

30 AÑOS SOBRE EL MAR

Ricardo Ovando Fernández
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



“**T**reinta años sobre el mar es un instante, como cuando brilla el sol sobre la arena”, es la forma en que Benito Antón, el pintor, describe su obra, siguiendo el concepto del periplo reflejado en el cambio de su punto de vista y técnica desde junio de 1988, cuando pintó un cuadro que habla del mar.

La inauguración de la exposición *30 años sobre el mar* fue el pasado 8 de junio a las 13:00 horas en la Sala Gilberto Aceves Navarro, en la que estuvieron presentes la responsable del proyecto Galería del Sur, Mariana Beltrán Palacios, y la coordinadora de Extensión Universitaria, Catalina Durán McKinster quien nos habló sobre “lo marino” en el arte plástico, un género de pintura y dibujo que ha existido desde antes de los griegos, ya que nosotros mismos podemos sentir al mar como generador de vida, de sentimientos y sensaciones inigualables.

La razón del “treinta aniversario” es debido a que 30 años son los que lleva plasmando el mar, 30 años de matrimonio, 30 años del Salón Princesa, y aún más importante, 30 años siendo padre de Paloma, por lo que personalmente representaba para él una fecha importante para realizar una reflexión y recapitulación que se puede apreciar en cada óleo, boceto, cartel y objeto.

Una particularidad en esta exposición, que es bueno de mencionar, es el hecho de que en lugar de cédulas de la obras, había pequeñas caracolas de mar, a las que tenías que acercar el oído para escuchar su sonido, ya que el mar también nos cuenta historias magníficas. Esto fue un detalle pequeño, pero demasiado importante para dar congruencia a la exposición; es destacable que en una muestra museográfica o una instalación, incluso en un trabajo de diseño, coexistan estos elementos para provocar una experiencia multisensorial.

Finalmente, el autor nos comentó que su trabajo está dedicado a la pincelada, a la forma, al color, a los cuadernos de apuntes, lápices, pinceles, papeles, telas y bastidores, así como al viento, rocas, arena, agua y sonidos de la playa por sus consejos e inspiración, y que él nunca podrá abandonar lo que le gusta, que es dibujar y pintar.

Benito Antón
Fotografía: Ricardo
Ovando Fernández



Parte de la exposición
30 años sobre el mar
Fotografía: Ricardo
Ovando Fernández



4º CONGRESO DE EGRESADOS DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Equipo Espacio Diseño
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica

6 de junio: primer día

Mariano Vázquez Vega,
Roberto Padilla,
Joel Hernández,
Saúl Palacios,
Juan Carlos Ramírez,
Elizabeth Cuevas,
Jesús Castillo
y Jorge Contreras
Fotografía: Carlos
Alberto Castro Montiel

Trabajar con artistas famosos, emprender tu propia revista y conseguir una paga por hacer día a día lo que te apasiona: son algunas de las experiencias que, aquellos que cursaron la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, nos comparten en el 4º Congreso de Egresados. Profesionales del diseño, con diferentes áreas de especialización profesional nos contaron, de manera precisa, sobre qué es lo que nos espera en el mundo laboral.

Después de que el coordinador de la licenciatura, Roberto Padilla, junto con Gabriela Gay, Jefa del Departamento de Teoría y Análisis, dieron por inaugurado el congreso, los egresados procedieron a contar sus historias profesionales, entre ellas Isela Xospa, ilustradora editorial independiente, originaria de Milpa Alta. Ella es egresada en 2005, quien realizó un voluntariado en el Reino Unido; un año después viajó a Nueva York para formar parte del equipo de trabajo en el archivo de David Bowie, sin embargo, al volver a México, 11 años después, se percató de la ventaja cultural de la que gozaba al provenir de Milpa Alta, por lo que comenzó a desarrollar publicaciones que promueven la cultura mexicana.

Posteriormente, Rocío Arias, diseñadora de la Comunicación Gráfica y maestra en Diseño de la Información, quien actualmente se desenvuelve como diseñadora de la Información en *La Data*: plataforma digital que presenta datos estadísticos, nos contó su experiencia sobre la vinculación de la información con el diseño, ya que presenta datos diversos mediante ilustraciones y demás recursos gráficos que integran información científica y estadística.

En contraste, Eduardo Cruz, ilustrador independiente, crítico de cine y coeditor de la revista digital *Correspondencias cine y pensamiento*, nos mostró, con un proyecto independiente, un poco sobre el panorama que le depara a un emprendedor y sobre su afán de unificar la ilustración con el diseño editorial, cuyos resultados pueden ser realmente interesantes.

Prosiguieron Elizabeth Cuevas, exintegrante del entonces boletín *Espacio Diseño*, y Juan Carlos Ramírez, quienes nos hablaron acerca del concepto de las infografías y del auge que están tomando en México, enfatizaron que estas son una forma muy interactiva de presentar datos al público, cuya aplicación se está expandiendo a diversos campos de la industria. Juan Carlos ha realizado infografías sobre distintos



temas para el periódico *El Universal*, lo cual, en su momento, era algo muy nuevo en los diarios.

Continuando con las conferencias, Astromonos se hizo presente con una llamativa propuesta. Joel Ángel Hernández López, egresado de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y Saul Alejandro Palacios Valdía, de Diseño Industrial, nos hablaron acerca de su proyecto, consistente en una combinación muy afortunada de la ilustración y encuadernación que ha evolucionado en un gran concepto de diseño al crear personajes fantásticos que le proporcionan identidad y estética a un proyecto de utilidad.

Para concluir el primer día del congreso, nos acompañó Jesús Castillo, diseñador especialista en multimedia, quien comenzara creando páginas web para después trabajar en empresas como McCann Erickson, la cual cuenta con clientes como Bimbo y Marinela, entre otras; para él lo más importante es organizar la información y controlar adecuadamente los distintos aspectos del diseño, como la animación, el color, la textura y la tipografía.

7 de junio: segundo día

Comenzó la jornada con la presentación de Claudia Castellanos, quien se dedica al *Brand Management*. Ella nos explicó acerca del *branding*, es decir, la construcción de una marca. Claudia ha participado en diversos proyectos para empresas como AT&T. Una de sus recomendaciones es aprender otro idioma, pues esto nos permitirá tener mejores oportunidades.

Posteriormente, Rod Amador, especialista en *Below the Line*, o mejor conocido como BTL, y egresado de diseño industrial, explicó la diferencia entre



dos técnicas publicitarias: el BTL consiste en enfocar la publicidad sólo a un grupo que previamente fue estudiado; y el ATL utiliza los medios masivos como principales canales de difusión, por lo que el mensaje llega a todos. También ha trabajado en el área de publicidad para Coca Cola, Nike, para algunas marcas de cosméticos y para carreras y maratones.

En seguida, Ricardo Aguiñaga, especialista en imagen televisiva, nos contó acerca de sus experiencias en esta rama del diseño. Comenzó trabajando para el Canal Once, para después integrarse a un noticiero de imagen televisión.

La última ponencia del día estuvo a cargo de Abimael Chacón, quien comenzó su carrera en TV UNAM, donde realizó su servicio social y después trabajó para una marca de agricultores en la creación de imagen corporativa, posteriormente incursionó en la industria de los juguetes, donde se encargaba de la conceptualización, del diseño y de la vigilancia de todo el proceso. Actualmente es directora creativa de Just Toys Intl.

Alexis Rodríguez, autodidacta y con inicios humildes, nos contó de su experiencia como diseñador. Comenzó su vida profesional fungiendo como fotógrafo en bodas, para posteriormente adentrarse en proyectos de animación.

Claudia Castellanos,
Rolando Pérez,
Leo Moreno
y Dra. Diana Barcelata
Fotografía: Alan J.
Vázquez Zárraga



Nos compartió que para él es fundamental ser un conocedor en cada uno de los procesos del quehacer profesional e hizo hincapié en la intencionalidad del trabajo y la narrativa del diseño, la cual debe ser coherente y clara, y no meramente estética.

Leo Moreno nos cuenta que inició su vida profesional en una empresa llamada CREA con gran ansia de laborar y percibir un ingreso, sin embargo esta experiencia no fue tan alentadora, lo mismo le pasaría en "AP Diseño". Actualmente lleva tres años como diseñador independiente; destaca el enorme aprendizaje y la diversidad de trabajos, además de estar trabajando en la publicación de un cómic, apoyándose en su experiencia y en recursos autodidactas.

Tocó el turno de Rolando P, quien inspirado por sus profesores de la UAM Xochimilco, comenzó su camino profesional orientado en la animación 2D y 3D. Después de egresar de la universidad, se dedicó a la docencia, actividad que aún realiza de manera esporádica, sin embargo, la actividad que siempre prefirió fue la animación, en especial la de personajes, aunque no desdeña la idea de ser un conocedor de todo los campos del diseño, ya que éstos siempre contribuyen en la profesionalización del trabajo. Rolando ha trabajado en grandes proyectos para TV Azteca, como publicidad deportiva; en proyectos para Walmart y Scribe, haciendo campañas publicitarias; y para proyectos fílmicos de animación en 2D y 3D, como los realizados para el estudio Los hijos de su madre. Además cuenta con una academia *online* y ahora está enfocado en el modelado y la animación en la industria de los video juegos.

Otro gran ejemplo del alcance de nuestros egresados es Cristina Itzumi Adame, quien, con una formación fo-

tográfica impresionante, ha presentado su obra en España y México, pero no le ha resultado sencillo adentrarse en el campo del diseño. En este terreno, su más grande proyecto, donde pudo conjuntar sus más grandes pasiones: la fotografía, el diseño gráfico y el diseño editorial, ha sido su libro *Mi hemofilia*, en colaboración con el Instituto Nacional de Hemofilia, el Hospital Infantil de México Federico Gómez y Haemophilia Foundation: en él da a conocer, por medio de ilustraciones basadas en fotografías y modelado en plastilina, las causas y consecuencias de la hemofilia en niños y niñas, brindando un gran apoyo para las familias que tienen algún integrante con esta enfermedad.

8 de junio: tercer día

En el último día, se presentó Jorge Castillo, egresado de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en 2016, él nos platicó sus dificultades para conseguir empleo, en parte por falta de conocimiento en alguna rama, por ejemplo, el diseño de infografías, que tuvo que aprender al trabajar para la revista *El Contribuyente*; por ello, nos expresó algunas recomendaciones como cuidar que no abusen de nuestro trabajo y, al momento de firmar un contrato, revisar que nos den las prestaciones y seguro médico al que por ley tenemos derecho.

Posteriormente, se presentó Jorge Hernández, quien actualmente reside en Sidney, Australia, como estudiante del Animallogic Academy. Por medio de un video, nos platicó su trayectoria en medios audiovisuales, cómo fue adentrándose profesionalmente en esta área y acerca de las decisiones que ha tenido que tomar en cada etapa; nos aconseja dominar diferentes idio-



mas, dejar nuestra zona de confort y buscar oportunidades fuera del país, al igual que nuevas experiencias.

Beatriz Hernández por su parte, además de platicarnos sobre su trayectoria profesional, hizo especial énfasis en el interés hacia el arte y la cultura, lo que la llevó a colaborar como gestora de diferentes proyectos y como curadora independiente de arte contemporáneo para la galería La 77, de la cual actualmente es socia. También resaltó la importancia de saber administrar, pues cuando se es socio de un proyecto se debe pensar en cómo hacer que el dinero invertido se multiplique. Actualmente, cursa la Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño en nuestra casa de estudios con el proyecto "Fiestas, producciones gráficas y cultura del reggaetón underground", enfocando su línea de investigación en las producciones culturales y actividades relacionadas con la música contemporánea que, de acuerdo con ella, define a las identidades juveniles en Latinoamérica.

Claudio Briones comenzó su conferencia recordando su pasar por la UAM Xochimilco, en la que hizo hincapié de las decisiones que tomó para llegar a ser un fotógrafo altamente reconocido. Resaltó la importancia de la movilidad estudiantil para generar nuevas experiencias, así como hacerse de nuevos contactos, pues esto le permitió tener acceso a diversos proyectos; hizo también énfasis en que el diseñador no debe de tener miedo de tomar riesgos para trabajar en las ligas mayores. Para cerrar nos platicó que actualmente está trabajando, en talleres de fotografía para viajeros, en los que conjunta su pasión por los paisajes naturales y la fotografía. Tocó el turno de Giovanna García Frasco, egresada del área de ilustración. In-



satisfecha con los trabajos de oficina que conseguía recién egresada, comenzó un nuevo viaje para encontrar algo que le apasionara; esta búsqueda la llevó a vivir en Francia, donde colaboró con varias agencias de publicidad y donde finalmente encontró su verdadera vocación: la fotografía. Este giro hacia la fotografía le permitió trabajar para campañas publicitarias de prestigiosas marcas como Lacoste y Purificación García. Al final, nos invitó a explorar y encontrar ese algo que nos lleve a donde queremos estar.

Para finalizar, el ilustrador Jair Meza, alias Papá Chango, egresado del área de ilustración, comenzó explicándonos el porqué del nombre Papá Chango, para él es esa voccecita que le indica que debe corregir su trabajo, pues se requiere ser muy crítico para mejorar cada día, lo que le permite perfeccionar su técnica y definir completamente su estilo, mismo que lo llevó a ganar un concurso para la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil. Radicado actualmente en Berlín, ha dedicado mucho de su trabajo a colaborar con diversas asociaciones civiles. Nos comentó que para él lo que realmente hace falta en México, en cuanto al diseño se refiere, es impulsar el diseño mexicano y no tratar de ser lo que no somos.

De esta forma concluyó el 4º Congreso de Egresados, que nos ha demostra-

Jorge Castillo,
Mtra. Mayra Bedolla,
y Beatriz Hernández
Fotografía: Jazmín Díaz

do una vez más que la comunidad de CyAD cuenta con un precedente repleto de éxitos, y que nos augura un gran porvenir a los actuales alumnos, quienes seguramente, si seguimos el ejemplo y escuchamos atentamente los consejos

y experiencias que nos comparten nuestros compañeros, en algún momento seremos nosotros quienes estemos compartiendo nuestras propias vivencias y aprendizajes a las futuras generaciones.



Joel Hernández,
Roberto Padilla,
Saúl Palacios y
Jorge Contreras
Fotografía: Carlos
Alberto Castro Montiel

Ilustraciones, libretas y realidad aumentada, una combinación que Astromonos nos presentó en la Galería del Pasillo. Este grupo es un equipo de diseño formado por exalumnos de la UAM Xochimilco: Joel Ángel Hernández López (Bardo), egresado de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y Saúl Alejandro Palacios Valdivia (Atonalli), egresado de la Licenciatura en Diseño Industrial.

Las ilustraciones son realizadas por Joel mientras que Saúl se encarga de dotarlas de realidad aumentada. La marca Astromonos existe desde 2015, pero es hasta 2017 que comienza a encontrar una verdadera apertura al mercado, teniendo gran éxito. Al respecto, nos mencionaron que decidieron hacer libretas por considerar que es el camino más rápido para plasmar y desarrollar lo visto en sus respectivas licenciaturas y como una mejor alternativa de empleo. Nos platicaron que llegaron a conocer gracias al boletín *Espacio Diseño*, la apli-

cación *Aurasma*, ahora conocida como *Hp Reveal*, de esta forma se inspiró Astromonos para comenzar con sus trabajos en realidad aumentada.

Si bien las ilustraciones llaman mucho la atención del público, no sólo se trata de hacerlas por hacerlas, sino que cada una de ellas cuenta una historia que se enlaza con la ilustración de cubierta y la cuarta de forros; se han podido percatar de que eso le gusta a las personas.

La realidad virtual que dota de vida a las ilustraciones y libretas ha sido el plus. Sin embargo, Astromonos no sólo se dedica a ello, también nos comentaron que han venido trabajando en la creación de personajes llamados basuritas espaciales, creados en *stickers*, y que hasta la fecha llevan tres generaciones de personajes, en total 36; que al parecer son coleccionados, lo cual los satisface enormemente al ver que su marca y sus trabajos son aceptados por el público.

GALERÍA DEL PASILLO ASTROMONOS

Carlos Alberto Castro Montiel
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



10ª SEMANA DE LA CULTURA DIGITAL

Gerardo Daniel Sánchez Chávez
Juan Carlos Carrión Cruz
Licenciatura en Diseño de la
Comunicación Gráfica

La animación digital: entre el arte y la tecnología

La constante lucha entre lo digital y lo análogo, la tecnología y la tradición, no es nada nuevo en nuestros días, y el mundo de la animación no está exento de entrar en este debate.

El maestro Roberto Padilla Sobrado nos presentó, en el marco de la 10ª Semana de la Cultura Digital, un amplio panorama de este mundo, en el que objetos inanimados toman vida y los dibujos se asemejan cada vez más a la realidad.

La animación tuvo sus primeros pasos a finales del siglo XIX con la invención del cinematógrafo; ya en América existía la fuerte tradición de dibujar tiras cómicas y el cinematógrafo fue adoptado para realizar sus primeras obras animadas.

En 1914, Winsor McCay, autor de tiras cómicas en periódicos, realizó "Getrie The dinosaur", la cual estaba compuesta por 24 fotogramas por segundo, es decir, 24 dibujos por cada uno de los segundos de la cinta.

Por su parte, al otro lado del mundo, en Europa del Este, existía la bella tradición de los teatros de marionetas con lo que al introducir el uso del cinematógrafo comienza la animación *stop motion*.

Un ejemplo de esto sucedió en la primera década del siglo XX Vladislav Starévich, inició su carrera como animador haciendo cortometrajes con insectos, a los cuales manipulaba cuadro por cuadro. En 1911 realiza *The Camera-man's Revenge*, utilizando la animación *stop motion* para dar vida a sus personajes que eran insectos dando vida a la historia.

Padilla explicó que existen muchísimas técnicas que fueron innovando el proceso de animación, y éstas son las que han regido los principios de los actuales softwares para desarrollo de animación digital como los siguientes:

El *matte painting* es una representación pintada del fondo sobre un vidrio, que se ponía entre la cámara y el fondo real y los actores, para agregar los elementos que no existían. Actualmente se pinta de forma digital.

El *dynamation* consiste en proyectar el escenario desde la parte posterior, mientras se capturaba cuadro por cuadro con otra cámara el movimiento de la marioneta animándose, lo cual daba la impresión de que estaba integrada con el fondo personajes filmados.

La *rotoscopia* consistía en dibujar las poses de un personaje a partir del video del actor, que se proyectaba en una superficie transparente para colocarlo en una hoja de acetato.

Roberto Padilla
Fotografía: Juan Carlos
Carrión Cruz

La *cámara multiplano* se creó para dar realismo a los escenarios de la animación. Las escenas usualmente se verán sin profundidad, ya que el fondo se dibujaba en una sola capa, pero con esta cámara. Los diferentes planos que componían al fondo de una escena creaban la ilusión de estar realmente a cierta distancia uno del otro, y cuando la animación transcurría se movían con ritmos diferentes, otorgándole así gran realismo a la secuencia.

Los primeros pasos de la animación digital moderna surgieron con los sistemas de pintado electrónico, utilizados para dibujar a través de la computadora; *Paint Box* funcionaba con una pluma de metal que se calentaba y estaba conectada a un panel cubierto por un acrílico.

De *Paint Box* surgen las primeras versiones de Photoshop y, por ende, los programas de dibujo que trabajan con mapa de bits; a finales de los noventa, surgen los vectores: ecuaciones que permiten agrandar un gráfico sin perder calidad.

Los programas de animación 2D que trabaja con vectores y mapa de bits se volvieron muy accesibles, con lo que se democratizó la animación en el mundo; estos programas permiten un trabajo muy versátil y son muy utilizados en el mundo de la post producción y animación independiente.

La verdadera innovación, no obstante, fue la creación de elementos 3D animados. Los trabajos tradicionales funcionan mediante dos ejes de movimiento que refieren al alto y ancho de la imagen, pero la animación 3D implementa un nuevo eje que refiere a la profundidad.

La animación en *stop motion* no se queda atrás y se renueva con la implementación de impresiones 3D, las que

permiten un mejor acabado y realizan el trabajo con mayor rapidez, permitiendo obtener mayor variedad en la creación de personajes y de vestuario; un software muy utilizado para este tipo de animación es *Dragon Frame*, el cual funciona mediante una cámara fotográfica conectada a la computadora; sin necesidad de manipular el equipo fotográfico, se puede controlar toda la captura de la secuencia de fotogramas.

Una de las técnicas más utilizadas en las áreas de composición y edición digital fue la utilización de una pantalla verde como fondo, sustituyendo, a través de un software especializado, este color por texturas u objetos imaginables.

Para concluir, Roberto Padilla afirma que tanto la animación digital como la tradicional comparten los mismos principios, por eso pueden combinarse para obtener resultados extraordinarios con una gran calidad; de hecho, él mismo ha implementado esta metodología en muchos de sus grupos de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, logrando producciones innovadoras.

Conferencia: Fotogrametría y escaneo 3D para videojuegos independientes. *BitAllForce*

En el cuarto día de la 10ª Semana de la Cultura Digital, estuvo como invitado el equipo de *BitAllForce*, estudio dedicado al desarrollo de video juegos 100% mexicanos y responsables además de la serie animada "Catolicadas".

Presentados por el Dr. Mauricio Andión Gamboa, responsable académico del Laboratorio de Aula Multimedia, donde se celebrara la conferencia, Luis Cepeda, director y productor general, y Moisés Cano, artista 3D, representan-



1



2



do el equipo de *BitAllForce*, prefirieron ahorrarse un discurso introductorio y presentarnos un video que hablara de su trabajo y experiencia en el campo audiovisual. Trabajos de animación, modelado, escaneo y animación en 3D, realidad aumentada, video paint, rotoscopia y video juegos (móviles, pc y consolas) fueron su carta de presentación.

Moisés Cano nos relató su llegada al estudio que fue casi como un accidente; con conocimientos apenas básicos de animación se integró al proyecto de “Antrophos” (2001), considerado como el primer videojuego 3D con engine y desarrollo 100% mexicano, y que llegó incluso a tener presencia en Rusia; en México, “Antrophos” tuvo un modelo de distribución muy innovador, aun cuando hoy en día resulta un modelo de negocios muy recurrente en la industria de los video juegos, en el modelo plantea la venta del disco acompañado de un cómic, el cual era la introducción a la historia del juego, que no terminaba en esa edición, por tanto era necesario adquirir el siguiente número para continuar la línea narrativa, algunos ejemplos de este modelo de negocios aplicado actualmente son los video juegos *Quantum Breake*, *Hitman*, *Life Is Strange* y la serie de *Telltale Games*. Cabe mencionar que dicho formato no funcionó en México en ese tiempo, distribuidores y

consumidores nunca acabaron de entender el producto en ese formato, el cual por cierto fue adoptado con la intención de contrarrestar la piratería; curiosamente, el video juego tuvo muy buena aceptación en Estados Unidos y Rusia, en donde rebasó el millón de copias vendidas.

Posteriormente, el estudio desarrolló simuladores de realidad virtual (*serious game*, utilizados por industrias como la de defensa, educación, exploración científica para capacitar a su gente) para empresas como Pemex y la UNAM; también destacaron su desarrollo en videoclips, con el proyecto de “Catholicadas”.

Su actual proyecto es “Dark Tales From Mexico”¹, un juego del género *first person survival horror* (supervivencia de horror en primera persona) que trata de las leyendas populares de México, tema nunca antes tratado en algún video juego, con una ventana de lanzamiento en octubre del presente año.

Luis Cepeda, nos comentó que para destacarse, no sólo en la historia sino también en la apariencia, tuvo que hacer los personajes en esculturas, es decir, las esculpió en plastilina epoxica, las esca-



¹ “Dark Tales From Mexico” se dividirá en 10 episodios y estará disponible en la plataforma de Steam.

1. Luis Cepeda
2. Moisés Cano
Fotografías: Gerardo Daniel Sánchez Chávez

neó después ayudado por la fotogrametría², técnica que se utiliza para escanear objetos y espacios reales para proyectarse en videojuegos con un relativo bajo costo.

2 Él resume el proceso de esta forma: primero seleccionar, o crear el objeto; tomar fotos; calcular la geometría y textura mediante el software especializado; realizar ajustes y correcciones a la geometría y textura; retopologizar y optimizar la geometría, finalmente compensa recuperando texturas.

Mencionó también tres software, que además de contar con versiones de prueba, tienen un precio accesible: *Agisoft PhotoScan*, *3DF Zephyr* y *RealityCapture*, no sin enfatizar que ninguna tecnología resulta perfecta, la mano y el retoque del artista sigue siendo un recurso incondicional para concretar cualquier tipo de proyecto de animación.

Cerraron la conferencia asegurando que lo importante es la sustancia del juego, la intención, intentar trascender.

MEMORIAS DESDE EL AIRE, REGISTRO FOTOGRAFICO 1935-2017

Alan J. Vázquez Zárraga
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Mtra Gabriela Gay,
Mtra. Catalina Durán
Mc Kinster y Dra. Ana
María Ruiz Vilá
Fotografía: Alan J.
Vázquez Zárraga

La Ciudad de México es, entre otras cosas, un escenario viviente. A través de redes sociales, e incluso desde nuestras galerías fotográficas en los celulares, atestiguamos una inmensa variedad de imágenes donde, ya sea de manera intencionada o no, consciente o no, las construcciones que la conforman aparecen a nuestras espaldas para contextualizar aquellos momentos. Existen fotografías, amateurs y profesionales, que prescinden completamente de las personas en sus encuadres para capturar únicamente las distintas edificaciones de la ciudad, dando muestra de las múltiples caras de los templos y monumentos que ornamentan los espacios públicos.

Memorias desde el aire, Registro fotográfico 1935-2017, exposición inaugura-

da este 15 de junio en la sala Yvonne Dommenege, devela una perspectiva única de la Ciudad de México. La UAM-X, a través de la División de CyAD, la Coordinación de Extensión Universitaria, la Galería del Sur y, en especial colaboración con la Fundación ICA (Ingenieros Civiles Asociados), nos regalaron esta nueva visión a través de un material invaluable que, si bien no presume de tener algún carácter artístico, nos ofrecen la posibilidad de enriquecernos de otras formas.

En representación de la Mtra. María de Jesús Gómez Cruz, directora de la División, nos acompañó la Mtra. Gabriela Gay, jefa del Departamento de Teoría y Análisis, quien extendió sus felicitaciones a todos los involucrados en la realización de esta exposición. Por otra



parte, la Mtra. Catalina Durán Mc Kinstler, coordinadora de Extensión Universitaria, nos acompañó en representación del Dr. Fernando De León González, rector de Unidad, y de la Dra. Claudia Salazar Villava, secretaria de Unidad, destacando la gran oportunidad que nos ofrece una exposición como ésta: la de observar y apreciar a la ciudad desde un foco diferente. Compuesta por una serie de fotografías aéreas, la muestra se sustenta en una narrativa comparativa donde también se contrasta la infraestructura de la urbe del siglo pasado con la del actual, tomando como muestra las diferentes colonias del llamado, hasta hace no mucho tiempo, Distrito Federal.

La principal responsable de este proyecto es la Dra. Ana María Ruiz Vilá, directora general de Fundación ICA, quien nos dijo que se trata de “una galería itinerante de la historia de nuestro país”; ella nos expresó que la galería es una ejemplificación “de las cosas que no se deben de hacer”. Tal como lo manifestara, la galería “Memorias desde el aire” es una muestra de los grandes errores cometidos en el proceso de crecimiento de la ciudad, resultado de una pésima planificación urbanística y territorial en manos de profesionistas poco preparados, y de poco respeto de los gobiernos mexicanos hacia los proyectos de desarrollo urbanístico. Nada que ver con aquel auge en la

década de los cincuenta, donde se realizaron construcciones tan ambiciosas como coherentes con sus necesidades y capacidades, por ejemplo: la unidad del Multifamiliar Miguel Alemán, Ciudad Universitaria y Ciudad Satélite.

Con un acervo fotográfico que data de 1935, cuando las imágenes se capturaban desde globos aerostáticos, y no por medio de drones, la Compañía Mexicana Aerofoto en colaboración con ICA nos compartieron un material sumamente valioso en diferentes niveles. Lo que en su momento se utilizó para la construcción de carreteras, presas y aeropuertos en la República Mexicana, ahora se expuso ante nosotros con el objetivo de hacer consciencia sobre lo que verdaderamente merece ser conservado y lo que jamás debió de existir; motivó a las nuevas generaciones a proponer solución a los lastres de décadas anteriores y a las problemáticas de la actualidad; a observar las necesidades reales de nuestro entorno y de nuestra sociedad; a echar una mirada hacia atrás y cuestionarnos acerca de nuestra dirección como individuos y colectivos. En pocas palabras, Memorias desde el aire, Registro fotográfico, nos invita a reflexionar sobre lo que sucede no sólo en nuestra ciudad, sino en nuestro país, y sobre lo que pretendemos hacer con ello.

Exposición *Memorias desde el aire*
Fotografía: Alan J. Vázquez Zárraga

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN

Carlos Alberto Castro Montiel
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Dr. Bernardo
Navarro Benítez
Fotografía: Carlos Alberto Castro Montiel

La ciencia y la tecnología no son privativos de este tiempo, en realidad son la acumulación de experiencias que diversas civilizaciones han aportado a lo largo de la historia humana; es importante mencionar que la cultura mesoamericana hizo grandes aportaciones, de esta forma comenzaba su participación el maestro Everardo Carballo Cruz, con lo cual se daba inicio al Seminario de Investigación en Tecnología y Producción que se llevó a cabo en la UAM Xochimilco en el Auditorio Jesús Virchez.

El maestro Carballo nos mostró un análisis de los sistemas constructivos mesoamericanos que se siguen utilizando, tanto de México como en Centroamérica; estos procedimientos técnicos y tradicionales, tienen una lectura estética muy especial y cuentan con la ventaja de ser inocuos desde el punto de vista ambiental.

En toda esa zona existían diferentes condiciones climáticas y por tanto diferentes materiales disponibles lo que constituyó también diferentes sistemas constructivos.

No obstante, surge en muchas civilizaciones el uso del basamento, es decir, la acumulación de piedra que algunas veces fue compactada y otras no, que formaban piedras que eran ligadas con

lodo o mortero, y con este procedimiento nace el concepto general de la arquitectura mesoamericana.

En el periodo clásico, 250 dC, florecen las grandes ciudades mesoamericanas, caracterizadas por la avanzada planificación del ordenamiento urbano, donde se ubicaban los servicios religiosos, las viviendas, los palacios, las plazas, los mercados, entre otros, además de contar con el diseño de servicios públicos como la captación de agua pluvial, drenaje, pavimentación, de calzadas y reciclaje de los desechos orgánicos.

Aun cuando cada cultura imprimió su propio sello en sus edificaciones, existieron elementos comunes, como ejemplo de ellos son las estructuras piramidales, aunque con sus diferencias particulares entre la cultura maya, totonaca, mexica por mencionar algunas. El empleo del basamento actúa como plataforma para sostener una construcción; es un soporte que brinda apoyo a la estructura.

El maestro Carballo continuó dando ejemplos para mostrarnos los distintos sistemas constructivos y el uso de los materiales como la cal, madera, piedra, tierra, el uso del adobe, ladrillo y tezontle, además de que en algunas regiones tarascas o purépechas empleaban el bronce.



Tocó el turno al maestro Arturo Mercado Escutia, quien nos hablara sobre el uso de la catenaria en la arquitectura, al respecto nos mostró ejemplos refiriéndose a ella como un regalo de la naturaleza, dado que es una curva natural, una cadena que cuelga y que trabaja solamente a tracción; anteriormente no se conocía su matemática y solo se utilizaba de forma experimental.

Nos presentó también el proceso de los alumnos de CyAD al realizar catenarias a base de tiras de papel y cómo gracias a este ejercicio lograron realizar dovelas; de igual forma, nos mostró diversos ejemplos en donde se han empleado las catenarias y cómo a partir de redes se logran variantes con formas libres y más artísticas. Mencionó como ejemplo, una construcción en Chapultepec a base de catenarias paralelas, sin embargo encontraron que las vibraciones causadas por la cercanía a los juegos mecánicos constituía un grave problema, por lo cual tuvieron que hacer la estructura más flexible para disipar dicha vibración.

Nos mencionó que la catenaria libre y la cadena colgante visualmente se pueden comparar con un círculo, una parábola o una elipse porque de ahí derivan arcos elípticos o arcos parabólicos; nos mostró cómo hacerla y nos indicó la fórmula, explicándola en su totalidad.

Al finalizar la jornada, el Dr. Bernardo Navarro Benítez nos presentó, junto con el planeador territorial Jorge Bernal García, su ponencia "Producción de la ciudad en América Latina: las universidades estructuradoras urbanas, investigación que aborda la planificación y ubicación de diferentes universidades latinoamericanas".

Este trabajo, realizado con colegas de América Latina, tuvo como objetivo comparar el papel de las ciudades uni-



versitarias en el desarrollo urbano y su relación con el aspecto de movilidad.

Nos platicaron que las denominadas ciudades universitarias fueron megaproyectos en los estados desarrollistas de América Latina y que tuvieron un gran impacto en las urbes en donde se localizaron; para ejemplificarlo nos mostró los casos de Buenos Aires, Argentina, Caracas, Venezuela, y Río de Janeiro, Brasil, además de la Ciudad Universitaria de la UNAM y la UAM Xochimilco, ambas en México.

La ciudad universitaria en Buenos Aires se proyectó hacia las afueras de la ciudad y tuvo como paisaje el Río de La Plata, alejándose así del caos metropolitano, sin embargo, ha presentado problemas de accesibilidad.

Por lo que respecta a la Ciudad Universitaria de Caracas, ésta se encuentra inmersa en el corazón de la ciudad. Diseñada por Carlos Villanueva, uno de los máximos exponentes del siglo xx en la arquitectura venezolana, buscaba resolver los problemas de accesibilidad con mobiliario arquitectónico y urbano, no obstante, la problemática de Venezuela es de índole climatológica, en otras palabras, hace mucho calor, por tanto caminar dentro de esa gran ciudad universitaria ha sido un problema. Al principio se encontraba en el centro de la metrópoli, pero solamente contaba con tres accesos y solo se podía llegar por autobús o automóvil, a pesar de que la belleza del lugar es sensacional para andar en bicicleta. La universidad tiene un fon-

Jaime Francisco Irigoyen,
Juan Manuel Everardo Carballo,
Noemi Bravo Reyna,
Juan Ricardo Alarcón,
Alberto Cruz,
Sandra Bacelis,
Jorge Bernal
y Bernardo Navarro.
Fotografía: Carlos Alberto Castro Montiel

do verde, por ello, todo lo que ahorra con su plan ecológico lo invierte en proyectos como vehículos eléctricos, autobuses híbridos y experimentan con un sistema acuático de comunicación. En la Ciudad de México, la Ciudad Universitaria fue ubicada al sur en terrenos pedregosos: el Estado junto con los desarrolladores llamaron al arquitecto Luis Barragán para edificarla. A diferencia de las otras, ésta contó con la persistencia del gobierno de ubicarla en una parte de la ciudad que no estaba habilitada y, por ello, también se ideó y desarrollaron las vías para acceder, fue el caso del Anillo Periférico.

Tras los acontecimientos de 1968, sin embargo, el Estado mexicano decidió que las universidades ya no se desarrollarían como ciudades.

En el caso de la UAM, ésta fue siguiendo a la ciudad y sus necesidades de movilidad se resolverían a través de su entorno. Por lo que respecta a la Unidad Xochimilco, se propone solucionar la movilidad con el uso de motocicleta y bicicletas, dado que el automóvil va en decremento por el aumento de precio de gasolina; también se hace uso de camiones foráneos, aunque siguen prevaleciendo problemáticas muy serias con su entorno y al interior.

Para concluir, la idea de los diversos investigadores de América Latina es que si las universidades son centros de saber y conocimiento, entonces, de estos centros deberían derivar ideas innovadoras para resolver los actuales problemas de desarrollo urbano y de movilidad, tanto para sus propias universidades como para sus países.

ESCRIBE ESCRIBANO

Alan J. Vázquez Zárraga
Licenciatura en Diseño de la
Comunicación Gráfica



Alfabeto escribano
Imagen: Iván W.
Jiménez

El diseño, como disciplina de enseñanza, es uno de los campos de estudio más complejos y cambiantes que podemos encontrar en nuestra universidad y en cualquier otra; puede ser apreciado en una ilustración, un edificio, un libro, cualquier mueble; en un plano territorial o incluso en un juguete; es decir, el diseño puede ser observado en casi cualquier objeto creado por el

ser humano. Un gran ejemplo de esto es el proyecto *Escribe escribano*, presentado en el Auditorio Jesús Virchez, el pasado 21 de junio, por Iván W. Jiménez.

Tiempo después de egresar de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), y de haber colaborado con la empresa TV Azteca, Iván Jiménez, fundó en 2006, junto con María Romero y Javier García, el Grupo Horma, empresa dedicada com-



pletamente al campo del diseño y del arte, principalmente al desarrollo de diversos proyectos de diseño y de arte urbano, además de la impartición de talleres y conferencias.

Desde sus inicios, Grupo Horma se mostró especialmente interesado en dos factores: la tipografía y su ostentosa exhibición. En 2012, la empresa se hizo presente en el museo Franz Mayer con una instalación que consistía en una enorme letra "h" de poco más de 2 m de altura, con motivo de un congreso de tipografía que impartirían ellos mismos; actividad que gestaría los cimientos de su, hasta ahora, más grande proyecto. En los meses siguientes, Grupo Horma siguió creciendo y desarrollando más obras de estilo callejero, siempre utilizando elementos poco convencionales con afán de provocar sorpresa en el espectador como la instalación de soldaditos de juguete que parecían rendirle honores a la bandera en su día o la de hongos de estambre "plantados" en el zócalo al comenzar la primavera. Su instalación urbana más exitosa, que marcó el inicio del proyecto *Escribe escribano*, sin embargo tuvo lugar hasta 2013: consistió en un conglomerado de tipos móviles gigantes en la plancha del Zócalo de la Ciudad de México. Sí, haría letras de distintos colores y de distintas fuentes tipográficas que, además, podían ser manipuladas a gusto por toda la plancha del zócalo para escribir cualquier cosa, desde lo más pintoresco hasta un simple nombre.

El proyecto fue inspirado en los escribanos de Santo Domingo y realizado en el marco del "Abierto Mexicano de Diseño", en el cual Grupo Horma fungió como consejero. Éste gozó de gran aceptación por parte de los ciudadanos, por lo que Iván, al ver el potencial que tenía su proyecto, decidió llevar su con-

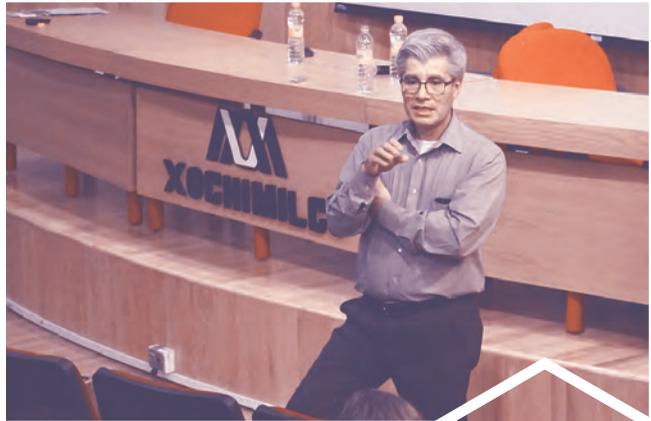
cepto al papel. Preparando el momento clímax de *Escribe escribano*, el grupo creó una serie de ilustraciones del alfabeto, que se complementarían con una breve descripción solicitada a un escritor. Al respecto, no se obtuvo como respuesta un pequeño fragmento para cada letra, sino un escrito de gran riqueza y extensión que no se podía ignorar, por lo que la empresa decidió pedir a un ilustrador que representara gráficamente los tres momentos más alusivos sobre los caracteres, esto dio como resultado una serie de ilustraciones de gran contenido sustancial y estético, convertidas en primer instancia en carteles, los cuales fueron presentados en el museo de San Ildefonso, para luego ser utilizado en una publicación: así, vio la luz el libro *Escribe escribano*, que tuvo gran éxito hasta agotar existencias.

Mas no fue todo, el interés de Iván Jiménez y Grupo Horma por darle más vida a su proyecto los motivó a realizar, junto con un equipo muy grande de diseñadores en distintas áreas, una serie de animaciones basadas en las imágenes originales del libro, mismas que, posteriormente, dieron lugar a un juego de mesa que se puede jugar a través de la realidad virtual, obteniendo la aplicación y el libro que se puede encontrar en la página de la empresa.

Grupo Horma, a través de este gran proyecto propone la idea de "escribir y compartir". Desde sus inicios, Iván ha realizado numerosas obras de carácter social, siempre intentando exteriorizar y llevar a la mayor cantidad de personas el concepto de la tipografía, su importancia, y el de diseño en sí mismo, dando un claro ejemplo de que, si nos lo proponemos, podemos realizar cualquier proyecto que tengamos en mente, siempre y cuando tenga un fundamento claro y una intencionalidad.

SEMINARIO DE VIVIENDA, TECNOLOGÍAS APROPIADAS 2018

Carlos Alberto Castro Montiel
Alan J. Vázquez Zárraga
Licenciatura en Diseño de la
Comunicación Gráfica



Dr. Pedro Damián
Pacheco Valdez
Fotografía: Alan J.
Vázquez Zárraga

En el seminario de Vivienda, Tecnologías Apropriadadas 2018, que tuvo lugar en la División de CyAD, se presentaron dos ponencias que buscaban resaltar la importancia de la utilización de los materiales reciclados y el aprovechamiento de los recursos naturales para la creación de viviendas.

Estas ponencias fueron impartidas por el doctor Pedro Damián Pacheco Valdez y el maestro Luis Alberto Andrade Pérez. El primero ha dedicado su vida al desarrollo de proyectos de enfoque sustentable, cuyo historial se conforma de la construcción de edificaciones con base en materiales reciclados, que van desde elementos tan simples en su composición como las hojas de los árboles, a la madera proveniente de vestigios constructivos. El segundo participa incesantemente en comunidades rurales del municipio de Puruándiro, Michoacán, para resarcir el problema de vivienda, contribuyendo en la elaboración y mejoramiento de las condiciones de éstas, ya que muchas no cumplen con los requisitos necesarios para tener una calidad de vida adecuada; además plantea la revalorización de la arquitectura habitacional tradicional regional, que responden históricamente al medio ambiente natural y buscan siempre el aprovechamiento lógico de los materiales locales.

Se han realizado diversos proyectos coordinados por Pacheco con el apoyo de sus estudiantes, como prácticas fuera del aula, con la finalidad de que aprendan a afrontar las diversas problemáticas en la industria constructiva en diversas comunidades del país; esta forma de trabajo tiene la ventaja de contar con la participación de los lugareños en las comunidades, lo que resulta de gran importancia dado que éstos tienen un conocimiento adquirido de forma empírica e intuitiva transmitido por generaciones, muy distinto al planteado en el aula, capacitándolos así con las habilidades y capacidades necesarias para cumplir las operaciones que se les asignan.

De igual manera, el trabajo que realiza Andrade en la población de Puruándiro, donde se lleva a cabo la autoproducción habitacional de tipo comunitario, resulta muy ilustrativo, pues se ha logrado la solución única y diferente de cada vivienda mediante la aplicación de conocimientos ancestrales que han ido incorporando mejoras al sistema, empleando los diversos materiales locales, como el adobe, que es fundamental para la recuperación del proceso original de producción de las casas tradicionales. El diseño comunitario es, y siempre ha sido, prioridad, no se deben perder estos conocimientos.

LA UAM EN LA CAPITAL MUNDIAL DEL DISEÑO 2018

Equipo Espacio Diseño
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Gabriela Caset
Fotografía: Jazmín
Díaz

La *World Design Organization* (WDO), con aproximadamente 50 años de operación y que actualmente radica en la ciudad de Montreal, Canadá, ha designado a la Ciudad de México como la Capital Mundial del Diseño 2018, con el objetivo de posicionarla como promotora de éste, así como agente social y cultural para impulsar y comunicar un cambio social y cultural en el contexto urbano; con ello, generar la responsabilidad de crear un programa público que haga reflexionar acerca de la importancia de la labor del diseñador. Durante este año se han llevado a cabo diferentes actividades, entre ellas, el Circuito Interuniversitario que busca impulsar la interacción y colaboración entre las diferentes escuelas de diseño en la ciudad, sean públicas o privadas, y que sus alumnos establezcan el diálogo a través de temas en común.

Es así como la UAM fue elegida para formar parte de este circuito con un programa que incluyó 30 conferencias, talleres, presentaciones de libros, foros, mesas redondas, revisión de portafolios y un seminario donde participaron destacados académicos y egresados de nuestra casa de estudios, las cuales se llevaron a cabo del 18 al 29 de junio pasado, que tuvo como sede las instalaciones del Centro de Difusión Cultural "Casa del Tiempo".

Para dar inicio a estas actividades, se llevó a cabo la inauguración el 18 de junio a las 18:00, a cargo de Gabriela Caset, Coordinadora de contenidos y asuntos culturales del *World Design Capital*, quien agradeció a la UAM por su participación, reconociéndola como pionera en la educación del diseño en nuestro país. Brevemente, nos explicó sobre este programa, el cual comenzó en 2008, Turín fue la primera ciudad en ser asignada como sede, recalcó que esta designación no es un premio, es más bien desencadenar una red de ciudades que a su vez generen el pensamiento del futuro urbano y el diseño a escala social.

Acto seguido, el maestro Octavio Mercado, director de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, de la UAM Cuajimalpa, nos leyó una breve reflexión sobre el papel social que cumple el diseñador egresado de nuestra casa de estudios. Finalmente, el maestro Francisco Mata, Coordinador General de Difusión de la UAM, nos habló sobre las actividades que se llevarían a cabo; posteriormente explicó que el eje es la vinculación con la tecnología, cultura, arte, diseño y humanidades. También destacó que el logotipo utilizado para representar este programa fue diseñado con el apoyo del doctor Félix Beltrán, profesor distinguido de esta institución. Además, agradeció la asis-



Concepción Vargas
y Gerardo Kloss
Fotografía: Jazmín
Díaz

tencia y participación en el primer día de actividades.

La experiencia pionera de la UAM en el diseño nacional y su impacto social

En la primera conferencia participaron el Dr. Luis Rodríguez Morales, de la Unidad Cuajimalpa, la Dra. Teresa Ocejo, de la Unidad Azcapotzalco, la Arq. Concepción Vargas y el Dr. Gerardo Kloss, ambos de la Unidad Xochimilco.

La doctora Ocejo expuso el contexto histórico en el que fue creada la División de Ciencias y Artes para el Diseño: los arquitectos Pedro Ramírez Vázquez y Martín Gutiérrez, durante la formación de los programas de estudio, propusieron conjuntar todas las disciplinas que compartieran los conocimientos, procesos y concepción del diseño en una sola División: Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica, Diseño Industrial y Planeación Territorial; una propuesta innovadora, pues ninguna universidad del país ofrecía un campo propio para el estudio del diseño: la cuarta área del conocimiento.

Luis Rodríguez nos platicó que el diseño es un área que sintetiza el conocimiento que brindan las artes, las ciencias y las humanidades; de modo que el diseño busca ser una ciencia sin dejar su esencia humanística y artística.

Concepción Vargas explicó que la División de CyAD en la Unidad Xochimilco está dividida en departamentos que se identifican con el proceso de diseño; además, gracias al Sistema Modular, esto permite la interdisciplina entre las diferentes áreas del conocimiento para la resolución de problemas, conocido como objeto de transformación.

Gerardo Kloss habló sobre la importancia de que el diseñador debe aprender a gestionar proyectos; la Unidad Xochimilco ha buscado que sus egresados aprendan a gestionar, a tener un acercamiento con la comunidad y tener un compromiso con el cuidado del medio ambiente. Actualmente, no se busca diseñar para obtener exclusivamente un beneficio económico, sino diseñar para solucionar los problemas de la sociedad, y que esto sea de manera autosustentable.

¿Cómo ser un emprendedor en el diseño y no morir en el intento?

En el segundo día, Zoveck Estudios nos advirtió: ¡No dejen de divertirse!, ya que debemos de apasionarnos por el trabajo que queremos realizar por toda una vida, y más si quieres usar todos esos conocimientos, actitudes y habilidades para emprender en alguna área.

Zoveck Estudios, conformado por Sonia Romero y Julio Carrasco, egresados de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, de la UAM Azcapotzalco, e inspirados por David Carson y Neville Brody, dos artistas y diseñadores que no preponderan en el diseño editorial el uso de las retículas y legibilidad, sino el concepto y narrativa para que el diseño sea coherente en lo que de verdad debe de transmitir; ellos han generado sus propias propuestas a partir de los tianguis, el collage y la cultura



de los sesenta y setenta, apropiándose de ello para recontextualizarlo y hallar una diversificación y así generar conceptos.

En cuanto a “emprender”, explican que es el simple hecho de autoconocerse, de una introspección y saber qué quieres de tu vida, tanto personal como profesionalmente, y para trabajar en ello en el momento que se quiera, porque no hay un tiempo ideal, sólo hay un tiempo.

Sonia y Julio aseguran que el diseñador es un ente multidisciplinario que debe de aprender tanto del área en la que se desarrolle, como adquirir un gran acervo y bagaje cultural; nos invitaron a visitar Laboratorio Zoveck, un espacio para experimentar y crear, donde se pueden compartir las experiencias creativas con amigos, y donde se generan proyectos de diseño y arte combinando procesos analógicos y digitales.

De la idea a la propiedad industrial

En el campo del diseño, uno de los grandes temas por resolver es la propiedad intelectual de las obras. Para ello, en el tercer día, se abrió la mesa “De la idea a la propiedad industrial”, en la que participaron Sergio Padilla Meneses, de la oficina de transferencia de conocimiento (OCT), Guillermo Estrada, del Instituto para la Competitividad, la innovación abierta y la transferencia de tecnología (Instituto SIAT), y Mayra Murrieta, del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

Sergio Padilla nos platicó sobre las funciones de la oficina de Transferencia, entre las que destacan el apoyo y la asesoría a los alumnos de la UAM Xochimilco, especial para estudiantes de la Licenciatura en Diseño Industrial. Ejemplificó su ponencia con tres casos:



el primero, es el proyecto en que se reutiliza desecho de vidrio para realizar objetos como relojes de pared; el segundo, un vaso que elimina la necesidad de tapa y popote, hecho de una sola pieza de plástico; el tercero, un dispositivo para la medición de reptiles, especialmente ajolotes, evitando que sufran o tengan que ser expuestos a un medio hostil; este proyecto consiste en una especie de cuna graduada. De estos ejemplos, Padilla destacó que todos ellos eran pertinentes para ser registrados y, por eso, la UAM los apoyó con el registro ante el IMPI y la vinculación con empresas a las que les pudiera interesar estas tecnologías.

La segunda en participar fue Mayra Murrieta, egresada de la UAM Xochimilco, quien actualmente trabaja en el IMPI revisando los proyectos de diseño industrial; ella nos comentó sobre la importancia de registrar las obras desde la universidad y nos invita a acercarnos a los diferentes cursos que ofrece el instituto y las diferentes opciones, de acuerdo con cada proyecto, para desarrolladores independientes.

Para cerrar la mesa, el abogado Guillermo Estrada del SIAT, abordó el registro de obras desde la perspectiva legal. También nos comentó que para registrar, debemos considerar los alcances

Sergio Padilla,
Mayra Urrieta,
Guillermo Estrada
Fotografía: Jazmín
Díaz

reales que suponemos nuestro producto va a lograr, así mismo, aprovechó para invitar a personas de otras áreas y ver el diseño como una herramienta necesaria para el crecimiento de empresas al ofrecerle soluciones pertinentes, de acuerdo con cada necesidad. Por último, invitó a los diseñadores a que busquen la pertinencia de sus diferentes trabajos y que ubiquen los nichos que hoy en día se encuentran vulnerables y que los diseñadores podrían ayudar a fortalecer.

Por último, los tres concluyeron que lo más importante es plantear los proyectos para resolver necesidades que no están satisfechas o que están mal satisfechas, ya que es en ese punto donde se genera la innovación.

Lecturas de la ciudad

En el cuarto día, abrió Deyanira Bedolla, con Emociones urbanas, oportunidades para mejorar la sociedad y desde el título se notaba el sentido que acompañaría la exposición, reforzado por la idea de Deyanira al calificar la emoción como "otro tipo de inteligencia", con lo cual nos adelantó al tema del diseño emocional, que, aunque usualmente ha sido usado por la publicidad, tiene aplicaciones sociales. Para ella, el papel que ocupa el diseño en los fenómenos sociales debe ser de motivar y preservar las emociones positivas que éstos pueden generar, haciendo partícipe a la sociedad en el diseño, algo como lo que hace The Fun Theory, responsable de proyectos como la famosa escalera que asemeja a las teclas de un piano para promover el uso de las escaleras, o los contenedores de envases de pet interactivos que inciten a reciclar.

Continuó la Dra. Martha Flores Ávalos con El sentir de la ciudad; desde la premisa de observación y registro,

ella nos planteó un acercamiento a la ciudad para realizar análisis puramente cualitativo: sentir, oler y crear, más que un registro, como una memoria de los lugares. Todo esto con el fin de sensibilizar al diseñador, ayudarlo a hacer mejores diagnósticos, bocetos, fotografías, croquis y bitácoras que son las herramientas que hacen posible sentir los lugares que estudias, lugares vivos y complejos.

Fausto Rodríguez, con Los mapas del ruido como herramientas de evaluación de espacio urbano, nos presentó el concepto de la acústica, tema poco recurrente en los diseñadores; plantea el sonido como algo fundamental en el diseño, pues éste nos rodea todo el tiempo y oímos en todo momento; la práctica de crear mapas acústicos surge como alternativa de aterrizar gráficamente el sonido que nos rodea, además de su enorme utilidad en estudios urbanos.

Por último, Sandra Martí presentó "Besadoras de ciudades", un ejercicio de intervención artística; se trata precisamente, como lo menciona el título, de besar la ciudad desde la premisa de más vale pedir perdón, que permiso. Así, fueron besadas paredes, banquetas, carteles, automóviles; toda clase de super-



Fausto Rodríguez
Tomada de:
DifusiónUAM



ficie representa una nueva oportunidad de investigación y sensaciones; el beso se marcaba directamente y quedaba registrado con labial ordinario, por lo que ninguna de estas intervenciones daña o lastima la superficie permanentemente; romper la cotidianidad y convertir las ciudades en un lienzo, un espacio para imaginar, son los principales objetivos de esta actividad nómada.

Diseño, emprendimiento e innovación

El emprendimiento en diseño siempre es complicado por las múltiples variables a las que se enfrenta. Éste fue el tema abordado en la segunda mesa, en ella participaron Ahmed Bautista de Mercadorama, Melissa Falcón de amoATO, Ricardo Ceballos de Grupo Rúbrica y Gustavo Prado como moderador.

La dinámica de esta mesa se enfocó en que los ponentes nos platicaran cómo fueron resolviendo la situaciones que se les fueron presentando desde que comenzaron sus empresas hasta el día de hoy.

Melissa Falcón nos comentó que para crear amoATO se planteó cuál era verdaderamente su pasión, mientras que Ahmed Bautista nos comentó que Mercadorama surgió de su gusto por la música y la mercancía oficial; por su parte, Ricardo Ceballos comenzó Grupo Rúbrica al plantearse su quehacer como diseñador industrial.

En cuanto al financiamiento y la administración, Melissa asegura que fue difícil para ella enfrentarse a la administración y contabilidad; por su parte, Ahmed Bautista nos dijo que tienes que revisar muy bien las inversiones que hagas y ponerte a pensar si van a dar frutos o no; el tema lo cerró Ricardo Ceballos cuando nos comentó que este

CDMX
WORLD DESIGN CAPITAL 2018



aspecto está directamente relacionado con la pasión y el compromiso que tengas con tu proyecto, ya que para solicitar un préstamo primero debes comprobar que tu negocio es viable.

La visualización y creación de una nueva empresa cuenta, hoy en día, con muchas herramientas, así aseguró Ahmed al invitarnos a utilizar las redes sociales, en especial Instagram, para que nuestro trabajo pueda tener visibilidad; en contraparte, Ricardo Ceballos, afirma que si bien es cierto que las redes sociales son importantes, no se puede descuidar relacionarse con la gente que te ayudará a tener visibilidad; al respecto, Melissa nos recomendó encontrar la solución que cada empresa necesita, ya que las necesidades no siempre son iguales.

En el mercado del emprendimiento, existen muchas empresas que ofrecen servicios para la incubación de éstas, pero también personas que toman el riesgo, como diría Gustavo Prado: "se avientan al vacío"; en este punto, los tres ponentes coincidieron en que lo adecuado es encontrar el punto medio para hallar la metodología que más se adecue a una nueva empresa.

Logo World Design Capital 2018



Para cerrar la mesa, cada uno dió una recomendación: Melissa nos plantea no subestimar el trabajo en equipo, cuando se emprende es muy importante tener ayuda y asociarse con personas con nuestros mismos objetivos y que con su habilidad aporten al proyecto; Ahmed nos invitó a encontrar esos nichos de oportunidad que muchas veces pasan desapercibidos porque los consideramos poco importantes; Ricardo Ceballos nos dijo que hagamos lo que hagamos, debemos hacerlo con pasión, compromiso y orden, ya que sólo a través de estas tres condiciones se logra que una empresa perdure.

Actualmente, el mercado laboral obliga a los diseñadores a fomentar el autoempleo, esto genera muchas veces incertidumbre y temor, sin embargo, escuchando a personas que han tenido éxito en este campo, podemos inspirarnos para encontrar en esta opción una oportunidad de crecimiento y no de temor.

Remedios Mágicos: empresa creativa a la mexicana

Es un orgullo ser mexicano, y mayor orgullo portar algo creado en México, pero lograrlo no es un camino fácil, no hay un "de la noche a la mañana".

Guadalupe Gómez, exuamera egresada de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y quien iniciara una PyME en 2008, dedicada a celebrar el diseño mexicano y a poner el nombre del país en alto, vino a demostrarnos que es posible hacerlo, que los mexicanos somos capaces de competir a nivel internacional, de eso, y mucho más, es capaz Remedios Mágicos.

En el quinto día, Gómez nos transmitió aquella magia de la que está llena su marca. Con productos como "los Cho-

chitos desapendejadores" o las pastillas "Pa'l mal de amores", que son caramelos enlatados, o sus pocillos y una lotería que son muy ricos visualmente y que inmediatamente puedes decir "son de México".

La marca nació cuando Guadalupe observó que las personas a su alrededor siempre buscaban una receta mágica que les dijera qué y cómo hacerlo, de modo que recordando la tradición de las abuelitas que nos sugerían tal o cual "remedio" fue que se le ocurrió llevarlo a cabo, agregando un elemento adicional: la risa. Con el humor todo el mundo se desenvuelve, y riéndonos es como creamos los mejores momentos; además, así es el mexicano: experto en reírse de sí mismo. Esta buena vibra es uno de los pilares de Remedios Mágicos, y la que busca transmitir, incluso a las personas que no residen en este país.

Un aspecto importante de la empresa es que algunos de los productos creados se han realizado en *cobranding*, es decir, que Remedios Mágicos se alió con otras marcas para crear y ofrecer un producto en conjunto. Marcas como Ay Güey, Estudios Obeck o Euro Te participan, pues lo que busca Remedios Mágicos es compartir, por ejemplo, ya que no es una marca de playeras, entonces busca una que sí lo sea y crean productos únicos; tampoco es una marca experta en té, entonces busca una que sí lo sea y así se fomenta este tipo de compañerismo.

Además, la empresa de Guadalupe Gómez ha ganado premios increíbles como "Monstruos de la Mercadotecnia", otorgado por Excélsior, compitiendo contra marcas como Telcel y Ford o el premio IAP de diseño. También participó en el programa Shark Tank México, obteniendo el patrocinio de grandes empresarios mexicanos.



Ante esto, nos preguntamos ¿de verdad será imposible?, a lo cual, seguramente, muchos de los oyentes en la conferencia de aquel día responderían que “si ella pudo, yo también”, ya que es muy inspirador ver cómo se esfuerza esta gran empresaria y exuamera para poner el nombre de México en alto.

Celebremos el Diseño mexicano en empaques ingeniosos y divertidos

“Todos necesitamos sacar la magia que tenemos dentro”, con estas palabras Guadalupe Gómez, alquimista de Remedios Mágicos comenzó el taller de empaque impartido los días 25 y 27 de junio en Casa del tiempo.

Este taller tuvo como objetivo mostrar qué hay detrás del diseño de empaques: nos compartió tips y experiencias que ella y su equipo atravesaron cuando comenzaron con el proyecto Remedios Mágicos. Por ello, nos comentó que cuando creamos una marca es necesario tener un *brandbook*, es decir, un portafolio del cómo se va a vender la marca, resaltando qué es lo que ofrece, cuáles son sus patrocinadores y los trabajos que se han realizado.

En las actividades, se llevó a cabo un ejercicio en el que teníamos que escribir una pequeña historia con las cinco frases o las últimas palabras que tuviéramos en las conversaciones de *WhatsApp*, con la finalidad de que se dieran una idea de nuestra creatividad; otra fue realizar firmas tanto con la mano mayormente habilitada para escribir, como la que no empleamos para ese propósito.

Algunas de sus recomendaciones fueron que es importante hacer una lluvia de ideas en cada proyecto que se emprenda, así como registrar siempre todo... respetando los derechos de autor, además de que es necesario en-



contrar una motivación y no decir “no puedo hacerlo”, sino “no puedo hacerlo aún.”

Por último, dejó de tarea, en el primer día, el diseño de un remedio o propuesta de un ingenio mexicano, siempre y cuando se respetaran los valores de la empresa, con miras a seleccionar a tres personas para que pudieran tener un entrenamiento en ésta durante tres meses y posiblemente laborar en ella o, en todo caso, poder comercializar su diseño aun cuando la persona no fuera seleccionada; los trabajos fueron expuestos el segundo día del taller y los resultados se darían a conocer vía correo electrónico.

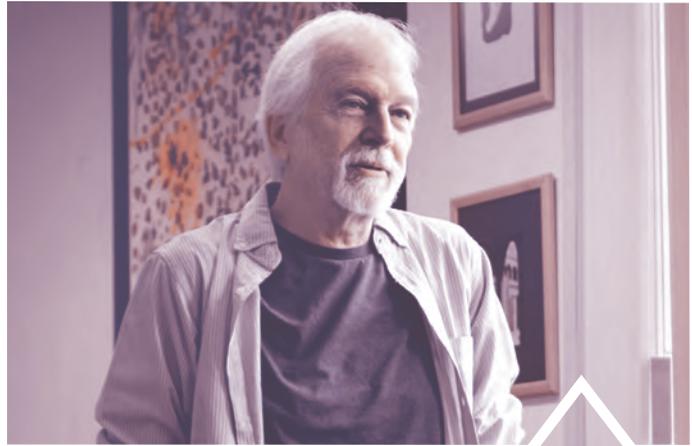
Muchas fueron las actividades que se llevaron a cabo en aquellos 10 días, celebrando y compartiendo conocimientos, inquietudes y experiencias en torno al diseño, aquí sólo les presentamos algunas; esperamos que esto sea una muestra clara del importante papel que el quehacer del diseñador ha logrado y lo que aún nos falta, es decir, las oportunidades y retos que quedan por delante. Sigamos celebrando este año en que hemos sido elegidos como la Capital del Diseño.

Guadalupe Gómez
Fotografía: Juan
Carlos Carrión Cruz



LA OBRA

Juan Carlos Carrión Cruz
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Carlos Aguirre
Fotografía: Armando
Rodríguez

La experimentación es uno de los pilares que sostienen el proceso creativo del maestro Carlos Aguirre, aunado al instinto, así obtiene una combinación que él nombra creatividad. Ésta se puede percibir en muchos de sus trabajos artísticos y de diseño mostrados en la sala Raúl Hernández Valdéz como parte del Seminario Métodos y Sistemas 18P, presentado el pasado 12 de julio.

Aguirre nos explicó que esta combinación se complementa con un exhaustivo estudio de la semiótica en grandes autores como Humberto Eco. Nos platicó que en sus trabajos siempre busca pensar y expresarse por medio de signos, por ello siempre observa e imagina cómo utilizarlos.

Es por esto que ha logrado representar situaciones tan complejas como el intercambio ofensivo que tuvieron los candidatos electorales, Vicente Fox y Andrés Manuel López Obrador, en una obra visual muy inusual y llamativa.

El artista también nos comentó sobre la importancia de obtener contactos y conocer los sitios para conseguir materiales de trabajo en gran cantidad u obtener aquellos que son muy inusuales para incorporarlos a su acto creativo. En una ocasión, montó una obra donde requería gran cantidad de

libros, sin importar su contenido, así que fue a un sitio en donde podía conseguirlos por metro cuadrado de forma más económica, de este modo pudo realizar su trabajo de forma eficiente.

Este proceso creativo también logró un salto en el uso de la tipografía, aunque esto parezca un tanto inusual. Nos explicó que es un elemento muy importante y que al utilizarla hay que tener en cuenta lo que se está tratando de decir. Según él, la tipografía juega un papel de atención y atracción debido a que es uno de los primeros que observamos al voltear hacia un cartel, pero no terminaría de convencer la atención del lector si se utiliza de un modo recto y usual, es más llamativo si la ponemos de lado o de cabeza.

Día tras día, la experimentación está presente en su obra, pues ha experimentado con técnicas que se adecuen para plasmar el concepto que en su proceso creativo se ha desarrollado, ya sea algo tradicional o incluso plotter impreso en alta calidad, lo importante es probar y probar.

Finalmente, aun cuando se haya logrado un trabajo satisfactorio y experimentado de distintas formas, es importante no quedarse estancado en ello y seguir preguntándose ¿qué es lo que viene después de esto?

PREMIACIÓN CONCURSO DANESA 33

Carol Benitez Romero
Gerardo Daniel Sánchez Chávez
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Colocada en el círculo central de CyAD, una carpa de Danesa33, pronosticaba un día fuera de lo común; el personal del staff anunció que se obsequiarían helados y paletas con motivo de la premiación del concurso de Danesa33, el cual se publicó en diversas áreas de la División a través de Coplada con el lema: “Diseña algo fuera de lo ordinario con Danesa33”.

En cuestión de minutos la carpa se rodeó de alumnos que, organizados en dos filas, fueron recibiendo lo prometido, para después presenciar la premiación en el Auditorio Tania Larrauri.

La premiación fue presidido por la Mtra. Olivia Soria Arteché, coordinadora de Coplada, el Lic. Eric Vega Riveros, gerente Senior de Danesa33, la Lic. Karina Téllez Ojeda, gerente Junior de Danesa33, la Lic. María Fernanda Torres, Coordinadora de Relaciones Públicas de Danesa33, el Lic. José Ramón Hernández Rodríguez, jefe de la oficina de Acompañamiento a trayectorias académicas de alumnos y la Mtra. María de Jesús Gómez Cruz, directora de la División de CyAD, quien nos expresara el orgullo que siente por alumnos y su constante participación en diversos concursos. Mencionó también la importancia de aprender a vender nuestro trabajo, defenderlo y demostrar que somos la universidad con la mejores

licenciaturas en diseño; nos invitó de la siguiente forma: “créansela, son lo mejor, pero hay que dar el paso, y éste es el paso”.

En su turno, Vega Riveros mencionó que se consideró para escoger al ganador lo que más se asemejara a la identidad ya establecida de la marca, no así el más agradable a la vista o solo correcto técnicamente; para complementar esta explicación, nos proyectaron un video con una selección de los trabajos que consideraron los mejores, posteriormente entregaron reconocimientos a los participantes que no resultaron ganadores.

Finalmente, dieron a conocer a los ganadores: El 3er lugar, con un premio de \$20,000 pesos, fue para la alumna Ana María Nieto Rodríguez; el 2do lugar, con un premio de \$30,000 pesos, para el equipo de dos estudiantes, Naomi Fernanda Techuelo Medina y Ranulfo Varela Serrano; por último, los ganadores del 1er lugar, con un premio de \$50,000 pesos, Enrique Armando Hernández Carrillo y María Fernanda Cerna Martínez.

Para cerrar, se invitó a los presentes a continuar la degustación de helados y, sobre todo, a seguir participando en este tipo de iniciativas que pasaran desapercibidas muchas veces por la comunidad.

María Fernanda Cerna Martínez de la Licenciatura en Planeación Territorial y Enrique Armando Hernández Carrillo de la Licenciatura en Diseño Industrial, ganadores del primero lugar
Fotografía: Carol Benitez Romero

GERMÁN MONTALVO EL CARTEL VA A LA CONQUISTA

Gerardo Daniel Sánchez Chávez
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Mtra. Catalina Durán,
Germán Montalvo y
Rafael Vargas
Fotografía: Gerardo
Daniel Sánchez
Chávez

Formado en la Imprenta Madero, en su haber innumerables títulos y reconocimientos, incontables participaciones y miles de historias; resultaba por demás complicado para la Mtra. Catalina Durán realizar una semblanza que les hiciera justicia a Germán Montalvo y Rafael Vargas, sin caer en un interminable listado, por ello, cumplido con el protocolo de la presentación, nos adentramos inmediatamente al conversatorio que estas personalidades nos ofrecerían con motivo de la presentación del libro *El cartel va a la conquista del espacio*, que se celebrara en La Sala Leopoldo Méndez de la Galería del Sur, el pasado 12 de julio.

Rafael Vargas de inmediato comentó sobre lo afortunados que éramos de contar con la presencia de Germán Montalvo, considerado por él como el mejor diseñador gráfico de México, a quién conoce desde hace más de 40 años, lo que sucedió, en un encuentro fortuito en la Imprenta Madero, para él la meca del diseño en aquella época, un taller en toda la extensión de la palabra, donde se diseñaba con reglas y tijeras, cuna de grandes maestros del diseño en nuestro país.

Rafael Vargas nos aseguró que aún cuando, Germán no se considera un cartelista, es definitivamente el medio que más admira de él. Entre su

ingenio y muchas otras cualidades de Germán al momento de diseñar, la que más destacó fue su amor por la tipografía, este fue el lazo común que los vinculó; relata que él mismo dibujaba letras, antes incluso de aprender a leer y escribir, y lo maravilloso que le resultaba buscar alusiones físicas en cada letra y cada número, pasión que considera fundamental en un diseñador gráfico: conocer su instrumento para comunicar.

Destacó también lo bueno que ha sido para él presenciar la evolución artística de Germán, sus cualidades multifacéticas y sobre todo una de sus cualidades más definitorias, lo “leído” que es, su capacidad para leer y escribir, una característica que hoy en día ha sido olvidada por el diseñador, lo cual nos convierte a veces en meros comunicadores. Finalmente, dio por concluida su participación, lanzándole una pregunta a Germán: “¿Cuántos carteles haz hecho?”.

“En Imprenta Madero debo de haber hecho 300 aproximadamente, de esos tengo una selección de unos 150, en los que conseguí exactamente lo que quería”, responde Germán. Efectivamente no se considera cartelista, sino que considera que hace diseño, y para él hacer diseño es tiempo de calidad, y el diseño va acompañado de ciertas



mañas: tener un espacio propio para su labor, preparar su café a las ocho de la mañana y tener su mesa impecable, le resultan factores fundamentales para desempeñarse de manera correcta. Considera que su trabajo en el ámbito editorial es el responsable de su amor por la tipografía, pues trabajar con poetas, escritores y cineastas le hizo valorar y comprender la “jerarquía de la palabra”, así también, la síntesis de la imagen y la metáfora. Para él el diseño gráfico es como un poema, la capacidad de síntesis y la condensación son exigencias que ambas disciplinas comparten.

Al referirse a la Imprenta Madero, nos cuenta que una de las mejores cosas fue siempre que Vicente Rojo nunca les impuso ninguna limitante al momento de diseñar, ni de tipografía ni de formato, ni mucho menos de la paleta de color, lo único que les sugería era “que no resolviéramos las cosas de forma boba”, es decir, siempre con una clara idea de proponer. También destacó que la presencia de tantos maestros fue fundamental para la formación de todos los jóvenes que llegaban a integrarse, se trataba de un proyecto *sui generis* por donde se viera; más allá de un centro de trabajo, era un centro cultural. Al respecto, nos platicó sobre un cartel en específico, que considera el ejemplo perfecto de lo que se hacía en Imprenta Madero, en él se anunciaba una presentación de Bill Evans (pianista y compositor estadounidense), para lo cual tuvo que recurrir a toda una serie de bagajes de imágenes adquiridas a través de años de producción, le dieron por resultado la solución perfecta.

Germán descarta por completo la idea que del cartel sea efímero dado que te ubica en tiempo y espacio de



manera permanente, siempre y cuando el diseñador lo trabaje de manera integral, no buscando hacer feliz a un cliente, sino trabajando de manera creativa, y divirtiéndose al hacerlo, es así como se obtienen los mejores resultados.

Por último, retomó la palabra Rafael Vargas para hablarnos del libro, y nos comentó que “es una celebración al cartel”; el contenido está construido a manera de *haiku*, un tipo de poesía japonesa que consiste en enunciados muy cortos sin tener necesariamente rimas presentes: “Sin el *inri*, la cruz no sería cartel”, “El mejor cartel de cristo, firma verónica”... “El último reporte indica, el cartel sigue vivo”, lo cual en sí mismo ya es innovador.

Experiencias y anécdotas, además de una serie de consejos y recomendaciones fue el aporte que nos dio este conversatorio; vivencias comprobadas que sin duda alguna son un reflejo de una época análoga, en la que se aprendía haciendo, repitiendo, equivocándose y volviendo a repetir, finalmente, “los ojos son la herramienta del diseñador, pero se aprende con las manos”.

Carteles que acompañaron la presentación
Fotografía: Gerardo Daniel Sánchez Chávez



CONFERENCIA DIX

Jazmín Ramírez Díaz
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Alejandro Cabello,
Miguel Ángel Vázquez
y Sergio Funes.
Fotografía: Jazmín
Díaz

A iniciativa del Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), desde 2007, se designó el 29 de junio como Día mundial del Diseño Industrial, con el propósito de resaltar las contribuciones económicas, sociales, culturales, educativas y ambientales de diseñadores y académicos en este ramo. Por tal motivo, la División de CyAD lo celebró con una serie de actividades, entre las cuales destacó un ciclo de conferencias organizada por la coordinación de la Licenciatura en Diseño Industrial, que se llevó a cabo en el Auditorio Tania Larrauri.

El maestro y coordinador de la licenciatura, Miguel Ángel Vázquez, se encargó de dar la bienvenida a los asistentes y agradeció la participación de los ponentes. Por su parte, el maestro y moderador Sergio Funes hizo hincapié sobre la importancia de asistir a este tipo de actividades para dar cuenta de los egresados y su desarrollo en el mundo laboral. Acto seguido, comenzó la primera conferencia Diseño de prototipos y producción en serie, a cargo del diseñador industrial Alejandro Cabello, quien actualmente se dedica a la producción de acero en la empresa Producciones El Roble; el ponente resaltó el papel de diseñador en

la búsqueda de soluciones al momento de la producción dado que se presentan dificultades imprevistas en la etapa de proyección y diseño. Destacó también el trabajo multidisciplinario que se adquiere en la UAM-X y que nos permite encontrar esas soluciones; asegura que “no te pagan por tu creatividad, te pagan por qué tan rápido sabes resolver un problema”.

A continuación, se presentó la diseñadora Shiantiani Espadín Dávila quien nos narró los resultados del taller de cerámica que impartiera cuatro días antes, como parte de las celebraciones. Explicó las técnicas que se utilizaron y el proceso de elaboración que cada participante le dio a sus respectivas piezas, resaltando con ello la necesidad de incorporar el aprendizaje del empleo de diversos materiales en el plan de estudios, porque ayuda a los estudiantes a sentirlos, manejarlos y ver su comportamiento al momento de trabajarlos.

Se contó también con la participación del dúo Astromonos, quienes nos platicaron sobre su proyecto que combina las habilidades en encuadernación del DCG Joel Ángel Hernández López y del DI Saúl Alejandro Palacios Valdivia, al iniciar su proyecto de libretas. Su experiencia reveló que ante un



mercado saturado debes encontrar algo que haga la diferencia, lo cual lograron al incorporar la técnica de realidad aumentada.

Para cerrar, tocó el turno del DI Marco Alejandro Ordóñez Díaz, con 20 años de experiencia en diseño de joyería, quien impartió un taller. Él remarcó el hecho de que nunca antes había impartido una clase y lo difícil que fue utilizar lenguaje y términos técnicos que no dominan del todo los estudian-

tes; a pesar de ciertas complicaciones, el taller logró cumplir con sus objetivos y contó con la presencia de alumnos de industrial y otras licenciaturas, además de trabajadores.

Finalmente, hubo una ronda de preguntas y respuestas en la cual los alumnos externaron sus dudas e inquietudes, principalmente respecto al desempeño profesional que les espera al finalizar la licenciatura.

EXPO 18P PLANEACIÓN TERRITORIAL

Ricardo Ovando Fernández
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Después de varios trimestres ha llegado el momento de cosechar los resultados de arduos esfuerzos de investigación por parte de los alumnos de la Licenciatura en Planeación Territorial, que culminó en la presentación de sus trabajos terminales, llevada a cabo el viernes 27 de julio, en el Auditorio Jesús Virchez, coordinado por el profesor Paul García Castañeda.

Lo que destaca en sus trabajos es que cumplen con uno de los principales propósitos de los diseñadores (sean planeadores, arquitectos, industriales o gráficos) y es el hecho de ser desarrolladas para un usuario más allá de lo estético y bonito, es decir, que sea funcional y satisfaga sus necesidades de acuerdo con la investigación contextual. Estos proyectos se desarrollaron principalmente en Toluca, Estado de México, algunos

fueron: el Centro Cultural de Toluca y la Sociedad Cooperativa de Producción de Hortalizas en San Pedro, Xochimilco. En cuanto al Centro Cultural Toluca, se nos presentó un plan de desarrollo que incluía diseño arquitectónico multifuncional y desarrollo de talleres que se irán implementando según el crecimiento planeado del espacio y que contará con apoyos gubernamentales, internacionales e ingresos propios.

Una característica de todos los proyectos desarrollados es que pretenden contribuir en la mejora de la calidad de vida de los habitantes que se beneficiarían, porque laboran ahí o porque hacen uso de los espacios, es decir, que por medio de talleres y un diseño adecuado de las vialidades, pueden gozar más del lugar y desarrollar sus actividades sin contratiempos. Cabe resaltar que la ma-

Alumnas 12° trimestre
de la Licenciatura en
Planeación Territorial
Fotografía: Ricardo
Ovando Fernández

yoría de estos proyectos fueron desarrollados en poblaciones marginadas y de bajos recursos.

Al final, lo que demuestran estos trabajos de diseño es que pueden ser im-

plementado en cualquier lugar para mejorar el sitio y aumentar la calidad de la vida de los habitantes, así como obtener aprendizajes de logística, administración o mercadotecnia en la marcha.

ILUSTRACIÓN EN SCRATCH

Gerardo Daniel Sánchez Chávez

Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



Ejercicio obtenido de la
técnica en *scratch*
Imágen:
Departamento de
Síntesis Creativa

El principio de la etapa universitaria siempre está cargada de ciertas dudas e inquietudes, y en la Unidad Xochimilco tenemos un inicio muy particular incierto.

El Tronco Interdivisional a veces, para algunos estudiantes, suele aportar más dudas que respuestas, sin embargo, afortunada o desafortunadamente sólo estamos distantes de nuestra disciplina por un trimestre; cuando ingresamos al Tronco Divisional seguimos conviviendo con varias disciplinas aparte de la nuestra, ya en el llamado "claustro" y con profesores de CyAD, lo que nos hace sentir mucho más seguros. De nuestras exposiciones en el TD, la mayoría han sido influenciadas por la disciplina del profesor que lo imparte, ya sea Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica, Diseño Industrial o Planeación Territorial; en esta ocasión, el proyecto del TD II, Campos Fundamentales del Diseño, del trimestre 18P, tuvo como motivo principal la ilustración, culminándolo con una exposición titulada "Ilustración en Scratch".

El grupo a cargo de los profesores Regina Angélica León Carbajal y Abraham Aguirre Acosta realizó una serie de ilustraciones en la técnica de *scratch board*, que consiste básicamente en "rascar" con distintas herramientas como el *scratch knife*, el cutter o gubias sobre un cartón especial para obtener líneas blancas sobre fondo negro, es decir, dibujando en "negativo"; a diferencia de otras técnicas en que se dibujan líneas negras sobre fondo blanco, es decir, en "positivo". Como apoyo para que los alumnos desarrollaran mejor la técnica, contaron con la asesoría del profesor Gonzalo Becerra Prado.

Posteriormente al trazo, se intervinieron con la técnica de prismacolor (lápices de colores) y acuarela. Las ilustraciones resultantes fueron digitalizadas, ampliadas y exhibidas, junto a sus versiones en blanco y negro, para visualizar sus diferencias técnicas, intencionalidad, fuerza, lo que dicen y cómo lo dicen.

No cabe duda que unos alumnos habrán disfrutado el ejercicio más que otros, sin embargo, adquirir un nuevo



conocimiento, sea del ramo que sea, siempre es enriquecedor, esperemos que toda esa generación los pueda aplicar o inspirar en alguna etapa de su vida

universitaria o profesional. así como probablemente, los que ya hayan pasado por el TD, lo han hecho con sus propias experiencias.



ARTE POPULAR, CREATIVIDAD, GRAFFITI Y ACADEMIA. REFLEXIONES EN TORNO AL ARTE

Ana Julia Arroyo Urióstegui
Programa de
Educación Continua



Como parte de las actividades del Área Heurística y Hermenéutica del Arte del Departamento de Métodos y Sistemas, se ha organizado desde hace algún tiempo, el seminario Reflexiones en Torno al Arte, de forma anual, en el cual se pretende lograr un punto de encuentro tanto para los integrantes del área como profesores e investigadores interesados en dialogar, debatir, exponer y analizar aspectos concernientes al arte y su relación con el diseño y otros campos de investigación afines, con el propósito de aportar puntos de vista y resultados de investigación actuales o vigentes. Las presentaciones se llevan a cabo el último martes del mes.

En este artículo reseñamos las sesiones que se desarrollaron en el trimestre 18-P, las cuales tuvieron relación con arte popular, creatividad, graffiti y aplicación del arte en la academia.

Con el tema El arte como medio para formar estudiantes creativos, la profesora María Azucena Mondragón Millán, el 29 de mayo, nos habló del perfil de egreso del diseñador en las cuatro licen-

ciaturas, en las cuales “se propone formar profesionistas con una capacidad creativa”, es decir, “formar estudiantes capaces de ofrecer *soluciones innovadoras y creativas* [subrayado de la autora] a los problemas de la realidad”.²

Los programas de estudio (módulos) de las licenciaturas de diseño, sin embargo, no consideran cómo formar la capacidad creativa de los diseñadores. Al respecto, ejemplifica con el de Arquitectura, en el que el concepto creatividad sólo aparece una vez en los objetivos del módulo Conocimiento y Sociedad, de ahí que sea necesario comprender que formar la capacidad creativa en los estudiantes de diseño puede proporcionar una posible herramienta educativa para la solución de problemas de la realidad.

En 43 años, se ha trabajado con pocos recursos educativos para promover de manera amplia la capacidad creativa, no obstante, los estudiantes logran realizar diseños creativos. Parte de lo que



1- UAM-X, Planes y programas de estudio, UAM-X, 2012, p. 1.

2- Documento Xochiilco, UAM-X, México, 2001.

María Azucena
Mondragón Millán
Fotografía: Carlos
Alberto Castro
Montiel



ella ha detectado, es que se promueve una heurística del diseño, pero no una del arte que promueva la capacidad creativa. Hay materiales sobre heurística del arte abundantes, pero están dispersos; así también hay poco interés en la docencia por estudiar los procesos creativos en la educación. Es necesario replantearse la historia del arte como la historia de la construcción de nuevos signos y con estrecha relación con la historia del diseño.

Mondragón centra su atención en "Que el estudiante se ubique como sujeto individual que conoce", de acuerdo con uno de los objetivos particulares del Tronco Interdivisional de nuestro Sistema Modular; de ahí que considera que con la heurística del arte, como los procesos de la producción artística misma, se puede promover un sujeto que conozca el mundo y lo materialice en una obra, y a partir de ese conocimiento construir signos nuevos para generar propuestas artísticas.

La siguiente exposición fue La Virgen y medios de transporte en las representaciones plásticas populares: exvotos de Irene Aurora Pérez Rentería y Ana Julia Arroyo Urióstegui. Ellas plantearon que desde el siglo XIX, México formó parte de la modernidad en el transporte, entre ellos el ferrocarril, del que se construyeron diversas líneas ferroviarias para enlazar ciudades y pueblos que tuvieron necesidad de transportar tanto pasajeros como mercancías, aspecto que contribuyó al desarrollo económico de la naciente industria mexicana y promovió el tránsito entre la ciudad novohispana y la ciudad moderna. Este contexto favoreció que el ferrocarril fuera parte del imaginario colectivo (ese conjunto de mitos que funcionan como parte de la mente social) de los pobladores como en las prácticas religiosas de

agradecimiento, tal es el caso de los exvotos. Esta práctica popular, en la cual se representa pictóricamente una situación dramática por la que se da las gracias a algún ser divino, también reflejó el desarrollo industrial de nuestro país, en el que el ferrocarril simbolizó un vehículo de progreso; a la par, surgió obra gráfica, como el dibujo y el grabado, en la que se mostró un derivado de éste: el tranvía (que utilizó energía eléctrica, producto, a su vez de la misma modernidad), como transporte del diablo, provocador de accidentes, vehículo de la muerte.

El interés de las investigadoras, fue establecer una relación entre sucesos mistificados, reflejados en los exvotos, y el ferrocarril como parte del escenario en donde se desarrollaron: éste se convirtió en el causante de un atropello o en el medio de traslado de las fuerzas zapatistas de la Revolución Mexicana, incluso pormenorizando los datos históricos, lo que da cuenta de la importancia social del mismo y la huella que dejara en la vida cotidiana de los seres humanos.

En estos exvotos, la Virgen María y sus diferentes advocaciones (la de Guadalupe, la del Rosario, la de San Juan de los Lagos) es la imagen más exitosa, pues representa a la madre de todos, la protectora y la que siempre escucha; no obstante, también resaltan Jesús Cristo y San Nicolás Tolentino.

En la presentación del 26 de junio, El dilema de la interpretación en el graffiti, César Itzcoatl Guerrero Martínez nos evidencia uno de los problemas más importantes de la estética callejera: la interpretación de los mensajes de graffiti. A partir de la observación en la calle y en la producción de obras, él ha notado que la interpretación de las imágenes -todas ellas de carácter polisémico debido a su iconicidad- reducen las posibili-



dades de percibir un mensaje entendible para todo público. Es en esta apertura del mensaje que la interpretación se convierte en un dilema, tanto para el emisor de la misma, como para quien las observa, alejado del código que emplea esta manifestación.

Para su estudio, él toma en cuenta tres momentos que ocurren de manera simultánea, pero que, a la vez, deben ser deconstruidos en elementos aislados: la emisión, el mensaje y su recepción. Es mediante tal desarticulación que este trabajo pretende colocar en debate la posibilidad de comprender el gran contexto general de las obras de graffiti en estos tres momentos.

En ese sentido, es importante tomar en cuenta que la producción de las obras de graffiti se lleva a cabo en contextos específicos, que el mensaje muchas veces se coloca en un contexto completamente ajeno al primero, y el receptor de las imágenes las interpretará desde un contexto diferente a los dos anteriores. Por último, señaló como parte fundamental de este escrito la discusión del principio de contingencia como eje rector del proceso interpretativo.

En su búsqueda de respuestas, César Itzcoatl Guerrero Martínez se ha planteado una serie de preguntas para esta línea de trabajo como las siguientes: ¿cómo se interpretan las imágenes de graffiti?, la respuesta tentativa es simple: las imágenes se filtran a través del lenguaje para que podamos comprenderlas. ¿Es ésta una respuesta que realmente nos permite comprender las imágenes que se proyectan en este fenómeno? El lenguaje nos permite decodificar los mensajes que los otros emiten, pero en el caso de las imágenes de graffiti debemos cuestionar si todos los receptores tienen un código común que les permita realizar esa decodificación.

Las imágenes de graffiti, comentó, poseen cuatro características que permiten abrir este debate: a) la polarización respecto al gusto por esta manifestación plástica, b) las condiciones de producción de las mismas, c) las particularidades de su recepción e interpretación y d) los lugares en los que éstas se colocan.

La designación, que tienen un carácter contingente, al hacerse no es una verdad absoluta de los significados que proyecta una imagen de graffiti, sino una posibilidad que permite a los interprete-receptores dotar de significados a las obras que se presentan en las calles.

El acto interpretativo requiere, para él, desarticular el contexto general en el que el graffiti ocurre, que se da en tres sentidos; a) comprender las condiciones de producción de las imágenes de graffiti, b) comprender el contexto del espacio físico-temporal en el que se colocan las imágenes y c) comprender los mecanismos interpretativos y culturales con los que cuentan los receptores de las imágenes de graffiti.

Para Nizaí González Machado, en su exposición Diálogos para una instrumentación social del arte: reflexiones, posibilidades y aportes, del 10 de julio, es necesario desarrollar una noción del arte en CyAD que pueda formar parte de la práctica docente, investigación o producción: la cuestión es la práctica artística en nuestros contextos macro (la academia en México) y micro (la UAM Xochimilco); ésta última se encuentra delineada por límites teóricos y materiales que han impedido su desarrollo como un campo de generación de conocimiento y transformación social. En ese sentido, la pregunta es ¿cuáles serían los posibles aportes de la transgresión de esos límites en nuestra práctica, es decir en el micro-contexto?



Darío Gonzáles
Gutiérrez
y Nizal Gonzáles
Machado
Fotografía: Juan
Carlos Carrión Cruz

En consonancia, nos delimitó una plataforma de reflexión a partir de siete hipótesis para una estética de la liberación de Enrique Dussel, en las cuales la estética, la belleza, los campos, las técnicas y las teorías permiten hacer la interpretación de la estética desde el criterio de la vida.

Las dimensiones por tratar serían la teoría (la captación de la cosa real), la praxis (la posición del sujeto) y la *poiesis* (la relación del sujeto con la naturaleza), de ahí que la obra de arte se convierta en una mediación para la vida, y de la cultura en la actividad humana racional. En ese sentido, entender, desde Dussel, que liberar es un momento positivo, es crear la nueva obra de arte, la nueva estética, pues “nos enfrentamos al momento poietico o creador del nuevo momento estético”.

Desde un criterio personal, comentó, romper los límites en los que se encuentran las prácticas artísticas significa emprender un camino para el replanteamiento de los procesos creativos, en tanto el reconocimiento de la praxis social como eje de creación, reafirmación y transformación de vida, es decir, la resiliencia creativa, para la construcción de nuevas pedagogías que resulten en producciones creativas, derivadas de lógicas particulares con un fin de bienestar común.

Al igual, en Diálogo entre el discurso publicitario y el artístico, Araceli Soni Soto nos habló de las diferentes formas en cómo se retroalimentan ambos discursos: para ella, el diálogo o interrelación entre el discurso publicitario y el arte es necesario, ya que en diversas ocasiones para promover un producto con valor artístico (como una película) y difundirlo, se utiliza la publicidad, por ejemplo, carteles y folletos.

En ese sentido, hizo la siguiente pregunta: ¿lo que hacen algunos artistas se puede llamar arte o sólo es una apología del consumo? Ésta podría ser la disyuntiva en que nos ha puesto el arte Pop o el trabajo de Gabriel Orozco (autor de Caballos corriendo infinitamente). Aquí también se produce un fenómeno dialógico.

Nos dijo que en la actualidad las manifestaciones del discurso publicitario se van sofisticando cada vez más con la idea de persuadir con mayor eficacia al receptor y lograr su cometido: incentivar el consumo de productos y, junto a esto, vender ideas, estilos de vida, formas de comportamiento, estereotipos de éxito, modelos de belleza. Para esto, el discurso publicitario recurre a diversos recursos tecnológicos, a la creatividad de los publicistas y diseñadores, así como a la variedad de manifestaciones artísticas con el fin de mejorar sus estrategias de mercado: la música, el cine, la literatura o la pintura, por ejemplo, de ahí que el arte está al servicio del discurso publicitario y, por tanto, de la sociedad de consumo.

Su propuesta, particularmente, se centra en la relación entre arte visual y diseño gráfico comercial con el objetivo de analizar las estrategias, por medio de las cuales el diseño publicitario, con ayuda del arte, proyecta sus contenidos e incentiva el consumo, reproduce las



ideas del status quo y establece otras. Es un concepto de las ciencias sociales, acuñado en el año 1960 por Edgar Morin, que designa al conjunto de mitos y sím-

bolos que, en cada momento, funcionan efectivamente como de "mente" social colectiva.

MUDI

Carol Benitez Romero
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



MUDI es una muestra del trabajo que realizan los estudiantes del último año de la Licenciatura de Diseño Industrial, con el objetivo de unir a la comunidad estudiantil, el mercado laboral y especialistas en los temas abordados durante el desarrollo de los proyectos. Con una calurosa bienvenida por parte de la directora María de Jesús Gómez Cruz, inicio la exposición MUDI 2018, el pasado 18 de julio, con las siguientes palabras: "En esta exposición de Diseño Industrial los estudiantes, junto con los profesores, han desarrollado temas muy importantes sobre los objetos que necesitamos en la vida cotidiana, pues desde que el ser humano habita el planeta ha necesitado objetos".

Expreso cómo la universidad nos brinda las herramientas necesarias para desarrollar grandes proyectos, para ella representa un orgullo que confíen en la Universidad y que puedan presentar estos proyectos, de igual forma aprecia contar con la presencia de egresados, porque así ésta se retroalimenta al compartir sus experiencias. Al respecto,

mencionó que contamos con egresados de muy alto nivel y que siguen participando con nosotros, por ejemplo, la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica organiza un congreso anual para compartir sus conocimientos con sus compañeros estudiantes, y ahora también la Licenciatura de Diseño Industrial está abriendo este espacio. Para ella, es fundamental que conozcan la práctica profesional desde la perspectiva de quienes ya se encuentran en el campo laboral, pues si bien tienen los conocimientos y las herramientas básicas, en el mercado laboral asimilarn experiencias que expandiran más este conocimiento. También extendió sus felicitaciones por su trayecto pues no es fácil llegar a X Módulo, sin embargo todavía queda una tarea muy ardua, pero está convencida de que se puede, y el poder exponer sus proyectos y los procesos de diseño para desarrollarlos es un gran paso, más aún poder compartirlos con su familia, amigos, profesores y compañeros. Concluyó, felicitando todo ese esfuerzo y espera que: "Sean los me-

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz, Lucía Constanza Ibarra Cruz, Mtra. Ana María Silvia Oropeza Herrera, Mtro. José Luis Gutiérrez Senties y Mtro. Miguel Ángel Vázquez
Fotografía: Carol Benitez Romero



Renders de proyectos
Wool, Monson,
Alux y Fili
Tomadas de:
Catálogo MUDI

jores resultados para nuestros estudiantes, para su familia, para Diseño Industrial y para la UAM Xochimilco.”

La exposición se dividió en siete áreas, cada una representando una etapa importante en el transcurso de la vida de una persona, iniciando desde el nacimiento encontramos:

Juega

En esta sección se encuentran proyectos como Wool, una herramienta didáctica que ayuda a la enseñanza del sistema Braille; Avalancha es otro proyecto, en el que a través de un juego de mesa se conscientiza al jugador sobre el cambio climático. 1+1 representa otro material didáctico que ayuda en la enseñanza y aprendizaje en las matemáticas de preescolar; Glu, juego infantil que recolecta agua de lluvia y al mismo tiempo ayuda a crear conciencia sobre situación actual de este líquido vital.

El diseño habita

Aquí presentaron Unne, mobiliario progresivo que lleva a cabo varias tareas; Nsambe, sistema modular para crear mobiliario que crece junto con el consumidor de manera que tiene una vida útil mas larga; C-1, mobiliario modular que permite ocuparlo de distintas maneras para adaptarse al espacio en el que se encuentra; Alux, luminaria con sistema de limitadores de luz, adaptables a distintas formas para proyectar formas de

luz; Kisa Kit, conjunto de objetos con la intención de mejorar la calidad de vida felina.

El diseño nuevo

Dimo es un cargador cintético desmontable para bicicleta, que convierte la energía mecánica de pedalear a energía eléctrica; Ool, casco para ciclistas el cual integra tecnología discreta que mejora la seguridad del usuario, permitiéndole escuchar música o llamadas telefónicas sin la obstrucción del sonido del ambiente. Para evitar accidentes, tenemos Slide, asiento deslizante para bicicletas, que busca mejorar las condiciones físicas, así como el rendimiento físico; Rad, bicicleta que crece contigo, buscando mejorar las dificultades de transporte; Paidi, aditamento portátil que ayuda a transportar cómodamente a niños menores de 125 cm de altura.

El diseño mejora

Atlati son objetos que ayudan a mejorar la resistencia y diferentes técnicas que permiten el cuidado físico del usuario; Click.on, producto de apoyo para personas con parálisis facial dándoles mayor comodidad a la hora de ingesta de alimentos.

El diseño innova

Tawii, talonero para el calzado, permite localizar de manera inmediata al indi-



viduo que está perdido; Monson, regadera diseñada para reducir el consumo de agua, la cual puede adaptarse a una regadera normal; Centinela, dispositivo de comunicación y localización de personas mayores, que les permite una manera más práctica de uso.

El diseño cambia

Grow it, este objeto permite el cuidado de plantas, incluso sin el conocimiento de agricultura o tiempo de cuidado,

El diseño renueva

Mot es una línea de envases de cosméticos de bajo impacto ambiental; Fili, filtro retenedor de residuos grasos de cocina; Amili, compostor eléctrico.

Desde el nacimiento del individuo, el diseño adquiere un papel importante en su desarrollo; por ello, MUDI se preocupa por integrar el diseño a las necesidades que se encuentran en las distintas etapas de la vida del ser humano, de esta manera construyen los artefactos adecuados que faciliten o resuelvan determinado problema.

VÓRTICES Y BIFURCACIONES

Carol Benitez Romero
Carlos David Bautista Campos
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



La experiencia del viaje y la construcción del pensamiento aplicada al diseño

Vórtices y Bifurcaciones nace con el propósito de recopilación de experiencias a través de viajes masivos que nos permitan acumular conocimiento y, por lo tanto, aprendizaje para compartir con la comunidad y que de igual manera permite que este seminario sea posible. Surge con el objetivo de dar a conocer a los alumnos que cursan las licenciaturas del CyAD las experiencias generadas por los intercambios y viajes que ofrece la Universidad: para que de esta forma vivencial, los alumnos puedan conocer lugares distintos que les permita reforzar sus conocimientos y desarrollarse tanto en el ámbito profesional como personal.

Vórtices y Bifurcaciones, caminos alternativos del diseño inició su ciclo con él Mtro. César Herrera; él nos contó cómo una experiencia llena de travesías culturales e históricas en un viaje (en su caso a Italia) por mucho que sea excelente tour, será sólo un complemento que, sin investigación previa, nos puede brindar el mismo conocimiento que si leyéramos un libro e incluso puede ser de mayor aprendizaje que el obtenido de una lectura.

Ximena Bustillo y
Oswaldo Salgado
Amargo
Fotografía: Carol
Benitez Romero

Nos recomienda, no obstante, algunos libros al respecto; Palmeras de la brisa rápida: un viaje a Yucatán, de Juan Villoro; Los astronautas de la cosmopista o un viaje atemporal París-Marsella de Julio Cortazar y El viaje sedentario de Gonzalo Celorio; nos advierte que, si bien la lectura siempre será una fuente de conocimiento, es igualmente importante experimentarlo para que esto se transforme en aprendizaje, mismo que está en constante desarrollo. Refiere que si bien a través de una simple observación se puede adquirir conocimiento, las soluciones o respuestas que emanen de él serán simples e insuficientes, podrán ser sólo el inicio; una vez que existe esa investigación previa, se empieza a desarrollar la intuición, que va de la mano con el conocimiento: entre más conozcas y entiendas, mejor será tu intuición lo que te permitirá traspasar ese aprendizaje en distintas formas que te permitirán responder ante situaciones diferentes. Para ejemplificar su exposición, nos narró uno de sus proyectos sobre la reconstrucción de una casa-habitación, donde él llevó a cabo este proceso y aplicó toda la experiencia desde el aspecto técnico-funcional hasta la parte estética.

Nos aclara que el diseñador debe conceptualizar su conocimiento en el resultado final; para él, es fundamental que todas esas experiencias e información se vivan, se desmenucen hasta que se conviertan en una parte de ti, y con ello logres transformarte en un buen diseñador.

Un viaje por la arquitectura en Europa

Ximena Bustillo, estudiante de la Licenciatura en Arquitectura, ha colaborando en seminarios anteriores, creando la

estructura del programa, para generar contenido interesante para la comunidad, también ha sido voluntaria en la reconstrucción de casas en Oaxaca.

Ximena nos compartió su experiencia de movilidad en Italia, para ella un sueño hecho realidad; ella permaneció en una isla llamada Cerdeña (con 1500 personas aproximadamente); además de narrarnos los consecuentes problemas de adaptación nos cuenta sobre la arquitectura y el diseño urbano. Al respecto comenta que el transporte público es bueno, y sus calles y callejones están llenos de plantas, flores y colores, diseñados para fomentar la convivencia del peatón. La arquitectura del hogar tiene un acabado neutral; utilizan colores homogéneos que armonizaban con los demás elementos. La planeación territorial sube en espiral hasta la cima del relieve y permite admirar la ciudad de alrededor, todo exquisitamente planeado para generar una experiencia única e inolvidable.

También nos comentó acerca de sus actividades en la Universidad de Callari, donde realizó un proyecto para integrar dos lugares: un corredor para caminantes y el estacionamiento, que se ubicaban juntos, pero conceptualmente estaban separados tajantemente y aún cuando hubo cierta dificultad por la diferencia de idiomas, el proyecto se desarrolló y terminó satisfactoriamente. Adicional a todo ello, tuvo también la oportunidad de visitar el Partenón, Verona y la Galería de Victorio Manuel, un lugar histórico que te posibilita entender la relación entre música y arquitectura. En Bérgamo ciudad muy pequeña y amurallada, la arquitectura de piedra te envuelve, al igual que la relación íntima entre la naturaleza y la arquitectura, que se conserva gracias a sus habitantes. Observamos en Barcelona la mancha



urbana tan ordenada con sus edificios, con la misma forma y sus patios centrales, elemento que permite una buena iluminación; transitar por sus calles es muy tranquilo, mas en bicicleta; esto también se hizo palpable en Alemania y Bélgica, donde incluso existen estacionamientos gigantescos para cientos de bicicletas, propiciando así su uso. Para terminar, Ximena Bustillo agradeció y resaltó que lo más importante son las relaciones de amistad que se forman.

Diarios de un arquitecto in vitro y sus experiencias de viaje a través de Sudamérica

Oswaldo Salgado Amargo, estudiante de Arquitectura, nos cuenta su experiencia de movilidad, en 2017, en Argentina, en la Universidad de Mendoza. El decidió ahorrar parte de la beca de movilidad y trabajar medio tiempo para alargar su estancia. Oswaldo con el alma joven y revolucionada, e influenciado por el viaje de Ernesto Guevara de la Cerna en 1952, junto con su compañero Alberto Grando por Suramérica, tras leer estos relatos, decide iniciar el mismo viaje.

“Ese vagar sin rumbo por nuestra Mayúscula América me ha cambiado más de lo que creí”, Ernesto Guevara

Oswaldo nos explica los aspectos importantes que para él son simbólicos, especiales y únicos de acuerdo con la zona en que se encontraba. Iniciando por Argentina, nos mencionó que la arquitectura tiene una marcada influencia europea y por su clima, especialmente en Mendoza, se presenta extremo, pero al mismo tiempo resulta ser una planicie donde predomina el desierto, y que gracias a un dique de agua puede reverdecer su zona forestada. Asegura



que el clima, incluso en zonas más cercanas a la cordillera de los Andes (del lado argentino), es determinante en el diseño, para lo cual se deben realizar cálculos de materiales para determinar el espesor de los muros, de modo que se desarrolló una estructura arquitectónica pertinente que permita ser cálida en zonas bastante frías y viceversa, cuando se vuelven completamente seca y cálidas. En La Plata, dentro de Buenos Aires, un lugar diseñado antes de su construcción, se crearon dos diagonales que cruzan completamente la ciudad, y que la ventila; también se diseñó de tal forma que cada seis exista un punto de reunión con áreas verdes, museos o parques, lugares que permitan la convivencia, al mismo tiempo que los recorridos no son tan largos, claro ejemplo de una buena planificación y diseño. En el centro de Buenos Aires, se albergan varios estilos arquitectónicos, con una zona claramente afrancesada, como la Casa Rosada, de estilo ecléctico y tan identificada e icónica del centro de Buenos Aires, así como la plaza que la alberga.

Oswaldo nos comenta que en Chile se emplean los palafitos, que elevan las cabañas para que no permita la humedad en las casas dado que se presenta un estado de precipitación constante. Al norte de este país, la situación es diferente, dada por el uso excesivo de la madera de pino, afectando la provisión de agua, por ello ya no sólo son cabañas, sino que se basa en un diseño más complejo de

Mtro. César Herrera
Fotografía: Jaell Durán
Herrera

la concepción de las cubiertas, desde la percepción estética hasta lo técnico.

Perú, en cambio, es una ciudad muy homogénea, con mucha identidad, que se vincula con la naturaleza, lo que permite que las edificaciones permanezcan en buena condición: mucho de los muros incas fueron utilizados para la construcción de las nuevas viviendas, lo que le da una identidad única. Al pasar por Ecuador y llegando a Colombia, Osvaldo se encuentra con pequeños poblados que conforman el Eje Cafetero influenciado mayormente por el colonialismo, pero intervenido por el estilo colombiano que le ponen su propio sabor, así lo convierte en un sitio muy colorido, cálido y alegre, lleno de identidad. Finalmente, Medellín; para él, es una ciudad modelo de la arquitectura social, ya que debido a la violencia de los grupos armados, la sociedad y gobierno apostaron por una arquitectura que permita el encuentro social más ameno, agradable, algunos con informativos, con la cual se espera disminuir la violencia.

Osvaldo terminó agradeciendo el apoyo que le brindó la UAM, a las personas involucradas, y a sus padres.

De México hasta la Patagonia desde los ojos del diseño

Shunashy Ríos, arquitecta egresada de la UAM Xochimilco, es una apasionada de la fotografía que ha obtenido experiencia en varios estudios fotográficos, con Grupo Alpha en el diseño de cocinas industriales, en el Taller de arquitectura en Ciudad Abierta, ubicado en Ritoque, Chile, además de participar en la reconstrucción de Juchitán tras los sismos de septiembre de 2017.

Shunashy nos platicó sobre su intercambio académico en Chile. Considera que si bien hay factores que dificulta a

los alumnos aprovechar la oportunidad que la Universidad les brinda (como la falta de recursos económicos, el miedo a la soledad de estar en un país diferente, la incompatibilidad de los programas de estudio entre universidades, las relaciones personales y sociales y problemas de salud), existen también factores positivos por considerar como experimentar y conocer nuevas cosas, conocer nuevas culturas, así como descubrir las diferencias entre países y entender cómo aplican los mismos conocimientos en otros países, Shunashy nos platicó sobre el proyecto arquitectura en Ciudad Abierta, Chile, que se caracterizó por extraer la esencia de cada lugar para materializarlo en el interior de la construcción como ejemplo de ello nos comentó que una marisquería que por fuera parecía un lugar sin planeación ni concepto, al interior se respiraba un lugar tranquilo y cómodo; su estructura y la distribución de los elementos permitía una adecuada entrada de luz, además de que propiciaba un juego de luces y sombras.

El recorrido que Shunashy hizo por varios puntos del país sudamericano le permitió darse cuenta de la gran variedad de estilos arquitectónicos, desde técnicas precolombinas hasta las más modernas, en especial la cultura de construcción debido a que se trata de un país de alta sismicidad. También pudo apreciar los paisajes naturales, como el desierto de Atacama, que ofrece una gran variedad de colores y climas que le favorecieron en su práctica de la fotografía.

Para concluir, Shunashy nos invita a aprovechar todas las oportunidades que ofrece la UAM, en especial la de intercambio con otros países, pues la riqueza de experiencias y conocimientos que se adquieren es invaluable.

De esta forma concluyó el seminario, como observamos, en esta ocasión abor-



dó cómo es que las vivencias en ambientes diferentes nos permiten allegarnos de experiencias que probablemente no podríamos obtener al concentrarnos sólo en nuestra clase y libros, sino que debemos complementarlos con vivencias

personales dentro y fuera del entorno acostumbrado, lo que nos permite un desarrollo tanto profesional como personal, fundamental en el proceso de formación de estudiantes de nuestra Universidad.



SEMINARIO PUNTO DE ENCUENTRO

Equipo Espacio Diseño
Licenciatura en Diseño
de la Comunicación Gráfica



La investigación en nuestra División es uno de los ejes rectores, darla a conocer es uno de los principales propósitos del seminario Punto de Encuentro; en él los miembros, principalmente del Departamento de Síntesis Creativa, nos muestran sus avances en sus diversos campos.

El pasado 29 de mayo tuvimos la oportunidad de una doble presentación: por un lado se inauguró, en la galería Otro Punto, la exposición *Recintos (con) sentidos*, del doctor Vicente Guzmán; por otro, un recital de chelloy guitarradel maestro Pablo Quintero Valladares y Gerardo Carrillo, respectivamente, quienes apelaban que la música es tan colorida como la acuarela, pues la música es una metáfora sonora del tiempo. Durante su presentación, hubo piezas indígenas y de estilo contemporáneo como "Xochipilli", "Lluvia", de Donald Coen, y "Azaleas", de Pablo Quintero, que compusiera tras la muerte de su madre.

Tanto la música, como las artes escénicas y plásticas transmiten múltiples

sensaciones, por lo tanto, tiene sentido que se presenten una a la otra, pues no hay que olvidar que la UAM es conocimiento, cultura y arte.

En la inauguración, Vicente nos dijo que México siempre ha estado presente en su trabajo y que son garabatos hechos con mucho cariño, por lo que necesitamos abrir los sentidos. Nos cuenta cómo es que este método de plasmar el tiempo le ayuda durante sus clases y métodos de enseñanza-aprendizaje, ya que es un dispositivo gozoso, de carácter cognitivo y de lectoescritura, en el que existen técnicas cualitativas de observación, mediante las cuales se lee primero el espacio y después se describe el espacio urbano-arquitectónico. También nos recuerda que en la División de Ciencias y Artes para el Diseño no se enseña a diseñar, más bien, se enseñan métodos para llegar a diseñar.

Continuando con las exposiciones del ciclo, el 3 de junio el Mtro. José Luis Lee Nájera presentó *Repensar y proyectar la ciudad a partir de sus barrios*; derivado

Amador Romero
Barrios
Fotografía: Alan J.
Vázquez Zárraga



Mtra. Lucrecia Rubio-
Fotografía: Juan
Carlos Carrión Cruz

de su investigación refiere que la ciudad y los barrios son complementarios, pues es necesario conocer la "esencia", el estilo de vida y la cotidianeidad de la ciudad para entender al barrio, y viceversa, con el propósito de dar solución a los problemas que actualmente aquejan a las urbes.

Lee hace la comparación de un macrocosmos y un microcosmos en relación con la ciudad y el barrio, pues el conjunto de microcosmos y su constante interacción y crecimiento permite el desarrollo de un macrocosmos, por lo que considera que es necesario pensar a la ciudad como un organismo vivo.

Pensado de esta forma, las estrategias de desarrollo local (innovación, cambio y transformación) permiten transformar las condiciones de existencia en el barrio y éstas, a su vez, por su capacidad de interrelación entre barrios, transformarán a la ciudad. Como ejemplo, nos platicó el caso de la colonia Guerrero, que se fundara a partir de una demanda de los trabajadores de la cooperativa Buenavista para la creación de una colonia popular; demostrando con ello las capacidades organizativas y autogestivas del barrio. Esta colonia se vio afectada desde su creación por los diferentes ejes viales que la atraviesan; éstos dieron origen a pequeños polígonos que hoy son las colonias Santa María la

Ribera, Santa María Insurgentes y parte del Centro Histórico, a esta situación se ha sumado la pérdida de su identidad histórico-sociocultural por la construcción de Fórum Buenavista.

En otra charla, la maestra Lucrecia Rubio abordó el tema de la gestión del patrimonio cultural, mostrándonos cómo llegan a decaer estos espacios debido a una mala administración.

Nos incitó como universitarios y habitantes de este país a tener una visión con un enfoque dirigido a su conservación, ya que estos patrimonios son la piedra angular de la economía en muchos estados de la república. De hecho, plantea la posibilidad de que éstos se conviertan en incentivos para el turismo con lo cual se contribuiría no sólo a su conservación, sino a la economía del país.

Como ejemplos, nos plantea dos rutas turísticas ubicadas en el estado de Morelos: por un lado, la Ruta de los Conventos, ubicada al sur y que en 1994 fuera reconocida como patrimonio de la humanidad; por otro, la Ruta de Zapata, que incluye en su recorrido, los poblados de Cuautla, Anenecuilco y Atizapán. Sin embargo, ninguno de los sitios cuenta con las condiciones adecuadas ni servicios turísticos o sanitarios, tampoco una correcta señalización.

Al respecto, nos explicó que la Secretaría de Turismo no impone un control de calidad en los recorridos turísticos o en las presentaciones de estos sitios, pues de acuerdo con ella, lo que define una ruta turística es pensar en el objetivo que nos convoca a recorrerla. Debe contar con patrimonios naturales o culturales y dar a conocer la amplitud de su territorio, ya sea local o internacional. Hay que conocer el inicio y final de esta ruta para tener coherencia de su hilo conductor, es decir, que los sitios que nos presentan son relevantes al tema.



Durante este ciclo, también se contó con la presentación del libro *Iniciación al estudio de la arquitectura en el Sistema Modular de la UAM Xochimilco*. Esta obra, presentada por sus autores, los profesores de CyAD Horacio Sánchez Sánchez, Rafael Ramírez Priego y Amador Romero Barrios, surgió de la necesidad de brindar a sus alumnos una alternativa educativa adecuada en su primer acercamiento a la arquitectura, además de buscar un nuevo método que los inspirara a desarrollar sus habilidades y su potencial creativo para la resolución de problemas actuales. Inspirados por los principios básicos con los que se fundó la Universidad Autónoma Metropolitana; los autores materializaron los valores de compromiso educativo y social con la firme idea de atender las necesidades de la sociedad de una manera histórica y diacrónica.

El libro es una clara muestra del Sistema Modular que caracteriza a la UAM Xochimilco: es una exhibición de los procesos y resultados que se han obtenido con la reciente forma de trabajo de un sector de la universidad, creada con el objetivo de renovar los antiguos sistemas educativos y dar soluciones prácticas a problemas reales de nuestra sociedad, de ahí el valor agregado que tiene el libro.

El libro, dirigido principalmente a alumnos que cursan el cuarto trimestre de la Licenciatura en Arquitectura, fundamenta su contenido en las ideas de aprender a pensar y aprender a aprender, tomando como objeto de estudio algunas de las más importantes obras arquitectónicas en la historia de la humanidad, con el objetivo de lograr que el alumno comience a entender y a valorar los conocimientos y las actitudes humanas en las diferentes épocas históricas. La estructura del libro está inspirada en



el Sistema Modular, de ahí que el título de la obra sea *Iniciación al estudio de la arquitectura...*, en alusión al módulo *Arquitectura, Medio ambiente y Sociedad*, donde podremos encontrar trabajos y ejercicios de alumnos de dicho módulo con la finalidad demostrar y confrontar los resultados que se han obtenido hasta ahora en la licenciatura inscrita en este innovador modelo educativo.

Otra de las áreas donde se requiere profundizar en la investigación es el campo editorial que hoy en día se enfrenta a nuevos retos dados por los grandes avances en la tecnología. El lector de estos tiempos ha ido migrando hacia el consumo de materiales editoriales en plataformas digitales, lo que ha generado polémicas sobre la extinción del libro. Sobre esto nos platica el doctor Gerardo Kloss en su conferencia El imaginario de lo editorial y su consolidación como campo transdisciplinario para el futuro. Para ejemplificar el tema aborda dos casos: la revista *Newsweek* y la *Enciclopedia Británica*, en ambos la migración a plataformas digitales tuvo sus dificultades y ventajas. En el primer caso, la revista estuvo a punto de desaparecer cuando se mudaron totalmente al medio digital, dado que descubrieron que el lector prefería el papel, por lo cual regresaron al medio impreso, con un menor tiraje, pero lo suficiente para que les permitiera no desaparecer. En el segundo caso, la *Enciclopedia Británica* estuvo a punto de desaparecer, ya que

Gerardo Kloss
Fotografía: Raúl
Alvarado



Dr. Jorge González
Aragón
Fotografía: Carol
Benítez Romero

las ventas de ejemplares físicos disminuyó enormemente debido al precio y a la dificultad de mover el volumen para hacerlo llegar al usuario; fue cuando migraron a plataformas digitales con lo cual comenzó su nueva etapa, pues en lugar de grandes volúmenes, lo que vendían ahora eran suscripciones.

Con estos ejemplos, Kloss concluyó que más allá de la desaparición o no del libro como lo conocíamos, habría que entender la nueva función que trae consigo esta revolución, y es que se debe pensar ahora como un ejercicio de gestión de contenidos para derivar la mejor plataforma o formato de acuerdo con la temática para que finalmente llegue al usuario.

Estos cambios tecnológicos también traen consigo una serie de oportunidades para la cadena de producción de un libro: la visibilización, la creación de teoría de la edición o la autopublicación; de esta forma, los miembros de esta cadena pueden hacer uso de ellos para engrandecer su trabajo. Al respecto, nos comentó que estos descubrimientos surgieron de la investigación que hizo para su tesis doctoral, en la que aborda no sólo estas revoluciones tecnológicas, sino que gracias a entrevistas, se percató que la cadena productiva en el proceso editorial tiene muchos baches y huecos que es necesario llenar con investigación y metodologías nuevas.

Para cerrar el ciclo, el doctor Jorge González de Aragón nos presentó su

más reciente libro: *El territorio y sus representaciones. Lecturas filosóficas, geográficas y urbanísticas. Ciudad de los Ángeles*, producto de una investigación que inició cuando se encontraba en Puebla. Estando ahí, comenzó por realizar un análisis de planos, que en sus propias palabras son: “una descripción a través de la gráfica y la plástica del territorio, que funcionan de manera importante al permitirte ir conociendo elementos clave de determinada área”.

Uno de los aspectos relevantes de su investigación es el análisis de planos históricos, con énfasis en el territorio mexicano desde el siglo XVI hasta el XIX; éstos contienen tal información que podemos entender por qué era indispensable su realización y uso, además de que constituyen la base de la urbanización actual.

A lo largo de su exposición, nos mostró diversos planos de la ciudad y, entre otras cosas, nos explicó algunas de las rutas comerciales que España creó para distribuir las riquezas de la Nueva España, provenientes específicamente del estado de Puebla, pues su ubicación estaba estratégicamente seleccionada por ser paso para dirigirse al puerto de Veracruz y de ahí al Pacífico para llegar por supuesto a España, si bien gran cantidad de bienes se quedaba en el Caribe y otro tanto se enviaba a las Filipinas. González Aragón nos aclaró que entender estas rutas nos permite ver, desde otra perspectiva, el porqué se dio de esa forma la mancha urbana actual, misma que ya no sigue el patrón reticular de extenderse, sino que ahora está delimitado por las garitas.

Para concluir, el doctor nos explicó cuáles fueron los elementos que consideró fundamentales para la elección de los planos que analizó, los que incluyó lo siguiente: la topografía y la hidrografía, los caminos o rutas a la ciudad, las



calles y las plazas, la morfología de las manzanas, los islotes y las parcelas, los edificios, los usos del suelo, los edificios religiosos y emblemáticos, lugares barrios y, todos estos elementos le permiten entender y explicar la traza urbanística no como un modelo impuesto, sino como un modelo que se aplica a la ciudad, pero que se va adecuando a las condiciones hidrográficas y a los referentes emblemáticos resistentes, así como a las condiciones comerciales y defensivas. Para el autor es muy importante

que el arquitecto y el planeador territorial se enriquezcan de esta perspectiva histórica para comprender de mejor manera el proceso de urbanización.

Las conferencias vistas en este ciclo ofrecen a la comunidad la oportunidad de explorar las diferentes investigaciones que se están llevando a cabo en la UAM; la invitación está abierta para que asistamos a estas charlas que enriquecen nuestro saber universitario además de fomentar en nosotros el interés por la investigación.

PROCESOS CREATIVOS PARA MUTAR

Carlos Ocadiz
Licenciatura en
Comunicación Social



La investigación artística ha cobrado reciente interés en México por su relación directa con los fenómenos y problemáticas sociales, así como las distintas formas de expresión que pueden estudiarse desde la antropología, la sociología o la política.

En este contexto, el pasado viernes 7 de septiembre se inauguró la exhibición colectiva *Procesos Creativos para Mutar*; tuvo como objetivo dar a conocer el resultado de los diferentes proyectos que se trabajaron en el Seminario de Investigación Artística organizado desde 2016 en la UAM Xochimilco, por el Programa de Educación Continua de CyAD. Posteriormente, el sábado 21 se llevó a

cabo un conversatorio en el que los participantes del seminario compartieron sus reflexiones con respecto a sus investigaciones.

Esta primera jornada, el día 7, tuvo lugar en el Laberinto Cultural SantaMA con la participación de las maestras Giovanna Castillejos Saucedo y Nizaí González Machado, coordinadoras del seminario, quienes compartieron algunas reflexiones acerca de lo que implicó el proceso. Al respecto, Castillejos Saucedo comentó:

El asunto con esta investigación artística es que no vemos en la obra, en cada una de las piezas, una

Parte de la muestra
Procesos Creativos
Fotografía: Carlos
Ocadiz

representación de la emotividad, o una mera intuición, o una mera proyección del yo de cada creativo (...) En realidad, vemos procesos de producción del pensamiento, y vemos investigación.

Posteriormente, se presentó el *performance Háblale al okapi*, de Paula Barquera, en el que se invitó al público para que se caracterizara con atuendos de animales exóticos y conformara un círculo de conversación en donde compartieran información acerca de la especie que representan. Al terminar, se convocó a los asistentes a visitar la Sala 1, donde se exhibieron obras como *De la Feminidad al Femicidio*, de la doctora Martha Flores Ávalos o *La Grieta*, de la maestra Ana Julia Arroyo Urióstegui y *Como muñeca de papel* de la maestra Penélope Vargas.

Nizaí González nos comentó que la muestra es producto de una serie de seminarios en investigación artística que tuvieron como objetivo atender problemáticas sociales desde distintas expresiones, como pintura, baile, collage o *performances*, con el fin de obtener una reacción del público y generar nuevo conocimiento en un proceso continuo.

Posteriormente se presentó el segundo *performance*, titulado *Miedo*, invi-

tando al público para que pudieran leer y comentar unas reflexiones escritas en piedras de río. Al finalizar, se dio apertura a la Sala 2 con instalaciones como *Desplazamientos*, del Arq. Alfredo Flores y *Cartografía mutante*, de la maestra Sandra Martí, todo amenizado por música en vivo, antojitos mexicanos, chapulines al guacamole y un brindis con vino tinto.

Para finalizar este primer día, se llevó a cabo el tercer y último *performance* de la noche titulado *Del diseño al danzón* y de regreso, organizado por la Mtra. Blanca Tello. Posteriormente, se invitó a los participantes para que escribieran en toallas de papel de cocina lo que sintieron al ejecutar esta danza.

Antes de retirarnos, platicamos con Nizaí González, quien compartió para *Espacio Diseño* la siguiente reflexión: Todos somos creativos. Sólo que no tenemos a veces los caminos para explorar este proceso. Siempre se pueden hacer cosas nuevas, sacar nuevos conocimientos, nuevos materiales, nuevos tipos de representación. Una cosa muy pequeña puede decir demasiado, un simple mensaje puede cambiar toda una manera de percibir el mundo.

El sábado 21, *Espacio Diseño* estuvo presente en la segunda parte, esto es, en el conversatorio en el que los participantes del Seminario de Investigación Artística pudieran compartir las reflexiones y comentarios con respecto a cómo plasmaron sus procesos creativos en las piezas expuestas.

Sandra Martí nos platicó que su pieza, *Cartografía mutante*, tiene que ver con una vivencia personal, definida por ella como una extra-percepción al sentir temor de recorrer sola y a oscuras un estacionamiento; ante esta situación, se planteó la posibilidad de resistir a las ciudades. En su obra, lo plasma a través del uso de luces de colores bastante

Parte de la muestra
Procesos Creativos
Fotografía: Carlos
Ocádiz





llamativas, pues ayudan a sobrellevar (o resistir) los espacios, para que así los sigamos considerando habitables las 24 horas del día.

Alfredo Flores, nos platicó que su obra *Desplazamientos* es una conjunción de fotografías obtenidas del metro de la Ciudad de México, así como de textos poéticos que invitan a reflexionar sobre el tema del transporte en la gran ciudad. Menciona que, tanto como profesional dedicado a estos temas como usuario del mismo, percibió transformaciones en los usuarios, producto del “desplazamiento físico” que viven día a día.

Nos comentó que “...lo que se busca es ir haciendo combinaciones de datos (...) para que vayamos reflexionando sobre este transporte, (y) cómo podemos empezar a modificar eso”, concluyó.

En seguida, la maestra. Azucena Mondragón nos platicó que su pieza *Miedo*, pretendía hacer una reflexión sobre los orígenes de la violencia en el país, ligados de manera natural a una reacción de supervivencia para proteger la vida en peligro. Se deduce que la violencia que se vive en el país no es una mente abstracta, sino que se conforma a partir del miedo de todos nosotros. La obra se conforma de 50 piedras de río con inscripciones de pensadores que han podido sobreponerse al miedo. Lo importante, concluye, es que dichas piedras puedan ser leídas y así evocar sentimientos y reflexiones en distintas mentes, señalando que esta acción es lo que da vida a la pieza, pues las rocas únicamente son un registro simbólico.

Para continuar, Paula Barquera nos habló sobre su *performance* Háblale al okapi. Para ella, la importancia del *performance* participativo radica en que dentro de la investigación artística lo que se busca es promover la búsqueda de nuevo conocimiento.



La siguiente participante fue Blanca Tello, autora de la pieza *Del danzón al diseño y de regreso*. Nos comentó que escogió el papel de cocina para complementar su obra por ser un elemento que encontró a la mano, por lo que nos invita a ser creativos con elementos comunes que sirvan para poder actuar dentro de nuestra realidad y así generar nuevos significados.

Por su parte, Ana Julia Arroyo, nos compartió que su obra, *La Grieta*, surgió inicialmente a raíz del sismo de 2017 como una forma para liberar recuerdos dolorosos, pero también pretende funcionar para generar reflexión sobre otros procesos de resiliencia, principalmente los que se viven a partir de la violencia en el país. La maestra cerró compartiéndonos que: “se ha descubierto como una posible poeta”.

La maestra Karen Anahí del Ángel González, autora de la obra *Encuentros*, señaló imaginarse que se sentiría pequeña estando a lado de grandes maestras, doctoras, y académicas. En realidad, lo que descubrió fue a un grupo de mujeres sensibles, preocupadas y dispuestas a aprender, al igual que ella. Concluyó comentando que la intención que tuvo el seminario era encontrar y describir a los demás aquella “musa” que se cree es la fuente de inspiración del artista, pues ésta sólo aparece por un breve instante.

Organizadores de la exhibición *Procesos Creativos para Mutar*
Fotografía: Carlos Oeádiz

Yessica Ríos nos platicó que su obra *Mujeres guerreras* surge de la situación de guerra en Siria y cómo grupos de mujeres se aliaron para poder sobrellevar las consecuencias del conflicto, tomando roles distintos a los impuestos por su sociedad, como salir a la calle o buscar empleo. Así conformó su pieza, la cual consiste en atrapasueños con imágenes que invitan a reflexionar acerca de tipo de hechos, así como de comparar entre la situación de Siria y el trato que reciben las mujeres en México.

La maestra Martha Flores, por su parte, nos platicó que su obra *De la feminidad al feminicidio* es un tema que cada vez hace más eco a nivel internacional. Por ello, se preguntó si es a partir de lo que implica actualmente la feminidad la razón por la que se cometen estos asesinatos. Por lo tanto, su pieza invitó a la reflexión acerca de lo que se está haciendo respecto al tema.

La maestra Claudia Huidobro nos explicó que su obra *Rutas de las venus invisibles*, surge de mapear el abuso hacia grupos vulnerables y desprotegidos de mujeres, encontrando relación con las rutas de migración entre quienes van

en búsqueda de mejores condiciones de vida. Esta situación facilita la práctica de tráfico de personas, violaciones y feminicidios sin una ley que lo erradique, pues, señala que "la corrupción es terrible".

Luego de las felicitaciones y comentarios del público asistente al conversatorio, Giovanna Castillejos concluyó que: La investigación tradicional asume una figura donde el sujeto o investigador toma una distancia con respecto al objeto de estudio. Aquí, en este caso, los creativos o sujetos también se vuelven objetos de su propia experimentación; nos interconectamos con los saberes y habilidades de los demás. Esta dualidad conforma bien la identidad híbrida en la investigación artística.

Antes de cerrar, Nizaí González comentó para *Espacio Diseño* que a partir de ahora se trabajará en la publicación de un libro que recopile los distintos resultados de los procesos creativos de cada participante, tanto en lo individual como en lo colectivo. La publicación contará con la colaboración editorial de la UAM y está planeado para salir al público a más tardar en dos años.

Fe de erratas

El equipo de Espacio Diseño hace las siguientes rectificaciones sobre los números 258-259 *La investigación en los campos del diseño*: La fotografía utilizada en la editorial (pág. 2) fue extraída del libro *Bronce en plenitud* y tomada por el profesor Armando Rodríguez, al igual que la utilizada en el artículo *Investigación, trabajo investigativo* (pág. 3).

En cuanto al número 260-261 *La ilustración en el diseño*, página 20: el nombre del artículo es *La acción dibujística y acuareléstica: resonancias y arrobamientos de un proceso senso-cognitivo* no *La acción dibujística y acuareléstica: resonancias y arrobamientos de un proceso senso-cognitivo de conocimiento*, del mismo artículo, el pie de fotografía de la página 21 es "En pleno proceso de la ADA" no "En pleno proceso del ADA", el pie de página faltante en la página 22 es el siguiente: Flâneur es una noción que recupera Walter Benjamin basado en el pensamiento de Baudelaire y se refiere al vagabundo de los pasajes de París del siglo XIX. Andare a zozzo tiene un significado semejante propuesto por Careri en *El andar como práctica estética*, Gustavo Gili, Barcelona, 2002. De George Perec recuperó la capacidad de profundizar la observación hasta límites sorprendentes como lo hace en "La calle, el barrio, la ciudad", en <https://bit.ly/2egUHNu> (consultado: 16 de mayo de 2018).



#MACROSIMULACRO2018 EN LA UAM XOCHIMILCO

Amada Pérez
Coordinadora editorial



Tras la alerta sísmica y con una gran confusión con respecto a dónde se encontraba el cartel que correspondía al edificio “p”, y que nos llevó finalmente a permanecer con el personal del edificio W, comenzábamos el mega simulacro en la UAM Xochimilco.

Como fuera anunciado por diferentes medios, este simulacro se llevaría a cabo el 19 de septiembre en conmemoración de las víctimas que dejaron los sismos del 7 y 19, en 2017, así como el 19 y 20, en 1985. La UAM, así como decenas de instituciones, se unieron a la convocatoria que hiciera el gobierno de Ciudad de México. De acuerdo a lo programado, este simulacro incluiría tres fases principales:

1. A las 13:14:40 horas: se guardaría un minuto de silencio en honor de las víctimas de los sismos.

2. A las 13:16:40 horas: sonaría la alerta en los altavoces de la Ciudad de México, así como en apps para *smartphones* y medios de comunicación, donde se simulará un terremoto de una intensidad de 7.2 grados con epicentro en Acatlán de Osorio, Puebla (a 189 km de la Ciudad de México).

3. Al finalizar el simulacro, se levantarían las paños como fuera la señal empleada durante los trabajos de rescate pidiendo silencio.

Adicional a esto, el Servicio Sismológico Nacional emitiría, a las 13:20:00 horas, un reporte preliminar hipotético en las redes sociales y la página electrónica, que por supuesto iniciaría con la leyenda #MacroSimulacro2018 para evitar confusiones, posteriormente, a la 13:30:00 horas, el reporte hipotético verificando la información, que en este caso sería la misma. Finalmente, a las 13:45:00 horas, emitirán un reporte especial hipotético, lo que regularmente ocurre cuando se trata de un fuerte sismo; en esta caso, el documento incluiría una explicación breve sobre el propósito de cada sección o subtema que lo componen generalmente.

Por su parte, las autoridades de la Ciudad de México tenían previstas al menos 20 hipotéticos escenarios de siniestros

Evacuación durante el simulacro
Fotografía: Carlos Alberto Castro Montiel

Simulacro
Fotografía: Carlos Alberto Castro Montiel





Evacuación durante
el simulacro
Fotografía: Carlos
Alberto Castro Montiel

derivados de los movimientos, que incluían: Colapso de edificios, Incendios, Fugas de gas, Rescate de personas atrapadas en escaleras, elevadores e incluso en el piso 42 de una torre, Explosiones en gasolineras y Evacuaciones totales de hospitales derrumbados; se pondría especial atención en dos puntos de la ciudad: el Corredor Reforma (especialmente Torre El Caballito, Bolsa Mexicana de Valores, Torre BBVA, Torre Diana, Torre Mayor, Tribunal Superior de Justicia, Oficina del SAT en avenida Hidalgo y la Secretaría de Relaciones Exteriores), y la Colonia Crédito Constructor, el la delegación Benito Juárez (especialmente: Notaría número 6, Restaurante la Terraza de Hera, Kindergym, Corporativo Punta Insurgentes, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología).

Por nuestra parte, aun cuando suponemos hubo algunas confusiones como

la relatada, y quizás alguno que otro ligero inconveniente, la jornada se llevó a cabo con gran calma y ordenada; si bien no todos realizaron el minuto de silencio ni levantamos nuestros puños, permanecimos en nuestros lugares como correspondía, atentos a las indicaciones por parte de los brigadistas de nuestra unidad de Protección Civil.

Finalmente, debemos quedarnos con la plena seguridad de que estos ejercicios contribuyen en el estado de consciencia, no sólo sobre nuestra propia protección, que siempre será lo primordial por supuesto, sino también en nuestra capacidad de respuesta ante nuestros conciudadanos, para apoyarnos unos a otros. Sirva esto para concientizar y seguir preparándonos para lo que sea que venga, y a través de él rendir tributo a los caídos por estos acontecimientos.