el último que se prendió fuego iba con varios, pero sólo desapareció mientras gritaba.

Es difícil encontrarla, no hay letreros para llegar, se necesita las indicaciones de visitantes asiduos para dar con ella. Al aproximarse desaparece, de un momento a otro uno se da cuenta que llegó porque no logra ver, la ciudad está a obscuras. No se le conocen las dimensiones, nadie se atreve a estar más de un día. La ciudad, pareciera, que simplemente no existe.

Diseño e Ilustración: Jorge Chicatti Romero

Legado Arquitectónico

Alejandro Montiel Flores

La arquitectura es el objeto cultural más perdurable de una sociedad, asimismo es en la arquitectura donde se refleja de una forma más lenta el desarrollo de una cultura, después de la literatura, la música, la pintura y la escultura.

A un mismo tiempo los espacios construidos nos cobijan, nos envuelven y son escenario de nuestra propia vida, en ocasiones, actores y elementos activos: el aula, la calle, la plaza, el balcón, la puerta, el recuerdo...

Nuestra ciudad es una ciudad fragmentada en su configuración, debido a sus diferentes escalas y etapas de construcción, pero unida por una identidad y un interés común de la sociedad, el de que sea reflejo de sus propios deseos y de que los sueños sean una obra construida.

Arquitectura, la arquitectura es un arte colectivo, en donde participan obreros de la construcción (peones y albañiles que transmiten a la misma obra su propia sensibilidad plástica), constructores, ya sean estos arquitectos, ingenieros o maestros de obra, el propietario, el mismo cliente que en ocasiones es cómplice del mismo proceso de diseño, autoridades y provedores, a través de la misma obra permanece la huella de quien la genera, nuestras edificaciones tienen vida, y si tocamos un muro con la sensibilidad necesaria, podemos sentir el pulso constante.

Nuestra ciudad está configurada a diferentes escalas, está la ciudad que aun podemos recorrer a pie, la mancha del centro histórico de nuestra ciudad por ejemplo; hay espacios que son transitables sólo en automóvil por su escala y velocidad (como todo el desarrollo de Angelópolis).

Sin embargo la ciudad y su espacio construido es una invitación a su descubrimiento, historias y leyendas están alrededor de la configuración de nuestro centro histórico, las rejas del templo de santo domingo, donde según cuenta una leyenda, murió de amor el poeta Manuel Acuña, las torres de nuestra Catedral cuya campana mayor fue subida por los mismos ángeles que dictaron el trazo fundacional de nuestra ciudad, el Centro de Convenciones y pocos vestigios de la industria textil establecida en esos barrios hace ya varias décadas, el Barrio de la Luz, famoso por el arte del vidrio soplado, el Barrio de la Cruz que fue de los primeros fundados en nuestra Puebla de los Ángeles, Los Sapos que los domingos ofrece al visitante la venta de antigüedades y la tradicional Pasita frente a la misma Plazuela de los Sapos, las chalupas del Paseo de San Francisco,los molotes de la catedral, interiores de patios poblanos como el que se encuentra junto al Museo Taller Erasto Cortés en calle posterior a la Casa de la Cultura.

Sea este texto la invitación a tomar nuevamente nuestra ciudad, a invadirla en sus aceras, en sus museos, sus parques y sus comercios, disfrutarla y saborearla, volverla a conquistar paso a paso, desacelerar un poco el ritmo diario y envolvernos y refugiarnos con los ángeles de esta ciudad de 475 años de historia.

Diseño e Ilustración: Arturo Ramírez

Black Rock

Dr. Peter Goin

Era ya muy de tarde y el viento furioso golpeaba. Los demonios de polvo danzaban y se arremolinaban antes de dispersar la arena y los escombros alcalinos sobre la seca superficie del lago. El fuelle de mi cámara tiraba rítmicamente al compás del viento, y las minúsculas partículas de polvo se filtraban dentro de cada ranura y hendidura de la misma. En el horizonte las largas columnas de polvo oscurecían la piedra volcánica saliente. Una lluvia efímera se muestra en forma de llovizna sobre la playa, cada gota estalla en una diminuta nube de polvo alcalino.

El proceso de hacer estas fotografías ha llegado a ser para mi un viaje de redescubrimientos. Han sido más de veinte años, en los que he viajado a *Black Rock*, que he llegado a darme cuenta que este árido, con frecuencia inhóspito e inmisericorde paisaje posee un carácter espiritual y a la vez sublime. Como pronto descubrirán los visitantes del *Burning Man Festival* esta es una tierra de contradicciones que frecuentemente no admite descripción. El sonido de la quietud puede ser ensordecedor. Cuando el viento sopla y las tormentas de polvo crecen, hasta el viajero más experimentado puede llegar a perderse. Las distancias pueden ser engañosas tanto como la escala humana llega a ser oscurecida e impredecible. El aroma de la salvia y el cálido sulfuro primaveral se mezclan en el ambiente. El sucio camino está cargado con un polvo sedoso; combinado con agua, se torna en un sumergible fango grasiento. Las rocas son afiladas y ásperas, todavía en la suave luz matinal las distantes colinas aparecen cubiertas de terciopelo. En algún momento no habrá una sola persona dentro de diez millas cuadradas, pero sus pasos revelan la historia humana. Los espejismos son comunes, y nada realmente, es lo que parece. Éste es un paisaje definido por la imagen y la falta de agua.

El cielo estrellado sobre una noche sin luna, crea un balance entre tierra y cielo, el viento disminuye. Me adentro en la oscuridad, como el reflejo del agua en primavera, y siento el cálido, resbaloso, lodo rezumando entre los dedos de mis pies. El alto, verde junco de la piscina se acerca sombriamente al horizonte, al tiempo que, como fotógrafo lo congela.

La tranquilidad hace difícil de imaginar la violencia con la que las fuerzas geológicas han formado este lugar. Después de unas horas, mi piel estaba arrugada y rodeado del frío aire de la noche. Reuniendo mi silla de jardín, ropa, toalla y mi equipo de fotografía, estoy preparado para partir.

Un coyote ahulla a lo lejos. *Ubico Big Dipper y North Star* y observo la encrispada, tosca línea del horizonte de la entrada a *High Rock Canyon*. Con una vieja emoción, me doy cuenta una vez más cuan especial, cuan humano, cuan espiritual *Black Rock* puede ser.

El Dr. Peter Goin, cuyas fotografías han recibido numerosos premios internacionales, será durante todo el semestre de primavera 2008 académico visitante en la UIA-Puebla, por invitación de USAC (University Studies Abroad Consortium). Peter Goin es Profesor de Arte en Fotografía y Videografía en la Universidad de Nevada-Reno, y autor de doce libros; entre ellos *Black Rock*.

Diseño: Lorena Rodríguez / Ilustración: Arturo Ramírez / Traducción: Arturo Cielo

La arquitecnura de Hagerman

Arq. Carlos González Lobo

En días pasados el maestro Oscar Hagerman recibió el premio al mérito Quórum de la Asociación de Diseñadores de México A.C., ponemos aquí unas líneas para reflexionar acerca de su largo hacer y pensar, y de por qué Oscar Hagerman recibó el merecido reconocimiento a una obra de vida singular y egregia.

Oscar Hagerman es un diseñador y constructor que cree y pone en práctica la noción teórica de que la arquitectura y el diseño de cosas son una practica de servicio, donde el usuario destinatario y su habitabilidad, es el tema dominante y primado del proyecto.

Hay una orientación del diseño que se reclama parte, y parte comprometida, con los pobladores más pobres, y que toma para sí la defensa y conservación de sus culturas; en nuestro país, las de los pueblos indígenas y también la de los habitantes marginados del desarrollo, que habitan en los manchones de pobreza urbana tanto central como periférica.

Esta orientación comprometida desde el diseño, lo hace con proyectos acordes con la economía de la escasez y la precariedad, y además se intenta amorosamente idéntica o identificable, con y por sus habitantes usuarios.

Oscar Hagerman es el protagonista en nuestro país, quizás sólo junto a: Enrique Ortiz, Carlos Núñez y Gabriel Cámara, de esta apuesta vital y solidaria, ejecutándola y poniendo como ejemplo, su propia actuación de toda la vida; son por ello sujetos indispensables para la cultura de resistencia ante el modo dominante, rapaz y pragmático de la cultura globalifílica.

Pero para pasar de las afirmaciones apodícticas a datos que soporten los encomios, agregaremos cuatro aportes realizados por el diseñador Oscar Hagerman.

En todo México hay una silla de madera de pino y con tejido de palma trenzada que siendo muy moderna es además barata, durable y, para colmo, cómoda, pero muy cómoda, y que es sinónimo de buen gusto, accesible, y que está por todos lados, es la silla "Arrullo" de Oscar Hagerman. Se han reproducido algo más de medio millón de sillas y es un diseño cuyo prototipo entregó Hagerman a las cooperativas de artesanos muebleros de Ciudad Netzahualcóyotl hace ya más de treinta y cinco años. Su tema principal, fue brindar un producto exitoso y vendible para apoyar a los cooperativistas en su labor, de forma gratuita y solidaria.

El trabajo con las comunidades indígenas de México ha sido un progresivo deslizamiento a vivir y compartir con estas comunidades sus afanes, inquietudes y trabajos en un desasirse de la práctica profesional académica de lo arquitectónico para asumir una vinculación de delicadeza y austeridad tan propias y apropiadas de y para sus moradores; y ahí realizar quizás sus más importantes hallazgos, que ya no son "de él", sino que son "ahí y así", y por tanto de sus moradores, la mayoría de los cuales son, o acaban siendo sus "compadres y ahijados".

Asumir así, progresivamente la vida y las problemáticas de las comunidades indígenas de forma singular y directa, lo fue llevando a imaginar y resolver las arquitecturas posibles de y para los más necesitados. En un intento por develar esos hallazgos enumeraré con una simple glosa a los más significativos:

El tema educativo, y la construcción de escuelas de todo tipo, la capacitación productiva o en su caso la mejoría de los procesos laborales y de confección, y la capacitación civilizatoria, tanto en procedimientos y técnicas constructivas para la población y su incidencia en la vivienda rural y vernácula, así como la introducción de biodigestores y productores de metano y abonos, como efecto demostración; son una manera concreta en que con delicadeza y austeridad el arquitecto en diálogo con los usuarios, diálogo de buenas maneras indirectas y sutiles, va permeando a los grupos y de ahí la categoría civilizatoria que le atribuimos antes.

Es una arquitectura sencilla, económica, higiénica y simple, en la que la economía de medios y la feracidad de la mano de obra y su trabajo moroso y amoroso, generan una edificación y un ambiente de gran riqueza plástica y poética, por la generosidad proyectual, basada en confiar en la riqueza de las intervenciones artesanas locales y el uso sabio de los materiales, y la identidad y arraigo al lugar y el paisaje. Así la arquitectura necesaria pero económicamente imposible, se torna posible y además entrañable para sus habitadores, la categoría de indispensable. Ahí la presencia de lo íntimo y el calor solidario de la convivencia y la plática, ahí los olores de la naturaleza y sus productos en flor, y la acústica recoleta, tienen su lugar y asiento.

Este hallazgo fruto de la observación atenta y la lectura histórica delicada, son una muestra del diálogo entre moradores asumidos por el proyectista, que al asumir así esa gramática espacial, ha penetrado hasta el fondo en su convicción a la que más arriba denominábamos como orientación singular y específica de la función del diseño en Oscar cabalmente lograda.

Un cuarto argumento, quizás menos sistemático pero mucho más sentido: el de la sencillez y la transparencia entre propósito y logros.

En la obra de Oscar, obra de más de cincuenta años, se ha ido tejiendo un sentido, hoy por hoy, el más escaso y el más indispensable: la ternura. Arquitectura que sólo es y se pretende idéntica al problema que la enuncia y que resuelve con su ser "Ahí y Así", sin más pero sin menos La difícil poética de la austeridad y lo mínimo que además es lo único realmente posible. La tierra ahí convertida en un emplazamiento, el sitio ordenado por una orientación hacia la que se abre la vista y la vida, y un lado hosco y frío al que se cierra el edículo con muros de materia de la tierra la piedra o la madera; materiales regionales que son de ahí y se armonizan con el paisaje y con tamaños a la escala de los usuarios, con muebles cómodos y sencillos, pero sabiamente organizados. Con ventanas que se abren para ventilar o se cierran para impedir el acceso del viento la lluvia o el frío, de madera tallada por sabiduría de artesanos y probada como solución por generaciones y un sentido conjunto que como una novedad da al sitio su valor como lugar. Y en el centro: yo, tú, nosotros, como nos sentimos y como soñamos ser y vernos por él y los otros, nuestros prójimos.

¿Será eso la arquitectura necesaria y posible para las necesidades de los que menos tienen; o es la Arquiternura de Oscar Hageman.?

Pocas veces la arquitectura de la pobreza es reconocida, el premio a Oscar Hagerman es un por demás merecido reconocimiento, ojalá y surjan los que además lo imiten.

Atentamente y conmovido por la oportunidad de comunicarlo a los cofrades de la lucha por la justicia y la democracia.

Diseño e ilustración: Mitzin Gómez Sotomayor

¿Cómo utilizo la imagen para un espectacular?

LDG Lisset Galeazzi

Cuando vamos a imprimir un espectacular la duda más común que nos asalta y la que más lata nos da, es el tamaño en que debemos manejar una imagen.

Nos han enseñado en la escuela que la calidad óptima de una imagen es una resolución de 300 dpis, sin embargo, y lo comento porque me ha pasado con muchos chicos, incluso a mí cuando era recién egresada, manejar una imagen con esta resolución para generar un espectacular es prácticamente imposible, ya que necesitaríamos otro disco duro para almacenarla y ni hablar del problema de traslado al impresor, por eso rápidamente ofrezco una recomendación para facilitarte la vida:

1. Saca el tamaño que la imagen va a medir en tu espectacular, si la digitalizas hazlo a 300dpis pero al 10% del tamaño final de impresión.

2. Asegúrate, al digitalizar, que tu imagen sea de buena calidad, que tenga nitidez, que no se truene el grano de la imagen en el caso de fotos impresas, que no sea evidente el moiré las imágenes tomadas de diarios o revistas (porque hay clientes que te llevan el impreso de donde quieren la imagen) o asegúrate de removerlo por completo mediante filtros.

3. Una vez digitalizada, recortada o retocada ya lista para insertarla al archivo, exportala y dale el tamaño de salida final, la resolución bajara aproximadamente a unos 50 pixeles pero no te preocupes, si realizaste un buen trabajo de captura no tiene por qué pixelearse.

4. En el caso de imágenes tomadas con cámara digital, la resolución de la cámara con la que la imagen ha sido tomada puede ser de hasta 3 megapixeles para un espectacular de máximo 4 metros de alto (hablamos de cámaras como, sony, canon, minolta, etc.), utilizando el archivo al tamaño que ha sido generado por la cámara para realizar retoques o recortes y de ese mismo tamaño se traslada al archivo que se ha de integrar. En el caso de imágenes generadas por cámaras de mayor pixelaje (hablamos de 8-10 megapixeles) el proceso es el mismo.

5. Termina tu espectacular y empaquétalo. Al menos a mí me ha funcionado este proceso y no he obtenido horribles pixeleados en el resultado final.

Diseño: Brenda Escobar Ilustración:Arturo Ramírez

Macromedia Flash8

DG José Nicolás Morales

Macromedia Flash 8 es el entorno de autoría mas avanzado para los diseñadores de esta nueva generación. Con este nuevo programa se pueden crear páginas web, expresiones digitales y contenidos para móviles. Ayuda a los diseñadores a crear un entorno interactivo, dinámico y versátil donde se puede combinar video, gráficos y animación.

Hace aproximadamente un año, Flash 8, fue anunciado oficialmente con muchas mejoras que lo asemejan a productos de Adobe. Desde tiempo atrás, a los diseñadores, ya nos venían diciendo de la existencia de un excelente programa que nos permitiera utilizar grandes efectos de animación y la facilidad de usar *scripts*.

Revisando lo nuevo que Macromedia Flash 8 nos ofrece, me parece increíble ver tantas cosas que le hacía falta corregir desde hace tiempo: ahora las fuentes son realmente fuentes, sin importar el tamaño, ahora son legibles, el video funciona de manera increíble y con menor espacio, es mucho más fácil poner un controlador al video de flash, sin incluir el hecho que ahora se pueden definir referencias dentro del mismo.

Ahora flash acepta la creación de efectos de bitmap como el *blending* de *overlay, multiply, difference,* etc., detalle que Photoshop fue pionero en realizar. Como cosa curiosa también acepta efectos bitmap sobre fuentes, tales como *blur, drop shadow,* etc. Y para ventaja adicional, estos mismos efectos pueden ser aplicados sobre videos importados a flash.

Pero las novedades no se detienen allí; los señores de Macromedia se percataron del gran error de remover la programación de Flash 6 en Flash 7. Ahora en esta nueva versión volvemos a tener la opción de programar de forma mixta los scripts, haciéndonos a todos los usuarios mas sencilla la vida.

Algo muy interesante es que ahora flash tiene más soporte a más plataformas, sobretodo en el área móvil, siendo aquí donde entró con todo. Ahora con su nuevo sistema de render de fuentes será mucho mas fácil y práctico crear interfaces ricas en multimedia para plataformas móviles.

Otra de las cosas nuevas de Flash 8 es la forma de trabajo por objetos. Una característica de flash fue la forma de trabajar los vectores [illegible] es ya que estos no podían tocarse el un[illegible] el otro porque se "comían" entre sí. Ahora flash tiene un *switch* el cual activa o desactiva la creación de objetos al estilo Freehand o illustrator.

Y por último, algo muy parecido a Adobe After Effects: ahora se puede generar una curvatura en la suavidad del movimiento del objeto a animar, haciéndolo más suave, cosa que solo se veía en programas como After Effects, Maya, 3D Max, etc.

Resaltemos firmemente que Flash renació, y no creo que sea gracias a los ya históricos programadores iniciales, si no mas bien se lo debemos atribuír a los creadores de Adobe, ya que está muy clara su parte en el desarrollo de este nuevo Flash, se tendría que ser ciego para no ver la programación Bitmap detrás de ello.

¿Hace cuánto que Adobe anunció la compra de Macromedia?

Recuerdo cuando se anunció que Microsoft compró Connectix, para crear Microsoft Virual PC. Se hizo público hasta que ya tenían todo listo: la creación del nuevo *software*. De hecho, la última versión de Connectix Virtual PC estaba bastante bien hecha y con un estilo muy Microsoft. Se podría repetir la historia con Flash, que quien quita en un futuro sea "Adobe Flash".

Gracias a esta fusión Flash es ahora uno de los mejores programas para que los diseñadores puedan desarrollar aun mas sus habilidades creativas e innovadoras, al poder crear diseños de animación, caricaturas, 3D, presentaciones, etc., y hasta los programadores pueden hacer de flash algo sumamente poderoso.

Diseño: Brenda Escobar

Ilustración: Brenda Escobar / Jorge Portá

ESPACIO DADA

Diseño: Marisa Otero

MÓNICA MENDOZA, COMPETIDORA INTERNACIONAL.

Mónica Mendoza Bravo, alumna de la licenciatura en Diseño Textil, recibió una mención honorífica en la *Internacional Student Design Competition 2007*, celebrada en la ciudad de Nueva York.

Ésta es la cuarta ocasión en que una alumna de la Universidad Iberoamericana Puebla se cuela al podio de los ganadores.

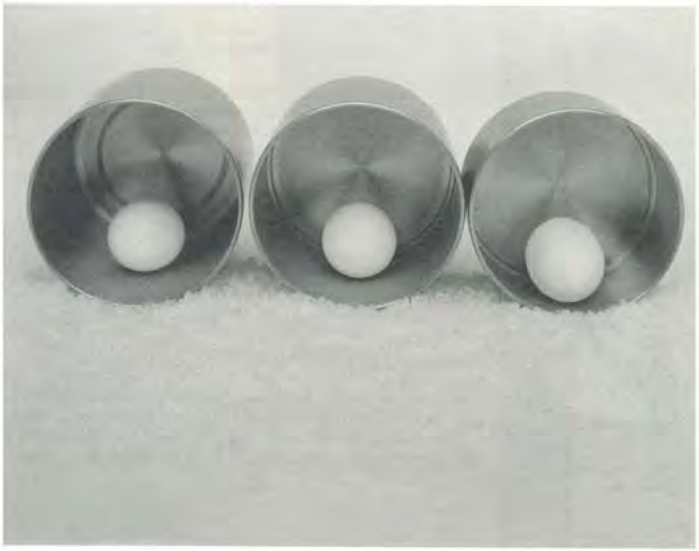
Este hecho resulta más meritorio si tomamos en cuenta que nuestra universidad fue la única distinguida con esta mención en toda América Latina, compartiendo los créditos con instituciones de Estados Unidos e Israel.

La *Internacional Student Design Competition*, convocada por *Surtex* desde 1986, realiza una exposición en la ciudad de Nueva York con

FOTOGRAFÍA SELECCIONADA

La Arquitecta Rocío Suarez Guerra, profesora de asignatura del DADA, participó en el concurso de fotografía CUARTO-OSCURO 2006, y quedó seleccionada con la imagen que aquí les presentamos y que se publicó en la revista del mismo nombre correspondiente al Año XIII, Número 81. Diciembre 2006 – enero 2007. www.cuartoscuro.com

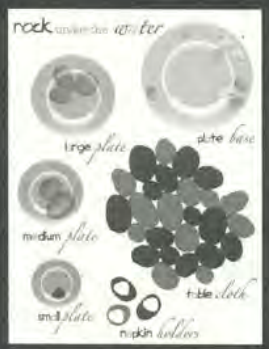
Título: *Sistemas*
Técnica: Gran Formato
Medidas: 16" X 20"
Año: 2007



los proyectos ganadores cuyos requerimientos obligaron a los competidores al diseño mínimo de seis (máximo nueve) tipos de superficie (habitacional o comercial, como hoteles y restaurantes), al igual que en papelería, vajillas y accesorios para la mesa.

Este año los estudiantes se inspiraron en la naturaleza para crear sus trabajos. Mónica Mendoza, nuestra alumna ganadora, destacó con su maravilloso diseño de vajilla y mantelería.

Texto: Robert Smith.



DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL
1ª GENERACIÓN DE ALUMNOS

La primera generación de alumnos de la licenciatura en Diseño de Interacción y Animación Digital, cursa actualmente el 4o semestre del plan de estudios, lo que sería la primera mitad del programa. A lo largo de este tiempo, han cursado materias que tienen que ver, por ejemplo:

- con iniciarse en las habilidades de programación de una computadora,
- aprender el uso básico del software de diseño en 2 y 3 dimensiones,
- comprender y reflexionar sobre los nuevos conceptos y paradigmas de la comunicación a través de las nuevas tecnologías de información y comunicación,
- la representación visual de procesos de información, teniendo que trabajar en el diseño de la misma para mejorar su comprensión por parte del usuario,
- ejercitar sus habilidades para representar y comunicar una idea por medio de imágenes en movimiento, y finalmente,
- poner en práctica todos los conceptos y habilidades aprendidas, en el diseño y desarrollo de proyectos de interacción, en este caso solo a nivel de objetos. Más adelante lo harán, con herramientas y aplicaciones mas complejas, dentro de proyectos reales y más sofisticados.

En todos estos espacios educativos los alumnos han desarrollado diversos proyectos que exploran el concepto de la interacción de un usuario con un objeto de diseño, no necesariamente digital.

¿En qué tipo de proyectos trabajan actualmente los alumnos de la licenciatura?

- La programación de elementos visuales en la computadora, con el fin de crear una imagen digital que puede ser modificada por un usuario, tanto en su forma, como en su trayectoria o comportamiento.
- El diseño de personajes, que servirán para comunicar una idea o contar una determinada historia por medio de la técnica de animación, primero tradicional y después digital.
- El análisis crítico del diseño y uso de diferentes artefactos de comunicación digital, como cajeros bancarios, agendas electrónicas, servicios de chat, teléfonos celulares, consolas de video juego, etc. Así como la propuesta teórica de mejores soluciones en cada uno de estos casos.
- El diseño de juegos de tipo educativo, desarrollados con materiales tradicionales, pero que pueden trasladarse al ambiente digital sin problema.
- El diseño de conceptos de comunicación a través de personajes y escenarios virtuales, que formarán parte de un Sitio Web o algún otro medio o soporte digital.

Creemos realmente que los alumnos de la licenciatura han aprovechado en excelente forma, tanto el espacio educativo en el que han participado a lo largo de este tiempo de estudio, así como la experiencia de sus profesores, quienes se han dado a la tarea de ampliar la visión de los alumnos y formarlos no solo como profesionales de la animación por computadora, sino como verdaderos expertos en el diseño de productos que mejoren primero, la comunicación a través de los medios digitales, y finalmente, la calidad de vida de las personas que los usan.

Texto: Luis Gabarrón

GERMáN MONTaLVO

El pasado jueves 25 de Enero se llevó acabo la inauguración de la exposición de uno de los cartelistas más importantes de la actualidad: Germán Montalvo. Poco antes de las 19 horas se dieron cita en el vestíbulo de la biblioteca de la Universidad Iberoamericana alumnos, profesores, estudiantes, interesados y personalidades en el ámbito del diseño gráfico, para dar inicio a la ceremonia de inauguración de la interesante exposición.

Xavier Recio inició el discurso dando una introducción acerca de Germán Montalvo y el trabajo que ha realizado, ya que es un cartelista que ha sido reconocido y galardonado tanto nacional como internacionalmente.Posteriormente Montalvo recibió un reconocimiento al momento de su intervención al micrófono por parte de Carlos Palleiro, por el trabajo que realizaron en conjunto durante algunos proyectos anteriores. Finalmente Germán tuvo la palabra y nos habló de la satisfacción que le brinda el vivir del diseño participando en diversos proyectos: editoriales, cartel, dibujo, etc.La ceremonia llegó a su fin y la gente comenzó a recorrer los pasillos de la biblioteca admirando, reconociendo y comentando el trabajo del diseñador veracruzano.. En sus carteles se hace presente la utilización de objetos inanimados y seres abstractos, es predominante la fuerza que le otorga al color, dejando a un lado la ornamentación; muestran un grado profundo de abstracción, combinando fundamentalmente extremidades del cuerpo humano con tipografía, elementos de la naturaleza e imágenes sintetizadas.

Su gusto por la tipografía se hace presente en gran parte de su trabajo, y no obstante que utiliza elementos recurrentes y tiene un estilo que deja huella, cada uno de sus diseños posee alma propia.

Germán es considerado por muchos uno de los mejores exponentes del cartelismo mexicano, ya que su más valiosa aportación al diseño ha sido dentro de esta área, pero sus proyectos abarcan también otras disciplinas del diseño. Esto se debe a su formación temprana en este campo y en el de las artes, pues estudió en el Instituto Nacional de Bellas Artes y posteriormente en Italia. Su actividad profesional se vio influenciada por la presencia de Vicente Rojo y Rafael López Castro. Muchos de sus trabajos de índole editorial han sido para grandes instituciones tales como la Universidad Nacional Autónoma de México y el Centro Cultural de Arte Contemporáneo.. Germán nos compartió en una breve entrevista su opinión acerca del diseño editorial. Habló sobre la importancia que tiene el saber editar la letra impresa.

"Debemos trabajar en unión para lograr un buen resultado"

También comentó que lo esencial se encuentra en el contenido de la palabra impresa y no tanto en el diseño, haciendo énfasis en todo momento en la necesidad del trabajo en equipo: "debemos trabajar en unión para lograr un buen resultado".

Sus exposiciones han estado presentes en los lugares más variados, tales como Australia, Japón, Cuba, Canadá y por supuesto aquí en México, haciéndonos el honor de presentar su obra en nuestra Universidad y compartiendo con nosotros un poco de su trabajo, de su pasión y de su manera de vivir.

Diseño: Brenda Escobar

Discos · Libros por Librería Ibero

CITY LOUNGE

Ésta es la segunda edición de una compilación hecha por Wagram Music. Reúne el trabajo de varios dj's agrupados por ciudades: Paris, Berlín, London, New York. Música fresca, al igual que el diseño del empaque realizado por Supercinq. Acompáñese con un Cosmopolitan.

LOS SONIDOS DE LA CIUDAD

World Music

Arabia renueva la imaginación de quien lo escucha y rememora ambientes como los creados por Matahari o la Danza de los siete velos; está conformada por 14 piezas en las que participan músicos como Granaria, Xenofonix y Holly Vallance, entre otros. *Oriental Mistique* muestra los ritmos ancestrales de culturas antiquísimas como la japonesa o la china y como estos sonidos se complementan de manera magistral crean un ambiente de relajación y meditación. Este disco compacto cuenta con 14 piezas interpretadas por Ahmed Abadía, In Da Gladis y Nelly entre otros importantes músicos.

CIEN AÑOS DE SOLEDAD

(Gabriel García Márquez) Ed. Alfaguara

Es la obra más galardonada y estudiada por la crítica internacional de las ficciones de García Márquez. Se trata de una edición popular conmemorativa. Entre otros, colaboran Álbaro Mutis, Carlos Fuentes y Mario Vargas Llosa.

LA CULTURA EN LAS CIUDADES

(Héctor M. Pose Porto) Ed. Graó

"La ciudad es un escenario político de amplias fronteras geográficas y sociales, en cuyo seno se agrandan los retos más tangibles del quehacer cotidiano. También en sus dimensiones culturales y educativas."

SEDA

(Alessandro Baricco) Ed. Anagrama

"Ésta no es una novela. Ni siquiera es un cuento. Ésta es una historia. Empieza con un hombre que atraviesa el mundo, y acaba con un lago que permanece inmóvil, en una jornada de viento... El hombre se llama Hervé Joncour. El lago, no se sabe. Se podría decir que es una historia de amor. Pero si solamente fuera eso, no habría valido la pena contarla..."

Diseño: Lorena Rodríguez / Ilustración: Arturo Ramírez

GUÍA DE DISEÑO MEXICANO
www.mexicandesign.com

el huacal

Cartelera

Agosto 17, 19 hrs. Inauguración de la exposición fotográfica *Mapas de ciudades prehispánicas.* Se presentará en la Biblioteca Galería IBERO. Hasta el 1 de Octubre.

Octubre 17, 20 hrs. Inauguración de la exposición *Sexta Bienal Puebla de los Angeles, fotografía de la ciudad.* Se presentará en la Biblioteca Galería IBERO. Hasta el 1 de Diciembre.

Octubre 17, 18 y 19. *Foro UNICAM 2007,* con el tema "Ética y Estética de la Ciudad".

Colaboraciones

¿Quieres colaborar con nosotros? Aun tienes tiempo. El Huacal es una revista hecha para tí, y tú puedes ayudarnos mandando tus textos, la fecha límite de recepción es el **9 de Septiembre del 2007**.

¡Anúnciate con nosotros! El próximo número será nuestra tercera edición y se publicará en Noviembre 2007. Sé parte de este proyecto, ayudándonos a hacerlo realidad.

Para mayores informes escríbenos: **elhuacal@gmail.com**

Convocatoria

Festival de Rock y Música Independiente **Atlixcandalo 2007**, Convoca para **exposición fotográfica y de cartel** bajo el tema: *"La música como vehículo de expresión"* Se entregará diploma de participación a todos los expositores.
El plazo de presentación de obras será el martes 31 de Julio a las 12 p.m.
Mayores informes al tel. (244) 445 19 66 ext. 119 y al (244) 445 0028 ext. 127 o al correo: atlixcandalo@yahoo.com.mx

Anúnciate aquí...
Informes y ventas elhuacal@gmail.com

Diseño Web estratégico.
Oginökio
web solutions
En Oginökio:
• Diseñamos un sitio Web acorde a sus necesidades.
• Somos especialistas en sitios Web para PYME.
• Ofrezca sus servicios a más clientes potenciales.
• Diseño estético y funcional.
www.oginokio.com

Infusión
saboreando la expresión
próximamente

estudio perinola
diseño editorial libros - revistas - tesis - catálogos
perinolacv@yahoo.com.mx
(222) 2316719

Verlich
material para creativos
31 Poniente, Esquina 21 sur, Tel: 4-033-540

Multicopias
s.a. de c.v.
2 sur 1701 col. el carmen
tels. 01 (222) 404 60 44
404 60 55
www.multicopiaspuebla.com

claroscuro
Impresión digital
2 sur 1702 loc C
Col. El Carmen Puebla,
Pue. Tel. 01222 296 73 01 /02
contacto@claroscurodigital.com
Registro preciso frente y vuelta
Registro impresión con impresión
Constancia de color en tirajes largos
Tamaño máximo de 48x32 cm
Acabado brillante
www.claroscurodigital.com
Splash XEROX

STARBUCKS
COFFEE
®

el huacál
visítanos en línea en:
http://pruebaiberopuebla.edu.mx/webtest/issue/index.html

chao·chao
Para un buen momento, un buen pastel
16 de Septiembre 4301 Col. Huexotitla - 237 0832 237 4666

SÁBADOS Y DOMINGOS
DE 9 A 14 hrs. Y DE 15 A 17:30 hrs
MASTER PLOT
Impresiones rápidas en splash, planos, posters y lonas
Abrimos lunes a viernes 7:00 am a 11:30 de la NOCHE
31 Poniente 2712 Col. Benito Juárez Tel.: 2 37 37 02

INTEGRARTE