

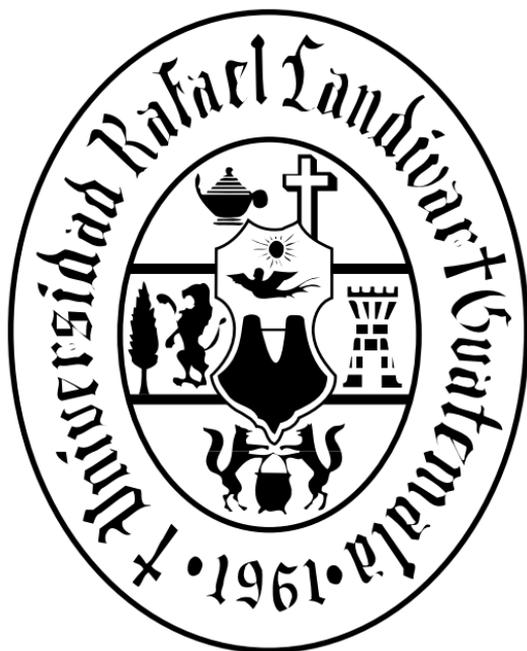


CULTURA DE GUATEMALA



Reflexiones y aporte académico
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Campus Central Guatemala

Tercera Época: Año XXIX • Volumen II, mayo-agosto 2008



**Reflexiones y aporte académico de la
Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licda. Guillermina Herrera
Rectora

Lic. Ariel Rivera Irías
Vicerrector Administrativo

Dr. Rolando Alvarado, S.J.
Vicerrector Académico

Dr. Larry Andrade-Abularach
Secretario General

CULTURA DE GUATEMALA

Licda. Guillermina Herrera
Directora

Dr. Ricardo E. Lima Soto
Dra. Lucrecia Méndez de Penedo
M.A. Lucía Verdugo
M.A. María Eugenia del Carmen Cuadra
Licda. Marcia Vázquez de Schwank
Lic. Ernesto Loukota
Consejo Editorial

Helber García
Diagramación

Jaime Bran
Revisión textos

Luis Eduardo Sandoval
David Alfaro
Esther Ortiz
Diseño de portada

Una publicación de la Universidad Rafael Landívar
Vista Hermosa III, zona 16
01016, Guatemala de la Asunción
Guatemala, C.A.
Teléfono: 2426-4547 • Fax: 2426-2626 Ext. 2486

© Universidad Rafael Landívar, 2008

Índice

PRESENTACIÓN MA. Arq. Cristian Vela	7
ARQUITECTURA RELIGIOSA DEL SIGLO XVIII EN LA NUEVA GUATEMALA Arq. H. Rolando Bonilla Pivaral	9
Foro "LA RIQUEZA E IMPORTANCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LA EDUCACIÓN DEL GUATEMALTECO" Arq. Eduardo Andrade Abularach.....	19
IDENTIDAD ARQUITECTÓNICA Arq. Juan César Ureta Morales	25
EL LEGADO ARQUITECTÓNICO EN LA SEXTA AVENIDA Aníbal Chajón	32
LA INFLUENCIA DEL BAUHAUS EN LOS PLANES DE ESTUDIO 1992-2003, EN LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR MA Víctor Leonel Paniagua Tome	41
IDENTIDAD DEL ARQUITECTO O DE LA OBRA ARQUITECTÓNICA Arq. Gladys Barrios Comparini de Vela	56
DISEÑO GRÁFICO MA Juan Carlos Mejía	66
EL MÉTODO PASO A PASO Lic. Jorge Hernández	75
RETROSPECTIVA GRÁFICA DE DISEÑO Rolando Barahona	85

LA EVOLUCIÓN DE LA LÍNEA Lic. Jorge Rossi	89
EXPLOSIÓN CEREBRAL... EL INSTANTE QUE TODOS DESEAMOS Licda. Ana Regina López De la Vega, M.A	105
REFLEXIONES DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA MDI Ovidio Morales	111
DISEÑO QUE CRECE.... CRECE Y SEGUIRÁ CRECIENDO Licda. D.I. Cecilia de León	123
EL DISEÑO INDUSTRIAL Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Lic. D.I. Juan Pablo Szarata	125
SIMILITUDES INTERCONTINENTALES EN LOS PRINCIPIOS DE LA HISTORIA Arq. Antonio Prado Cobos.....	130
EL DISEÑO COMO CONECTIVIDAD D.I. Ariel Méndez	145
GLOBALIZACIÓN, CULTURA Y DISEÑO MA. D.I. Ana Cielo Quiñones Aguilar	150
EL DISEÑO ENTRE LO VIRTUAL Y LO REAL M.A./D.I. Roberto Cuervo.	154
PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE BRAILLE EN NIÑOS Y NIÑAS NO VIDENTES Mariela Paredes Molina.....	158
DISEÑO INDUSTRIAL APLICADO A LA INDUSTRIA DEL CALZADO Andrés Pac	162
LISTADO DE EGRESADOS DISEÑO INDUSTRIAL.....	164

DATOS DE POBLACIÓN, LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL.....	168
LA CREACIÓN Y USO DE ÚTILES SONOROS PARA ENRIQUECER EL AMBIENTE SOCIO- URBANO EN LA COMUNIDAD DE CONCEPCIÓN LAS LOMAS, GUATEMALA MDI Oscar Arce, Fanny Girin, Ixmucané Aguilar ...	169
ARQUITECTURA SIN URBANISMO Y URBANISMO SIN ARQUITECTURA Arq. Mario Mansilla, Cecilia Zurita.....	192
UNA EXPERIENCIA DE DISEÑO, DESDE LA PROYECCIÓN PROFESIONAL E INVESTIGACIÓN D.G. Karin Abreu.....	200
PROYECTISTAS Y OBJETOS EN ESPACIOS DESCONOCIDOS: REFLEXIONES PARA LA NO INVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS D.I. Ixmucané Aguilar.....	206

PRESENTACIÓN

Durante el primer semestre de 1973, en medio de diferencias ideológicas y una situación política complicada, que repercutía en la educación superior del país, un grupo de estudiantes y catedráticos de la Facultad de Arquitectura de la USAC, preocupados por su formación y la enseñanza de la arquitectura, se acercaron a la Universidad Rafael Landívar.

El Rector en ese entonces, el Dr. Santos Pérez S.J., atendiendo esta necesidad convocó a una comisión integrada por los arquitectos Pelayo Llarena, Augusto Vela, Mario Roca, Guido Ricci y al Arq. e Ing. Claudio Olivares. Esta comisión, con base a un análisis detallado, consideró pertinente la apertura de la Facultad de Arquitectura en la Universidad Rafael Landívar. Luego del dictamen favorable del Consejo Directivo, se siguió el proceso al que se incorporaron el Dr. Antonio Gallo, S.J., la Dra. Josefina Alonso de Rodríguez (+) y el Ing. Jaime Cáceres Knox (+). Las clases iniciaron el 21 de agosto de 1973, y fue punto de partida de una infinidad de vivencias y anécdotas de la facultad, adquiridas durante el transcurso del tiempo.

Hoy, 35 años después, la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad continúa con un papel protagonista en la enseñanza de la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, formando a varias generaciones de profesionales que han desempeñado un papel importante en el desarrollo del país.

En respuesta a las demandas actuales de un mundo globalizado, a principios de 2008, se recibió la certificación que acredita internacionalmente al programa de Arquitectura. La acreditación significa que cumplimos con estándares internacionales requeridos para la enseñanza de la arquitectura. Estos parámetros son dictados de forma marco, por la Unión Internacional de Arquitectos UIA y en este caso, contextualizados en la región por el Consejo Mexicano de la Acredita-

ción de la Enseñanza de la Arquitectura, COMAEA. Este proceso evalúa tres aspectos principales: los alumnos, el claustro de catedráticos y el pensum de estudios, apoyado por los procesos académico-administrativos, la infraestructura, equipo y los servicios de la universidad. En esta misma línea, se trabaja actualmente en los programas de diseño gráfico e industrial.

La acreditación ha permitido una revisión y reordenamiento interno de estos aspectos y busca, principalmente, la mejora continua de la enseñanza en nuestra Facultad. A la vez, ha desembocado en un plan de mejoras a corto y mediano plazos, que brindará beneficios al programa gracias al apoyo de las autoridades de la universidad. Como principales objetivos se tienen, el garantizar la calidad académica y brindar mejores y mayores espacios a nuestros estudiantes —durante su estudio—, y a nuestros egresados, para competir a nivel nacional e internacional con profesionales nacionales y extranjeros.

En esta ocasión, en conmemoración de los 35 años de funcionamiento de la Facultad de Arquitectura y Diseño, con el apoyo de la Facultad de Humanidades especialmente del señor decano Dr. Ricardo Lima, del Lic. Ernesto Loukota y de la Ma. María Eugenia Del-Carmen Cuadra, me complace presentar esta edición de la revista Cultura de Guatemala, que recopila diversas posturas y temáticas en torno a la arquitectura, el diseño y la academia, planteadas por profesores y profesionales amigos.

MA. Arq. Cristian Vela
Decano

ARQUITECTURA RELIGIOSA DEL SIGLO XVIII EN LA NUEVA GUATEMALA

Arq. H. Rolando Bonilla Pivaral

Introducción

Fue Luis Diez Navarro el primer arquitecto notable de la Nueva Guatemala. Inicialmente por su propuesta para el trazo inicial de la misma y, segundo, por su experiencia, lo cual determinó que se le encargase la construcción de las primeras obras de los edificios gubernamentales.

La exploración de los sitios de Herculano y Pompeya, iniciada alrededor de 1748, propició en España y por condición histórica en América, un giro hacia la arquitectura clásica romana, en concordancia con el pensamiento racionalista del siglo XVIII.

El neoclásico se inicia en Guatemala con la construcción de Catedral, representando inicialmente este edificio el origen de una escuela arquitectónica y las nuevas ideas que se manifestaron en la arquitectura y las artes de Guatemala por espacio de más de cien años, mezclándose con otros elementos anteriores, lo cual se evidencia especialmente en las construcciones religiosas, definiendo manifestaciones de características particularmente eclécticas.

Debe indicarse, además, que las formas arquitectónicas de los edificios, principalmente las portadas, mancomunaron en muchos casos detalles, planos y espacios interiores que no variaron en relación con anteriores realizaciones que se visualizaron en los edificios de la Universidad de San Carlos, la Sociedad de Amigos del País, el antiguo Mercado Central, etcétera.

Por otra parte, hay que hacer mención que el patrón básico del crecimiento de la nueva Guatemala a partir

de su traza original, puede atribuirse a los finales del siglo XVIII por las siguientes razones:

- a) El establecimiento de una tendencia de crecimiento en el sentido norte-sur, originada por la selección de condiciones topográficas adecuadas por el asentamiento escogido para la localización de la nueva capital.
- b) Existencia de una divergencia entre las características de los complejos urbanos regionales, conformados por las poblaciones existentes y su sistema de relación con el resto del país, pues las trazas ortogonales y el sistema de interconexiones entraron en un evidente conflicto, lo cual es evidente hasta la fecha.
- c) El siglo XIX se inició encontrando una ciudad con aproximadamente cien mil habitantes, evidenciándose transformaciones y definiciones en la arquitectura de finales del siglo XVIII, provocadas por el movimiento liberal. Asimismo, incidieron las formas de vida y costumbres extranjeras.

No debe dejar de mencionarse la condición geográfica de la ciudad de la Nueva Guatemala, la cual está determinada por su situación sobre suelos sumamente sísmicos, afectando generalmente las construcciones y por consiguiente, las de naturaleza religiosa del siglo XVIII, lo que determina el planteamiento, el análisis y la discusión en el presente documento, de las características y conveniencias de los sistemas empleados en las edificaciones, cuya adecuación a las condiciones: geográficas, topográficas y geológicas, han condicionado analíticamente las características positivas y/o negativas de los sistemas constructivos que se utilizaron en el siglo XVIII.

Asimismo, debe indicarse la gran importancia para la arquitectura de dicho siglo la llegada el 7 de octubre de 1779 del nuevo arzobispo Don Cayetano Francos y Monroy, quien impulsó la construcción de grandes templos y conventos.

La construcción de la Catedral Metropolitana, se inició el día del Apóstol Santiago, del año 1782.

La edificación y conclusión de las grandes obras arquitectónicas religiosas de la Nueva Guatemala, cierran un importante período de la arquitectura nacional y el desarrollo estilístico del neoclásico, el cual incidirá consecuentemente en otros períodos posteriores. Por ejemplo en el del gobierno de Mariano Gálvez, durante el cual es figura importante Miguel Rivera Maestre, quien realizó planos de la ciudad de Guatemala y de otros sitios históricos y arqueológicos, atribuyéndosele el diseño y dirección de trabajos del primer Teatro Nacional, aunque las actividades de origen político en la época, rezagaron la realización del proyecto.

Rivera Maestre, es contemporáneo de Alejandro Marure, y así como la historia de Guatemala debe a éste los primeros pasos de la vida republicana, la geografía debe a Rivera Maestre el primer registro de cartas, mapas y planos del país, recogidos en el Atlas del Estado de Guatemala.

Justificación

Es de mucha importancia el conocimiento de las condiciones particulares de orden urbano dentro del panorama existente en la ciudad de la nueva Guatemala y que determinaron y posibilitaron la construcción de las principales edificaciones religiosas durante el siglo XVIII.

En esencia, porque el significado de arquitectura, lleva implícito el valor de lo humano. Su expresión, además de comprender valores estilísticos, ha de entenderse como el sustrato de lo artístico y lo social, dentro del cual se encierra el concepto morfológico de la actividad humana.

Por lo mismo, el interés de la arquitectura entra en relación con el análisis de formas singulares de vida plasmadas en el tiempo y el espacio, dentro de las cuales se debe comprender la valoración de construcciones realizadas en la Nueva Guatemala, que encontraron su

significado a través de formas particulares y métodos constructivos. Asimismo, porque dichas formas de la arquitectura y los órdenes sociales no pueden separarse, encontrando a cambio, una mutua inspiración.

La arquitectura no es un elemento aislado, sino una adecuación espacial en la cual se desenvuelven las expresiones de vida, emociones, ideas y aspiraciones de los pobladores de sitios y ciudades en épocas particulares.

Análisis de soluciones y sistemas constructivos

En los edificios de los últimos años del período colonial, dentro de los cuales están comprendidos los construidos en la Nueva Guatemala a finales del siglo XVIII, se fueron desarrollando paulatinamente determinados sistemas constructivos que surgieron acorde a las propias características de los materiales utilizados.

Inicialmente, durante gran parte del siglo XVI, el material frecuentemente utilizado fue el adobe, sustituyéndose durante la segunda mitad del mismo siglo por el uso de "mampostería" y uniendo las piedras de los muros con una argamasa de composición muy simple.

Lo anterior determinó que el espesor de los muros, lo cual se observa en las principales edificaciones, era de dimensiones variables, atendiendo esencialmente a las altura de los mismos.

A intervalos, se utilizaron con el propósito de nivelar hiladas de ladrillo de barro cocido, material que también fue empleado en las partes superiores de los muros y, especialmente, en la transición de éstos con el arranque de las bóvedas.

El término "mampostería" se refiere a aquellos materiales naturales o manufacturados y unidos con mortero, cuyo uso típico en Guatemala, como se indicó anteriormente, se observa principalmente en las edificaciones de la época colonial y, por ende, en las construcciones del siglo XVIII, las cuales no poseen refuerzo estructural

para resistir esencialmente esfuerzos de carácter horizontal generados principalmente por aceleraciones causadas por fenómenos sísmicos y los cuales afectan esencialmente las construcciones religiosas del país, dañando sus características originales.

En períodos normales, estas edificaciones están sujetas a la fuerza gravitacional, o sea, a la aceleración de carácter vertical de proporcionalidad constante. Sin embargo, las edificaciones de finales del siglo XVIII, fueron construidas principalmente para resistir esfuerzos de compresión en sus componentes: muros, pilares, columnas y bóvedas. Asimismo, tienen la capacidad de resistir pequeños esfuerzos de flexión en: dinteles, vigas y ménsulas. Los esfuerzos severos de flexión, hicieron posteriormente necesario el uso de componentes horizontales de madera.

Por esta razón, las causas destructivas mencionadas con anterioridad y provocadas por los esfuerzos de flexión se incrementan, o bien, las estructuras colapsan parcial o totalmente.

Ejemplos arquitectónicos

Se agrega, a continuación, una síntesis descriptiva de algunos ejemplos arquitectónicos de construcciones religiosas de la Nueva Guatemala del siglo XVIII, que resaltan por sus características particulares.

Esta descripción, que se realiza con el propósito de indicar algunas características particulares y comunes de los templos, se amplía con la mención adicional que se hace de los monumentos a lo largo del presente documento.

Santo Domingo

El actual templo se comenzó a construir al inicio del año 1788, bajo la dirección de Pedro Garci Aguirre. Posee características que lo enlazan también con la obra de Francisco Carbonell, ejecutor de los planos en el año 1778 y figura notable en el desarrollo del neoclásico.

La fachada posee una proporción alargada, con torres campanario de arquitectura sólida, rematadas por las imágenes de San Vicente Ferrer y Santo Tomás de Aquino.

Casi todos los elementos arquitectónicos son de estilo neoclásico, pero los entrantes y salientes le proporcionan una planta mixtilínea, que permite indicar una cierta ascendencia barroca.

El templo se caracteriza por su sobriedad, apreciable en las naves del interior de la construcción, así como en las pilastras que sirven de sostén a la cubierta. Los tramos de las naves se ven señalados por arcos rebajados que enmarcan las bóvedas.

La cúpula del crucero posee planta poligonal y es de "media naranja" con linternas.

La planta de la iglesia orientada este-oeste, tiene forma de cruz, sobresaliendo el testero un poco, por lo prolongado y por encontrarse allí el coro.

El interior de la construcción guarda el mismo orden arquitectónico que el de la fachada y posee las siguientes dimensiones: el largo desde la puerta de entrada hasta el fondo, es de 89.50 mts.; su ancho es de 33 mts.; la altura de la nave: 13 mts. La elevación de la cúpula con las linternillas mide 23.30 mts. Posee 13 capillas y 12 altares.

La nave central mide 69.40 mts. Con una altura de 13 mts. y un ancho de 6.75 mts. Posee 14 columnas, siete a cada lado y con el arco del presbiterio, sostienen la bóveda.

Las cúpulas son dos, más tres linternillas. Los coros también son dos: uno alto y el otro bajo. Este último está situado detrás del altar mayor y comunica con el presbiterio por los laterales del altar. El coro alto está situado sobre la puerta principal y es sostenido por las cuatro primeras columnas de la nave central.

Las capillas laterales se denominan de la siguiente manera:

- Parte central, a los lados de la nave principal: Capilla del Santo Patriarca de los Trabajadores y Capilla del Señor Sepultado.
- A los lados de la nave central, las siguientes capillas: Santo Tomás de Aquino; la de Cristo Rey y la de San Martín de Porres.
- Al norte: Nuestra Señora de Dolores; la de San Vicente Ferrer; la de Nuestra Señora del Sagrado Corazón; la de San Pedro de Verona; la del Señor Crucificado y la del Bautisterio.

La Merced

Originalmente la Orden de los Mercedarios construyó su convento en la actual Antigua Guatemala y al destruirse ésta en 1773, se trasladó a la Nueva Guatemala. La obra del actual templo y las instalaciones conventuales, se iniciaron en el año 1780, habiéndose consagrado en el año 1813.

Es grande la semejanza entre el estilo de La Merced y la Catedral, lo que hace suponer razonablemente, que los arquitectos del templo mayor, contribuyeron a la planificación de la iglesia mercedaria, siendo ellos: Marcos Ibáñez, Antonio Bernasconi, Joaquín de Isasi y José de Sierra.

Al reconstruirse la iglesia, después de los terremotos de 1917 y 1918, fue liberada de los macizos campanarios, habiéndose realizado grandes trabajos de restauración después del terremoto de 1976.

Las fachadas son notables, especialmente por su recubrimiento de piedra sillada en el exterior. La utilización de dicho material en las construcciones de la Nueva Guatemala, no fue frecuente.

La edificación es de estilo neoclásico y su arcada-tímpano, se apoya sobre columnas estriadas de orden corintio.

San Francisco

En este templo trabajaron Luis Diez Navarro y Fray Francisco Gutiérrez a finales del siglo XVIII, pero la obra definitiva se inició en el año 1800, posiblemente bajo la dirección de Pedro Garci Aguirre, concluyéndose el 22 de febrero de 1851.

Las dimensiones originales describen la construcción de la siguiente manera: 103 varas y un tercio de longitud por 14 varas y 6 pulgadas de ancho con una sola nave, cuya altura del pavimento al medio cañón de la cubierta, alcanza 23 varas y 25 pulgadas.

Es de orden compuesto y todo el frente de la fachada tiene 38 varas y 15 pulgadas de ancho, con un zócalo en que están colocados varios perillones. La torre estaba colocada a la extremidad del costado que mira hacia el norte y tenía una elevación de 30 varas.

Catedral

El estilo neoclásico de la nueva Guatemala se inició con la construcción de Catedral. Esta edificación constituye el símbolo de las nuevas ideas que orientaron la arquitectura por espacio de cien años.

La primera de la construcción, fue colocada el día del Apóstol Santiago, el año de 1782. Un año después que el general Matías de Gálvez dictara un auto en el cual se ordenaba que Marcos Ibáñez se encargara de la obra.

En 1782 Marcos Ibáñez envió a S.M. una copia del: "Proyecto formado para la Santa Iglesia Catedral de la Nueva Guatemala de la Asunción, habitaciones de los empleados y oficinas".

Los trabajos de Catedral sufrieron muchos atrasos, en primer lugar porque Ibáñez se retiró de la dirección de la obra y, en segundo, porque Antonio Bernasconi, que posteriormente se hizo cargo de la misma, realizó muchas modificaciones del proyecto original. Por otra parte, la carencia de canteros en el país, determinó que fueran traídos de Oaxaca.

La fachada de Catedral es sobria y está dividida en tres partes visibles. La parte central alcanza casi la altura de las torres laterales, y se remata con un frontón triangular.

Posee columnas sencillas con capiteles de orden compuesto, entre los cuales se forman paneles rectangulares, donde se sitúan ventanas.

Las torres campanarios así como la cúpula situada sobre el altar mayor, la revisten de verticalidad.

La construcción de Catedral planteó esencialmente el cambio de algunos elementos arquitectónicos originales, principalmente la cubierta, la cual inicialmente fue concebida de artesón y finalmente construida con bóveda.

La Catedral tiene cien varas de longitud, 46 de ancho y 22 de altura en la nave mayor. La cúpula se eleva sobre ésta 13 varas y las naves disminuyen su altura del centro hacia los lados, lo cual sucede también con el ancho.

Dan entrada a la construcción siete puertas y la iluminan 88 ventanas. La columnata de la nave central es de orden compuesto y las otras naves de orden dórico.

Las torres de Catedral se concluyeron en 1865 y toda la fachada con el frontis de orden compuesto y el tímpano, se terminaron el 15 de marzo de 1867.

En 1881, se inauguró el atrio con las estatuas de los cuatro evangelistas, obra del escultor Juan Frener, aunque se ha atribuido a Cirilo Lara.

Otras construcciones

La conclusión de los grandes templos de la nueva Guatemala, cierra un brillante capítulo de la arquitectura local, dentro de la cual dejaron profunda huella los arquitectos metropolitanos y la obra de los maestros locales, quienes supieron aprovechar la obra de aquéllos, pudiendo en pocos años ser capaces de continuar los trabajos iniciales y emprender otros.

Otras obras arquitectónicas originales, o posteriormente modificadas, lo constituyen: San Agustín, Santa Teresa, El Carmen, Capuchinas, La Recolectión, etcétera.

Bibliografía y documentación de referencia

Archivo Histórico Arquidiocesano Francisco de Paula García Peláez, *Reparaciones de Iglesias, Capillas, etc. T1. No. 12.*

Archivo histórico Arquidiocesano Francisco de Paula García Peláez, *Cédulas Reales. T1. Nos. 80, 82.*

Archivo Histórico Arquidiocesano Francisco de Paula García Peláez. Garci Aguirre, Pedro. *Informe sobre el estado de Catedral.* 30 de junio 1802.

Berlín, Heinrich. El ingeniero Luis Diez Navarro en México. *Anales de la Sociedad de Geografía e Historia XXII 1-2.* Guatemala. 1947 pp. 89-95.

Galicia Díaz, Julio. *Destrucción y traslado de la ciudad de Santiago de Guatemala.* USAC Guatemala, 1968. Pp. 49-50

Gazzola, Piero. *El pasado en el futuro.* Edit. Ceschina, Roma. 1971.

Pérez Valenzuela, Pedro. *La nueva Guatemala de la Asunción.* Tipografía Nacional. Guatemala, 1934. Pp. 77-100.

Portales Pichel, Antonio. *Maestros mayores, arquitectos y aparejadores de El Escorial.* Madrid, 1952.

Samayoa Guevara, Héctor Humberto. *Los gremios de artesanos en la ciudad de Guatemala (1524-1821).* Editorial Universitaria. Guatemala, 1969.

FORO “LA RIQUEZA E IMPORTANCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LA EDUCACIÓN DEL GUATEMALTECO”

Arq. Eduardo Andrade Abularach

Introducción

Para abordar el tema de la riqueza e importancia del patrimonio cultural en la educación del guatemalteco, a manera de reflexiones preliminares, se pueden considerar los siguientes planteamientos:

Guatemala posee un patrimonio cultural abundante y valioso, su descripción y presentación a manera de catálogo, queda para otra oportunidad.

Es de especial mención que el caso de Guatemala, en el campo del patrimonio cultural intangible, ha sido vanguardia y motivo de estudio, modelo y un aporte de criterios y conceptos a nivel mundial, de las instituciones que tratan sobre el tema, especialmente UNESCO desde finales del siglo pasado e inicios del presente.

La Ley de Protección del Patrimonio Cultural de la Nación, vigente actualmente, aunque no es perfecta, pues requiere actualizaciones, es uno de los mejores modelos a nivel mundial. Sin embargo, su aplicación espera mejores logros.

El patrimonio cultural no tiene ningún valor por sí mismo, su valor es adquirido y relativo al que le otorgan las sociedades, desde un valor local, regional, nacional o mundial.

Dentro del contexto guatemalteco actual, se están presentando cambios evolutivos acelerados, debido a la globalización como una realidad externa mundial y al replanteamiento de nación, que se da dentro del

marco de los acuerdos de paz. Se ha avanzado en reconocernos dentro de nuestra diversidad y pluralismo cultural y dentro de esta realidad ha nacido la población escolar actual.

La nueva dimensión de la cultura dio pie a la formulación de propuestas de carácter global, como la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales, (México, 1982), y la Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo (Estocolmo, 1998). En 1992 las Naciones Unidas y la UNESCO establecieron la Comisión Mundial sobre Cultura y Desarrollo. En Guatemala se efectuó el Congreso Nacional sobre Políticas Culturales, en abril de 2000. La comisión de seguimiento planteó lo siguiente:

“El desarrollo sostenible y el auge de la cultura dependen mutuamente entre sí” (Estocolmo, 1998), reconociéndose varios principios, entre los que se establece que uno de los fines principales del desarrollo humano es la prosperidad social y cultural del individuo. El acceso y la participación en la vida cultural es un derecho inherente de las personas de toda comunidad (Artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, donde las Naciones Unidas pusieron de manifiesto la necesidad de la humanidad de ser partícipe de la cultura).

Así también, las tendencias que emergen en la actualidad, sobre todo la globalización, que vincula aún más a las culturas y enriquece la interacción entre ellas, podría ser igualmente contraproducente a nuestra diversidad creativa y pluralismo cultural; por lo que convierten el respeto mutuo en un imperativo aún mayor. La armonía entre la cultura y el desarrollo, el respeto por las identidades culturales, la tolerancia por las diferencias culturales en un marco de valores democráticos pluralistas, de equidad socioeconómica y de respeto por la unidad territorial son algunos de los requisitos necesarios para una paz duradera y justa (Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo. Estocolmo, 1998).

Patrimonio y conocimiento de la pertenencia y propia identidad de grupo dentro de la diversidad cultural (El yo social)

Este tema no involucra únicamente un mejoramiento en la educación sino un replanteamiento del proceso educativo desde sus bases para adecuarlo al contexto actual. En pocas palabras puede sintetizarse así: "Adoptar la cultura de las propias personas, la que identifica a esa comunidad en particular, de las personas con las que se entra en diálogo a través de la educación." En este proceso el patrimonio cultural es básico, pues es un objeto material portador de un símbolo de cultura, el educando percibe formas, colores, sonidos, que se transforman en valores culturales. La cultura en la comunidad ya es un hecho, ya existe, la tarea educativa consistirá en no traicionarla, no producir una cultura alienante, a través de la educación. Se empieza por algo que ya existe que es lo más importante que la persona posee: su propio ser de persona, con sus prerrogativas personales de identidad, vida, costumbres, lenguaje y comunicación. En una palabra, desde su cultura, lo que las personas son y desean ser, identidad y libertad para crear, autonomía cultural.

Pero estas personas singulares y únicas, no son individuos aislados, sino una comunidad, un nudo compacto de relaciones: hablan, trabajan, forman familias y a esto se le llama comunidad, grupo cultural, grupo étnico. La cultura no es un producto individual, es un producto del grupo comunitario.

El patrimonio cultural de la comunidad es fundamental: el concepto de su entorno, de sus sitios sagrados, locaciones de sucesos históricos, vestigios urbanos, arquitectura vernácula, materiales, técnicas constructivas, artes menores, pintura, escultura, procesos artesanales, para que a través del modelo educativo se consolide la identidad comunitaria; la memoria histórica, acerca de quiénes han sido sus ancestros, quiénes son ellos en la actualidad, modos de pensar, de ser, que se definen como valores culturales propios

y distintivos del grupo, de la etnia. En este proceso corresponde a la comunidad identificar el patrimonio cultural inherente a ella, sea tangible o intangible, con asesoría profesional y técnica de las entidades correspondientes.

El reto consiste en generar la capacidad de propuesta de la comunidad a través de los planes de estudio, los métodos, estrategias y procedimientos de los procesos educativos.

Los registros e inventarios preliminares, pueden ser proyectos escolares y depositarse la tutela y custodia en la propia comunidad, a favor de su desarrollo humano sostenible, fortaleciendo su identidad. Además, este aporte estaría enriqueciendo el registro, inventario y salvaguarda del patrimonio cultural de la nación.

Patrimonio y conocimiento de la diversidad cultural y pluralismo (El otro social)

Dentro de la política rectora de la cultura de paz y el desarrollo humano sostenible se plantea el reconocimiento de la pluriculturalidad y consecuentemente las distintas formas de comprender la vida, mediante el intercambio sociocultural, el respeto a las diferencias, a favor de la paz y el desarrollo humano sostenible.

Para que el modelo educativo aborde los temas de conocimiento, respeto, tolerancia y valoración entre la diversidad cultural guatemalteca, debe incluir el mutuo conocimiento de los grupos étnicos. Para lograrlo, el patrimonio cultural tangible e intangible, es el mejor medio para entender "al otro", de reconocernos mutuamente, dirigido a fomentar el diálogo entre las diversas culturas de Guatemala. Conociendo el patrimonio cultural del otro, el patrimonio cultural de una comunidad diferente, se llega al conocimiento del "otro social". La acción de promoción, en un proyecto pluralista educativo, deja de tener un carácter paternalista para entrar en un enfoque solidarista.

Es importante tener presente que la generación actual de educandos, ha nacido posteriormente a la firma de

los acuerdos de paz, y tras el descubrir y forjar su propia identidad de grupo, tiene mucho que aportar, que decir de sí mismos, de presentar sus propios valores culturales ante los otros grupos étnicos.

Patrimonio y proyecto de nación integrando diversidad cultural y pluralismo

La nación guatemalteca fundamenta su identidad y unidad nacional en el reconocimiento, respeto y promoción de su diversidad cultural; la vivencia de libertad, civismo, solidaridad, responsabilidad y equidad; y en el derecho de todas las personas de participar en la vida intercultural del país.

Al desarrollar el modelo educativo no debe quedar sólo dentro del contexto de diversidad cultural y pluralismo, es necesario integrar el concepto de unidad nacional, identidad nacional y patrimonio nacional. Para ello es necesario desarrollar todas las políticas: educativa, económica, social y cultural.

El proyecto de nación es demasiado grande para lo local y demasiado pequeño para lo global (Dr. Alfons Martinell Sampere). Pese a la globalización, la mayoría de la actividad cultural se debe a lo local. Lo global adquiere mucha importancia y la cultura entra en competición mundial.

Comienzan a desaparecer las fronteras de lo local, lo nacional y lo global, este es el mayor reto.

Conclusiones y recomendaciones

El patrimonio cultural debidamente conocido, respetado y gestionado a través de políticas educativas, contribuye al fortalecimiento de la cultura de paz.

La conservación y el adecuado manejo del patrimonio cultural, a través de la educación escolar, contribuyen al desarrollo humano sostenible, dentro del componente de diversidad cultural y pluralismo, para las generaciones presentes y futuras.

Bibliografía

Visión para la aplicación de las políticas culturales en Guatemala. ADESCA 2003.

Dr. Antonio Gallo Armosino. *Identidad Nacional*. URL.1994

IDENTIDAD ARQUITECTÓNICA

Arq. Juan César Ureta Morales

El ser humano se interrelaciona con otros, formando la sociedad, interactúan, desarrollan y crean sucesos que conforman la cultura y la historia de los pueblos; hechos que según su ubicación geográfica son características que identifican a determinado grupo social.

Identidad es la relación de un individuo con un grupo, como también lo es la de un grupo con un individuo; siendo esta relación expresada en valores abstractos como la cultura y representaciones materiales como la arquitectura. Valores que relacionan, conforman e identifican la identidad de una comunidad.

Entre sus cualidades la arquitectura tiene varios valores, como lo son la historia, las artes, la cultura, el espacio, etcétera, que transmiten y relacionan al ser humano con su identidad. Dichos valores se plantearán en este escrito para presentar una visión arquitectónica de su identidad.

En este sentido la arquitectura podría identificarse como el arte y la ciencia de proyectar y construir edificios con los valores abstractos y sus representaciones materiales, con la identidad que relaciona a los seres humanos.

En la historia la evolución del ser humano se ha manifestado a través de los siglos como la ciudad eterna, dando cuenta de la historia de la arquitectura desde antes de Cristo hasta nuestros días. La historiografía de la arquitectura nos revela la historia de los pueblos, sus costumbres y tradiciones, su vida cultural y artística, así como también el pensamiento político. La arquitectura es el aspecto visual de la historia, es decir, el modo en que la historia aparece.

Existen algunas tendencias para la interpretación de la historia. Una de ellas es la interpretación política

que atiende el modelo y las causas de la teoría de las corrientes arquitectónicas, o bien el simbolismo de los estilos. Otra es la interpretación filosófica en los fenómenos históricos, que involucran la cultura arquitectónica y el simbolismo.

Desconocer la historia de la arquitectura, produce la falta de habituación para comprender el espacio. La historia de la arquitectura, es ante todo la historia de las concepciones espaciales, de acuerdo con el pensamiento político o espiritual.

La arquitectura no es sólo un arte, ni sólo imagen de la vida histórica o de vida experimentada por nosotros o por los demás; es el ambiente, la escena en que se desarrolla la vida.

La mayor dificultad que enfrentamos, para recopilar una historia arquitectónica completa en nuestro medio, consiste en el hecho de que nuestras bibliotecas públicas o universitarias carecen de historiografía estética y arquitectónica.

Hay más información sobre Agatha Christie, que sobre nuestro pasado arquitectónico que se encuentra diseminado en libros de filosofía o de estética, o en páginas de arquitectos y por lo general están anclados a problemas de composición.

El privilegio de la arquitectura sobre las otras artes, es el de crear y construir espacios para vivir, para la enseñanza, la vida artística, religiosa, entre otros.

No es ciertamente para proteger al hombre de los fenómenos naturales sino construirle un mundo interior donde el espacio y la luz estén en armonía. Este es el principal aporte de la arquitectura a lo largo de la historia humana.

En la cultura el estudio de las tradiciones y costumbres populares no sólo proporciona soluciones que podrían ayudar a resolver problemas contemporáneos de arquitectura, sino más bien informa íntimamente las necesidades profundas y naturales de las

mujeres y hombres guatemaltecos, de las soluciones experimentadas por los siglos.

Las manifestaciones de la cultura popular es tema de estudio y no de explotación. Su estudio es una enseñanza alimentada con la savia del país.

Los arquitectos teniendo a su alcance los instrumentos de la tecnología moderna, pudieran en un esfuerzo conjunto, construir una nueva arquitectura de las cosas nuestras, que participen en la vida de las personas.

Con su cultura, una masa de objetos reales, se reúne y se exponen aquí: El conjunto y su entorno, el ambiente y su contexto, el sitio, la flora y su fauna, de la vivienda y de los templos para su enseñanza en las artes y las ciencias.

La naturaleza, la conciencia y las artes son un conjunto de valores que nos llaman al estudio y meditación, tal es su unidad que debemos comprender.

El estudio de la cultura es una enseñanza que nos manifiesta tradiciones y costumbres de un pueblo, la cultura confía sabiamente en que su contenido no lo distorsione el tiempo ni los videos.

Las costumbres y tradiciones populares son una gran riqueza que se puede preservar, sólo si las nuevas generaciones son capaces de luchar contra las influencias de las grandes sociedades que exportan su talento con fines lucrativos. El rápido avance de las comunicaciones hoy en día, con gran velocidad, son parte del ingenio de los intereses del ser humano, quien está a merced de esa riqueza comunicativa.

La identidad guatemalteca le permitirá al arquitecto entrar con inteligencia a la vida creativa, a competir contra la presión de las masas y dejar de imitar.

En las artes, la proyección en arquitectura sobre esta identidad, nos hace reflexionar que la base primordial que la identifica de otra actividad artística, es el uso de un lenguaje en cuatro dimensiones (largo, ancho,

altura y el espacio-tiempo), que relacionan el proceder del ser humano.

La arquitectura no es la resultante de técnicas y medidas constructivas, ni de elementos decorativos y estéticos, sino la delimitación del espacio en el cual su protagonista es el ser humano.

En arquitectura encontramos las contribuciones de las demás artes que no dejan de ser importantes, pero son el resultado de la concepción espacial. Líneas, superficies y volúmenes, luz y sombra, sonidos, sólidos y vacíos, hacen de las artes la experiencia espacial, de despertar sensaciones en nuestros sentidos. La experiencia y la sensación en cuatro dimensiones capaces de contener nuestra persona y de dar así la vivencia esencial de la arquitectura.

Por lo general, nuestras mentes están por hábito mental fijas en la materia tangible. A la materia se le da forma y el espacio surge entonces, gracias a la creatividad del arquitecto.

Las artes tienen mucho en común con la arquitectura como que nuestros sentidos experimenten sensaciones que hacen transportar nuestra imaginación a campos no explorados.

La pintura actúa en dos dimensiones (largo y ancho) aunque puede sugerir tres o cuatro. La escultura actúa en tres dimensiones (largo, ancho y altura) por la modulación de masas y de cuerpos (volúmenes) y la arquitectura actúa en cuatro dimensiones conteniendo al ser humano en su interior.

La pintura de Carlos Mérida pinta las limitaciones del espacio, la escultura de Roberto González Goyri modula los volúmenes, la poesía de Luis Cardoza y Aragón sugiere la imagen y la música como la de Terracota da una sensación análoga.

El arquitecto con su creatividad modela el espacio, como un escultor talla la madera, la arcilla y el mármol,

lo modela, lo dibuja como obra de arte y el espacio nace para motivar un determinado estado de ánimo.

El delimitar el espacio cuando construimos, no es otra cosa que destacar un vacío-volumen: y así la arquitectura nace de esta necesidad. El espacio es una negación de lo que es sólido.

Para experimentar la arquitectura es necesario poseer la capacidad de captar el espacio. La mayoría busca características de estilo (columnas clásicas, ventanas góticas, barrocas, etcétera) que indudablemente pertenecen a un determinado tipo de construcción espacial, pero no dan muestras concretas de la creación de la misma. Este tipo de educación tradicional es la responsable de que el ser humano educado no aprecie en su verdadera dimensión el valor real de la obra arquitectónica, como expresión del espacio. La arquitectura debe ser planteada como unidad, si no sería la simple reunión de cuerpos vacíos técnicamente factibles.

Si los elementos de una construcción cumplen su función se convierten en realidad espacial.

El significado etimológico más antiguo de la palabra espacio, es el claro en el bosque que se obtuvo mediante la tala de árboles para el asentamiento humano. El espacio es credo para la actividad que posee alguna finalidad, siendo el envolvente en lo que todo tiene sitio, lugar o posición mediante el orden humano que establece proporciones justas. Al proyectar una edificación se presentan diversos problemas y dependiendo del enfoque que se dé, así será la solución. No sólo con base en su costo y tiempo de construcción, como unidad biológica de descanso y renovación, sino también como necesidad psicológica, la experiencia del espacio es un fenómeno que desarrolla armoniosamente las facultades del ser humano. De hecho el ser humano ha tratado de hacer realidad esta experiencia, buscando su ansia de expresión, en la auténtica concepción arquitectónica, más allá de todas las funciones, es decir, la creación espacial.

Para experimentar el espacio arquitectónico indudablemente se requiere la sutileza de interpretar el mensaje espacial de su diseñador, podemos decir de manera global que es un problema general de sensibilidad y cultura. La mayoría busca características de estilo, influenciadas por el ambiente en que se han desarrollado y educado, buscando acomodar un estilo que se integre a un edificio contemporáneo. Actitud que representa en muchos casos la educación tradicional del ser humano universitario. El problema de interpretación reside en que los programas educativos no poseen temas dedicados al movimiento moderno. Así se pierde el verdadero mensaje de la arquitectura contemporánea y la interpretación del fenómeno de la identidad espacial.

El hombre debe buscar el verdadero sentido de la arquitectura en las relaciones espaciales y su manifestación volumétrica. La arquitectura debe ser planteada como una unidad espacial elaborada de acuerdo con la técnica de construcción apropiada que cumple su función, obtener la realidad espacial organizada y dedicada a la actividad humana.

La proyección de una edificación confronta al diseñador con diversos tipos de problemas y dependiendo del enfoque que le dé, basado en la organización espacial y su apoyo en la intuición, puede llegar a una concepción original y dramática.

Con el planteamiento de estos valores entre las cualidades de la arquitectura, se podría ampliar esta visión, ya sea complementando o proponiendo más.

El proyecto arquitectónico de considerarse como una unidad biológica que lleva a la necesidad psicológica de vivir y experimentar el espacio a través del tiempo, que incita un desarrollo armonioso de las facultades del ser humano y que satisface su ansiedad en la expresión auténtica de una concepción arquitectónica siempre por encima de todas sus funciones. El ser humano busca consciente o inconscientemente la creación espacial, no como una idea vaga ni mística.

En las catedrales se busca al ser supremo y siente encontrarlo al ser dominado por la escala monumental. En la vivienda su castillo es fuerte, su refugio, busca consciente o inconscientemente el espacio que no ha sabido encontrar fuera de él. Sólo a través de una educación general y artística como parte de los programas educativos de todos los niveles, el ser humano del futuro será un genuino intérprete del espacio contemporáneo y así él podrá exigir de su sociedad el derecho a ser parte de una arquitectura viviente, llena de luz, formas y color.

Bibliografía

Abagnano, Nicola (1995). *Diccionario de Filosofía*.
12 Reimp.

México: Fondo de Cultura Económica.

Teorías de la Arquitectura 25 autores

Macías, Marco. (2004). *Diccionario Arquitectónico
Ilustrado*. 1 Edición. *Bolivia: Editora D.P.I.*

Consultas

Lic. Nely Carbonell, Docente de Dedicación Completa,
URL.

Arq. Eduardo Andrade, Docente de Dedicación Completa,
URL.

M.A. Aura Mejía Rosal, Docente de Dedicación Completa,
URL.

EL LEGADO ARQUITECTÓNICO EN LA SEXTA AVENIDA

Aníbal Chajón¹

La calle más importante de la ciudad de la Nueva Guatemala de la Asunción fue, hasta las postrimerías del siglo XX, la Sexta Avenida de la zona 1. Fue un eje vial tan importante que fascinó a más de un poeta y artista. Lo mismo sucedió a los habitantes de la urbe, a tal punto que surgió el sexteo como forma de actividad social que generó identidad ciudadina y pautas de comportamiento en sociedad.

En el presente artículo se aborda una pequeña descripción del legado arquitectónico que ha sido construido en la importante vía ciudadina y es una prolongación de otra investigación del autor, publicada en 2007 en el libro titulado *De Calle Real a Sexta Avenida, vida cotidiana en el Centro Histórico*, publicado por el Centro de Estudios Folklóricos de la Universidad de San Carlos.

La añeja Calle Real

Para los primeros habitantes de la ciudad de Guatemala, a finales del siglo XVIII, el eje vial que conducía al Real Palacio era la Calle Real, que se prolongaba desde la entrada a la ciudad por el sur, en la plazuela de San Francisco, predio destinado originalmente a la parroquia de Los Remedios y terminaba frente a la sede del gobierno hispánico en el reino de Guatemala.

Para los hispanos, las calles reales eran aquellas que habían sido establecidas por orden del monarca, quien garantizaba la seguridad de los súbditos que transitaban por ellas. Lo mismo ocurría con los caminos que comunicaban una población con otra, si estaban

1 Doctor en sociología por la Universidad Pontificia de Salamanca y licenciado en historia por la Universidad Francisco Marroquín.

bajo la protección del rey eran "caminos reales". En el contexto del lugar de origen de los inmigrantes hispanos que llegaron al continente americano durante la dominación castellana, hubo calles y caminos de individuos particulares, por lo general nobles. Sin embargo, esto no ocurrió en Guatemala, pues todas las calles y caminos estaban bajo la protección del rey. Por ello, la Calle Real designaba a la principal vía de una población. De manera que, al constituirse la Calle Real en el eje de la actual Sexta Avenida, la mayoría de las viviendas construidas en sus costados pertenecieron a familias importantes en el plano social, político y económico de la naciente urbe, entre ellos Rubio y Gemir, Córdova, Porrás, Rivera Cabezas y Romaña. Durante el periodo liberal, posterior a 1871, residían en las casas de la Calle Real familias como Herrera, Samayoa, Orantes, Cruz, Saravia y Arzú².

Por la brevedad de este espacio, solamente se comentarán las construcciones de una manzana de la Sexta Avenida.

Empresa Eléctrica

El edificio construido para alojar las oficinas centrales de la Empresa Eléctrica ocupa uno de los escenarios más ajetreados de la vida ciudadana. En la distribución original de los lotes por las autoridades de la Corona, el predio comprendía desde el terreno de la actual Empresa Eléctrica hasta la institución bancaria, en el poniente. Los funcionarios designaron el espacio para la construcción de la vivienda de los ministros de la Real Audiencia³, ya que el Real Palacio, sede de la Audiencia, Real Acuerdo y otras oficinas administrativas estaba enfrente, en el espacio que actualmente ocupan el Parque Centenario, el edificio de la Biblioteca Nacional y el antiguo edificio del Instituto de Previsión Militar. Por las circunstancias del traslado de la ciudad, desde Panchoy hasta el valle de La Ermita, las viviendas

2 LUNA RUIZ, Francisco, *La Calle Real de la Ciudad de Guatemala*. Anales de la Academia de Geografía e Historia. Tomo LVII, 1983, páginas 198-222.

3 LUNA, *Op. cit.*

tuvieron prioridad y fueron construidas con mayor premura que los edificios públicos⁴, por lo que esta casa estuvo finalizada antes que las oficinas del palacio, del otro lado de la calle. El personaje más importante que residió en esta casa fue el presidente de la Audiencia, gobernador del reino y capitán de los reales ejércitos don José Domás y Valle, quien gobernó el territorio entre 1794 y 1801⁵.

A principios del siglo XIX, la Corona se vio en la necesidad de vender algunos bienes para sufragar las guerras contra Inglaterra, por lo que la propiedad fue transferida a particulares. La casa pasó a manos de Juan José Castro, luego a Ramón Bengoechea y, a finales del siglo XIX, a José Tomás Larraondo y Urruela⁶. Cuando Larraondo era el propietario, la vivienda fue ocupada en alquiler por uno de los personajes más importantes en la política guatemalteca, el presidente Justo Rufino Barrios, quien la utilizó como residencia particular durante su gestión, desde 1873 hasta su muerte, en 1885, tiempo durante el cual la calle había recibido el nombre de 30 de junio y, a partir de 1877, el nombre de Sexta Avenida⁷.

Posteriormente, la propiedad pasó a José María de Pereda y Sánchez de Purrúa, más tarde a la familia Castillo Azmitia y, a principios del siglo XX, fue dividida entre la Empresa Guatemalteca de Electricidad Incorporada, Lorenzo Pemüeller Cifuentes y Gedael Mann Flamenbaum y Tova Najman Mendelsohn de Mann⁸. Frente a la residencia fue asesinado, en 1898,

4 ZILBERMANN, Cristina, *Aspectos socio-económicos del traslado de la ciudad de Guatemala*. Academia de Geografía e Historia de Guatemala, 1987.

5 JUARROS Y MONTÚFAR, Domingo, *Compendio de la historia de la ciudad de Guatemala*. Academia de Geografía e Historia de Guatemala, Biblioteca Goathemala, Volumen XXXIII, 1999. Página 219.

6 LUNA, *Op. cit.*

7 GELLERT, Gisela, Ciudad de Guatemala: factores determinantes en su desarrollo urbano (1775 hasta la actualidad). En: *Mesoamérica*. Número 27. Centro de Investigaciones Regionales de Mesoamérica y Plumsock Mesoamerican Studies, Antigua Guatemala-Vermont, 1994, página 39.

8 LUNA, *Op. cit.*

el entonces presidente, sobrino de Barrios, José María Reyna Barrios⁹, cuando se dirigía del Teatro Colón al Palacio Presidencial (donde ahora se encuentra la Biblioteca Nacional).

Después de los terremotos de 1917 y 1918, se levantó el actual edificio de la Empresa Eléctrica, a cargo del ingeniero Luis Schlessinger Carrera¹⁰. El edificio fue construido con base en una estructura de hierro remachada y concreto, con un diseño realizado en Estados Unidos y adaptado para el entorno guatemalteco. Se inauguró en 1924. Su aspecto exterior fue decorado sobriamente, con diseños inspirados en el Art Decó y se colocó un rótulo luminoso que se convirtió en uno de los atractivos a visitar en la Sexta Avenida. La primera planta fue destinada a la atención al público de la empresa y contó con locales comerciales, entre los que destacó la librería La Lectura y la venta de cajas registradoras de don José Azmitia, uno de los líderes contra el gobierno de Manuel Estrada Cabrera¹¹.

Hotel Panamerican

Los propietarios originales del solar que ocupa el actual hotel Panamerican fueron Antonio Urruela Urruela y Valle y María Teresa Jacoba de Urruela y Urruela¹². Después de los terremotos de 1917 y 1918, se levantó el actual edificio, bajo la dirección del ingeniero Giracca¹³. El edificio, destinado al hotel Astoria, fue diseñado en torno a un amplio salón para recepciones, con las habitaciones alrededor, que cuentan con balcones hacia la Sexta Avenida y la 8ª. calle. La decoración original pertenecía al movimiento del Art Decó, que surgió como un arte elitista en 1925 y que se inspiró en la belleza de las figuras geométricas que

9 Cfr. CONTRERAS, Daniel, La Reforma Liberal. En: Historia General de Guatemala. Tomo IV. Asociación de Amigos del País, Fundación para la Cultura y el Desarrollo, Guatemala, 1995, página 189.

10 Información proporcionada por la hija del ingeniero, María Elena Schlessinger.

11 Información proporcionada por el antropólogo Carlos Navarrete.

12 LUNA, *Op. cit.*

13 Información proporcionada por el antropólogo Carlos Navarrete.

se requería para el diseño de maquinaria industrial. A diferencia del anterior movimiento, el Modernismo, el Art Decó revalorizó la estética surgida de las máquinas y la riqueza que generaban, aunque con materiales costosos¹⁴.

Los seguidores del Art Decó buscaron inspiración en temas exóticos para Europa, como las culturas orientales, y en América, en el pasado arqueológico. Se atribuye la introducción del Art Decó en Guatemala al arquitecto, graduado en Francia, Rafael Pérez de León¹⁵, quien participó en la construcción de la Aduana, la Casa Presidencial y Sanidad, además del Palacio Nacional. En este hotel se alojaron importantes personalidades de la época, entre las que destacan los equipos arqueológicos que exploraron el territorio guatemalteco, como Sylvanus Morley¹⁶. Mientras tanto, en el primer nivel se instalaron comercios como la antigua farmacia Klee y la cafetería Las Américas¹⁷.

Pasaje Rubio

Este solar fue asignado originalmente a la Real Aduana y, por las mismas razones que la casa al poniente, fue vendida a particulares, quedando, a principios del siglo XX, en manos de la familia Rubio. El Pasaje fue estrenado en 1929. Es una obra realizada en concreto reforzado por el arquitecto de origen español Cristóbal Azori¹⁸. El edificio presenta la concepción desarrollada un siglo antes en los ejes destinados al comercio que surgieron en Italia para concentrar las actividades de intercambio en espacios abiertos pero al resguardo del clima, en especial la Galería Umberto I, en Nápoles, construida en 1855, por Emanuele Rocco y

14 ESQUEDA, Xavier, *Art Decó, reflejo de una época*. Centro de Investigación y Servicios Museológicos, UNAM, México, 1986.

15 RECIÑOS, Efraín, *Aproximación a la arquitectura de Rafael Pérez de León (1896-1958)*. (Catálogo) Fundación Paiz, Guatemala, 1993.

16 Información proporcionada por el antropólogo Carlos Navarrete.

17 Información proporcionada por la archivista Irma Ponce.

18 HERNÁNDEZ, Favio, *Precusores de la arquitectura moderna en Guatemala, la generación de los 20*. Tesis de grado, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1997.

Paolo Boubée, y la Galería Vittorio Emanuele II, en Milán, obra de Giuseppe Mengoni finalizada en 1877. En Guatemala, el antecedente directo es el Pasaje Enríquez de Quetzaltenango, obra del italiano Alberto Porta y concluido en 1900¹⁹.

Los ambientes del Pasaje Rubio fueron distribuidos en dos niveles, para pequeños comercios en la parte inferior y para oficinas y apartamentos en la parte superior, mientras que la iluminación interna fue posible gracias a vidrios colocados en estructuras metálicas. Las balaustradas aún muestran resabios historicistas. Sin embargo, algunos elementos dan muestra de la evolución al Art Decó, especialmente en la creación de elementos decorativos de formas geométricas en los muros. Entre los comercios más importantes que se establecieron en su interior, destaca el bar El Portal, que frecuentaban personajes destacados en diferentes ámbitos, como Miguel Ángel Asturias²⁰, así como varias joyerías y librerías (en la actualidad está en proceso de restauración).

Edificio La Perla

El solar perteneció a Pedro de Aycinena y Larrain²¹ y, para el siglo XX, era propiedad de la familia Asturias, por lo que, tras los terremotos de 1917 y 1918, se decidió la construcción de un edificio de apartamentos, comercio que fue conocido como Pensión Asturias. Sin embargo, el edificio recibió el nombre de La Perla, por la joyería de los alemanes Raymond, Herman y Félix Schaefer Kingley²², amigos de la familia Asturias y quienes habían establecido ese establecimiento años antes a una cuadra hacia el oriente.

En su tiempo, el edificio La Perla fue uno de los más altos de la ciudad de Guatemala, junto con el Pasaje

19 BONILLA, Rolando, Arquitectura. En: *Historia General de Guatemala. Tomo IV*. Asociación de Amigos del País, Fundación para la Cultura y el Desarrollo, Guatemala, 1995, página 646.

20 Información proporcionada por el antropólogo Carlos Navarrete.

21 LUNA, *Op. cit.*

22 Información proporcionada por la señora Mercedes Aguilar Schaefer de Castillo.

Rubio y las torres en reconstrucción de las iglesias. Fue diseñado por los también alemanes Roberto Hoegg, Wilhelm Krebs y Antón Holzheu²³. En la obra se recurrió al concreto reforzado y a una decoración plenamente Art Decó, con una torrecilla cilíndrica en la esquina que marcó el eje urbano y el significado del sexteo. Hoegg había llegado para realizar la construcción del Banco Nottebohm²⁴ (actual Contraloría de Cuentas, 5ª avenida y 10ª calle), por su experiencia en el manejo del concreto en su país de origen y, por ello, le acompañaron Krebs y Holzheu. El edificio La Perla fue concluido en 1927. En el primer nivel, además del almacén La Perla, estuvieron Biener y Mi Amigo, también comercios de alemanes.

Desde la finalización de La Perla, se convirtió en un sitio de referencia en la ciudad de Guatemala, por la calidad de las piezas de precisión, porcelana y joyería que expendía, así como por ser uno de los sitios más frecuentados por los consumidores de alta capacidad económica y por los curiosos que observaban la decoración de las vitrinas, especialmente en la época en que se establecían competencias, patrocinadas por la municipalidad capitalina.

Una cuadra, dos hileras de construcciones con un pasado interesante, plagado de anécdotas para ser escuchadas, éxitos económicos y políticos, sucesos nefastos, decisiones de gobierno, en fin, muchas historias conocidas y otras muchas desconocidas. En otra oportunidad, se narrarán anécdotas de las otras cuadras que son testigos del legado arquitectónico de la Sexta Avenida.

23 Información proporcionada por el arquitecto Max Holzheu.

24 HERNÁNDEZ, *Op. Cit.*



Construcción del edificio La Perla, cortesía de Max Holzheu.

Otro ángulo de la construcción del edificio La Perla, cortesía Max Holzheu.





El edificio de la Empresa Eléctrica en 2006 (foto del autor).



*El antiguo hotel Astoria, hoy Panamerican en 2006
(foto del autor).*

LA INFLUENCIA DEL BAUHAUS EN LOS PLANES DE ESTUDIO 1992-2003, EN LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

MA. Víctor Leonel Paniagua Tome

Presentación

Sobre el tema de arquitectura y su desarrollo en las distintas corrientes estilísticas se ha escrito, a juicio de este servidor, en cantidad y calidad. Poco o casi nada sobre el tema de cómo impartir o enseñar arquitectura en las escuelas de arquitectura y diseño. Esta formación personalizada con una clara vocación competitiva es la que ha servido de base para la mayoría de las facultades de arquitectura del país. Cada universidad con su visión y misión muy propias, y distintas de las otras, y la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar no es la excepción.

Cada cinco años las facultades de arquitectura y diseño serias y coherentes con su misión formativa, entran en un proceso de evaluación y retroalimentación académico, con el propósito de proponer una reforma curricular que se adecúe a sus postulados ideológicos e institucionales y, sobre todo, con el objetivo de dar respuesta a las demandas planteadas por la sociedad.

En este ensayo se pretende establecer que las renovaciones curriculares de los años 1992-1996 y 2000-2003 han tenido una gran influencia de la escuela alemana, la Bauhaus, en la conceptualización de los pensum de estudios en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar.

Este trabajo presenta una síntesis del proceso enseñanza-aprendizaje que se utilizó en esta escuela alemana, la estructuración de los planes de estudio de la carrera de Licenciatura en Arquitectura en los años

1992 y 1996, y 2000-2003 de esta universidad y los puntos en común entre ambas facultades, y dentro del contexto de una universidad confiada a la Compañía de Jesús.

En esta investigación, se destaca la influencia de este movimiento en la arquitectura y en la educación de las futuras generaciones de arquitectos y diseñadores desde mediados del siglo XX hasta nuestros días y a juicio de este servidor, cómo ha influenciado a la primera Facultad de Arquitectura privada del país.

Contenido

La influencia del Bauhaus en la arquitectura

Para que se entienda toda la parte que corresponde al diseño y a lo arquitectónico, es importante destacar que cuando las manos del hombre se aliaron con la máquina, desaparecieron las barreras entre artesanos y artistas, naciendo así un nuevo legado de la modernidad. Quizás muy pocas personas habrían podido imaginar los importantes efectos que la industrialización ejercería en la forma de pensar, vivir y actuar del hombre moderno. Un nuevo tipo de sociedad fue creado cuando comenzó a implementarse la idea de una cultura hecha por el pueblo y para el pueblo. Desde entonces, surgió un nuevo pensamiento basado en la construcción de un futuro renovado por el valioso aporte industrial. La cambiante y estrecha relación entre el arte, el diseño y la arquitectura, comenzó a tomar otro rumbo a finales de marzo de 1919, cuando el arquitecto berlinés Walter Gropius, decidió darle vida a un nuevo movimiento a través de la creación de una escuela llamada "Bauhaus Estatal de Weimar". Por lo tanto, para poder comprender la influencia del Bauhaus desde el punto de vista social, intelectual y simbólico en este período de la arquitectura y el diseño, cabe resaltar que la actitud y la conducta frente a los valores humanos son indispensables para crear algo bello, elaborado con productos funcionales y atractivos que pueden ser adquiridos por personas pertenecientes

a cualquier clase social, creando de esta manera lazos entre el diseño industrial y esta corriente artística.

El Bauhaus

El estilo internacional, como se definió a este período de la arquitectura a inicios del siglo XX, se cristalizó en las obras de los arquitectos Gropius, Le Corbusier y Mies van der Rohe. Tal como lo hace saber Fleming (1989) cuando se le encargó al arquitecto Walter Gropius la reorganización de la Escuela de Arte Alemana después de la primera guerra mundial, la bautizó como Bauhaus (Instituto de la Construcción) e hizo de ella una escuela técnica de diseño, con énfasis especial en las artes industriales y el estudio de materiales y métodos modernos. Para las instalaciones de la escuela reunió un conjunto de estudios, talleres de máquinas, oficinas administrativas y casas de profesores en un grupo admirable de cubos entrelazados e interrelacionados.

La exploración que hizo Bauhaus de materiales y procesos industriales condujo a nuevos métodos de pintura, alfarería, metalurgia, industrias textiles y arte teatral. Se enseñó a los estudiantes que tuvieran siempre presente las finalidades para las que estaban destinados los productos. Una silla, en otras palabras, se hacía para sentarse en ella, y una lámpara, para dar iluminación eficaz. Como resultado, Bauhaus se volvió la fuente de donde manaron muchos de los nuevos diseños industriales.

Según Yáñez (1990) la Bauhaus fue fundada en 1919 en Weimar, Alemania, por el arquitecto Walter Gropius, quien la dirigió hasta 1928, tomando la dirección en esa fecha el arquitecto suizo Hannes Meyer que renunció en 1930. Entonces pasó a encargarse de esta escuela el arquitecto Mies van der Rohe hasta 1933 en que desapareció la escuela, cerrada por los nazis. Antes de estos años, en 1925, la Bauhaus había sido trasladada a Dessau y en los últimos meses de su existencia a Berlín.

A pesar de diferencias en la organización y plan de estudios que señalan la época correspondiente a cada uno de sus

directores, los rasgos principales que caracterizan a la Bauhaus, como institución singular en la historia de la enseñanza del diseño, son las siguientes:

- **Impulso a la creatividad natural y funcional** eliminando influencias que pueden derivarse de otras formas de enseñanza y del estudio de la Historia del Arte, materia que no existió en el plan de estudios.
 - **Concepto de la integración de las artes del diseño conforme a principios comunes** practicados en el taller de entrenamiento básico al iniciarse los estudios. La diferenciación en ramas del diseño venía después, en talleres correspondientes a los diversos materiales: metales, carpintería y diseño de interiores, murales y escultura, cerámica, tejidos, impresos, fotografía, tipografía y exhibición, foro, escenografía y vestuario. La arquitectura, entendida como síntesis del diseño, fue diferida por el mismo Gropius hasta el año de 1927, adquiriendo después, así como el urbanismo, gran importancia con Hannes Meyer y Mies van der Rohe.
 - **Vinculación del arte con la técnica.** Conocimiento y práctica de los procedimientos artesanales y principios industriales, como son la fabricación en serie y el aprovechamiento económico de los materiales.
 - **Conocimiento, experiencia y adiestramiento sobre materiales muy diversos, tanto estructural como formalmente,** tomando en cuenta sus propiedades, cualidades plásticas, textura, color, expresividad, etcétera.
 - **Contacto entre las artes, el contexto social y la industria.** Se realizaban encargos del comercio y prototipos del diseño para fabricación industrial.
 - **Carencia de preocupaciones de estilo.** Por ello la Bauhaus significó un golpe al historicismo y la ornamentación.
-
-

El paso de Hannes Meyer por la Dirección de la escuela fue obstaculizado por intrigas y durante años se trató de desvanecer su labor. Esto significó un gran desarrollo y refuerzo de los lineamientos fundamentales debido a sus métodos de enseñanza sociológica y biocientífica de las teorías del funcionalismo. Hannes Meyer entendía el diseño como la configuración del proceso de la vida a través de medios de construcción.

Por su parte, Mies van der Rohe, fomentó el perfeccionamiento del diseño y la pureza en el uso de los materiales de gran calidad, creando la escuela seguida durante muchos años por arquitectos del mundo.

La influencia del Bauhaus en la estructuración de los planes de estudio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Rafael Landívar, en 1992 y 1996

La estructuración del pensum de estudios contemplaba tres áreas de formación para interiorizar los conocimientos, las cuales eran humanística, proyectual y tecnológica, las cuales describo a continuación:

- **Área humanista:** prepara al futuro arquitecto para comprender y manejar el contexto de su realidad material, cultural y espiritual bajo los valores y principios de la Iglesia Católica, desde el carisma de la Compañía de Jesús.
- **Área proyectual:** forma desde la disciplina de la proyección arquitectónica, proporcionando las herramientas que permitirán dar soluciones creativas a las necesidades del hombre y la sociedad guatemalteca.
- **Área tecnológica:** proporciona los conocimientos tecnológicos que hacen posible la ejecución de las propuestas arquitectónicas de los estudiantes, para lograr resultados eficientes en el uso racional de los recursos.

En este breve resumen de la historia de una de las escuelas de arquitectura y diseño más prominentes del

siglo pasado, cabe destacar algunas de las influencias con que ha sido creada y renovada la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar, las cuales son:

- **La nivelación en conocimiento y aptitudes de los estudiantes de primer ingreso.** De 1992 a 1999 la misma se realizaba en esta facultad a través de cursos de vacaciones previos a ingresar al primer semestre, hoy se conocen como preciclo y la concepción siguen siendo de la Bahaus.
 - **El primer y segundo semestres o año común.** El objeto del mismo era presentarles a los estudiantes de la facultad todas las facetas y ramas de diseño para que al concluir el mismo, eligieran el diseño arquitectónico, gráfico e industrial como carrera. Esto facilitaba la deserción por cambio de carrera. Este principio es utilizado desde 1992 hasta nuestros días.
 - **La creación de los laboratorios como un instrumento pedagógico.** Actualmente la Facultad de Arquitectura y Diseño cuenta con los laboratorios de prototipos, fotografía y computación. El aprender haciendo, es parte de la nueva educación; ya no basta conocer las teorías, leyes, conceptos y principios, hoy más que nunca es importante manejar procedimientos, métodos y técnicas, tal como lo demanda el mercado laboral.
 - **El curso de diseño como columna vertebral de las carreras de diseño.** Desde que fue fundada la Facultad de Arquitectura de la URL en agosto de 1973, se tuvo la influencia de la Bauhaus para ubicar los cursos de diseño, como ente integrador de todos los contenidos impartidos en los distintos cursos y estructurados en tres áreas del conocimiento según cada uno de los planes de estudio desde esa fecha.
-
-

La influencia del Bauhaus en la estructuración de los planes de estudio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Rafael Landívar, en 2000 y 2003

La estructuración del pensum de estudios contemplaba tres áreas de formación, las cuales se destacan horizontalmente en el pensum de estudios y adicionalmente, en el sentido vertical, tres niveles de desarrollo en la formación de las nuevas generaciones de estudiantes. Los tres grandes bloques horizontales son: el área humanística, área proyectual y área tecnológica, las cuales describo a continuación:

- **Área humanista:** desde la renovación curricular de 1992 la Universidad Rafael Landívar le impregnó a todas las facultades con sus distintas carreras los cursos tipo A, comunes para cualquier estudiante de la universidad. Desde aquí se ve la preocupación de las autoridades académicas de formar a la persona con todo lo que esto implica. En esta renovación de 2000 y 2003 estos cursos se denominan EDP, experiencias de desarrollo personal, que conjuntamente con la proyección social y el resto de cursos de esta área le permiten al estudiante que se forme dentro de un contexto que le inspiraran valores y que con su aporte profesional pueda modificar el mismo.
 - **Área proyectual:** los cursos de proyectos arquitectónicos son los conceptualizados para que los estudiantes integren los conocimientos adquiridos en las tres áreas a soluciones concretas que den respuesta a las necesidades espaciales de nuestra sociedad.
 - **Área tecnológica:** para que las propuestas arquitectónicas sean factibles de realizar, los cursos del área tecnológica le permiten al estudiante racionalizar el uso de los distintos materiales como los sistemas constructivos de actualidad. Los factores de inversión y su correcta administración harán posible que estas ideas de diseño sean factibles de llevar a cabo.
-
-

En cuanto a los bloques verticales son:

- **Nivel Común:** en las renovaciones curriculares anteriores al 2000 y 2003 este nivel tenía una duración de dos semestres o ciclos académicos que en total se concluyen en un año. En esta renovación se propone un preciclo, llamado propedéutico y el nivel común propiamente dicho, que durara únicamente el primer semestre o ciclo académico. El propósito de este nivel será darle la oportunidad al estudiante de que elija una de las tres áreas de diseño que se manejan actualmente en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la URL, que son el diseño arquitectónico, diseño gráfico y diseño industrial. Adicionalmente brindarles todos los conocimientos fundamentales y de nivelación, necesarios para su futuro desarrollo académico en la carrera que elija finalmente.
- **Nivel de Formación:** contempla el grueso de conocimientos que el estudiante debe interiorizar o buscar para completar su formación académica. Entre estas áreas en las que se le visualiza como un auxiliar en su respectivo campo de diseño, se completa su formación en los cursos relacionados con la tecnología, el diseño en sí mismo, y en la formación humanista, indispensable para su preparación y desarrollo como individuo y persona.
- **Nivel de Énfasis:** es la última fase de desarrollo profesional. El estudiante elige en qué área dará inicio su especialización en alguna disciplina, como lo sería: el Patrimonio, Ejecución y Administración de Proyectos o Planificación Urbana. Además los cursos de diseño o proyectos arquitectónicos, gráficos o industriales, van de la mano con los proyectos de proyección social que realiza la universidad. Como se puede ver la formación debe ser integral en todas las dimensiones para el estudiante.

Este ensayo pretende demostrar, desde la perspectiva del autor, los nexos y conexiones, conceptualizados o

no, en la propuesta del plan de estudios de la carrera de la Licenciatura en Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar. Los nexos que identifico son los siguientes:

- **La nivelación en conocimiento y aptitudes de los estudiantes de primer ingreso.** En este plan se propone un propedéutico previo a iniciar los estudios del primer ciclo de la carrera. Esta es una valiosa oportunidad para que el estudiante conozca y seleccione una de las tres rutas de diseño que imparte esta facultad. Adicionalmente, lo nivela y prepara para la carrera profesional que elija, de la misma forma que estaba estructurada la escuela de Weimar.
 - **El primer semestre o ciclo común.** Aquí ya hay una reducción de un semestre con respecto a las dos anteriores renovaciones, pero el concepto sigue siendo el mismo, nivelar competencias y presentar las tres áreas de diseño, tal como se conceptualizó en la Bauhaus.
 - **La creación de los laboratorios como un instrumento pedagógico.** Hoy en día la Facultad de Arquitectura y Diseño cuenta con los laboratorios de materiales y computación. Los laboratorios le permiten al estudiante realizar procesos, establecer procedimientos y experimentar una puesta en práctica de los conceptos manejados en los distintos cursos. Para esta renovación se tomó en consideración una fuerte inversión que le permitiera a la facultad ampliar los espacios y actualizar el equipo y la herramienta.
 - **El curso de proyecto arquitectónico como columna vertebral de las carreras de diseño.** Desde que fue fundada la Facultad de Arquitectura de la URL en agosto de 1973, se tuvo la influencia de la Bauhaus para ubicar los cursos de diseño, hoy proyectos arquitectónicos, gráficos e industriales, como este curso integrador de todos los contenidos, estructurados en áreas del conocimiento.
-
-

- **El cambio de nombre a Facultad de Arquitectura y Diseño.** Desde 1973 a 1999 se le llamó Facultad de Arquitectura, pero esa misma necesidad de integrar a las disciplinas del diseño han podido desembocar en su nuevo nombre. Esta integración ya tiene antecedentes históricos desde la arquitectura prehispánica e hispánica pero se perdió hasta principios de los años sesenta del siglo pasado y sin lugar a dudas fue influencia del Bauhaus.

La integración del Paradigma Pedagógico Ignaciano en la estructuración de los planes de estudio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Rafael Landívar, desde el plan de 1992 al 2003

Cabe destacar que las consideraciones anteriores se enmarcan dentro del *Paradigma Pedagógico Ignaciano* en el sentido que se considera tanto el contexto del aprendizaje como el proceso más explícitamente pedagógico. En este sentido, se toman en cuenta cinco pasos: el contexto del aprendizaje, la experiencia, la reflexión, la acción y la evaluación.

El contexto del aprendizaje se refiere al papel que juega el profesor al entender el mundo del estudiante, incluyendo: las formas en que la familia, amigos, compañeros, la subcultura juvenil y sus costumbres, las presiones sociales, la vida universitaria, la política, la economía, la religión, los medios de comunicación, el arte, la música y otras realidades que están impactando ese mundo y afectan al estudiante para bien o para mal.

La experiencia implica cualquier actividad en la que, junto a un acercamiento cognoscitivo a la realidad de que trata, el alumno percibe un sentimiento de naturaleza afectiva. En cualquier experiencia, el alumno percibe los datos cognitivamente.

La reflexión alude a la memoria, el entendimiento, la imaginación y los sentimientos que se utilizan para

captar el significado y el valor esencial de lo que se está estudiando, para descubrir su relación con otros aspectos del conocimiento y de la actividad humana, y para apreciar sus implicaciones en la búsqueda continua de la verdad y la libertad. Con el término **reflexión** se expresa la reconsideración seria y ponderada de un determinado tema, experiencia, idea, propósito o reacción espontánea, en orden a captar su significado más profundo.

La acción se refiere a la propuesta de San Ignacio en el sentido que la prueba más dura del amor es lo que uno hace, no lo que dice. "El amor se demuestra con los hechos, no con las palabras". El impulso a la acción permite conocer la voluntad de Dios, para llevarla a cabo libremente. Por eso, también San Ignacio y los primeros jesuitas estaban muy preocupados por la formación de las actitudes de los alumnos, sus valores e ideales, según los cuales iban a tomar decisiones en una gran variedad de situaciones en las que tendrían que actuar. San Ignacio quería formar en los colegios de la Compañía jóvenes que pudieran contribuir inteligentemente y eficazmente al bienestar de la sociedad.

La evaluación permite conocer el progreso académico de cada alumno. Las preguntas diarias, las pruebas semanales o mensuales y los exámenes finales son instrumentos usuales de evaluación para valorar el dominio de los conocimientos y de las capacidades adquiridas. Las pruebas periódicas informan al profesor y al alumno sobre el progreso intelectual y detectan las lagunas que es necesario cubrir. Este tipo de retroalimentación permite al docente evaluar el uso de otros métodos de enseñanza; y le brinda la oportunidad de estimular y aconsejar personalmente a cada alumno sobre su progreso académico (por ejemplo revisando los hábitos de estudio).

La interacción continua experiencia-reflexión-acción, aporta un modelo pedagógico significativo en el contexto cultural actual. Es un modelo básico y sugerente que se refiere al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es una forma de proceder cuidadosa y razonada argumentada en lógica coherencia con los principios de la espiritualidad ignaciana y con la educación de la Compañía de Jesús. Mantiene firmemente la importancia y la conveniencia de la interrelación profesor-alumno-asignatura. Más importante aún, atiende tanto a las realidades como a los ideales de formación de una manera práctica y sistemática, al mismo tiempo que ofrece los medios básicos necesarios para dar sentido a la misión educativa de formar “hombres y mujeres para los demás”.

En este contexto, la Pedagogía Ignaciana es una característica esencial de la educación jesuita en la Universidad Rafael Landívar. Por tanto, el Paradigma Pedagógico Ignaciano:

- **Se aplica a todos los planes de estudio:** como actitud, mentalidad y enfoque consistente que trasciende a toda la enseñanza —se aplica a todos los planes de estudio propuestos— y requiere incluir nuevos enfoques en el modo de impartir las clases exigidas por los planes.
 - **Es fundamental en el proceso del aprendizaje:** se aplica no sólo a las disciplinas académicas sino también a las áreas no académicas, tales como las actividades deportivas, los programas de servicio social, las convivencias y otras semejantes, dentro de una asignatura concentra es un instrumento útil para preparar las clases, planificar tareas, y elegir actividades formativas. El paradigma encierra un potencial considerable para ayudar a los alumnos a relacionar las materias de cada asignatura y a éstas entre sí, así como integrar sus contenidos con lo ya estudiado. Si se usa constantemente a lo largo de un ciclo, el paradigma da coherencia a toda la experiencia educativa del alumno; la aplicación regular del modelo en las diversas situaciones universitarias contribuye a crear en los estudiantes el hábito espontáneo de reflexionar sobre la experiencia antes de pasar a la acción.
-
-

- **Puede ayudar a la mejora del profesorado:** permite enriquecer el contenido y la estructura de lo que se está enseñando. Da al profesor medios adicionales de apoyo a las iniciativas estudiantiles. Hace que los profesores mejoren las expectativas de sus alumnos y les exijan una mayor responsabilidad y cooperación en su propia formación. Ayuda al profesor a motivar a los estudiantes proporcionándoles ocasiones y argumentos para animarles a relacionar lo que están estudiando con las experiencias de su propio entorno.
 - **Personaliza la enseñanza:** lleva a los estudiantes a reflexionar sobre el contenido y el significado de lo que están estudiando. Trata de motivarlos implicándolos como participantes activos y críticos en el proceso de la enseñanza. Apuesta por un aprendizaje más personal, que permite relacionar más estrechamente las experiencias de alumnos y profesores; invita a integrar las experiencias educativas que tienen lugar en la clase con las de casa, el trabajo, los compañeros, etcétera.
 - **Acentúa la dimensión social de la enseñanza y el aprendizaje:** fomenta la cooperación estrecha y la mutua comunicación de experiencias a través del diálogo reflexivo entre los estudiantes. Relaciona el estudio y la maduración propia con la interacción personal y las relaciones humanas. Propone un movimiento firme y decidido a la acción, la cual afectará positivamente la vida de los demás. Los alumnos aprenderán gradualmente que sus expectativas más profundas vienen de sus relaciones humanas, relaciones y experiencias de y con otras personas; la reflexión debe llevar siempre a un mayor respeto a la vida de los demás y a las acciones, normas de conducta o estructuras que favorecen o dificultan el crecimiento y desarrollo de las personas. Esto implica que los profesores sean conscientes y estén comprometidos con tales valores.
-
-

Conclusión

Los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Diseño han recibido, año tras año, programas y contenidos académicos en todas las asignaturas que constituyen la malla curricular. Pareciera, a todas luces, de manera personal, que los estudiantes tienen toda la información necesaria para conocer e interpretar cómo se les formará dentro de su estadía en la Facultad de Arquitectura y Diseño. Sin embargo, este ensayo pretende darle una visión general, tanto a ellos como a los profesores, y presenta conceptos en común de nuestra facultad con una de las grandes escuelas de arquitectura del siglo pasado y dentro de un contexto universitario confiado a la Compañía de Jesús.

Referencias bibliográficas

- Achaerandio, L. (2000). *Características de la universidad inspirada por el carisma propio de la Compañía de Jesús*. Guatemala: URL/PROFASR.
- Fleming, W. (1989). *Arte, Música e ideas*. 1ª. Ed. México: McGraw-Hill.
- Kolvenbach, Peter-Hans. (2000). Ponencia en la Conferencia sobre "El compromiso por la justicia en la educación superior de la Compañía", Universidad de Santa Clara, California, 5-8 de octubre 2000.
- Mejía de Durán, A.; Alvarado, J.; Paniagua, V. (2005) *Las actitudes del estudiante de la Licenciatura en Arquitectura frente a los valores que propone la Universidad Rafael Landívar*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Tesis de Magíster.
- Universidad Rafael Landívar. (2005). Guía landivariana. Guatemala: URL. (2003) *Desarrollo contemporáneo de la propuesta educativa de las universidades confiadas a la Compañía de Jesús, de 1986 a 2002*.
-
-

Guatemala: URL/Centro de Actualización Profesional (2003), *Historia y teoría de la propuesta pedagógica de la Compañía de Jesús*. Guatemala: URL/Centro de Actualización Profesional.

Yáñez, E. (1990). *Arquitectura: teoría, diseño y contexto*. 2ª. Reimp. México: Limusa-Noriega.

Referencias de consulta

Le Bauhaus: cuando la industria inspiró al arte.

En línea en:

http://www.mipunto.com/temas/2do_trimestre03/bauhaus.html

(Fecha de consulta 20 de marzo de 2006).

IDENTIDAD DEL ARQUITECTO O DE LA OBRA ARQUITECTÓNICA

Arq. Gladys Barrios Comparini de Vela

La arquitectura es el arte de diseñar, crear y construir espacios adecuados para las actividades que se realizarán en ellos. Al arquitecto le corresponde estudiar las necesidades y elementos complementarios para la creación de una obra arquitectónica.

Existe una constante búsqueda de identidad, en el arquitecto, en el edificio, en el cliente; pero lo primero que debemos definir es, qué es identidad. La Identidad subraya la naturaleza inestable, múltiple, fluctuante y fragmentada del "yo" contemporáneo; consiste en el desarrollo progresivo e interactivo de un tipo de autocomprensión colectiva, de un sentimiento de grupo y de la solidaridad que hace posible la acción colectiva. Sirve además de motivo o base para una acción más intensa, con características que relacionan, conforman e identifican la identidad de una comunidad. Entonces, cuestiono qué es lo que debería quedar plasmado en un proyecto: La identidad del arquitecto que lo diseñó o la identidad de la obra arquitectónica como tal.

Ha sido necesario incluir una serie de imágenes, ya que he seleccionado un grupo de obras de los arquitectos Frank Gehry y Rafael Moneo, para que a través de ellas y con una breve reseña biográfica de cada uno, veamos en dónde percibimos la identidad.

Frank Gehry nació en 1929 con el nombre de Ephraim Goldberg en Toronto, Canadá, pero adoptó más tarde la nacionalidad norteamericana. Su familia era de origen judeo-polaca. Se graduó en 1954 (año en que se cambió de nombre) de sus estudios de arquitectura y comenzó a trabajar en el estudio de Victor Gruen en Los Ángeles. Tuvo que ausentarse durante un año para absolver el servicio militar, y a su regreso fue admitido a la Escuela de Diseño en la Universidad de Harvard para estudiar urbanismo. A su regreso a

Los Ángeles se incorporó nuevamente al despacho de Gruen. En 1961, se trasladó con su familia a París, donde trabajó en el estudio de André Rémonder. Cuando regresó a Los Ángeles, Gehry abrió su propio despacho de arquitectura. En los años siguientes fue desarrollando su estilo arquitectónico personal y ganando reconocimiento nacional e internacional. Su arquitectura es impactante, realizada frecuentemente con materiales inacabados. En un mismo edificio incorpora varias formas geométricas simples, que crean una corriente visual entre ellas. Sus diseños no son fáciles de valorar para el observador inexperto, ya que una buena parte de la calidad de diseño se encuentra en el juego de volúmenes y en los materiales empleados en las fachadas, preferentemente el metal, en todo lo cual el entendido reconoce enteramente la armonía y el diseño estructural.

Gehry es uno de los arquitectos contemporáneos que considera que la arquitectura es un arte, en el sentido de que una vez terminado un edificio, éste debe ser una obra de arte, como si fuese una escultura. Para acercarse cada vez más a este ideal, ha ido trabajando en sus sucesivos proyectos en esta dirección, sin abandonar otros aspectos primordiales de la arquitectura, como lo es la funcionalidad.

La Sede Central de Vitra fue una gran oportunidad para Gehry, pues con él dio a conocer su arquitectura escultural deconstructivista. Además Vitra fue uno de los primeros clientes en dar total libertad a Gehry para explorar su arquitectura.

Guggenheim Museum Bilbao
Bilbao, España
1991-1997



Weisman Art Museum
University Of Minnesota
Minneapolis, USA
1993



Walt Disney Concert Hall
Los Ángeles, California
1989-2004



Hotel-Bodega
Marqués del Riscal
El Ciego, España
1998



José Rafael Moneo Vallés nació en Tudela (Navarra) en 1937. Estudió en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, obteniendo la titulación en 1961. De 1958 a 1961 trabajó como estudiante con el arquitecto Francisco Javier Sáenz de Oiza en Madrid y en 1961-1962, con Jorn Utzon (autor de la Ópera House de Sidney) en Hellebacck, Dinamarca.

En 1963 recibió una beca de dos años para estudiar en la Academia de España en Roma. Volvió a España en 1965 y fue profesor en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (1966-1970). Ha desarrollado una intensa labor docente, cátedra de Elementos de Composición de la Escuela de Arquitectura de Barcelona (1970-1980), profesor invitado por el Instituto de Arquitectura y Estudios Urbanos de Nueva York en 1976 y en las escuelas de Lausanne, Princeton y decano de la Graduate School of Design de la Universidad de Harvard, entre 1985 y 1990.

En 1973 Moneo había establecido su propio despacho en Madrid, compaginando desde entonces por igual el diseño arquitectónico con la enseñanza. En ambas actividades denunció la tendencia moderna de crear edificios con criterios de corto plazo y defendió el diseño de obras que puedan mantenerse actuales durante un largo tiempo, a modo de monumentos. En la línea de lo que ha sido llamado el racionalismo contextual.

Moneo continúa trabajando en una arquitectura duradera, como disciplina que forma parte de la evolución histórica. Al arquitecto le corresponde encontrar en cada época los elementos y modelos que la transforman para adaptarla a las necesidades de las épocas que transcurren.

A continuación una serie de obras de Rafael Moneo, en donde podremos observar la identidad de las mismas.

Fundación Pilar y Joan Miró
Palma, España
1992



Auditorio del Kursaal
San Sebastián, España
1998



L' Auditori

Barcelona, España
1999



Catedral de Los Ángeles
Los Ángeles, California, USA
2000

Museo de Ciencia Valladolid
2001



Con las obras ya vistas, pudimos apreciar cómo Gehry ha plasmado su identidad como arquitecto escultor en muchas de sus obras, ya que encontramos elementos muy similares en sus diseños, tanto en formas como en materiales, a pesar de tener una ubicación geográfica distante y además con diferentes entornos, culturas y marcos contextuales distintos. No trato en ningún momento de menospreciar sus obras, las cuales en lo personal gusto y admiro, no sólo en la plasticidad de la forma, sino también en su diseño estructural, además es muy importante resaltar la manera en que Gehry ha logrado crear un estilo arquitectónico propio; pero ha llamado mi atención ver esa repetición en proyectos tan variados, con diferentes usos y funciones. En algunos casos ha sido por encargo del cliente que desea reproducir un modelo y en otros, ha sido Gehry quien desea cimentar su identidad.

Por otro lado, vemos en las obras de Moneo, una individualidad, acorde a su función, su entorno y al contexto en el cual se construye. No existe un modelo repetitivo, sino que cada obra arquitectónica posee su propia identidad, producto quizá de un estudio profundo y personalizado para cada una de ellas. Aunque algunas coincidan en su función, no lo hacen en su forma, a pesar de ser obras del mismo diseñador.

Según Moneo, en arquitectura, las obras se resisten a ofrecernos lo que va a ser su último rostro hasta su conclusión.

Es importante considerar y reflexionar, de qué manera vamos a trabajar la arquitectura, si la usaremos como una herramienta para buscar una identidad personal o para cubrir las necesidades tanto en forma como en función, de los espacios que diseñamos, para que cada obra arquitectónica posea su propia identidad.

Es necesario transmitir a los actuales y futuros arquitectos, la búsqueda del estudio y análisis del entorno en que se desarrollará un proyecto, para así alcanzar diseños que den como resultado la identidad de la obra arquitectónica.

En lo personal, me gusta bastante el Museo Guggenheim de Bilbao, ha abierto puertas a la creatividad, rompiendo paradigmas estructurales y demostrando que es posible encontrar una solución adecuada para todo. Desearía que fuese una obra única en el mundo, como lo es la Torre Eiffel, la Torre Inclinada de Pisa, entre otras, y no que existan varias obras similares a ella.

Con lo visto en este artículo podemos concluir que existen arquitectos que buscan marcar un estilo propio, el cual desean que sea identificado en todas sus obras; y existen quienes buscan que cada uno de sus diseños posea un estilo acorde a su contexto, a su época, etcétera.

DISEÑO GRÁFICO

MA Juan Carlos Mejía

Manga /Ánime

¿Alguna vez nos preguntamos por qué los ojos de las caricaturas japonesas son grandes, cuando en realidad sus rasgos distan mucho de parecerse a estas expresiones artísticas que dentro de la cultura japonesa podrían parecer extrañas y disonantes? Bueno, el pionero de los dibujos japoneses es Ozama Tezuka. Este médico de profesión decidió un día poner en práctica sus cualidades histriónicas en unos dibujos particularmente expresivos. Uno de sus mayores legados en realidad fueron esos particulares ojos, que podríamos decir adoptó de los dibujos animados de Walt Disney. Este ingenioso y talentoso japonés comenzó a dibujar desde muy chico. Marcado profundamente por las horribles vivencias durante la Segunda Guerra Mundial, procuró transmitir con sus dibujos mensajes optimistas y humanitarios. Digamos que así transcurrió el tiempo, hasta que cuando tenía 20 años, realizó su primer trabajo de importancia con la serie Shin Takarajima (La Nueva Isla del Tesoro). Este trabajo magistralmente realizado, probaba con eficiencia la fusión de un libro de aventuras escrito en 1883 por el escritor escocés Robert Louis Stevenson, donde lograba adaptarse en esencia, a un nuevo mundo post-guerra. Pero no fue sino hasta los años 50 que surgieron los más grandes y famosos personajes, como lo fueron Janguru Taitei (Kimba, el león blanco), Tetsuwan Atom (Astroboy) y el no menos famoso Ribbon NoKishi (La Princesa Caballero). Esta última tiene especial importancia porque es considerada la primera manga del género shojo (género que más adelante describiré) de la historia. Aunque no son de mi generación estos dibujos animados, tuve aún secuelas de ellos en cada uno de los países que residí. Interesantemente, podríamos objetivamente decir que fueron los principios de una comunicación global

por medio de dibujos animados, que a toda nuestra generación y las siguientes logró captar la atención, tanto que ha evolucionado magistralmente hasta nuestros días. Es entonces de relevante importancia la gran y sobresaliente influencia que dejó Ozama Tezuka, con sus ojos grandes en los dibujos animados actuales.

Luego de haber comenzado con el pionero del género Manga, Dr. Ozama Tezuka, he de describir lo que el género significa y lo que en sí contiene. Manga supone la confirmación a una trayectoria esbozada por la búsqueda en el mundo interior; vía caminos por explorar. Aunque muy románticamente se supone el anterior enunciado, fue exactamente lo que provocó las secuelas de un mundo exterior en caos, que pretendía escudarse en un interior lleno de fantasías por expresar. Es importante contextualizar el enunciado en la época pre-guerra de 1920-1930. El extender sus dibujos animados como un arte, como una forma de expresión, como una forma de ver el mundo es, básicamente, lo que une a los componentes de Manga, sentir como el deseo de convertir lo agrio en dulce y viceversa; lo doloroso en placentero; lo odioso en adorable; lo blanco y negro en color. Para Manga los dibujos animados son magia y eso es lo que hacen.

Pero existe aún, una teoría de la primera aparición de los dibujos animados de Ozamu Tezuka que dice que en el siglo XII, el sacerdote Toba Sôjô, dibujó cuatro





rollos monocromáticos, pintados con pincel, al estilo de la usanza japonesa, que representaban a animales vestidos con ropas, realizando actividades humanas, denominados Chôjûgiga. Podríamos decir que son la semejanza de lo que hemos visto reflejado en las fábulas.

Aunque para este entonces, los ya referenciados ojos grandes, característicos de Manga, no habían hecho su aparición, tenían estos personajes un claro carácter mordaz, que sería heredado posteriormente por unos denominados Ukiyo-e. Estos últimos fueron tal vez, los que inspiraron a Ozama Tezuka, ya que la función de éstos era evadir al pueblo de sus penurias y criticaban



el sistema existente, ya que aparecieron en una época de opresión en el Período Edo (1600-1867). Si lo vemos en paralelo, era justo lo que quería hacer Ozamu Tezuka en un tiempo post-guerra.



El término Manga aparece a partir de uno de sus destacados autores de Ukiyo-e: Hokusai (1760-1849). La palabra está conformada por dos Kanjis (fonemas), que son MAN, que viene a significar irresponsable, incontrolable o caprichoso y GA, que significa dibujo, ilustración y/o garabato.

Estos rollos fueron poco a poco perfeccionándose y ampliaron de igual manera su temática, extendiéndose a cosas como la moda y el Teatro Kabuki, de la época.

Rakuten Kitazawa, es considerado un auténtico pintor del cómic japonés. Se especializó en el dibujo satírico y creó las primeras historietas con diálogo, aunque utilizara textos a pie de página y no globos de diálogo. Tuvo dos importantes incursiones que son dignas de mencionar: la creación de la primera revista cómica japonesa (Tokio Puck) y ser el primero en instaurar una escuela especializada en caricatura en Japón.

Gracias a él, Japón entró en la sintonía del expresionismo a partir de las tiras cómicas. Aunque muchos son sus méritos, no debemos olvidar que aún falta llegar a una forma de expresión moderna, que es donde aplica Ozamu Tezuka como precursor del Manga Moderno y su boom tanto en Japón, como en el resto del mundo.

Manga moderno. En los años 20, salió la primera tira cómica moderna, gracias a Shousei Oda y Tofujin. Ya para los años 30, la producción se aceleraba y el furor iba en crecimiento al respecto del tema comics y Ogo Bat, era la historieta más famosa del momento, donde el personaje, una especie de semidiós, utilizaba sus poderes para derrotar a las fuerzas del mal. Sin

embargo, a medida que se acercaba la Segunda Guerra Mundial, los temas que aparecían en los Mangas, se volvían más violentos y bélicos, situación que lamentablemente se asemeja mucho a la situación actual del mundo que habitamos y que en su diaria convivencia podemos percibir como falta de tolerancia, irrespeto y paciencia, virtudes que han ido en descenso, en estos conflictivos

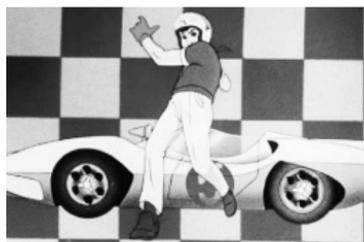


tiempos. Es este momento que vivió Japón durante la guerra el que marca un antes y un después en el tema de los Mangas y al acabar la guerra surge un nuevo manga japonés, ya no eran temas bélicos, por la censura de los aliados y porque ya el público estaba hastiado de dicha problemática. La gente prefería temas de ciencia ficción y fantasía, cosas que les motivaran a un nuevo despertar de la humanidad y así se fue dirigiendo a publicar mangas dirigidos al público joven.

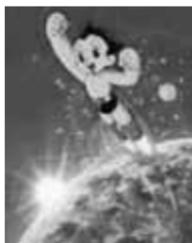


Es cuando Osamu Tezuka, sienta las bases de la industria del manga y el anime moderno. En 1963, Osamu Tezuka realiza la primera serie manga, Testuwa-Atom; Astroboy; el niño Robot. Fuera de la Nueva Isla del Tesoro; que ya enumeramos al principio, El Emperador de la Jungla fue otro gran éxito. Ya entrados los años 60 aparece Speed Racer (Meteoro), donde, aunque fuera anterior a mi época, es innegable que crecí viendo los capítulos de la serie. En las mañanas de los domingos, me levantaba

muy temprano a encender el TV y a esperar con ansias el nuevo desenlace de la eterna búsqueda de Meteor en su fabuloso automóvil Mach-5. Otras importantes series de la época fueron Tetsujin 28



(IronMan 28), Eight Man y Cyborg009. Aunque en sus inicios los temas eran varios, no fue sino hasta los años 70 que se dio el gran boom con los anime-manga, con series como Mazinger-Z creada por Go Nagai; Heidi creada por Hayao Miyazaki. http://tepasmas.com/img/speed_racer/mach_5_meteoro.jpg



Mazinger-Z, fue todo un icono de la época. Todos queríamos tener un muñeco de esos y soñábamos con aventuras fantasiosas en las tardes dominicales. Para quienes no tuvieron la suerte de ver a Mazinger-Z, podría aventurarme a decir que fue el precursor de dos series modernas; Los

Transformers y Los Power Rangers SPD. Estos Power Rangers, los originales, tuvieron sus predecesores con una serie llamada San Ku Kai, pero eso ya será otra historia. <http://www.adufilms.com/fotos/Mazinger-Z.jpg>



En la actualidad, la industria del Manga es muy grande en Japón. Tanto, que existe la Universidad de Manga, donde han estudiado autores conocidos como Rumiko Takahashi. Ella Estudió química y a la vez creó Mangas. Fue la primera mujer en superar la venta de un millón de ejemplares. Todo un suceso en su tiempo. Autora de cómics como: Lum (Urusei Yatsura), Maison Ikkoku, Ranma 1/2 e Inuyasha, entre otras muchas. Esta industria supera nuestras percepciones de impresión con cifras tan espeluznantes que pueden rondar

entre el medio millón a dos millones de ejemplares isemanales! Estas revistas además de tener entre 300 y 500 páginas de papel reciclado, contienen alrededor de 20 títulos distintos en su interior. Cada una de estas revistas cuesta unos 200 yens (US\$ 4.50). Sólo como ejemplo, la famosa revista Shonen Jump, edita una media de seis millones de ejemplares semanales.

Dando un vistazo al cine, se puede ver hasta dónde el Manga puede tener abarcado el mercado. Es el caso de The Matrix, dirigida por Larry y Andy Wachowski y protagonizada por Keanu Reeves, donde se reconocen influencias del Manga originalmente creado en los años 80 por Masamune Shirow de nombre Kkaku Kidtai y en inglés Ghost in the Shell ("Maestro de Marionetas" o el "Titiritero"). De esta serie se crearon varias películas, series de animación y videojuegos, entre otras. La verdad es que la primera vez que pude ver la película me sorprendió el grafismo y las ideas futuristas, pero no puedo negar que su argumento me pareció bastante pobre y la película aburrida. Fue entonces cuando adquirí la Manga original a partir de la cual se inspiró la película a ver si podía entender un poco mejor su argumento. Ahora, el Manga es bien interesante porque como mencionaba anteriormente, al inicio de los Mangas, no se realizaban globos de diálogo tal como sucedió en esta específicamente, sino que al pie de página el autor explicaba cosas como por qué él se imagina los carros y transportes del futuro como los está dibujando y por qué el Internet del futuro será tal y como él se lo imagina, etcétera. Su ambientación podríamos decir que se asemeja mucho a la película Blade Runner dirigida por Ridley Scott, estrenada en 1982 y basada en la novela de Philip K. Dick.

Las principales similitudes entre ambas películas son:

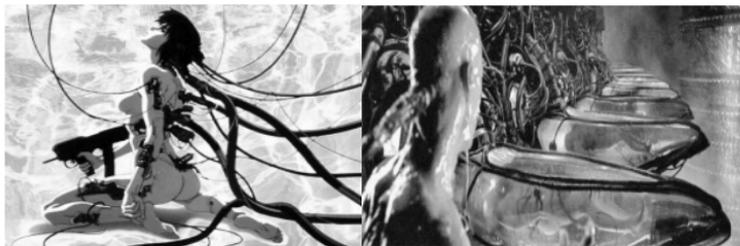
1. La lluvia digital de la Matrix (los patrones de texto verde que caen representando el código de la Matrix) reestructuran el inicio de la primera película, Maestro de Marionetas estrenado en 1995 (4 años antes que The Matrix).
-
-

2. Durante la escena del comienzo en la que Trinity escapa de los agentes, en la toma donde aterriza sobre el techo es casi idéntica a la toma en que la mayor Kusanagi persigue al primer "Títere" en la primera película.
3. La toma en la que el primer "Títere" escapa de Batou en el mercado en la primera película de "Maestro de Marionetas" y la toma en la que Neo escapa de un trío de agentes en el mercado. Ambas tomas coinciden en la explosión de sandías y en los civiles aterrorizados por el fuego cruzado de la persecución.
4. El famoso tiroteo del lobby, que presenta a Neo y Trinity protegiéndose del fuego detrás de unos pilares de piedra y la escena de GITS donde Kusanagi lo hace durante su batalla contra el tanque.
5. También existe una clara relación entre el concepto de la Matrix y los cerebros interconectados cibernéticamente como inconsciente colectivo presentados en GITS.
6. Hay similitudes también entre los argumentos de ambas películas. En GITS, al comienzo Kusanagi busca al Titiritero para arrestarlo, mientras que sobre el final de la película, se revela que en realidad es el Titiritero quien busca a Kusanagi para fusionarse con ella. En The Matrix, Neo, quien al comienzo busca a Morpheus, cuando finalmente lo encuentra, Morpheus le confiesa que en realidad era él quien estuvo buscándolo toda su vida ya que él es el "Elegido" (Neo).
7. Ambas series manejan mitologías similares, así como sus temas y arquetipos están relacionados con el libro Neuromancer de William Gibson y otras de sus historias.

No sólo fue interesante leer en realidad las explicaciones del autor, sino que de igual manera se clarificaron conceptos de la película que había dejado escapar. Esta ambientación de un país asiático en

el año 2029, donde la gente se conecta al Internet directamente desde sus cerebros, donde las máquinas tienen cuerpos cibernéticos parecidos a los humanos, donde el cerebro puede ser copiado e introducido en otro cuerpo, donde los hackers intentan apoderarse de cuerpos humanos, donde humanos discapacitados usan cuerpos robóticos, entre otros.

Esta es una de esas veces donde en realidad sí vale la pena leer el tema antes de verlo. Podría asemejarlo a hacer un viaje habiendo leído sobre el lugar al cual se visita, donde se pueden entender muchas cosas a no leer nada y dejar que las casualidades se presenten para poder aprender y entender el sitio. Corre uno el riesgo de perderse de información que en realidad era importante y que luego se puede arrepentir de no haberla sabido en su momento, porque se perdieron momentos y espacios importantes que apreciar. Sin embargo, estas apreciaciones no dejaron de tambalear en mi mente con preguntas como ¿cuál es la definición de humano en una sociedad donde una máquina puede superar un test y usa un cuerpo humanoide, pudiendo ser perfectamente confundible con una mente humana que reside en un cuerpo robótico? Esto me recuerda otra película de ciencia ficción de 1987, llamada RoboCop dirigida por Paul Verhoeven, que aborda este tema. ¿Quién de los dos será entonces más humano? Si se transmitiera el cerebro a otro cuerpo, como fue el caso de RoboCop, ¿seguiría siendo la misma persona? ¿Qué pasaría si se pudiese almacenar el cerebro en un disco duro, o como va la tecnología en una memoria USB, donde el cuerpo es desechado e implementan la mente en otro cuerpo? ¿Seguiría aún siendo la misma persona?



http://membres.lycos.fr/fabienboulleaux/images2/ghost_in_the_shell_004.jpg
http://www.thebestcasescenario.com/projects/matrix_regenerator/mr_worklog/mr_images/cap2.jpg

EL MÉTODO PASO A PASO

Lic. Jorge Hernández

Este es un método que actualmente está ayudando en las clases de dibujo, para que las nuevas generaciones de estudiantes de diseño se apropien de los métodos de perspectiva y de encajamiento.

El desarrollo de un método constructivo paso a paso, familiariza al estudiante con otros métodos o sistemas constructivos. Y que en corto o mediano plazo la construcción de cualquier objeto o concepto no sea un obstáculo para poder plasmarlo en una forma sencilla.

Antecedentes

El aprendizaje en los salones

Algunos años atrás, dibujábamos los métodos de perspectiva en la pizarra, o vimos cómo con mucha destreza nos los dibujaron nuestros maestros, algunas veces con ayuda de tizas de color, y algunas otras sólo con la tiza blanca, la cual aun nos acompaña el día hoy.

También contábamos con las bibliotecas municipales o la nacional para ir a consultar libros que tuvieran dicha información. Aunque a veces era un reto tener este libro o documento.

El aprendizaje en todas partes

Los tiempos han cambiado y hoy por hoy nuestros jóvenes tienen en la web un mundo a color, un canal de comunicación, que tiene movimiento, que no tiene fronteras, es instantáneo, es interactivo, es ansioso, es adictivo.

Porque se dice o se toma la web como parte importante en el cotidiano de los jóvenes de hoy, tan solo es de observar cómo interactúan, cómo la tecnología está al alcance de sus manos.

Un ejemplo cercano está en las aulas, corredores y cafetería de la universidad, se puede ver a estudiantes con computadoras portátiles, el tener acceso a internet inalámbrico ha facilitado el acceso a la información, los teléfonos celulares convencionales actualmente tienen un nivel de accesibilidad a internet semejante a una computadora portátil, y las noticias que vemos con la tecnología celular en punta es que pronto se fusionarán y darán más versatilidad a este medio.

Entonces hoy más que nunca la excusa de escuchar decir a un estudiante no lo tengo, no lo conseguí, no lo encontré, no pude venir, no sabía, fíjese que estaba hasta donde el diablo dejó el poncho, y no pude comunicarme con usted, esta excusa no es inválida! Además, usted puede caminar o ir a tomar un café, y ver que cada día se puede encontrar más personas teniendo acceso por medio de la web en casi cualquier parte.

Creo que este canal de comunicación será de gran ayuda para todas las herramientas que construyamos con el objetivo de que nuestros estudiantes apropien los conocimientos, también nos ayudará a que la educación no tenga fronteras.

Un tutor de gran ayuda

Este tipo de documentos cumple la función de ser un tutor incondicional, el estudiante puede consultar en cualquier momento, en cualquier lugar, a cualquier hora. Además el estudiante puede repetir uno o varios de los pasos que aún no ha asimilado. El ideal de un método paso a paso, es tener estructurado por niveles o temas, los cuales irán subiendo de complejidad, según el caso. También da procesos ordenados, y el alumno es quien debe ser emprendedor en los temas.

El documento es tan sólo la base, en nuestro caso el método de perspectiva, en clase se verá a fondo, donde el alumno planteará su creatividad y sobre todo la aplicación del método.



Universidad
Rafael Landívar
Escuela de Arquitectura



DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA

Lic.D G. Jorge Hernández

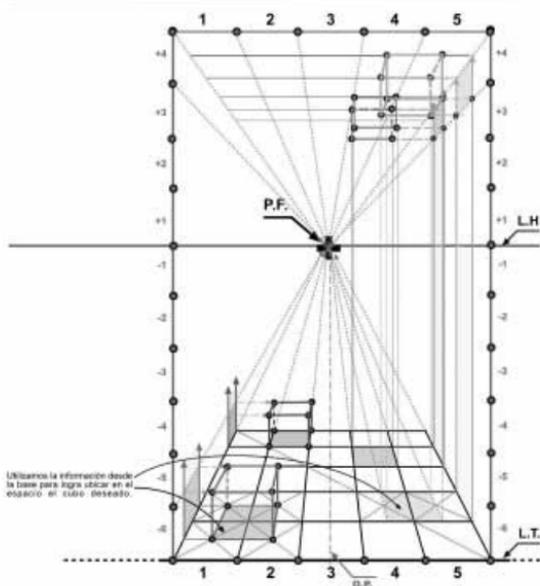
2008

UNO

8-04

NOTA: DEJAR EL TRAZO PRELIMINAR EN EL MEDIO PLESGO DE PAPEL PERIODICO.

PASO 01



Universidad
Rafael Landívar
Escuela de Arquitectura



DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA

Lic.D G. Jorge Hernández

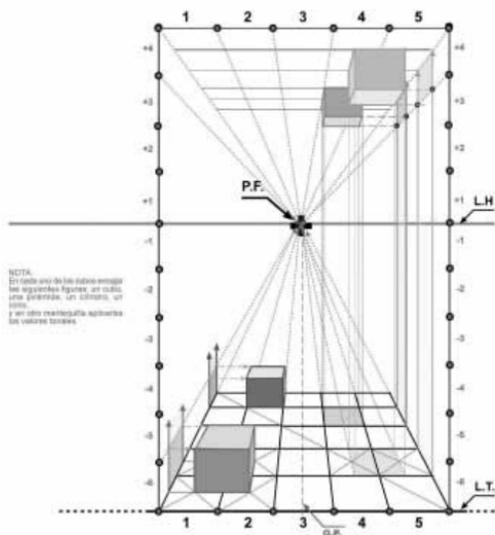
2008

UNO

8-04

NOTA: DEJAR EL TRAZO PRELIMINAR EN EL MEDIO PLESGO DE PAPEL PERIODICO.

PASO 01



Diseño y dibujo Jorge A. Hernández

Características del documento

Otras características de este tipo de documentos, es que ayuda al alumno a ser autocrítico, seguir instrucciones, ser reflexivo, analizar un proceso, ver las diferentes partes de un objeto, o caso de estudio, y estimula su visión espacial.

También por el alumno puede tener acercamientos en cada una de las áreas del dibujo que está observando, y ver más de cerca los detalles. O alejarse para tener una vista más general.

El blanco y negro

Aunque podemos encontrar en el mercado, al igual que en la web, documentos, libros, e información sobre perspectiva, la mayoría están en blanco y negro. Además los que competen a diseño gráfico son escasos. El proceso demostrativo del paso a paso es muy corto y algunas veces no es suficiente.

Si un documento tiene las características de ser en blanco y negro, debe considerarse en el proceso de demostración de la construcción del método por medio de jerarquía de líneas, y en el proceso del paso a paso las explicaciones deben dar relevancia a la parte que se está construyendo, y también ser muy puntuales en su explicación escrita.

El color

Hoy en un tipo de documento con estas características es importante el color, ya que por medio de él se pueden ver los diferentes pasos, instrucciones, niveles, planos, objetos o elementos que componen la perspectiva.

La presentación del documento es agradable al observador, esto es importante, no es sólo aplicar el color sino tener una buena base de teoría del color, ya que un documento a color debe tener características estéticas agradables al ojo, y no lo contrario, la función del color es hacer que el mensaje sea amable al ojo humano.



Universidad
Rafael Landívar
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS



DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA

Lic. D.G. Jorge Hernández

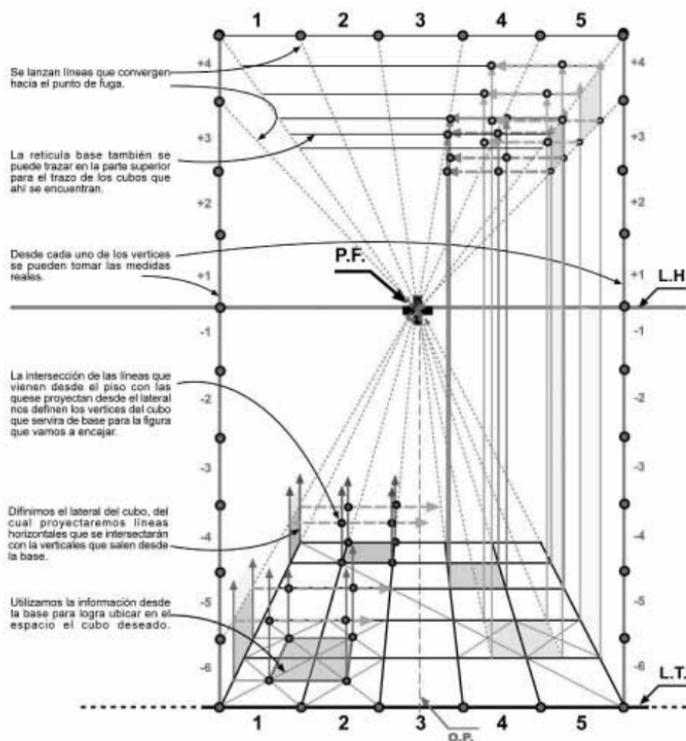
2008

UNO

S-04

NOTA: DEJAR EL TRAZO PRELIMINAR EN EL MEDIO PLIEGO DE PAPEL PERIÓDICO.

PASO 01



Diseño y dibujo Jorge A. Hernández

Paso a paso con cada uno de los pasos

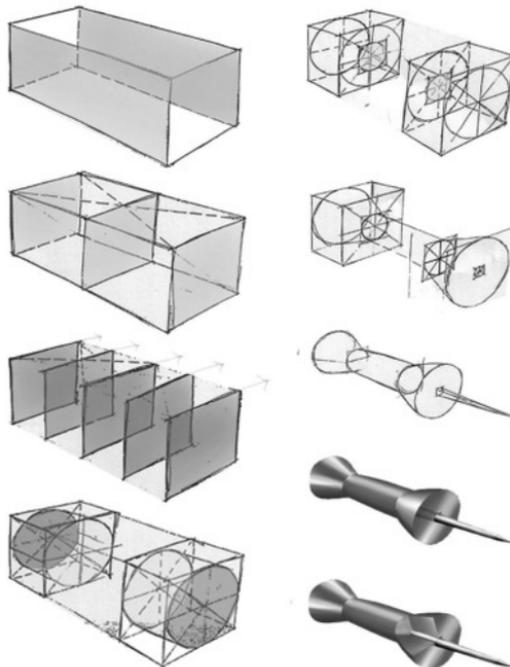
El método no es aislado, el método no pretende solucionar cada una de las estructuras de cada uno de los objetos que son parte de nuestra vida cotidiana. El método busca dar un parámetro de asociación entre las estructuras de los objetos que interactúan en nuestro diario vivir.

Conforme vamos avanzando con cada uno de los métodos paso a paso, nuestro fin es el de que en cada paso que se vaya dando plantear formas más sencillas. Como el alumno va ir practicando cada uno de los pasos repetidamente, con cada uno de los niveles que avance, va ir asociando procesos que ya ha realizado en la construcción de cualquier objeto.

La meta o el fin último es que el alumno en una forma espontánea construya un objeto o concepto en una forma sencilla. Y que la construcción de dicho objeto o concepto no sea el obstáculo para frenar su imaginación y creatividad.

El método de encajamiento de las figuras

Este método es aún más sencillo que el método de perspectiva, ya que con la práctica del paso a paso se hace mas sencillo ubicar a ojo los puntos de fuga, ya sea en forma física en el tablero, o mesa de dibujo.



O en forma intuitiva, ya que el ideal es que el alumno haya desarrollado el sentido de la perspectiva en su ojo, y sin tener que depender del punto de fuga ubicado físicamente, el trazo que haga, tenga el sentido de perspectiva, proporción, y concepto de volumen.



Ilustración Jorge A. Hernández

Amable con el medio ambiente

Uno de los factores que lo vuelve amable con el medio ambiente, es que al ser digital no se utilizan hojas.

El punto de vista de algunos alumnos

A continuación dejo el punto de vista y comentarios de algunos alumnos que ya utilizaron el método y los que lo han visto pero no se ha implementado en sus clases:

El método es muy útil, porque al utilizar diversas figuras (la mayoría de bases nuevas) es más fácil guiarse y no perderse por las diversas líneas, ya que se presentan en diversos colores y grosores. Después al realizar nuevas figuras con estructuras similares, cualquier duda que se presenta la puedo consultar fácilmente en la computadora, lo cual me evita muchos problemas.

Gracias a este método he mejorado la estructura de mis dibujos con 1, 2, 3, puntos de fuga (principalmente con las esferas que han sido mi más grande dolor de cabeza).

Al no tener de referencia el método me habría costado mucho la construcción de figuras y asimilación de los temas. Karla Santos

El punto de vista de algunos alumnos que no lo aplicaron en su curso

Yo pienso que el método digital "paso a paso" que se propone podría ser de mucha ayuda para los estudiantes en la clase de expresión gráfica, ya que les facilitaría el entender los ejercicios en casa, ya que se podrían guiar de él para ir haciendo paso a paso los ejercicios.

Silvia Ramazzini Alfaro.

El método propuesto nos ayudará a una mejor comprensión de la clase, ya que se nos permite la práctica en casa, y a la vez anticipar las dudas de lo que hay que hacer. Esto nos permitirá un mejor progreso en el futuro de la carrera.

Anna Melisa Pineda.

El método nos facilita la forma de trabajar, pues nos ayuda en los ejercicios de casa y a la vez nos aclara dudas.

Aurora Dávila Escobar.

Opino que el método paso a paso que se propone, puede ser muy productivo para los estudiantes ya que nos guía paso a paso a formar la estructura deseada, asimismo nos puede servir de referencia

en algún futuro, o ir comprendiendo la estructura al paso del estudiante. Este método sería más agradable, ya que cualquier consulta podríamos recurrir a las explicaciones digitales que tendríamos y sin quedarnos con la duda cuando estamos haciendo el deber en casa, este método aportaría gran conocimiento a los estudiantes.

Jennifer Andrea Llamas Smith.

El método podría ser de mucha utilidad para los estudiantes, en mi experiencia no me ha funcionado mucho la explicación en el pizarrón, ya que los catedráticos explican bien, pero como que en su manera y llega un punto en el que hacen tanta línea con el mismo yeso blanco que no se entiende qué es qué, aparte en la casa no tenemos ninguna ayuda, y con este método es más claro entender, así con colores separados y pudiendo tener acceso a aclarar dudas sólo metiéndonos a la computadora. Opino que sería de mucha ayuda!!

Verónica Gabriela Aguilar Guevara.

Mi opinión del método paso a paso expuesto es muy interesante, ya que si en nuestra promoción nos hubieran enseñado desde expresión 1, este tipo de esquema y forma de visualizar los objetos, nos hubieran facilitado las clases de figura humana y construcción de personajes, ya que perdimos mucho tiempo en construcción, y al tener una guía base o teórica en qué basarnos, nos hubiera sido de gran apoyo.

María José Luna.

RETROSPECTIVA GRÁFICA DE DISEÑO

Rolando Barahona

Eran los años de la década de los 70, cuando yo empezaba a dibujar y pintar en un pizarrón con los materiales que tenía a mano, yeso blanco y uno que otro color, los cuales costaba conseguir. Lo bonito de todo eso era que en lugar de restringirme me hacía más creativo, por lo que uno tenía que poner mente y jugar con lo que tenía. Un juego que, en el principio me tenía fascinado por crear, siempre pedía cuadernos con hojas en blanco, y los de cuadrícula pequeña también para poder hacer mis dibujos a escala, eran tiempos de inicio, para lo cual ni me imaginaba hasta dónde iba a llegar con mi iniciativa. Siempre admiré el arte pero sobre todo como era antes Guatemala, sus avenidas, sus calles, pero tenía claramente que había otra cosa que me gustaba más, y eran cosas que muchos en mi época no tomaban en cuenta.



Me recuerdo que mis padres nos llevaban a comer al restaurante llamado La Bandeja en el Centro Comercial de la Zona 4, el cual no sólo era el único que existía sino que tenía uno de los logotipos que me marcó como persona, la integración de la letra Z con el número 4, me

tenía apasionado, siempre que pasaba quería copiarlo, ver sus colores, cómo estaba trazado, definitivamente yo quería hacer algo así. Siguiendo con lo que me quitaba el sueño me encontré con otro logotipo que en esta ocasión no me dejaba dormir, y era el de Interfer, el del sol y la luna, la integración de los grafismos era una muestra de lo que yo admiraba, cómo se hacía eso, qué se necesitaba, quién lo hacía. No menos importante y por esas épocas admiraba también el



logotipo del Teatro Nacional, el dibujo y las letras cómo iban adentro del mismo, empecé a guardar todo aquel dibujo que se encontrara en volantes, cajas, entradas de teatros, ahhh por cierto existía una publicación cuando uno iba al cine que se llamaba "sabadito" el cual contenía a todos los anunciantes y su respectiva publicidad, lo cual para mí era enriquecedora. Ya para ese entonces empezaba a observar otro tipo de logotipos que provenían de Estados Unidos, como para ese tiempo no existía el internet y tampoco había cable, mi referencia empezó con los catálogos de Sears, los cuales contenían cientos de logotipos, y cada uno de ellos me transportaba a otro mundo, el analizarlos, dibujarlos y comprender qué espacio tenían, me hacía entretenerme. Para esa época a mí ya me llamaba poderosamente la atención la computadora, los videojuegos, los relojes digitales, pero me gustaba ver primero la publicidad de los mismos, ver qué características tenían, para qué servían, el tipo de papel, etcétera. Íbamos a jugar boliche a Bolerama y era una entretención poder ver el logotipo del mismo, la hoja en donde uno apuntaba los pines que había botado, el diseño de la estructura en donde iba en volumen el logotipo, era bonita esa experiencia. El manejo de los video juegos y mi habilidad para resolver espacio y tiempo, me hicieron conciencia que era bueno para eso, lo cual desencadenaría una serie de eventos en mi destino.

Los viajes a otros países también penetraron en mi mente como diseñador gráfico, ya que al viajar con mis padres conocimos otras culturas y otros pensamientos, lo cual me llevó a otro nivel de visión. Las entradas a los parques de diversión, la información de los hoteles,

los folletos, los trifoliales de los museos... eran como una comida para mí, disfrutaba verlos y apreciarlos, sobre todo de archivarlos, y no sólo como simples papeles, sino como unas obras de arte.

El punto culminante de mi proceso como diseñador gráfico fue un viaje que hicimos a Los Angeles, California, cuando yo tenía 9 años. Nos hospedamos en un hotel llamado "Paramount" cerca del Teatro Chino, famoso por estrenos de películas famosas. Lo cual dejaría marcado en mi mente, ya que tuve la oportunidad de asistir a ver la única, fabulosa e inigualable "Star Wars", la cual cambió mi vida y la de muchas personas.

En todo el proceso de mi formación existieron personas muy importantes, mi padre con su don del dibujo y la mezcla de colores, el profesor Argueta, de la clase de Artes Plásticas, quien me inculcó el desempeño de una persona la cual debe trabajar limpio el formato, calidad de línea, manejo de las temperas, colores, rapidógrafos, tinta china, etcétera. Lo cual me gustaba y me entretenía, de allí mi pasión por la exactitud.

Objetos cotidianos servían de referencia para mi aprendizaje, el periódico, las revistas, etcétera. Todo ese equipaje de conocimientos le va dando a uno aprendizajes, motivaciones, ejemplos, los cuales me sirvieron en mi carrera.

Hoy soy un orgulloso Licenciado en Diseño Gráfico de mi querida Universidad Rafael Landívar, con un recorrido que tuvo un desenlace feliz, el cual me hizo quien soy hasta ahora, con todos los procesos que en algún momento cerraron un círculo al tener yo la actitud y el conocimiento que me impartieron las experiencias, la universidad, los libros, las personas, pero sobre todo ser capaz de ser receptivo a lo que es mi carrera.

Mi proceso ha sido beneficiado con la universidad, ya que todo lo que yo asimilé visualmente, se unieron y se fusionaron uno a uno, cuadernos de dibujo con formatos para realizar dibujo técnico, cuadernos de

cuadrícula con retículas para hacer logotipos, yesos y lápices son ahora la computadora como herramienta para poder expresar y comunicar mis diseños. Las observaciones de lo que me rodeaba de pequeño me ha enseñado hoy a ser más profesional, incluyendo información de referencia para poder acercarme a mis clientes de manera que se tenga todo el contexto para los diseños de hoy en día.

LA EVOLUCIÓN DE LA LÍNEA

Una aproximación desde el Diseño Gráfico al dibujo y la pintura

Lic. Jorge Rossi

Cuando hablo de la línea evoco rápidamente dos situaciones o imágenes relacionadas con esto. La primera: veo el trazo largo, de una línea dibujada sobre la arena húmeda de alguna playa y la segunda y más frecuente, una línea interminable trazada con un lápiz sobre una hoja de papel. ¿Cómo así interminable? ¿Cómo puede ser, se preguntarán algunos? La respuesta es tan simple y natural como la inocencia de un niño enfrascado en esta misma situación. La línea da vueltas y traza volutas, que se van superponiendo y haciendo giros y arcos cada vez más juntos que cambian de dirección, cada vez que el lápiz se acerca demasiado al borde del papel.

Lo interesante de esto es que esa simple línea es en sí, posiblemente, la más humilde de las manifestaciones artísticas. Es el punto de partida hacia el dibujo y la pintura.

En todas las manifestaciones del arte, así como en las carreras afines al dibujo y al diseño, la línea tiene gran importancia, pues es la base de la comunicación gráfica.

Desde que empezamos a practicar "a hacer palitos", que luego se convertirían en letras y posteriormente en escritura, las líneas van cobrando cada vez más importancia no sólo individualmente sino en grupo. Ahora la línea tiene un valor, un significado propio. Representa un fonema, que equivale a una imagen mental de algo específico.

Nos ayuda a comunicarnos más eficientemente. Es un hecho que los signos de muchas de nuestras escrituras derivan de interpretaciones gráficas de cosas reales.

Y en este punto es donde la línea comienza a tomar una vez más, su propio camino. Ahora la línea persigue comunicar, con un solo golpe de vista y sin lugar a dudas, la representación gráfica del sujeto u objeto en cuestión.

La línea está sujeta a la habilidad del que la produce. Ahondando en el tiempo y en la historia, no dejo de asombrarme por la calidad de abstracción y el dominio de la técnica que tuvo que tener aquel antepasado remoto, al decidirse a reproducir lo que veía, en las paredes y techo de una cueva en Altamira. Su poder de observación, posiblemente derivado de largas horas de acecho para la caza sumado con una precisa capacidad de realización le permitió comunicar a otros, lo que veían sus ojos. Logrando preservar en el tiempo, rituales, costumbres y hasta un zoológico de especies de animales ahora extintos, en esa denominada "Capilla Sixtina" de la prehistoria.

Con el paso del tiempo, se mejoraron y facilitaron las condiciones para la interpretación de nuestro entorno. Se crearon más y mejores instrumentos, medios y soportes para ello. Se desarrollaron y clasificaron los estilos para hacerlo. Nunca antes se había tenido a la disposición de cualquiera, tanta variedad de útiles para dibujo y no estoy refiriéndome a reglas y escuadras, compases y otros instrumentos técnicos para dibujar. Hablo de simples lápices, crayones y hasta marcadores, que se encuentran prácticamente al alcance de cualquiera sin importar su condición.

Para tratar de ser justo con el medio, tocaré primero el tema del lápiz y su técnica. Ello me lleva básicamente a tratar dos puntos, que son: La calidad de línea y el claroscuro o degradé.



Lápiz graso (4B) sobre papel bond 120 gramos.

Aunque la llamada Calidad de Línea, difiere en sus características según sea utilizada por un arquitecto, un diseñador industrial o un diseñador gráfico, se podría decir que una constante en su definición sería: un cambio de intensidad (de presión) durante el trayecto de su trazo. En otras palabras un cambio de valor tonal en su recorrido. Esta práctica hace más interesante y atractiva a la línea a los ojos del receptor.

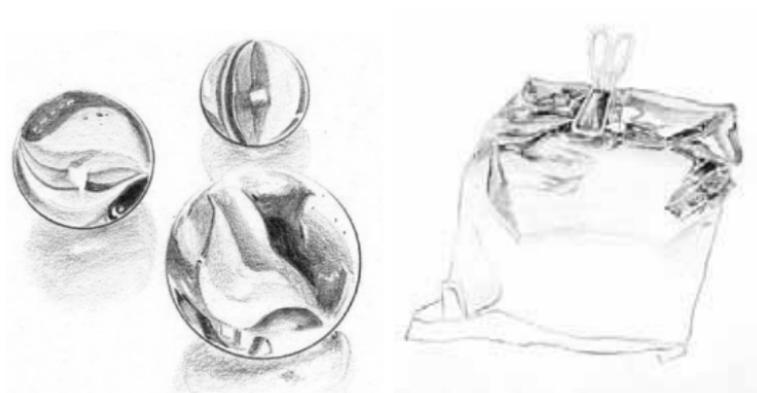


Lápiz graso (4B) sobre papel bond 120 gramos.

Con la calidad de línea se exalta la pureza del trazo o como dice mi gran amigo y colega Lic. Jorge Hernández: "...se aprecia la exquisitez de la técnica.

A diferencia de la calidad de línea, el claroscuro por lo general no toma en cuenta la línea y utiliza los contrastes creados por la luz y la sombra para definir los planos.

Utilizando el degradé, podemos crear el efecto visual del volumen, importante conocimiento si nos queremos acercar al realismo.



Lápiz graso (2B) sobre papel Gvarro de textura fina.



Lápiz (4B) sobre papel Ingres.



Lápiz (6B) sobre cartón ilustración.

Del uso y la importancia que le demos a la línea y al claroscuro, dependerá la impresión que causaremos en el receptor. Hasta este momento he hablado del lápiz o grafito, una técnica monocromática por excelencia.

Como he dicho antes, la industria nos ha provisto de innumerables medios para comunicar nuestras ideas, a su vez la línea y/o el trazo también evolucionó. El medio gráfico desarrolló su propio estilo, su manera de hacer y representar las cosas.

Para nadie es desconocido el hecho que vivimos contra reloj y probablemente en la industria de la comunicación gráfica, se dé uno de los panoramas más sombríos con respecto a las fechas y tiempos de entrega que existen (solamente superada por los corredores de bolsa en lo que a estrés se refiere). En virtud de esa necesidad inherente en el medio, se desarrolló un estilo propio de comunicación gráfica, acorde a la velocidad que requería el sistema. Nace El Boceto.



Marcador de thinner sobre papel 100% algodón.

Boceto y/o sketch

En el bregar de mi oficio y en el día a día de mi carrera, tanto como diseñador freelance o como director creativo de alguna de las muchas agencias de publicidad en las

que trabajé, tanto aquí como en cualquiera de los países en los que me ha tocado desempeñar, cada círculo usa indistintamente y a conveniencia los términos de boceto y/o sketch. Pero tratando de hacer un consenso ordenaré mis experiencias a fin de dar un panorama de lo que significan los dos términos.

Empezaré con el término de boceto. A mi saber y entender es una interpretación esquemática del sujeto u objeto del dibujo. Es también una abstracción de la forma que únicamente persigue una representación aproximada del sujeto u objeto en cuestión. Una aproximación volumétrica de las formas básicas estructurales del "yo" íntimo de la forma. Es un estudio de las formas y proporciones sin llegar al detalle, sea éste de forma, valor tonal, color o textura visual. El boceto en sí nos sirve para aclarar nuestras dudas en un punto específico. De ello se derivan varios tipos o clases de bocetos.

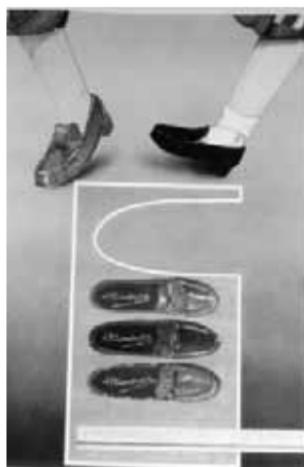
Por supuesto que dentro de esta categoría de boceto, existen otros términos que definen de una manera más exacta el objetivo del dibujo solicitado.



Marcador sobre papel 100% algodón.



Boceto a marcadores de thinner y témpera. Efectos en aerógrafo.



Boceto a marcadores de thinner sobre papel 100% algodón.



Boceto a marcadores de thinner sobre papel Canson.



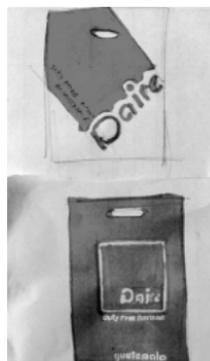
Boceto a marcadores de thinner y tinta china sobre papel 100% algodón.

Entre los más comunes se encuentran: el boceto rough, el boceto bien terminado y el boceto para presentación. Todos ellos usados en la jerga publicitaria en la que se entremezclan términos tanto en español como en inglés y hasta en "espanglish", como popularmente se denomina a un término en inglés adoptado por nuestro medio.

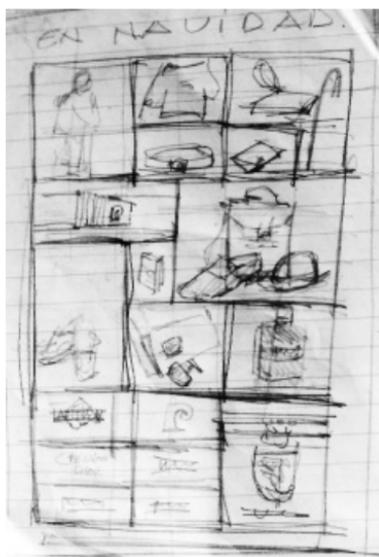
El mejor ejemplo posiblemente es el llamado boceto rough, que pronunciamos como "rof". Es un dibujo de proporciones muy pequeñas (del tamaño de un pulgar) al que también se le llama thumb draw. Este peculiar dibujo es muy rara vez visto por alguien que no sea su propio autor. Su función principal es la de aclarar las ideas o conceptos del que lo realiza. Es una manera de "pensar una solución gráfica en sucio". Sus líneas sólo transmiten de manera somera un contenido gráfico, que únicamente tiene sentido para el que lo está realizando. Por su propia naturaleza carente de detalles, permite obtener varias soluciones gráficas en un muy corto período de tiempo. Generalmente son ideas o soluciones gráficas capturadas al vuelo y por ello se realiza en cualquier tipo de papel que se tenga a mano. Un pedazo del diario que estábamos leyendo, la servilleta que acompañaba la taza de café, un pedazo de hoja con líneas. Cualquier pedazo de papel que ayude a plasmar de manera conceptual, esa idea que amenaza con dejarnos si no es capturada en ese mismo momento.



Marcador sobre papel bond de líneas.



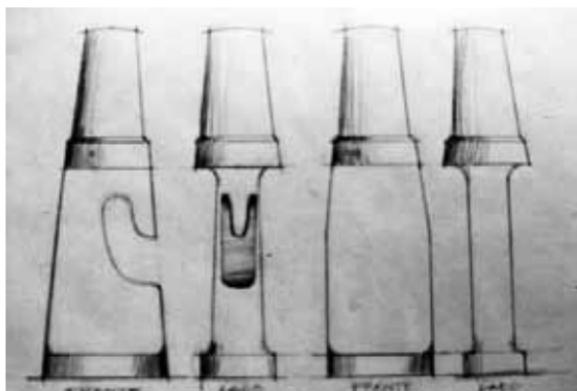
Marcador sobre papel bond



Lápiz sobre hoja de block



Lápiz sobre papel bond



Mina non photo blue sobre papel bond

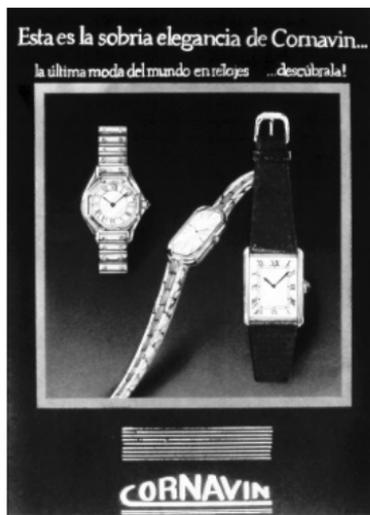
De todos los tipos de boceto que existen, el boceto bien terminado es posiblemente el más conocido. De naturaleza realista, aunque se omitan ciertos detalles y se enfatizan otros, el boceto bien terminado es el que por lo general se le presenta a un cliente, para vender una idea o un concepto. En él se muestran de la mejor manera las bondades del producto. Siempre es un fuerte argumento de venta, por ello el empeño

en su realización. Luego de presentarlo se ultiman los pequeños cambios que podrían sucederse y se procede entonces a la realización de nuestro siguiente boceto.

El boceto para presentación es el "non plus ultra" de los bocetos. Es casi tan fiel como el producto final. Si la imagen final será una fotografía, el boceto de presentación transmite hasta el más mínimo de los detalles. Si por el contrario la imagen final será una ilustración, el boceto de presentación logra transmitir no sólo la técnica en la que se realizará, sino también el estilo de la ilustración final. En él se plasman los acabados o los efectos que tendrá el producto final.



Marcadores de thinner.



Marcadores de thinner sobre papel Canson. Efectos marcador de thinner con aerógrafo.



Marcador de thinner sobre papel 100% algodón.



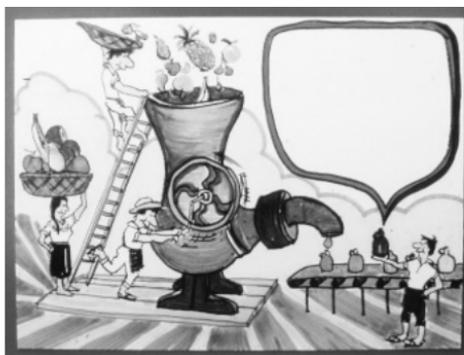
Marcadores de thinner sobre papel 100% algodón.



Marcadores de thinner sobre papel 100% algodón.



Marcadores de agua sobre papel 100% algodón.



Marcadores de agua sobre cartoncillo duplex



Marcadores de thinner sobre papel 100% algodón.



Témpera con aerógrafo y pincel
sobre cartón ilustración



Marcadores de thinner con aerógrafo sobre papel Canson.

El Sketch

Debo admitir que a este punto, los términos se asemejan tanto que hasta pareciera que la sutil línea que los divide, parece esfumarse. Sin embargo, existen diferencias por medio de las cuales es posible identificar tanto a uno como al otro.

Una de las características es el tamaño de su realización. Es de uso popular el presentar sketches en un formato grande. Al decir grande me refiero a medidas que superan el tamaño tabloide o doble carta (11" X 17"). Un tamaño frecuente es el de 14" X 17".

Los sketches incluyen además la ventaja del color, aunque éste se use más para dar un "acabado", de mejor terminado, que como un refuerzo a la forma. Los sketches también están sujetos tanto al gusto del cliente como a las particulares habilidades del artista que lo realiza. Léase cierta predilección por una técnica de presentación en especial, sea ésta marcadores, pastel grasoso o seco, lápiz, carboncillo, sanguina, crayones de madera, acuarela, acrílico y cualquier mezcla de

técnicas o técnica mixta y hasta aerógrafo. No es de extrañar el uso de aerógrafo en este tipo de bocetaje, tanto por su percepción de algo finamente realizado, como por la nitidez de la cobertura y los efectos visuales que se pueden lograr. No pocos diseñadores se han percatado de la fuerza de venta que tiene un boceto o sketch cuando se presenta con un acabado en aerógrafo.



*Marcador de thinner y aerógrafo
sobre papel 100% algodón.*



*Marcador de thinner,
aerógrafo y
crayón de madera
sobre cartón ilustración.*



*Técnica mixta sobre cartón
ilustración.*

De cualquier manera nunca se desvirtúa la esencia misma del sketch, ni deja ni pretende ser otra cosa. Tanto los diferentes tipos de bocetos como el sketch cumplen con su función de comunicar gráficamente una idea o concepto.

En las carreras clásicas del diseño, arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico, el bocetaje es la médula espinal en todos los cursos de diseño sin excepción. Por ello el gran afán e interés de los catedráticos de inducir a los alumnos al dibujo y a diferentes técnicas de presentación, con el fin de procurar las herramientas necesarias que permitan no sólo expresar una idea sino transmitirla y venderla.

Todos los dibujos, bocetos e ilustraciones por Lic. Jorge Rossi tienen derechos reservados.

EXPLOSIÓN CEREBRAL, EL INSTANTE QUE TODOS DESEAMOS...

Licda. Ana Regina López De la Vega, M.A

En este mundo de creativos diseñadores, en el espacio de los gráficos, muchas veces los diseñadores gráficos que tenemos la oportunidad de ser docentes, hacemos que el cerebro del estudiante que ingresa a la carrera del Diseño Gráfico "colapse" al enfrentarse a la frase "hay que ser más creativo" o "hay que ser más innovador".

La estrategia creativa que se utiliza en el Departamento de Diseño Gráfico tiene varias etapas que buscan que el estudiante "explote" su cerebro, sin embargo las generaciones que han ingresado a la universidad en los últimos cinco años han evidenciado un cansancio mental al momento de enfrentarse a "exprimir" todas las herramientas que poseen para ser creativos e innovadores, lo que ha obligado a que los docentes busquemos la implementación de las metodologías y procedimientos que se utilizan en el proceso de aprendizaje de una forma más creativa e innovadora.

Les quiero compartir algunos puntos que considero importantes tener presentes en esta labor que parece ser una aventura cada año.

Primero, considero importante definir qué es creatividad para que comprendamos a qué se refiere este término que se "exige" desde el inicio de carrera a los diseñadores en formación.

Muchos consideran que la creatividad es una de las cualidades de la vida de los seres vivos, es decir, todos los seres humanos son creativos, afirmando entonces que la creatividad es una actividad inherente a todas las actividades.

Esto se refiere a que se posee un subconjunto de la inteligencia formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, etcétera, de nuevos conceptos o ideas.

Gardner (1993) opina que la creatividad es la "**caracterización reservada a los productos** que son inicialmente considerados como novedosos en una especialidad, pero que, en último término, son reconocidos como válidos dentro de la comunidad pertinente".

Paniagua (2001) opina que es la "**habilidad de coger objetos existentes y recombinarlos para un nuevo uso, o como solución a un problema dado**".

Cropley (1999), asegura que la creatividad enfatiza los procesos para producir **novedades que sean significativas y prácticas**.

Moran, (1998) opina que es un "proceso interpersonal e intrapersonal por el que se desarrollan productos originales, de gran calidad y genuinamente significativos" asegurando que **este proceso necesita un pensamiento flexible y adaptable**.

Miller (2000), la identifica como la "**habilidad de usar sus pensamientos, valores, emociones y acciones para enriquecer su ambiente de formas nuevas y únicas**".

Entonces retomando la frase "hay que ser más creativos" estamos diciendo al estudiante que tiene que hacer que su proceso sea flexible y eficiente, utilizando sus pensamientos, valores, emociones, etcétera, para enriquecer su ambiente de formas nuevas y únicas, que permitan solucionar problemas de comunicación. "Tremenda" responsabilidad se le está recordando al estudiante, ya que su compromiso no puede ser reflejado con una idea "mediocre".

Se puede observar que la creatividad abarca varios aspectos, habilidades y/o características que pueden darse en conjunto o individual. Lo cual evidencia que

los estudiantes de Diseño Gráfico todos son creativos pero en ocasiones no son conscientes de ello. Hasta la forma en que buscan los datos en el cyber espacio requiere de su creatividad, en ese momento justo, en que buscan diferentes caminos para tener referencias que el catedrático no haya visto "nunca" para poderlos utilizar en el proyecto están siendo creativos.

Gamez (1998) hace mención que ser creativos no sólo se refiere a ser original (inusual) sino a varios aspectos como: 1. La fluidez, cantidad de productos que generamos. 2. La flexibilidad, se refiere a cuántos productos diferentes se generan. 3. La capacidad de elaboración, se refiere a los detalles y la especificidad que se incluye en el trabajo, para generar los productos.

La imaginación es la clave de la creatividad, el ser humano en general se ha olvidado de soñar, de visualizar cosas diferentes en la mente, es decir, basarse en aspectos externos para construir, experimentar y manipular. ¿No les parece esto conocido?... ¡Claro! Siempre que buscamos solucionar una necesidad de comunicación los diseñadores hacemos este proceso y justamente en la conceptualización es en donde se pone a trabajar a toda esa **maquinaria del cerebro**. El problema no es si somos creativos o no, sino cómo se canaliza toda la creatividad para centrarla en diferentes ámbitos.

Para Frascara, (2000) La creatividad en diseño no tiene nada que ver con la autoexpresión del diseñador ni con su egocentrismo indulgente, sino que requiere, por el contrario, una inteligencia objetiva y flexible que permita analizar cada problema desde una multitud de puntos de vista, de manera de poder entender las intenciones del cliente y de las posible percepciones del Grupo Objetivo.

Las ideas no surgen ya estructuradas, Gamez (1998) comenta: "Einstein dijo que él sólo podía crear y formular sus nuevas teorías porque se sostenía sobre los hombros de gigantes. Uno de esos gigantes fue Sir Isaac Newton. Entonces por qué lo jóvenes se toman

la actitud de negarse a investigar para poder generar más ideas, ¿cómo se puede dar opciones si la mente no conoce antecedentes? ¿Cómo se pueden superar límites si no se conocen?

El proceso de conceptualización, es la etapa de la estrategia que puede sintetizar la integración de conceptos, experiencias, propuestas, que buscan guiar una solución. Este paso exige **verdadera originalidad**, la cual **no surge como un segundo** de iluminación o un pensamiento **"loco"**, como comúnmente lo creen los estudiantes, sino de un proceso de modificación constante.

Es evidente que en esta etapa el estudiante no "desconecta su piloto automático", limitándose muchas veces a una única solución que permite resolver el problema o mejor dicho a "la primera idea" que muchos creen es la "genial". **iCuidado!** No se puede afirmar esto sin antes hacer un proceso que permita que el cerebro, la imaginación, se liberen, trabajando de forma flexible para generar "la explosión cerebral" el instante que todos deseamos.

Para generar este estado hay que utilizar técnicas creativas "no tradicionales", variar el uso de las mismas, experimentando cuál favorece que se generen más ideas, hay que recordar que no existe un único patrón para pensar e imaginar. Hay variedad de opciones que pueden funcionar pero es indispensable la motivación interna para quererlas aplicar.

Los caminos para encontrar la "iluminación" o la idea central no son rectos, tienen sus bajas, caminos torcidos que generan frustraciones al no encontrar la respuesta rápido, y accidentes por la confusión que a veces tiene el cerebro de no definir una idea que satisfaga, provocando enfrentarse a un muro gigantesco, este es el momento de aplicar técnicas creativas que potencien soluciones innovadoras y originales. Tomarse un descanso, cambiar de actividad, dar un paseo, observar la naturaleza, bailar, etcétera. Esto permite que el inconsciente siga trabajando, es decir, la mente

sigue relacionando el objetivo con los conceptos. Pensemos, cuando te has enfrentado a un problema de oficina o de estudio, alguna vez después del baño, justo cuando te estás vistiendo, llega el torrente de ideas del cerebro y corres a apuntarlo, o cuando vas en el carro observando el camino en un viaje "de repente" se vino la idea que esperabas. Esto no sucede de la nada, sino que el inconsciente te manda la respuesta después de un período de incubación.

Cuando ya se tiene varias opciones la mente está "incubando", a veces se percibe este proceso como un espacio vacío. Sin embargo, el cerebro sigue trabajando en esta etapa, libera, asocia y reordena las ideas de una manera única, la cual genera la manifestación de una solución.

Justo este es el momento en que sucede la "explosión" cerebral, se experimenta una sensación de felicidad, bienestar y satisfacción. Pero hay que terminar de pulirla, observar desde una perspectiva detallada y crítica y por último tomar la DECISIÓN final, lo cual conlleva el alcanzar la meta que se había buscado.

Esto no acaba aquí, creo que todos los que nos desenvolvemos en el mundo de las artes gráficas y comunicación estamos de acuerdo que la "EXPLOSIÓN CEREBRAL" el instante que todos deseamos, es un proceso que constantemente se repite al grado de volverse una de las características o mejor dicho actividad indispensable de la vida.

Para terminar deo para su banco de conocimientos y experiencias varias frases que permiten hacer un clic cerebral y hacen una pausa en el universo de las ideas.

"La suerte sólo favorece a las mentes preparadas."

Louis Pasteur, científico

"Es evidente que, para llegar a hacer grandes progresos, hemos de efectuar un cambio fundamental en las creencias

conscientes e inconscientes que albergamos
acerca de nuestras propias limitaciones.”
Willis Harman y Howard Rheingold

Higher Creativity (Creatividad superior)
“El factor crucial en la creatividad es la motivación
para hacer algo creativo”

Teresa Amabile
“Os puedo revelar cómo conseguir un premio
Nobel: Tened grandes maestros”
Paul Samuelson
Premio Nobel de Economía

Bibliografía

- Cropley, A. (1999) Creativity and Cognition: Producing Effective Novelty. Base de datos en línea. Disponible en <http://www.allkindsofminds.org/researchArticles.aspx?topicid=15&constructid=5>
- Frascara, J. (2000) *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Gardner, H. (1993) *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Millar, W. (2000) *The Flash of Brilliance Workbook*. New York: Perseus Books.
- Gamez, G. (1998) *Todos somos creativos*. Barcelona: Ediciones Murano.
- Moran, J D. III (1998) *Creativity Children*. Base de datos en línea Disponible en http://www.kidsource.com/kidsource/content2/Creativity_in_kids.html
- Paniagua, E. (2001) La creatividad y las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Electrónica: Anales de documentación*, No. 4 Disponible en <http://eprints.rclis.org/archive/00002783/>
-
-

REFLEXIONES DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

MDI Ovidio Morales



2008, Un Diseño Industrial que sigue evolucionando

El uso del concepto historia¹ es equivalente a cambio en el tiempo, y evolucionar² es experimentar una renovación de forma, de ideas, de actitud. Afortunadamente hemos evolucionado para bien, teniendo hoy día, en el 2008, un diseño industrial que sigue evolucionando y porqué no decirlo, mejorando.

Parece que fue ayer, cuando la población de estudiantes de Diseño industrial en la Universidad Rafael Landívar, era reducida.

Un total de 36 estudiantes en el año 1995, 81 en el 2003, 178 en el 2004, hasta llegar a un total de 283 en el 2008.³ La promoción de la carrera y el trabajo profesional de los egresados, han favorecido el crecimiento y desarrollo del diseño en Guatemala.

Hoy día, podemos hablar de un departamento y una facultad con un panorama de gestión muy claro, que ha hecho énfasis en trabajar en los tres ejes de una universidad, la academia, la proyección social y la investigación.

Una academia comprometida, con un claustro de catedráticos muy dedicados al proceso de enseñanza-

1 <http://es.wikipedia.org/wiki/Historia>

2 <http://www.wordreference.com/definicion/evolucionar>

3 Dirección de Planificación y DTI, Universidad Rafael Landívar. (Datos complementarios 271 en el 2007, 227 en el 2006, 195 en el 2005 y 178 en el 2004).

aprendizaje, con una visión de la educación no solamente técnica, sino también en valores y de formación de proyectos de vida.

Pero también con un soporte actualizado, laboratorios con computadoras que están a la vanguardia en software y un taller de modelos y prototipos que presta un servicio de calidad, con herramienta renovada permanentemente.

La visión de una constante profesionalización, el "Magis", que nos conduce a una futura acreditación internacional con miras a seguir brindando una educación de calidad.

Es así como ahora contamos con tres docentes de dedicación completa, quien junto con los gestores académicos de facultad, viene a fortalecer el esquema de fidelización por medio de una tutoría permanente.

En esta oportunidad, en el XXXV aniversario de la fundación de nuestra amada facultad y en el XXII aniversario de la apertura de la carrera de Diseño Industrial, quiero compartir con ustedes mis Reflexiones del Diseño Industrial en la Sociedad Contemporánea.

¿Cómo puede surgir el diseño en una sociedad? *(Condiciones para que surja el diseño)*

Mi perspectiva personal, como docente, es que el diseño debe apoyarse del sistema educativo (de educación superior), para lograr de cierta forma, despegar y surgir. Nuestras asignaturas deben evolucionar, la meta es que con un ojo se mire al sistema educativo y con el otro al sistema productivo, formación de emprendedores y la responsabilidad social del (futuro) empresario.⁴

Al tener esta perspectiva, impartir cátedra implica utilizar un nuevo modelo de docencia universitaria, más centrado en el que aprende y menos en el que

4 Ugalde, Luis. Universidad en América Latina y Globalización. Discurso de inicio de cursos como rector de la Universidad Católica de Caracas, Santiago de Chile, 21 de marzo de 2002.

enseña, más en los resultados del aprendizaje que en las formas de enseñar, y más en el dominio de unas competencias procedimentales y actitudinales que en las informativas y conceptuales.⁵

El proceso educativo ahora tiene un nuevo enfoque, centrado en el proceso enseñanza-aprendizaje. Como docentes, nuestra atención debe centrarse en la manera en que aprenden nuestros alumnos, teniendo implicaciones de cambio en la forma que debemos ser facilitadores de conocimiento para nuestros estudiantes. En consecuencia, y citando a la Dra. Ofelia Ángeles Gutiérrez⁶: "el modelo educativo necesita cambios que le hagan pasar de la estandarización a la personalización, considerando las necesidades del estudiante". Debemos tomar en cuenta que cada generación es diferente, las brechas generacionales hoy en día son mucho más marcadas, los cambios que antes se presentaban en 10 años entre generación y generación, ahora se presentan, sin temor a equivocarme, de año en año. Un grupo de estudiantes de años anteriores presenta inquietudes e intereses muy diversas a los actuales, debido a que la información la podemos almacenar, difundir y transmitir muy velozmente, casi de manera instantánea. La facilidad de comunicación y distribución del saber, han permitido una accesibilidad relativa a la autogestión del conocimiento. La información la podemos encontrar en cualquier lugar (Internet, enciclopedias, televisión, etcétera), citando a Carles Monereo y Juan Ignacio Pozo en el texto *El reto de ser un buen alumno universitario: competencias para la autonomía de aprendizaje en la universidad*: "el saber es cada vez más inabarcable".⁷

5 Martínez Martín, Miquel, Buxarrais Estrada, María Rosa y Bara, Francisco Esteban. LA UNIVERSIDAD COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE ÉTICO, Revista IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN, No. 29, Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) mayo-agosto 2002, (p.4)

6 Ángeles Gutiérrez, Ofelia. Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el Aprendizaje, noviembre 2003.

7 Pozo, Juan Ignacio y Monereo, Carles, *El reto de ser un buen alumno universitario: competencias para la autonomía de aprendizaje en la universidad*, del artículo "La nueva cultura educativa en la universidad: Nuevos retos para profesores y alumno", páginas 15 a 30.

“La información es un vehículo de transmisión del conocimiento. La cuestión clave es qué hacer con ella para transformarla en conocimiento. ¿Cómo se transforma la información en conocimiento? Esta transformación es un proceso humano de construcción, en el que se debe posibilitar la adquisición, selección, actualización y utilización de la información para el logro de lo que se desea obtener. Estas acciones humanas por medio de una serie de procesos mentales, transforman la información en conocimiento.”⁸

Entendiendo la profesión: El valor diferencial del diseño
(Condición que hace del diseño una necesidad)

Diseño, una palabra que está de moda, que nos hace comprar algo de una manera casi impulsiva, y por qué no decirlo, adquirir algo simple y sencillamente porque tiene eso... “diseño”...

¿Pero realmente qué es? ¿Será algo tan subjetivo que nos dice si algo es bonito o feo o si es funcional o decorativo? Para el efecto y en el caso personal, me refiero al diseño industrial o diseño de producto.

El Diseño Industrial es una profesión creativa y proyectiva. Su objetivo principal es establecer las múltiples cualidades y atributos de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en todos sus ciclos de vida, satisfaciendo necesidades de un grupo humano, mejorando su forma de vida. Es el factor central de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.

Las soluciones que plantea están contextualizadas dentro del marco productivo, tecnológico, distributivo y comercial, teniendo en cuenta el cuidado del medio ambiente, el consumo de los recursos, su incidencia en el entorno, su calidad e impacto en el mercado, aporte e identidad cultural, fomentando la renovación para el presente y futuro de las sociedades donde se desempeña.⁹

8 Cabrera, Irilla, El procesamiento de la información: en busca de una explicación (2003)

9 www. ICSIC.org International council of societies of industrial design. Definition of design.

Esto aclara el panorama, en el que el diseño se convierte en una herramienta de productividad. No es solamente copiar un mueble y reproducirlo en grandes cantidades. Es darle a nuestro cliente lo que realmente necesita, con las características que debe cumplir para ser funcional y a la vez estético. En el diseño de mobiliario, por ejemplo, implica aplicar conceptos de ergonomía (estudio de puestos de trabajo), de antropometría (medidas de los usuarios) y de ingeniería del producto (producción).

Es ahí en donde quiero introducir mi punto, el título de esta sección, el valor diferencial del diseño. Y se resume en ofrecer una propuesta que haga la diferencia en el mercado, y que no sea de producción costosa. Suena fácil pero es a lo que todos apuntamos, invertir lo menos posible para tener el mejor resultado, y además que el cliente se sienta cómodo y satisfecho de su adquisición.

Debemos tomar en cuenta también a nuestro cliente exigente, que es capaz de identificar calidad y de un gusto refinado. Al final se suman tantas variables independientes que hacen de la producción una tarea cada vez más demandante para los diseñadores. Diseñadores, que aplicando una metodología de planificación, innovación, producción, tendencias actualizadas y materiales modernos, pueden lanzar al mercado un producto en el que el usuario verdaderamente va a sentirse cómodo y satisfecho de ver "diseño" en su compra final.

La opción es clara; diferenciar o fracasar. Llenar los requisitos de material, acabados y colores pero con mobiliarios diseñados con medidas correctas, con formas y tendencias que respondan al mercado actual y que funcionen adecuadamente para lo que han sido elaborados.

El buen servicio, entonces, es un punto de partida importante para distinguir entre un buen o mal diseño. Es una base cierta y sólida: algo funciona o no funciona. Si usted sabe lo que espera de un artículo para vestir,

un mueble o una forma de transporte, puede juzgar por sí mismo si el objeto en cuestión responde a sus exigencias: si es duradero, seguro, confortable, fácil de manejar o si cumple cualquiera de los miles de parámetros físicos implicados en la noción de la funcionabilidad y de lo práctico.

Pero ese "ingrediente mágico" es un fenómeno extraordinariamente complejo. Se puede ensayar un producto para determinar si se puede producir comercialmente, si cumple un número de normas objetivas, si se venderá bien a los consumidores interesados y además a un precio que estarán dispuestos a desembolsar. No obstante, no se puede cuantificar el ingrediente mágico; este únicamente se conocerá al verlo, al ver el diseño implícito en él.

El diseño no es solamente hacer objetos, es también estrategias, sistemas y, en el fondo, una forma de vida.

¿Cómo entiendo el diseño?

Como actividad profesional: el diseño como un proceso.

El proyectar tampoco es una receta de cocina¹⁰, como lo explica Bruno Munari, consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

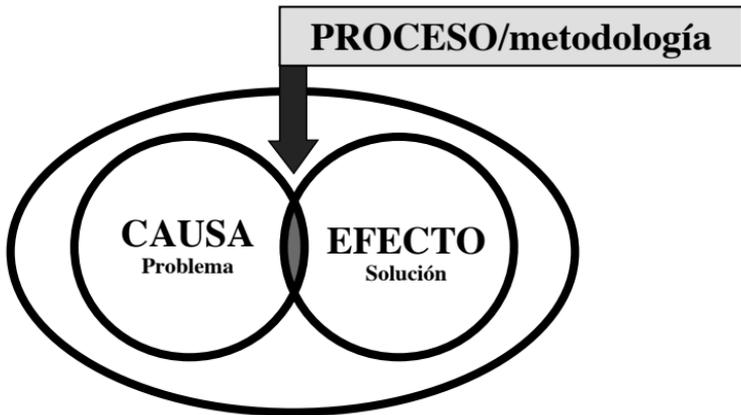
En una disciplina como el diseño industrial nos valemos del proceso para poder crear alternativas y soluciones. Soluciones que permitan generar el carácter de los objetos, ese balance entre forma y función. No es de extrañar que existan objetos que se crean, se escogen, se utilizan y se piensan más por bellos que por cómodos, más por resistentes que por atractivos, más por las modas que por ser útiles, son objetos funcionales pero feos, feos pero resistentes, baratos pero malos, eficientes pero complicados, costosos y finos para unos, y sin importancia para otros. Esa dimensión de

10 Munari, Bruno. *Cómo nacen los objetos*, Apuntes para una metodología proyectual, Gustavo Gili, 1995.

“carácter de los objetos” es una gran responsabilidad del diseñador, debe verse bien pero funcionar o en el caso extremo, solamente funcionar.¹¹

En realidad también es un proceso que permite dinamismo y mucha creatividad. Lo importante es organizar las ideas y crear una metodología propia de trabajo.

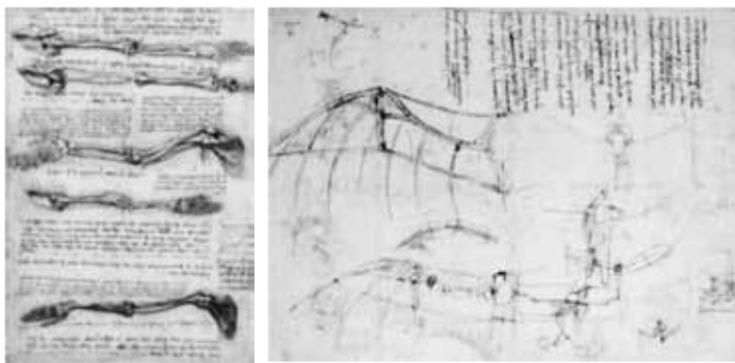
En definitiva, y para concluir este preámbulo, el diseño es un proceso causal (causa-efecto) y no casual o por casualidad.



Ilustración, Proceso Causal del diseño, fuente Propia.

Hasta este punto he explicado que el proceso de diseño nos lleva a una solución, y que para la realización de esa solución los diseñadores nos valemos de una herramienta indispensable como lo es el bocetaje (como parte de ese proceso). Y realmente no es nada nuevo, podemos ver dibujos del maestro Leonardo Da Vinci, que con una habilidad maravillosa, plasmó sus ideas utilizando la herramienta mencionada. Primero parte de un análisis del cuerpo humano, hasta llegar a las primeras ideas de un tipo de extensión de las extremidades superiores que deberían permitir volar.

11 Martín Juez, Fernando. Contribuciones para una Antropología del Diseño, Editorial Gedisa, 2001.



Ilustración, Bocetaje Leonardo Da Vinci, <http://www.drawingsofleonardo.org>

¿Cómo entiendo el diseño?

*Con una visión estratégica y de sistemas,
una Cadena de Valor*

El diseño se concibió hasta la segunda mitad del siglo XX como una disciplina encargada de concebir y definir la forma de los objetos, automóviles o elementos de la vida cotidiana. Sin embargo, desde finales del siglo pasado la visión estratégica y de sistemas ha venido a redefinir las tareas a las que deben responder los diseñadores, en este caso, diseñadores industriales.

No se trata ya, solamente, de generar formas para productos sino de concebir sistemas a partir de los cuales se puedan elaborar multiplicidad de productos y de establecer estrategias de diseño que respondan a los múltiples potenciales que ofrece el mercado global y definan un espacio dentro de los cuales se puedan colocar diversidad de productos.

El diseñador pasa, por tanto, de ser un conceptuador de formas a ser un creador de estrategias y debe definir en qué procesos de una cadena de valor puede insertarse para generar un mayor valor agregado a los productos de dicha cadena.¹²

12 Félix Guattari en su ensayo "Las Tres Ecologías", Editorial Pre-Textos, Valencia, España 2000.

Pero no se trata solamente de plantear una cadena de valor, sino el verdadero aporte es cuando se entra al detalle. Una "cadena de valor segmentada" determinará los niveles, las fases y etapas de cada nivel, los involucrados y por último las oportunidades de diseño.

El objetivo es entonces la búsqueda de un diseño integral, la búsqueda de una imagen, desde el producto, hasta el modelo de servicio en su promoción y venta, pasando por todos los aspectos de gestión.



Ilustración, Cadena de Valor Segmentada. Fuente propia.

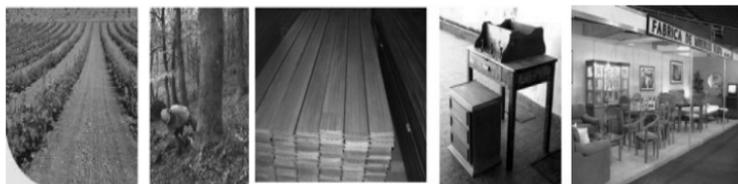


Ilustración de la cadena de valor del sector maderas. <http://es.wikipedia.org>

¿Cómo entiendo el diseño?

Aprendiendo del diseño, como una forma de vida...

El diseño me ha traído varias satisfacciones, ser diseñador ha generado una disciplina no solamente en el área profesional sino en el área personal. Ser tenaz y perseverante para alcanzar sueños y anhelos. Todos los días aprendemos del diseño, estando en un medio en el que tenemos tantas cosas que mejorar, la actitud debe ser entonces ir hacia adelante SIEMPRE. Ser participativo y hacer crítica constructiva es una manera de seguir formando y asegurando un buen futuro para el diseño en Guatemala.

La perspectiva como gestor académico administrativo es poder dejar una disciplina mejorada, aportar un grano de arena para la construcción de algo que sigue creciendo.

¿Cómo entiendo el diseño?

Como algo que me hace feliz, que me apasiona.

En estos tiempos en los que todo parece estar al revés y que somos bombardeados por tantas noticias negativas, mantener una actitud positiva se convierte en una tarea complicada. Para realizar nuestras tareas cotidianas, debemos lidiar con el hecho de poder ser víctimas del robo, que debemos pagar un alto precio por nuestros combustibles, que el tráfico de vehículos nos limita el tiempo de movilización y muchas otras cosas que nos desorientan y alejan de nuestros anhelos y sueños.

Sería conveniente entonces preguntarnos, ¿Por qué estoy aquí? ¿Por qué hago lo que hago? Y la respuesta debería ser: porque me hace feliz, me apasiona. Si se hace cualquier actividad con un componente emocional positivo, nos estaremos realizando como personas. Hablando del diseño, que es una actividad de crecimiento personal, debe ser algo que realmente nos apasione, nos llene de satisfacciones y nos haga personas plenas. Para alcanzar este propósito, debemos lograr una sana convivencia con nuestra familia y con

la comunidad del diseño, de una manera correcta, con respeto y hermandad. Existen reglas y normas que debemos cumplir, sin alejarnos de la competencia y de la motivación de ser mejores cada día.



Ilustración, Exprimidor de limas, Philippe Starck (fabricado por Alessi <http://images.jupiterimages.com/common/detail/83/84/22968483.jpg>)

Bibliografía

Ángeles Gutiérrez, Ofelia. *Enfoques y Modelos Educativos Centrados en el Aprendizaje*, Noviembre 2003.

Cabrera, Irilla, *El procesamiento de la información: en busca de una explicación*.

Martín Juez, Fernando. *Contribuciones para una Antropología del Diseño*, Editorial Gedisa, 2001.

Martínez Martín, Miquel, Buxarraís Estrada, María Rosa y Bara, Francisco Esteban. *LA UNIVERSIDAD COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE ÉTICO*, Revista IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN, No. 29, Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) Mayo-Agosto 2002, (p.4)

Munari, Bruno. *Cómo nacen los objetos*, Apuntes para una metodología proyectual, Gustavo Gili, 1995.

Pozo, Juan Ignacio y Monereo, Carles, *El reto de ser un buen alumno universitario: competencias para la autonomía de aprendizaje en la universidad*, del artículo "La nueva cultura educativa en la universidad: Nuevos retos para profesores y alumno", páginas 15 a 30.

Ugalde, Luis. *Universidad en América Latina y Globalización. Discurso de inicio de cursos como rector de la Universidad Católica de Caracas*, Santiago de Chile 21 de marzo de 2002

<http://www.drawingsofleonardo.org>

<http://www.ICSIC.org>, International council of societies of industrial design. Definition of design.

DISEÑO QUE CRECE... CRECE... Y SEGUIRÁ CRECIENDO

Licda. D.I. Cecilia de León

Soñar con el éxito es bueno, pero alcanzarlo es mejor...
El nueve no es sino un seis que se superó a sí mismo...

Así podría continuar con frases de cómo lograr nuestros objetivos y ser mejor en lo que hacemos, ¿por qué decimos entonces DISEÑO QUE CRECE?

Hace más de 20 años se concibió la idea de cómo el diseño industrial podría conceptualizarse como una carrera a estudiar y ser profesionales en ello, pero esto va más allá.

Poco a poco Guatemala ha tenido la necesidad y ha visto la importancia que tiene el diseño para el desarrollo del país. Como ejemplo, podemos ir más lejos de nuestras fronteras, mencionando a países primermundistas como SUECIA, que ha reconocido la importancia y el aporte que tiene el diseño en su desarrollo, enfocándose en el crecimiento del sector artesanal a principios de la década de los años 90 donde comenzaron a ofrecer formas que buscaban la honestidad, la máxima utilización de recursos y objetos fáciles de usar, encaminados a ideas democráticas, centralizadas en la igualdad, la ecología y la solidaridad.

Comenzó a comercializarse el diseño conjuntamente con otros medios de expresión como la música, la moda y las artes. El éxito era evidente, a tal grado que los políticos se interesaron, poco a poco admitieron y creyeron que el diseño era la INDUSTRIA CREATIVA que lograba una sociedad moderna.

Con esta guía podemos aprender de qué forma otros países han adoptado el diseño como una herramienta para el desarrollo. Es importante para Guatemala

asentar las bases que nos permitan implementar una cultura de diseño, y así el país pueda adoptarlo como un ingrediente para el futuro del mismo.

Sería injusto no mencionar la existencia de diseñadores que han emprendido la labor de hacer la diferencia, y han logrado que, sectores como las pequeñas y medianas empresas guatemaltecas crezcan a través de programas respaldados por ayudas internacionales, en los cuales ideas y diseños de diseñadores guatemaltecos son plasmadas y fabricadas bajo las manos de artesanos o microempresarios, que necesitan la ayuda para innovar en sus productos y técnicas de producción, logrando así una mayor competitividad en el país.

La misión de Taiwán, por ejemplo, ha desarrollado varios talleres y capacitaciones en donde involucran simultáneamente a microempresarios como a diseñadores industriales a través de ADIG (Asociación de diseñadores industriales de Guatemala), el apoyo del INDIS (Instituto de investigación en Diseño) y el Ministerio de Economía, con el objetivo de lograr un trabajo multidisciplinario el cual tenga como resultado un país que pueda ofrecer productos y servicios dignos de competencia internacional y, por ende, desarrollo hacia el país y aumento de exportaciones.

Es importante contagiar a todas a las personas y dar a conocer que se está construyendo un camino, cada vez más ancho, pero a la vez es un proceso que requiere trabajo y dedicación.

Entonces de nuevo: repito y recalco en esto...
Diseño que crece... crece... y seguirá creciendo...

EL DISEÑO INDUSTRIAL Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Lic. D.I Juan Pablo Szarata

El ser humano siempre ha tenido como parte de su ser, la inquietud y la necesidad de crear y modificar las cosas y los objetos que lo rodean. En un principio, todo lo que el hombre creaba, era con fines funcionales y utilitarios, pero con el pasar del tiempo, ha surgido en él la necesidad de objetos y artículos que satisfagan otras necesidades, con otros fines, tanto recreativos, como decorativos. Por esto, los objetos que el hombre actualmente crea, ya no sólo tienen que funcionar bien, sino verse bien también. Es más, ha llegado a crear objetos meramente decorativos o suntuosos, los cuales únicamente tienen el propósito de hacer que la vida del ser humano sea más placentera, tanto en su lugar de habitación, como en el trabajo.



*Exprimidor de Philippe Starck
[www.blogarquitectura.com/.../
juicy-salif.jpg](http://www.blogarquitectura.com/.../juicy-salif.jpg)*



*Exprimidor Tradicional
[www.macuarium.com/.../index.php/
t146376.html](http://www.macuarium.com/.../index.php/t146376.html)*

El Diseño Industrial, como disciplina, se encarga de la creación de objetos, tanto funcionales como decorativos, tomando en cuenta la interacción humano objeto, y haciendo que esta interacción sea lo más fácil y cómoda posible.

Poco a poco, el Diseño Industrial ha ido evolucionando y ganando terreno, logrando que las personas y las empresas, sientan la necesidad del mismo, ya que, conforme las necesidades del ser humano se vuelven más complejas, y su demanda de objetos y artículos para satisfacer sus necesidades cada día es más exigente, el Diseño Industrial ha venido a ser el encargado de encontrar la mejor solución a esas demandas y exigencias.

El crecimiento de las redes de comunicación, el bombardeo de información y el acercamiento entre empresa, producto y consumidores demandan de un gran esfuerzo por parte del diseño industrial, no sólo en la adecuada aplicación del diseño a los medios de comunicación utilizados por la empresa, sino que también lograr un acercamiento al consumidor, mediante la identificación correcta de sus gustos, preferencias y hábitos de compra, para así lograr desarrollar nuevos productos con las características adecuadas para satisfacer sus necesidades.

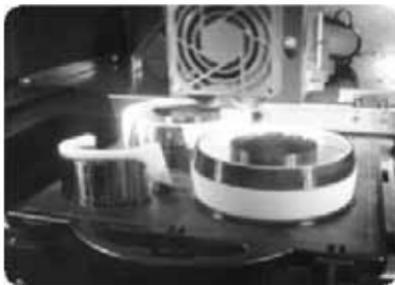
El desarrollo tecnológico ha permitido la producción de series cortas sin que esto signifique un aumento en los costos de producción. Esto se debe a que cada día, los diferentes mercados demandan productos diferenciados que se adapten a las necesidades y estilos de vida de los consumidores. Mediante la aplicación adecuada del diseño se ha logrado personalizar los productos, sin dejar de transmitir la imagen de la empresa y mucho menos que el producto pierda su identidad. Ejemplos claros de esto son las computadoras portátiles y los automóviles, que le permiten al consumidor elegir la configuración y el equipamiento que más se adapte a sus necesidades y preferencias, llenando sus expectativas no sólo en precio, desempeño, funcionalidad, comodidad y gusto.



*Computadoras portátiles Dell
Colores personalizados
www.cio-today.com*

El diseño asistido por computadora (CAD/CAM) proporciona un sinnúmero de oportunidades para responder con la simulación a las necesidades y deseos de las personas, aun aquellos que no se han percibido, y de esta manera evaluarlos, analizarlos y en algunos casos estimularlos.

Toda esta tecnología, tanto en la etapa de diseño, como en la etapa de producción se debe enfocar a la creación de productos comerciales, y el diseño industrial debe enfocar toda su capacidad expresiva y funcional en proponer objetos que puedan ser fabricados mediante un proceso industrial.



*Prototipadora 3D TEC Landívar
Fuente Propia*



*Prototipadora 3D
http://www.stereolithography.com/images2SLA_7000_System_Operator2.jpg*

La producción en serie exige que los productos tengan un alto volumen de demanda, y para esto, un producto debe ser capaz de atraer a un gran número de personas que estén interesadas en adquirir el mismo, y para lo anterior tiene que tener atributos y ventajas que superen a los productos ofrecidos por la competencia. Entre las ventajas que un producto puede ofrecer para atraer a un grupo del mercado están el ahorro de tiempo y energía, reducción de costos, mayor seguridad para el usuario, prestigio, durabilidad y porqué no decirlo, mejor diseño, haciendo del producto algo más atractivo para el consumidor. Es por esto, que los diseñadores de productos deben actuar como intérpretes de la cultura consumidora sin dejar a un lado los intereses del fabricante.

El diseño industrial juega un papel muy importante en el diseño y desarrollo de nuevos productos, ya que debe estar altamente ligado a la fabricación, la ciencia y tecnología de los materiales, la ergonomía, el marketing y el empaque y embalaje de los nuevos productos.

También hay que mencionar que el desarrollo de nuevos productos es cada vez más una tarea multidisciplinar, en la cual los diseñadores interactúan con especialistas de otras áreas para el desarrollo de los nuevos productos, tales como electrodomésticos, mobiliario, equipo deportivo, vehículos, entre otros.

También hay que mencionar que la conciencia de la limitación de los recursos naturales y su impacto en la conservación del medio ambiente son factores importantes en el diseño de nuevas líneas de productos, ya que esto será determinante en la manera en que los productos sean producidos, como en el consumo de los mismos. En esto no deja de haber cierto conflicto, ya que muchas veces es muy difícil encontrar el equilibrio adecuado entre tecnología y conservación del medio ambiente.

Por todo esto, se puede decir que los diseñadores industriales, al ser en gran parte los responsables de

la creación de nuevas líneas de productos, deben estar en estrecho contacto con las tecnologías y recursos para la creación, diseño y fabricación de los nuevos productos, así como estar conscientes y poder detectar y analizar las necesidades y preferencias de los clientes meta para dichos productos.

SIMILITUDES INTERCONTINENTALES EN LOS PRINCIPIOS DE LA HISTORIA

Arq. Antonio Prado Cobos



Editado por: Ovidio Morales

Introducción

En esta investigación se propone rastrear la Historia del Arte Universal, para extraer y clasificar piezas de estilo realista que contienen analogías en varias culturas, incluyendo piezas mayas. Se trata de hacer un inventario de formas con geometría plana o geometría descriptiva, conjuntos de piezas con algún género de identidad, seleccionar posturas humanas propias de cada sexo y accesorios de arqueología que posean similitudes y que quizás no fueron inventos casuales, ni soluciones doblemente creadas a distancias interoceánicas.

Se sabe que en América y en otros continentes existen piezas individuales parecidas entre sí, como puede

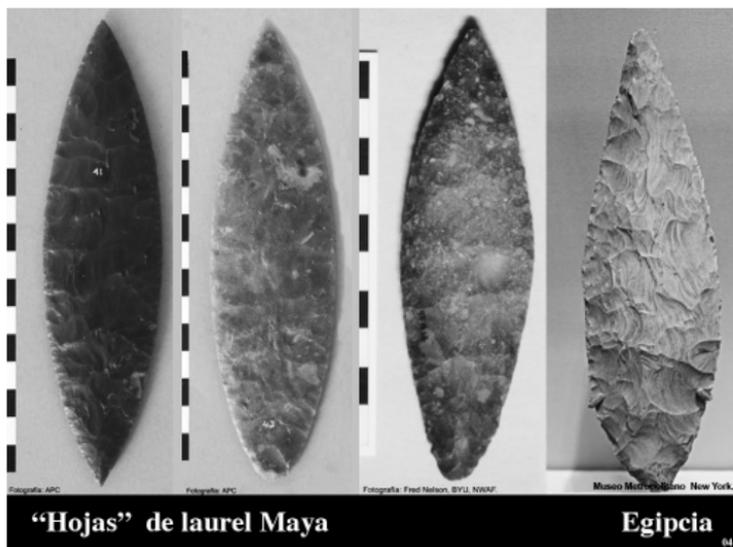
ser el nudo de un cinturón, una "hoja de laurel", una "hacha" céltica y otros ejemplos. Pero este estudio no trata de obras de arte por separado, en esta investigación se intenta demostrar que además existieron procedimientos de producción, metodologías de diseño, sistemas de medidas, soluciones hasta hoy desconocidas para producir la identidad plástica y detalles de orden técnico cuyo estudio comparativo puede ampliar el conocimiento de Mesoamérica. No se pretende demostrar que africanos o asiáticos conquistaron América. La idea central de este método consiste en investigar y comparar los procedimientos técnicos análogos, para luego proponer la revisión pertinente a ciertos pasajes de la historia maya.

Piedras, vasijas, plantas y deidades contienen sexo. El cacao debió ser una planta madre, con matriz, senos y otros detalles femeninos. Planta que con su color resolvió la identidad de los mesoamericanos. Su sección transversal ilustró el trazo de uno de sus formatos más frecuentes del arte prehispánico y también trascendió al arte colonial.

Pedernal

Los pedernales egipcios y los mayas repiten los temas gráficos: antílopes o venados, gusanos o ciempiés, formas vegetales como "hojas" de laurel, puntas o agujas y otras figuras que son similares. En ambas escuelas de escultura, el proceso creativo de diseño con geometría y la ejecución de la talla en sí, se manufacturó con el mismo procedimiento de reducción y corte llamado "Delta del Nilo".

En diseño, la única diferencia que se observa entre estas dos escuelas de escultura son algunos tramos rectos en el contorno de los pedernales egipcios, que, a diferencia, en la escuela maya no parecen haber tenido la libertad para diseñar y tallar contornos rectilíneos.



Los temas esculpidos fueron los mismos



Venado maya

Antlope egipcio

65

Figuras de números y medidas

El sistema numeral maya se diseñó a base de puntos, rayas y véscias o figura usada para definir el valor cero. En las reglas de medidas de longitud egipcias hay figuras diseñadas con rayas y véscias, con lo cual

se reporta una analogía formal entre cifras egipcias y medidas de mayas, aun cuando su significado pueda ser distinto.

Tipografías

Cualquier fuente tipográfica moderna o los jeroglíficos antiguos implican mucho diseño y siempre contienen un componente matemático de medidas de longitud, que conlleva el dominio de geometría y medidas milimétricas. Pero no siempre se estudian las modulaciones horizontales y verticales que requieren los diversos textos escritos. En el alfabeto occidental, la fuente Times separa sus letras y agrupa sus palabras en menos espacio que la fuente Helvética. En el Museo Egipcio se tiene un texto esculpido en piedra negra con 14 renglones modulados en ritmo constante y con la misma separación entre líneas que la primera piedra esculpida con jeroglíficos mayas en América. Los textos de la estela de La Mojarra y la piedra egipcia que se menciona reportan una umex (4.5 cm.) en ritmo constante. Modulación publicada por el ingeniero Hugo Prestinary Canossa y llamada Unidad de México (UMEX). Por lo tanto, en dos continentes lejanos se escribieron dos textos, con idiomas distintos y con los mismos módulos de medidas, milimétricamente iguales.



Malacates

Muchos autores han estudiado los malacates y las funciones atribuidas son abundantes. Todos tienen un agujero al centro, son circulares, esféricos o aplanados y casi siempre presentan algún desgaste en el perímetro externo. El 98% de las piezas estudiadas se moldearon en barro y en algunos casos se tallaron en piedra. Siempre se recuperan como conjuntos y no suelen descubrirse como piezas individuales. Las medidas de sus diámetros se repiten con frecuencia, esto implica que sus pesos pudieron ser los mismos o muy parecidos. Los malacates abundan en suelos húmedos, como Tiquisate, La Gomera y La Democracia, en Escuintla. Los márgenes del Nilo tienen similitud agrícola con los suelos y los ríos de la región donde abundan los malacates.

Piezas físicamente similares a los malacates se observan en Egipto y funcionaron como los pesos de barro cocido amarrados en el perímetro de las tarrayas. Lo que lleva a proponer la posible analogía funcional entre los malacates de Mesoamérica y los pesos de barro de las redes de pesca de los egipcios. Obviamente en América estas piezas tienen grabada la iconografía mesoamericana, mientras que las de Egipto son lisas.

El desierto permitió conservar sus tarrayas con los pesos en su lugar, a diferencia de Mesoamérica donde la humedad del trópico ha destruido casi todos los materiales orgánicos. Los mayas no manufacturaron metales, por lo tanto, de no ser los malacates los pesos de sus tarrayas, quedará pendiente este descubrimiento.



Alfarerías

En El Naranjo, Petén, se descubrieron vasijas de barro de color rojo-anaranjado. Estas piezas presentan una mancha irregular de color gris oscuro, casi negro, siempre ubicada en su base de apoyo. Esto significa que existió alguna especificación de manufactura, que en términos de arte se reconoce como un estilo plástico o señal de identidad que distingue a las alfarerías de este sitio. Para producir la mancha en un solo sector de la vasija, hay que conocer su proceso de producción. Se proponen tres soluciones:

- Al quemar las piezas en una sola posición predeterminada.
- Por falta de oxígeno en la cocción en un área de la pieza.
- Existió una fórmula de producción que hoy se desconoce.

Carlos Chaclán, restaurador y ceramista profesional del Museo Popol Vuh, desconoce el procedimiento técnico para quemar las vasijas con este detalle.

Por otro lado, la escuela de alfareros egipcios de Nagada II (3800-3400 a. J.C.), que operó 3,000 años antes que los mayas, también cocinó sus vasijas con el mismo color rojo y con una sola mancha de color gris oscuro en la parte superior de sus piezas.

La presencia del mismo detalle de identidad en dos continentes lejanos no parece haber sido un doble invento, porque consistió en repetir el mismo procedimiento técnico a mucha distancia y en tiempos lejanos. Queda pendiente de investigar la cerámica china y la india, para establecer si en esas culturas también sucedió lo mismo y por qué se produjo ese detalle.



Humanos de pequeña estatura

En Sakara (Egipto) se observan esculturas de humanos con pequeña estatura, talladas en piedra caliza, con plumas largas en la cabeza, trajes de cuero de felinos, humanos jugando pelota, con orejas exageradas y redondeadas y al centro del pecho con un pectoral de felino, similar al jaguar maya. La solución a base de circunferencias, para describir las manchas de la piel del felino africano es la misma textura que la

aplicada en Mesoamérica con el jaguar. El nudo del cinturón para amarrar el taparrabo es el mismo que el recomendado por los mayas. Estas coincidencias motivan curiosidad.



Cacao

Para los mayas, el cacao fue la bebida de sus dioses; al estudiar la planta, sus partes y sus formas, se pueden visualizar analogías entre lo vegetal y lo humano, que también ayuda a esclarecer la arqueología.



Al investigar el sexo de las estelas y volver la mirada al cacao, sus flores. Hojas, semillas, frutos y en pocas palabras, en todas las partes de esta planta, se detecta una serie de analogías con los humanos y en particular con las mujeres lactantes, que vale la pena mencionar:

1. El cacao desde la floración cuelga en dirección al suelo y por su posición vertical, al gotear el sereno o al chorrear el agua de lluvia, en muchos casos la punta se agrieta y se mancha. Incluso se llega a redondear y conforma un mamón, parecido físicamente al pezón de las mujeres cuando dan de mamar. En el extremo inferior de esta punta, incluso se percibe un pequeño agujero remetido y sólo sugerido al centro de la fruta, similar al conducto de la leche de las mamas de las mujeres. No todas las pochas presentan este mamón,

porque no todas cuelgan perpendiculares al suelo; para conformar esta analogía, la fruta debe colgar perfectamente vertical y chorrear con simetría en todo su perímetro. Existe un porcentaje notorio de pochas con este tipo de pezón vegetal.

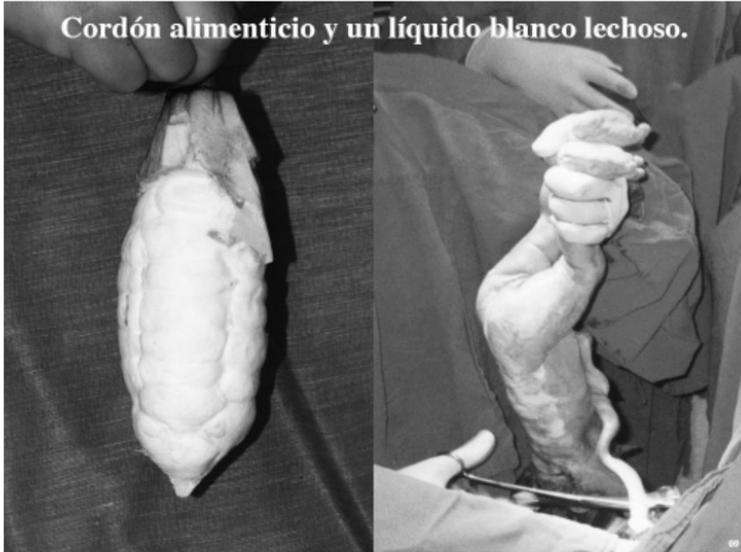


- Entre las vasijas mamiformes hay piezas que se sostienen sobre tres pochas, que coinciden con los frutos que tienen mamón.

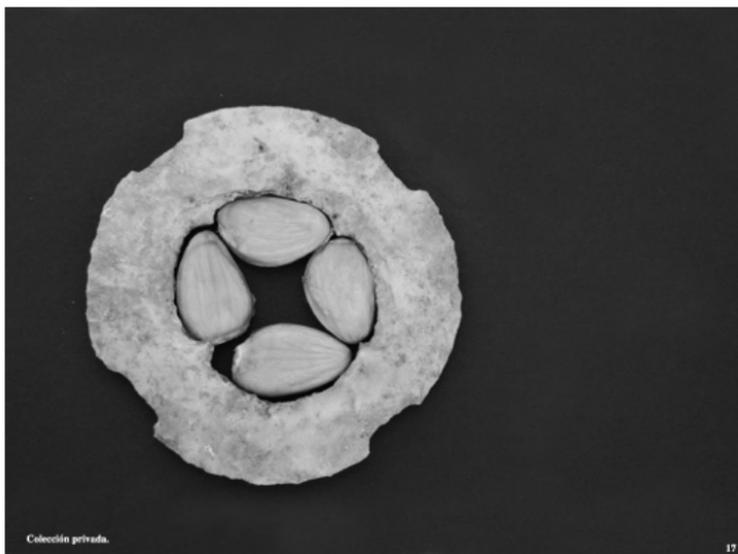


3. En barro repiten la textura y el color del cacao. En unos casos la fruta es amarilla. Y en la gran mayoría de plantas, desde la floración dan frutos morados.
 4. En las culturas antiguas, cada color aplicado en su obra plástica tiene un insignificado natural, espiritual o artístico. Así operan los diseñadores de todos los tiempos; la selección de la pintura nunca suele ser una decisión involuntaria o un capricho del artista. El color en cada escuela de arte tiene un código de comunicación y en este caso, el problema consiste es redescubrir su razón de ser. El color de la pocha criolla coincide cromáticamente con el color del cinabrio y en general reportan Pantone 215 c y Pantone 216 c. Si los mayas cubrían algunas esculturas y sus edificios con cinabrio, es probable que su referencia de comunicación fuera recordar al cacao fresco, la bebida de sus dioses. Se ha dicho que el color rojo que cubre sus artes fue para indicar la sangre de sus sacrificios, pero el torrente sanguíneo reporta entre Pantone 187 y Pantone 188 c, color que cromáticamente es extremadamente diferente al pigmento de la cáscara del cacao fresco o el color del cinabrio. Ver la diferencia cromática simulada en el templo uno de Tikal.
 5. A la fecha los indígenas le llaman mazorca a la baya de semillas del cacao, por la similitud física que tienen con el elote de maíz.
 6. Cada semilla se nutre por medio de un cordón alimenticio, similar al cordón umbilical de los humanos.
 7. La semilla está forrada de una pulpa blanca, carnosa, incolora e inodora. Pasta físicamente muy parecida a la que presentan los humanos al nacer.
 8. El saco cerrado o matriz que envuelve y protege a los niños es similar a la bolsa o envolvente que encierra a las semillas del cacao.
-
-

9. El corte transversal de un embrión es físicamente similar al mismo corte en la semilla del cacao.
10. La base numeral del cacao es cinco, diez y veinte. La flor con veinte elementos, la fruta con diez volutas y la pocha en su interior contiene un pentágono de cinco partes.



En materia de diseño, se deben estudiar los formatos que usualmente encerraron las obras de los artistas prehispánicos. Hoy se vive un mundo ortogonal y muchas obras de arte se inscriben en rectángulos y en cuadrados. En México se tiene el Museo Marco y la última "o" de su nombre y su logotipo fueron diseñados en el interior de un cuadrado. Pero cuando se habla del formato cuatripartito maya, talvez será mejor saber que se trata de un formato agrícola, fruto sagrado de su cultura. Entre los pedernales se observa el esquema básico de cuatro semillas, quizás las más grandes y mejores para siembra. Es importante anotar que este formato con cuatro volutas, incluso trasciende a las artes coloniales en plata y madera.



Conclusión

Entre las similitudes que se exponen, algunas pueden ser controversiales, pero otras son incuestionables. Los humanos aparentemente son una sola especie y todos provienen de un tronco común. Muchos animales a la fecha migran distancias intercontinentales y en términos antropológicos se cuestiona el traslado de personas en distancias cortas. Al investigar materias técnicas, no se requiere conocer el origen de las analogías de procedimientos, las especificaciones de producción o las distintas medidas que contiene un artefacto. Las medidas registradas en ritmo constante se dimensionan y existen o simplemente se niegan porque no existen. La investigación de las culturas en paralelo es un proceso de estudio que puede descubrir detalles valiosos en muchas culturas antiguas.

Se recomienda pesar minuciosamente los materiales arqueológicos que se encuentren en perfecto estado de conservación, sobre todo, las esculturas en piedra pequeñas y las miniaturas, porque más adelante será necesario redescubrir el Sistema de Medidas de Pesos Maya y con ello, se ampliará el conocimiento del pasado histórico de Mesoamérica.

La clara diferenciación de mujeres y hombres en las estelas mayas es un tema urgente de estudio y es fácil de resolver. La historia de estas piedras parece contener una fuerte influencia masculina, lo cual eventualmente puede ser cuestionable. Sin embargo, el tema siempre va a ser polémico, porque habrá quien se moleste por desnudar a un dios muy respetado y aún peor, decir que se trata de una mujer o de una deidad femenina, hasta hoy registrada como un varón divino.

El Museo de Arte de Cleveland, en su página de internet afirma: "El maya dedicó mucha escultura de piedra a retratos reales, generalmente de hombres. El museo es afortunado en tener dos relieves que representan a mujeres nobles". Pero con algún análisis plástico, quizás este texto se puede rectificar y más adelante se sabrá de muchas mujeres importantes en la administración pública de los mayas.

El estudio del cacao sigue siendo válido, para conocer muchos sectores de la cultura mesoamericana, no se debe perder de vista que los mayas fueron una civilización agrícola y por tal motivo, sus cultivos básicos contienen datos fundamentales de su cultura.

Es necesario definir los colores específicos de cada aplicación en las distintas familias de formas, porque existen muchísimas variantes frente a cada color y los pigmentos no fueron un capricho, por el contrario, cada valor cromático tuvo una lectura humana, una interpretación colectiva y un significado de identidad. Ahora se tiene la tecnología, para detectar los diversos matices que se dieron en cada color y se puede registrar cada pigmento con la tinta de impresión que le corresponde.

Referencias Bibliográficas

Corliss, William R. 1978 *Ancient Man: A Handbook of Puzzling Artifacts*. The Sourcebook Project, United States of America.

English, Marc. 1998 *Designing Identity: Graphic Design as a Business Strategy*. Rockport Publishers Inc., Gloucester, Massachusetts.

Favre, Jean P. y November, André (ed) 1999 *Color and Communications*. ABC Verlag, Zürich.

Kearsley, Graeme R. 2001 *Mayan Genesis: South Asian Myths Migrations and Iconography in Mesoamerica*. Yelsraek Publishing, London.

Perry W.J. 2004 *The Children of the Sun: A Study of the Egyptian Settlement of the Pacific* Adventures Unlimited Press, Kempton, Illinois.

Prado, Antonio. 2000 *El Creador Maya*. Litoprint, Guatemala.

Shook, Edwin M. y Elayne Marquis 1996 *Secrets in Stone: Yokes, Hachas and Palmas from Southern Mesoamerica*. Philadelphia.

EL DISEÑO COMO CONECTIVIDAD

D.I. Ariel Méndez

Estás en la fila de los cajeros del supermercado, la persona delante de ti habla por su teléfono nokia, la persona detrás recibe correos a través de su blackberry, en la fila de a lado otro individuo habla por su iphone y otro más juega con su ipod touch. De pronto sientes que el mundo ha cambiado y que ya no perteneces a esta era, que algo a tu alrededor está evolucionando rápidamente sin que estés preparado para seguir el ritmo de esta evolución. Simplemente te sientes desconectado.

En un mundo de interconectividad la tecnología juega un papel muy importante en los productos y servicios con los que nos topamos día a día. La tecnología actual nos permite estar interconectados en todo momento.

La información genera economías más fuertes que las economías de producción y manufactura. Realmente como dice Alvin Toffler, vivimos ahora una revolución económica basada en la información, en la cual se sustenta el bienestar de muchas naciones.

De la forma a la economía de mercados

El diseñador actual ha evolucionado de un materializador de ideas a un estratega de desarrollo de productos y servicios que obedecen a un sistema global de economías de mercado. El diseñador industrial tradicional que solamente respondía a medios productivos ha dejado de existir. En otros tiempos lo que daba forma a los objetos estaba basado en sistemas productivos y respondía a aspectos funcionales del producto. Hoy el papel que juegan las economías de mercado globales en la creación de productos tiene más peso que los parámetros ergonómicos. Un producto será definido por su interfase con el usuario, por su capacidad de interconectarse con sistemas globales y por su capacidad

de convertirse en un *commodity**. Más allá el diseño industrial responde a una cultura de consumo donde a través de la manera de consumir se definen estilos de vida. Dentro del tema de estilos de vida el papel de las formas y las imágenes juegan un rol principal.

Actualmente se habla mucho de estilos de vida, pero hay que considerar que éstos no se asumen pasivamente, de hecho es a través del consumo que se generan los estilos de vida. Cada consumidor genera sus propios estilos de vida, el límite es la imaginación.

El estilo es una decisión de cómo queremos vivir. El estilo se define de forma no lineal y a priori, sino por múltiples variables y sus potencialidades de conexiones.

El diseño se convierte en un punto de conexión, en la posibilidad de conectarse con alguien más a través de los objetos y la tecnología en conjunto. Es un sistema de conexión con la información pero también con redes sociales. El valor del diseño recae en su potencial de conexión, de generar o entrar a tantos estilos de vida como sean posibles. Es entonces que entre más capacidad de conexión tenga un producto o servicio más probabilidades hay de que éste genere mercados globales.

Starbucks es a la vez un centro de reunión de amigos que una oficina o una sala de juntas donde se gestan negocios o simplemente una extensión de un espacio doméstico donde se convive con la familia, además de poder ser un centro de servicio. En realidad es un espacio contenedor de múltiples posibilidades y asociaciones que permiten la conexión de grupos sociales de diversa índole. Como resultado claramente podemos afirmar que Starbucks no vende café, su negocio estriba en la posibilidad de múltiples acciones que se llevan a cabo dentro de cada "cafetería".

El ipod es otro claro ejemplo de un *producto-conector* el cual permite la conectividad con otros usuarios, sistemas y con información electrónica. Es curioso encontrar a personas con estilos tan disímiles que sin

embargo llegan a conectarse gracias a este pequeño artefacto tecnológico que les permite compartir información y encontrar relaciones donde aparentemente no las había. El ipod no se genera a partir de la mercadotecnia clásica, ni obedece a sus leyes. No tiene un mercado meta, o talvez su mercado meta es global. Cualquiera puede usar un ipod, su interfase es muy amigable. Además es un producto de conexiones sociales o al menos de categorizaciones sociales. Es decir, quien tiene un ipod pertenece a la generación tecnológica de punta (independientemente de la edad o sexo), quien no lo tiene, queda relegado de la generación tecnológicamente conectada.

Los objetos son elementos de conexión con otras personas, con información, con redes o grupos sociales, etcétera. Pero además nos conectan con la memoria, la imaginación y las aspiraciones de cada uno de nosotros como individuos, allí recae el valor del diseño. Los estilos de vida los definimos cada uno de nosotros como usuarios en función de lo que imaginamos, aspiramos o simplemente de cómo queremos vivir o cómo queremos que otros nos perciban, sin embargo, necesitamos del diseño para llevar a cabo estas conexiones.

IKEA, la cadena sueca de tiendas de todo tipo de producto para el habitar ha generado estilos de vida, ocupando más del 40% del mercado de mobiliario y equipamiento en Europa. En países emergentes como México, IKEA ha sido un modelo a seguir por marcas como La Idea Interior y Móbrica aunque con sus respectivas distancias. Pero IKEA no sólo vende muebles o lámparas o copas para vino, vende la posibilidad de materializar un estilo de vida propio, donde el diseño es sólo un medio a través del cual se gestan tantos estilos de vida como consumidores que visitan estas tiendas. Es por eso que IKEA te permite diseñarte a ti mismo, con la ayuda de su software IKEA home planner que puedes bajar de manera gratuita a tu computadora, tu diseñas tus propios espacios. Bajo esta modalidad, todos somos diseñadores, utilizamos los productos como medios, pero es en la potencialidad del producto de conectarse con otros individuos y/o

sistemas de información en la que recae el verdadero valor del diseño hoy.

La tienda de Prada en el barrio del Soho en Nueva York es también un claro ejemplo de un *espacio-conector*. Dentro de dicho espacio se desarrollan eventos, pasarelas, es un escenario y, por supuesto, también una tienda. El espacio se modifica, tiene características de un espacio resiliente, pero también de un espacio mutante. En un recorrido por la tienda, el usuario se topa constantemente con desarrollos tecnológicos que lo conectan con más información de la tienda.

Los esquemas bajo los cuales estas grandes empresas o corporativos se mueven son bastante flexibles y se alejan de la mercadotecnia clásica. Su objetivo es generar un producto o servicio capaz de ser consumido (o de conectarse en otras palabras) con el mayor público posible. Es a través de estos productos y servicios que el consumidor define y modifica constantemente su estilo de vida, en ocasiones actuando de manera intermitente entre un "estilo" y otro.

Además es el individuo quien a su vez puede redefinir el producto, redireccionarlo y utilizarlo para crear puentes con otros sistemas de información o sistemas culturales. Es un fenómeno de ida y vuelta, una retroalimentación que modifica constantemente al mismo producto o servicio. Es el individuo quien en última instancia le da sentido al producto.

Kenichi Ohmae el guru economista de Japón establece un punto de quiebra entre el diseño tradicional y el diseño actual en 1985. Ese año es cuando Microsoft lanza la primera versión de Windows, por primera vez el diseño de una interfase le permite interactuar a millones de individuos con un sistema binario, desempeñándose como un sistema de conexión con múltiples potencialidades. Ohmae define así, un parte aguas en la historia del diseño como, Antes de Gates (AG) y después de Gates (DG). A partir de ese momento el diseño comenzaría a representar cada vez más un medio o una herramienta de conexión más que un fin

en sí mismo. El diseño es un puente entre el mundo real y el cyber espacio, lo tangible y lo intangible.

Esta revolución dio lugar a compañías que de la noche a la mañana se convirtieron en compañías multimillonarias, algunos ejemplos son Microsoft, CNN, Dell, FedEx, IKEA, Starbucks, Apple, Google, eBay, etcétera. Todas ellas con una fuerte carga tecnológica.

Bajo estas ideas, el modelo epistemológico o descriptivo del diseño actual es un modelo rizomático. Gilles Deleuze y Felix Guattari, pensadores contemporáneos, definen el concepto de rizoma como un modelo de organización de los elementos que no obedece a estructuras lineales y jerárquicas, es opuesto al modelo arbóreo. En un modelo rizomático cualquier elemento puede conectarse con cualquier otro o puede desempeñar funciones distintas, es decir, posee una estructura celular capaz de poderse definir en cualquiera de las funciones que le sean asignadas, es un modelo descentrado y aleatorio. Un rizoma es una multiplicidad, un potencial de poder ser, es el individuo y las condiciones externas al sistema las cuales definen su función y le dan sentido a su estructura.

En otras palabras, el diseño capaz de generar economías de mercado, de información, es rizomático. Bajo este modelo lo que se diseña son los aspectos periféricos del producto o servicio, aquellos que serán capaz de dotar de una gran potencialidad de conexión a dicho producto o servicio. Se diseña por lo tanto el vacío, el espacio. La masa es sólo una consecuencia de este vacío. La estrategia es dotar de la mayor capacidad de conexión posible al producto, servicio o espacio.

Del resto se encarga cada individuo.

* Del término en inglés commodity. Un producto de valor comercial, una mercancía con valor de cambio.

GLOBALIZACIÓN, CULTURA Y DISEÑO

Ana Cielo Quiñones Aguilar

La globalización ha incidido en los territorios, en las escalas local, regional y mundial y en la vida cotidiana de las personas, se trata de un conjunto de procesos dinámicos sobrepuestos y contrapuestos, cuyos resultados pueden ser contrastantes, positivos y/o negativos y desiguales en tanto que su ámbito de influencia varía de un país a otro, en la manera que incide en una cultura local y cómo ésta la asimila, apropia, adapta o resiste y también por su re-configuración o re-conceptualización a partir del influjo de la cultura local sobre este proceso.

El término globalización se refiere a "tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales" (DRAE, 2006), que como proceso económico se ha desarrollado a partir de la implementación de políticas neoliberales en que se propende por la disminución o eliminación de las restricciones para el intercambio de bienes y servicios, formando un sistema mundial de relaciones sociales y de producción que permite ampliar los mercados. De otra parte como proceso comunicacional, corresponde a los desarrollos de las tecnologías de la información y comunicación y a las posibilidades que ha permitido la instauración de la red internet, que de manera conexas se vincula con las esferas de lo político, lo económico, lo social y lo cultural. Los flujos de información permiten hoy en día acceder a catálogos virtuales de objetos para su compra inmediata en cualquier parte del mundo y acceder rápidamente a conocer las noticias y acontecimientos mundiales desde diversas ópticas y perspectivas por la libre circulación de la información.

La globalización plantea diversos enfoques al diseño: el primero corresponde a una visión de diseño global

que se orienta a la racionalización y estandarización de los productos a fin de llegar a tener una cobertura de mercados universal o por lo menos lo más universal posible, fundamentalmente se apoya para ello en los principios racionales y funcionales ya planteados por el movimiento moderno aunque éstos, se presentan en forma compleja a partir de estrategias de planificación de producto que aceleran los tiempos de innovación y desarrollo, se acude al repertorio de formas derivadas de la geometría básica, comprensibles y accesibles para todos al ser conceptos abstractos, se determina la definición tecnológica del producto de acuerdo con la optimización productiva a través de la integración de cadenas productivas ubicadas en diversas regiones del planeta que llevan a reducir costes, a la eficiencia en las etapas del proceso, para luego integrarlas en un producto final estandarizado, que propende por una homogenización cultural.

El segundo enfoque corresponde a una visión de diseño glocal, cuyo planteamiento viene derivado del término glocalización que se refiere a la mezcla que se da entre los elementos locales y particulares con los mundializados (Bolívar, 2001: 265-288). En esta conceptualización, se reconoce que lo global coexiste y se articula con lo local generando la adaptación de los productos a las particularidades de cada entorno, en los cuales se diferencian las producciones de acuerdo con las demandas global local. Dentro de este marco de referencia, a nivel cultural, en el mundo contemporáneo se ha puesto en evidencia un complejo de relaciones donde las localidades están caracterizadas por la hibridación cultural marcada e influida por la globalización que genera nuevos significados y cambios marcados también por las respuestas que desde la cultura local han emergido ante las nuevas condiciones. Como fenómeno de glocalización, se observa el doble rol que han asumido los medios de comunicación que actúan como vehículos de distribución de información de una parte promueven la globalización de lo local y de otra la localización de lo global (Halloran, 1997:21).

El tercer enfoque plantea un diseño local, fundamentado en recursos propios o apropiados y en decisiones propias, que se orienta a la cultura y demandas locales. Se enmarca en una concepción de diseño referido al contexto, a una noción de diseño que contiene una carga de significado y significación en la cultura local, que promueve la diversidad y diferencia, al retomar planteamientos como los expresados por Justus Möser, (2002:65) que considera que la "Diversidad es fundamental para la vitalidad, fortaleza, y capacidad innovadora de cualquier sistema viviente. Lo mismo aplica para las sociedades humanas. La rica variedad de la experiencia y potencial humanos se ve reflejada en la diversidad cultural, la cual brinda una forma de acervo genético que incita la innovación hacia niveles más altos de logros sociales, intelectuales, y espirituales, y genera un sentido de identidad, comunidad, y propósito", lo anterior supone que la diversidad es valiosa en sí misma como en su experiencia, cuando un grupo humano reconoce a otro como diferente, es decir, la experiencia en la diferencia. Esta noción de diseño local en el marco de la globalización, promueve el diálogo entre culturas, reconoce la interculturalidad, donde es probable un rol de las tecnologías de la información y comunicación que favorece como la interacción entre culturas y la valoración de las identidades culturales.

Esta concepción de diseño plantea el derrotero de pensar lo global, lo regional, lo nacional desde lo local, con el propósito de generar un diseño coherente con las formas de pensar, vivir y habitar, propone por tanto innovar, renovar, conservar y/o recuperar desde las historias locales, al considerar que todo grupo humano se desenvuelve en un territorio determinado estableciendo relaciones y modificaciones sobre este a través de su acción, que corresponden a la construcción de un conjunto de símbolos y representaciones que como expresión individual o colectiva tienen finalidades concretas de configuración de un entorno vital, que se constituye en el paisaje cultural a través del cual se imprime un mensaje, que da cuenta de los gustos, valores, aspiraciones, creencias, miedos de las personas.

Dentro de este enfoque se propone generar conciencia de la existencia del patrimonio cultural material en el que se habita a fin de poder abordar la globalización desde el fortalecimiento y el reconocimiento de las riquezas propias, al considerar que el diseño actúa sobre la cultura material y es capaz de conservarla, recuperarla, renovarla, transformarla, enriquecerla, generarla y al mismo tiempo es capaz de destruirla, suplantarla o empobrecerla.

La globalización puede generar beneficios derivados del crecimiento económico y también puede empobrecer a los pueblos de manera intensiva, el diseñador debe asumir de manera responsable y consciente el ejercicio de su profesión desde una mirada analítica y crítica frente a los procesos globales, sus dinámicas y sus posibles efectos.

Bibliografía

- BOLÍVAR, A. (2001): "*Globalización e identidades: (Des) territorialización de la cultura*", en *Revista de educación*, vol. Número extraordinario, pp. 265-288 Diccionario de la Real Academia Española. DRAE, 2006, 23 edición.
- GRUPO GEC.(2000). *Globalización Económica y Cultura*. Woodstock. Georgetown.
http://woodstock.georgetown.edu/programs/gec/docs/Background_Paper_Spanish.doc
- HALLORAN, James. (1997): *International Communication Research: Opportunities and Obstacles*", en MOHAMMADI, Ali (ed.): *International Communication and Globalization*, Ed. SAGE, Londres. p. 21.
- MÖSER, Justus. (2002): *Alternatives to Economic Globalization (A Better World is Possible)*. A Report of the International Forum on Globalization, comité redactor co-presidido por John Cavanagh y Jerry Mander. (San Francisco: Berret-KoehlerPublishers), p. 64 y 65.
-
-

EL DISEÑO ENTRE LO VIRTUAL Y LO REAL

M.A./D.I. Roberto Cuervo

Es importante destacar cuáles son las tendencias en el discurso internacional del diseño, donde algunos de los temas más relevantes son: la digitalización, el diseño dentro del discurso interdisciplinar y el pensamiento digital en el trabajo del diseño.

La digitalización

La digitalización y la globalización están en el proceso de revolución de nuestra realidad. Los píxeles y los iconos están invadiendo nuestro mundo. Las pantallas electrónicas se han convertido en las ventanas al mundo. Al mismo tiempo el control que tienen los computadores en nuestra vida cotidiana, están presentes de una forma invisible, la cual aunque es casi imperceptible, se convierte en algo fundamental para el desarrollo de la vida diaria.

Por otra parte se ha podido controlar digitalmente hasta el genoma humano, planteándonos la pregunta ¿Debemos diseñar genéticamente, para manipular la estructura fundamental del ser humano, posicionándonos de esta manera en el principio o en el fin de la re-creación universal?

La digitalización del mundo, plantea que a partir de funciones matemáticas y logarítmicas, se pueda controlar la realidad, llegando a plantear una situación paralela que emula los procesos cognitivos y la forma de percepción del contexto, lo que genera una virtualidad en las experiencias humanas.

Diseño dentro del discurso interdisciplinar

El diseño se debe entender como una disciplina múltiple, que alberga varios campos profesionales, pero que contienen la misma base como cuerpo de conocimiento específico.

Las diferentes especialidades del diseño como la industrial, digital, multimedia, informacional, urbano, de interiores, arquitectónico y demás, trabajan siempre bajo la premisa de la proyectación de una solución o satisfactor a una necesidad detectada y esto hace que el proceso en el diseño siempre sea el mismo, diferenciándose simplemente en el tipo de resultado al que se llega.

Los productos cambian en la medida en que se proyecta un edificio, una ciudad, un carro, una prenda de vestir o un teléfono celular, pero siempre mantienen su condición de producto como resultado de un proceso creativo que lleva a plantear soluciones para “mejorar” las condiciones de vida del ser humano.

El discurso de la interdisciplinariedad, afecta la forma como debemos ver el mundo, pensando que no se deben trazar límites exclusivos entre las disciplinas, tratando de mantener dentro de su feudo, el control del área del conocimiento específico, defendiendo así celosamente la pertinencia disciplinar.

La interdisciplina plantea precisamente la desmaterialización de los límites entre las áreas de conocimiento, para lograr abordar de una forma multifacética un problema complejo.

La complejidad se presenta ante la interdisciplinariedad como el principal reto que se nos plantea para poder proyectar soluciones que verdaderamente nos lleven a mejorar la calidad de vida del ser humano.

No se puede pensar en calidad de vida de una forma puramente cualitativa, en donde se mira al ser humano en términos de indicadores que miden algunas condiciones humanas pero que se quedan cortos al pensar en términos de la felicidad, las motivaciones y los deseos.

El diseñador es como un puente entre los productos, los medios y los servicios, sirviendo como catalizador entre las necesidades de los usuarios y los satisfactores.

El pensamiento digital en el trabajo del diseño

Después de un siglo de innovación tecnológica, el diseño se ha convertido en una de las disciplinas que más ha aportado a la aplicación de los avances tecnológicos, buscando mejorar la calidad de vida del ser humano.

El diseño se mueve entre lo material y lo inmaterial, entre lo real y lo virtual, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre el arte y la ciencia y es precisamente esa posición intermedia la que le permite romper paradigmas para plantear nuevas posiciones ante el mejoramiento de la calidad de vida.

Esta posición intermedia hace que el diseño no se matricule exclusivamente con una forma de ver el mundo, sino que le da la movilidad necesaria para abordar los problemas complejos de la sociedad contemporánea.

Lo anterior es precisamente la fortaleza del diseño, que lo convierte en una de las disciplinas llamadas a liderar equipos de trabajo interdisciplinarios, sirviendo de interfaz con muchas otras disciplinas, convirtiéndose en un poderoso instrumento para afrontar el futuro del ser humano.

La frontera entre lo visible y lo invisible es uno de los nuevos campos del diseño, el cual plantea dentro del trabajo digital, las soluciones necesarias para que el ser humano pueda disfrutar de los avances tecnológicos y no caiga dentro de la deshumanización a las que nos puede llevar una utopía tecnológica.

Los procesos de humanización de las nuevas tecnologías son los retos principales a los que se enfrenta el diseño contemporáneo.

La ergonomía por ejemplo tiene nuevos campos de acción en tanto que la relación entre el ser humano, el sistema objetual y el entorno no es siempre físico y tangible, sino que muchas veces se presenta dentro del marco de lo virtual, en donde la experiencia cognitiva del mundo cambia de perspectiva, porque permite percibir en diferentes dimensiones simultáneas la realidad.

La aplicación de las nuevas tecnologías en la vida diaria, es uno de los caminos para mejorar la calidad de vida del ser humano, lo que constituye uno de los objetivos principales de nuestra profesión.

PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE BRAILLE EN NIÑOS Y NIÑAS NO VIDENTES

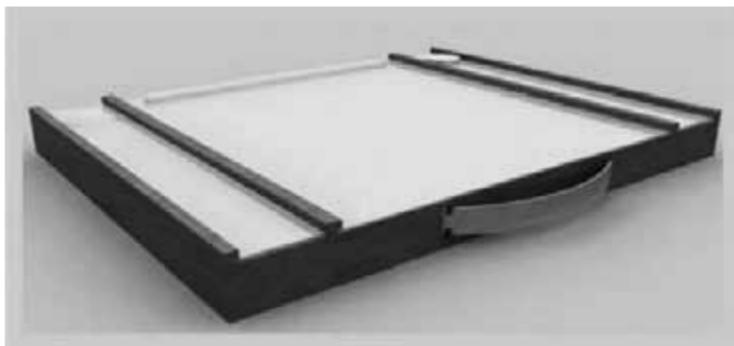
Mariela Paredes Molina

El sistema braille se basa en la ubicación de 6 puntos llamado signo generador y de ahí nacen las diferentes combinaciones, la enseñanza es lenta y no se cuenta con material didáctico adecuado.

El aprestamiento es una etapa sumamente importante para el desarrollo integral de los niños y niñas; aprestar, según define el diccionario, significa: "Preparar lo necesario para alguna cosa: aprestarse para salir". En este caso, sin un aprestamiento adecuado el aprendizaje de braille se vuelve más lento y poco eficiente.

¿Que características debe tener el material didáctico que desarrolle destrezas por medio del juego para facilitar y agilizar el aprendizaje de braille en niños y niñas no videntes de temprana edad?

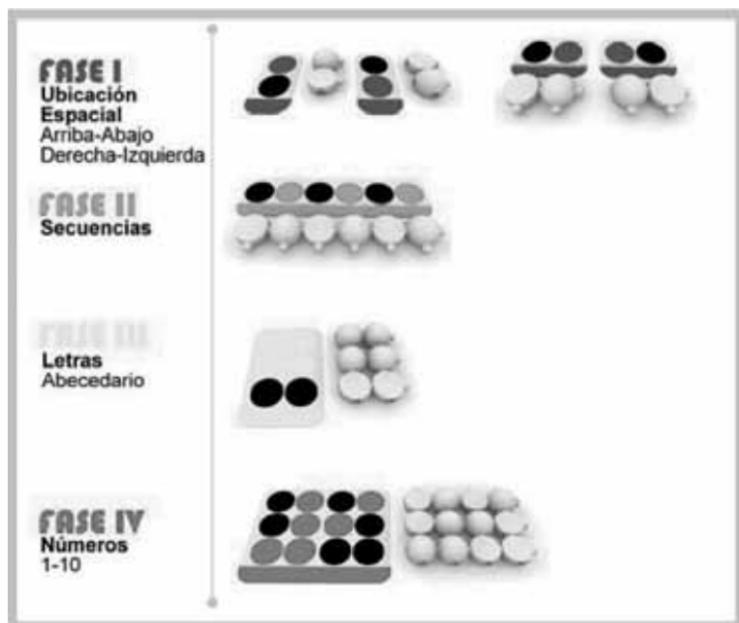
Antes de empezar de lleno en el proceso de diseño, se investigó sobre los temas necesarios a tomar en cuenta para el desarrollo del proyecto. Después de tener todo lo anterior definido se empezó el proceso de diseño. El diseño del material didáctico propuesto se

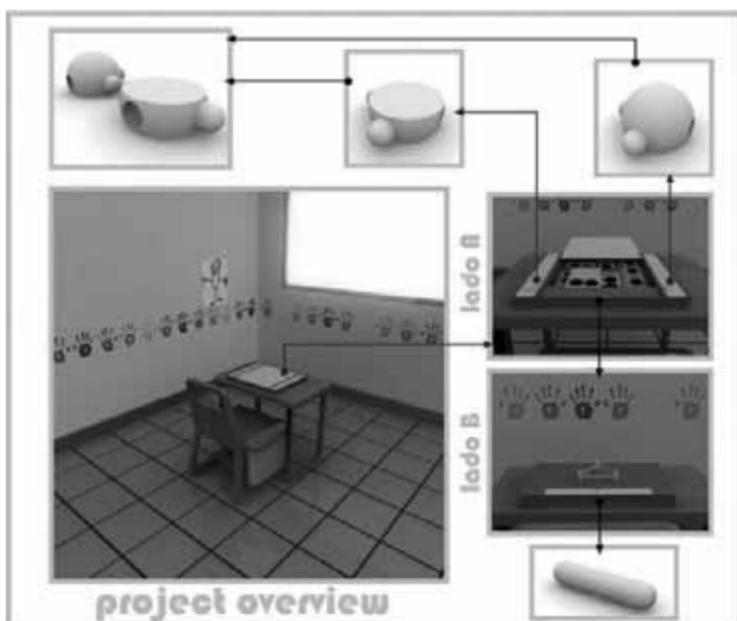
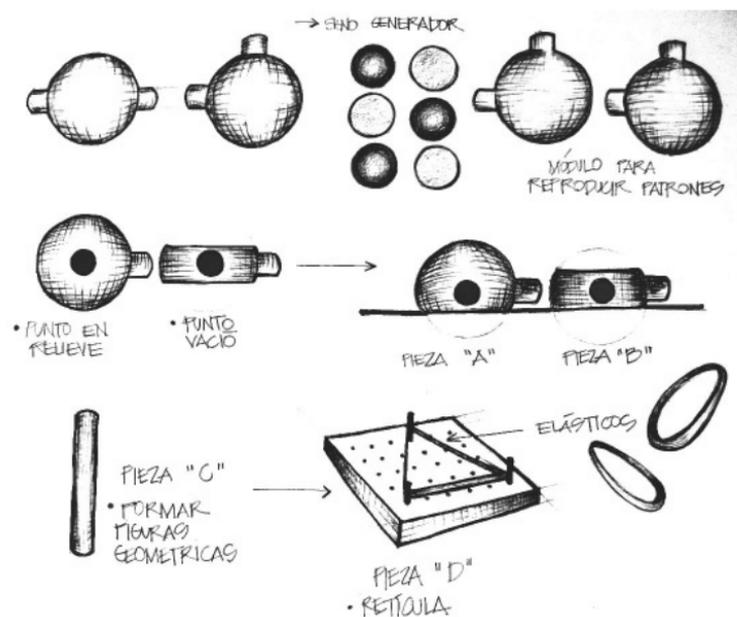


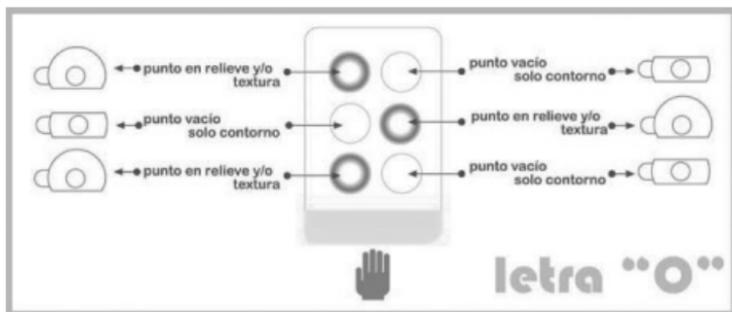
basa en la simplicidad de sus formas y la facilidad de uso. En todo momento se buscó brindar herramientas de aprestamiento para el niño/a ciego/a, proponiendo un sistema completo con piezas durables y simples, pero que a la vez sean funcionales y atractivas para el usuario.

El desarrollo del material didáctico propuesto cumple con los requisitos necesarios para utilizarlo en cualquiera de los métodos de enseñanza del sistema braille.

Mediante la propuesta del material didáctico, se pretende destacar la importancia de la integración del diseño industrial dentro del sistema educativo, ya que una solución adecuada es capaz de brindar un desarrollo integral en niños no videntes.







DISEÑO INDUSTRIAL APLICADO A LA INDUSTRIA DEL CALZADO

Andrés Pac

En Guatemala, uno de los sectores con más potencial es el sector del calzado. A nivel nacional existen alrededor de 300 fábricas y aproximadamente unos mil artesanos, quienes en conjunto producen 24 millones de pares de zapatos al año.

En el país, la población guatemalteca recorre largas distancias a sus labores diariamente. Es por esta razón que surge la necesidad de crear una suela confortable, que supla todas las necesidades del consumidor a un precio de venta accesible para la mayoría de fabricantes.

Desde un punto de vista general, este proyecto busca implementar nuevas tecnologías en la industria del calzado para mantener la competitividad, aumentar la producción y generar ventas a nivel nacional e internacional.

Este proyecto se desarrolló en la empresa Eurosuelas S.A. con el objetivo de implementar nuevas tecnologías que no existen en nuestro país y a la vez fortalecer la vinculación de la academia en la iniciativa privada.

Eurosuelas S.A. es una empresa industrial comercial, dedicada a la elaboración de suelas. Esta compañía, gracias al diseño industrial, ha implementado un nuevo software CAD con el objetivo de agilizar los procesos de diseño, ya que es una herramienta útil que permite visualizar el modelo antes de llevarse a cabo, ahorrando tiempo y dinero.

Para la realización del proyecto, primero se digitaliza la horma, la cual es la pieza base en la cual se realiza el FASHION del zapato, después se hace la suela, con los respectivos descuentos de la planta y para finalizar se realizan varios RENDERS con diferentes colores y diseños con la ayuda de otros programas (Maya,

Flash, Illustrator, Photoshop, Freehand). Se presenta al cliente, se hacen las últimas modificaciones para después hacer el prototipo. Se finaliza con el patronaje, proceso mediante el cual se escalan las diferentes tallas de zapato.



LISTADO DE EGRESADOS DISEÑO INDUSTRIAL

LICENCIATURA

#	CARNET	NOMBRE COMPLETO	FECHA DE GRADUACIÓN
1	4235891	ANA CONSTANZA GUTIERREZ VALDIZAN	4/4/97
2	3279788	KAREN LANGE MORALES	8/9/97
3	4570192	MARIA PAZ GONZALEZ MULET	27/9/97
4	4265791	LOURDES MARIA ESCOBAR AGUIRRE	27/2/99
5	4618392	ROBERTHA SOLORZANO CASTILLO	27/2/99
6	5116594	ANDREA MARIA LEAL PENADOS	29/10/99
7	3594389	HARALD GÜNTHER JENATZ STEINMULLER	30/11/99
8	4812893	JORGE HAROLDO LÓPEZ PAIZ	10/11/00
9	5121994	ALEX FERNANDO LOBOS SOLIS	16/2/01
10	4439192	HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN	30/3/01
11	3412788	CARLOS ALFREDO SAGASTUME CUMES	30/3/01
12	4809293	ESTUARDO ALFREDO LEHNHOFF CASTAÑEDA	29/6/01
13	4732693	HECTOR RAUL PONCE VICTORIA	29/6/01
14	4790193	JORGE AUGUSTO MARROQUIN OCAMPO	29/6/01
15	5001894	JOSE MANUEL HERNANDEZ WONG	4/4/02
16	4615792	CRISTINA MORALES RAMIREZ	27/6/02
17	1070797	FERNANDO ANTONIO ESCALANTE AREVALO	27/6/02
18	1078197	MARIA REGINA ALFARO MASELLI	27/6/02
19	5352895	FRANCISCO JOSE SAGONE CACERES	26/9/02
20	1053098	CLAUDIA ADALGIZA REINA TOBAR	28/11/02
21	4310991	DOUGLAS OMAR RAMIREZ GOMEZ	28/11/02
22	1058498	KARLA ALEJANDRA BARAHONA FONG	28/11/02
23	1171198	KENIA GUISELA HERNANDEZ VEGA	28/11/02
24	1052998	MARIA ISABEL PONCE VICTORIA	8/11/02
25	1069297	MARTHA EUGENIA CALVO ARRIOLA	28/11/02
26	1083898	GABRIELA MONTENEGRO CONTENTI	28/11/02
27	1276597	LUCI DEL CARMEN VENTURA PANIAGUA	21/1/03
28	5357995	ANDRES DEL VALLE SINIBALD	23/2/03

#	CARNET	NOMBRE COMPLETO	FECHA DE GRADUACIÓN
29	5119994	JESUS ALEJANDRO QUIROA ARENALES	24/9/03
30	5383795	MARIO ALEJANDRO CASTAÑEDA MONTENEGRO	24/9/03
31	1268198	JULIO CESAR JIMENEZ RAUDALES	5/11/03
32	1142499	LUIS FERNANDO MATA CALLE	3/3/04
33	1172898	ALBERTO JAVIER MURGA OSEIDA	10/3/04
34	5328195	EDWIN RODOLFO BONILLA REYES	10/3/04
35	1319999	JUAN PABLO SZARATA	10/3/04
36	1291199	NANCY MABELL YON MENDIZABAL	10/3/04
37	1221099	PAULA CAROLINA PAZ BURGOS	10/3/04
38	5118894	CRISTINA MARROQUIN VASSAUX	7/7/04
39	2782886	FRANCISCO JOSE ORTIZ LOPEZ	7/7/04
40	5408795	NIDIA MABEL GARDINER DUBON	7/7/04
41	1064398	DAVID ALEJANDRO GUZMÁN	13/8/04
42	5752296	ANDRES ALEJANDRO ZEA SOTO	1/9/04
43	1289399	MONICA PATRICIA ANDRADE RECINOS	1/9/04
44	4711393	CARLOS ALBERTO LORENZI MELCHOR	2/3/05
45	1174900	GRETEL CONSTANZA VÁSQUEZ MONZÓN	13/4/05
46	1168498	ALEJANDRA MICHELLE DE PAZ PELAEZ	15/6/05
47	2095500	DIEGO FERNANDO PEREZ CALDERON	15/6/05
48	1103000	MARIA JOSE ORTIZ GIRON	10/8/05
49	2038098	ALVARO ISRAEL CASTRO AJCOT	5/10/05
50	1154401	ANDREA DEL ROSARIO QUIXTÁN CARRILLO	5/10/05
51	4688293	AYLEEN MELGAR WILLEMSSEN	5/10/05
52	1261298	DANIEL ALBERTO CALLEJAS MENCHÚ	5/10/05
53	2038198	DAVID ERNESTO CHOJOJ AJMAC	5/10/05
54	1088301	EMMA PAOLA GUTIÉRREZ ALVARADO	5/10/05
55	1032801	IVANIA SUSANA RUIZ VALLADARES	5/10/05
56	1156601	MARÍA ALEJANDRA MORALES RODAS	5/10/05
57	1255601	REBECA MELANIE RAMÍREZ HERODIER	5/10/05
58	1056399	ROBERTO CASTAÑEDA MONTENEGRO	5/10/05
59	1056699	ÁIDA LORENA FIGUEROA MORENO	16/11/05
60	1023298	JULIO ARMANDO MELARA MUNGUÍA	20/7/06

#	CARNET	NOMBRE COMPLETO	FECHA DE GRADUACIÓN
61	1085502	JONATHAN MICHAEL BOARINI SORG	9/8/06
62	1156301	LUIS PABLO SALAZAR MÉRIDA	9/8/06
63	1087502	GLORIA CAROLINA ESCOBAR GUILLÉN	4/10/06
64	1080402	JAVIER ANDRÉS FLORES GÓMEZ	4/10/06
65	1146302	LUIS CARLOS QUINTANA HERRERA	4/10/06
66	1089702	MARÍA CECILIA DE LEÓN GARCÍA	4/10/06
67	1086702	MARIA TERESA ESTRADA CORONADO	4/10/06
68	1082002	ESTELA ANTONIETA RIVERA CHÉVEZ	15/11/06
69	1230502	ESTUARDO ORRIOLS PÉREZ	15/11/06
70	2113100	GILBERTO RENÉ CASTILLO LUNA	15/11/06
71	1083402	MARÍA ELIZABETH PINEDA LARA	15/11/06
72	1233402	MARÍA LORENA AGUILAR ROSSI	15/11/06
73	1195097	MARILYN IVETTE POLANCO SOSA	7/3/07
74	1030401	MARÍA IXMUCANÉ AGUILAR LORENZANA	2/8/07
75	1012403	OSCAR LIONEL QUAN LAINFIEST	27/9/07
76	1050503	PEDRO JAVIER MÉNDEZ FLORES	27/9/07
77	1017703	ALEJANDRA NOHELY ANTONUCCI MAZA	25/10/07
78	1079702	ATABEL GERALDINE PINEDA ALVARADO	25/10/07
79	1040803	GLADYS SUSANA ALEMÁN VARGAS	25/10/07
80	1210303	LUCÍA FERNANDA LOBOS PALOMO	25/10/07
81	1033401	LUIS PEDRO QUIÑONEZ PENAGOS	25/10/07
82	1227903	GABRIELA RODRÍGUEZ SUÁREZ	13/2/08
83	1088902	SILVIA GABRIELA GÓMEZ ARISTONDO	13/2/08
84	2167003	PAULINA QUIÑONEZ GONZÁLEZ	2/4/08
85	1153703	MELISSA FERNANDA PELÁEZ RODRÍGUEZ	2/4/08

TÉCNICO

#	CARNET	NOMBRE COMPLETO	FECHA DE GRADUACIÓN
1	750975	JULIA MAGALY GONZALEZ CASTILLO M.	21/11/90
2	3124987	MARCO ANTONIO ANDRINO PRICE	10/9/91
3	2985287	ALBA MARITZA DE LEON WANTLAND	27/11/91
4	3314388	JUAN CARLOS PINTO DIAZ	27/11/91
5	3279788	KAREN LANGE MORALES	27/11/91
6	3003187	NINFA IMELDA GARCIA ORANTES	27/11/91
7	3322088	RAFAEL EDUARDO MEZA BATRES	27/11/91
8	3417388	CARLOS ENRIQUE MARTINEZ MORALES	8/5/92
9	3669489	CYNTHIA GOMAR SAMAYOA	16/11/92
10	3594389	HARALD GÜNTHER JENATZ STEINMULLER	16/11/92
11	3645489	MARIA CONSUELO DE LEON MIJANGOS	16/11/92
12	3295488	ONDINA ZORAIDA VIELMAN VILLEGAS	16/11/92
13	3555889	LUIS DAVID JOHNSTON CRUZ	16/11/92
14	2782886	FRANCISCO JOSE ORTIZ LOPEZ	16/11/92
15	3858390	MARIA REGINA CALDERON MIRALDA	19/11/93
16	4187191	MIRIAM LAIMEN CHANG CHANG	4/11/94
17	4454992	ANA KARINA SCHLESINGER ARIAS	10/11/00
18	2038198	DAVID ERNESTO CHOJOJ AJMAC	4/4/02
19	2038098	ALVARO ISRAEL CASTRO AJCOT	2/10/02
20	2030199	ANDRES ELIGIO HERNANDEZ PEREZ	11/11/02
21	1080502	KARIN PATRICIA ROMMEL TOLEDO	7/3/07

**DATOS POBLACIÓN, LICENCIATURA EN
DISEÑO INDUSTRIAL**

Cubo de Asignados por Facultad y Carrera

Detalle de estudiantes por año

Fecha de consulta: 24 de marzo de 2008

	Primer ingreso	Reingreso	Total
2008	49	234	283
2007	81	190	271
2006	52	175	227
2005	47	148	195
2004	59	119	178
2003	43	88	131
2002	26	82	108
2001	27	60	87
2000	4	62	66
1999	8	61	69
1998	9	50	59
1997	0	44	44

LA CREACIÓN Y USO DE ÚTILES SONOROS PARA ENRIQUECER EL AMBIENTE SOCIOURBANO EN LA COMUNIDAD DE CONCEPCIÓN LAS LOMAS, GUATEMALA

Oscar Arce, Fanny Girin, Ixmucané Aguilar

Una idea inherente detrás del concepto de "útil sonoro" es que las expresiones sonoras pueden tener su origen en motivos de carácter utilitario. En otras palabras, el útil sonoro es un "instrumento musical" concebido con un fin eminentemente práctico. Esa funcionalidad del útil sonoro es usualmente social, en la que el objeto es un vehículo para la manifestación de características específicas de un grupo. Precisamente, el propósito primordial de este trabajo es explorar el papel que los útiles sonoros pueden tener en el proceso de fortalecimiento social de un grupo de jóvenes en un vecindario urbano en Guatemala. Se trata de Concepción Las Lomas, una comunidad localizada en la zona 16 de la ciudad de Guatemala. La Universidad Rafael Landívar es parte de esa comunidad y en agosto de 2005 inició allí un proyecto participativo de desarrollo urbano con la iniciativa del INDIS, el Instituto de Investigación de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Con la participación de estudiantes y profesores de la Universidad y de practicantes de la organización francesa "Apoyo Urbano", el INDIS ha estudiado las condiciones urbanas de la comunidad de Concepción Las Lomas y realizado diagnósticos urbanos de cuatro de los cinco barrios que constituyen la comunidad. Se considera que la comunidad tiene potencial para mejorar sus condiciones urbanas y dentro de este potencial se quiere aprovechar la posibilidad de promover sus relaciones con la universidad para usar la dinámica de tal institución educativa como un valor dentro del desarrollo del territorio. Los diagnósticos

realizados dan origen a un número igual de documentos que incluyen una serie de proyectos propuestos para fortalecer las vocaciones de cada uno de esos barrios. Dentro de esos proyectos, está la propuesta de formar un grupo de música con jóvenes de la comunidad para fomentar una red social. En relación con el Instituto de Musicología de la Universidad se organizó el proyecto como una serie de talleres de música que involucrarían a varios jóvenes de la comunidad.

El proyecto se realizó entre julio y octubre de 2007, con un grupo de 12 jóvenes de la comunidad de Concepción Las Lomas que estuvo en el taller del compositor Joaquín Orellana, en el Teatro Nacional Miguel Angel Asturias. En el taller el grupo tuvo la oportunidad de aprender a tocar varios de los "útiles sonoros", una serie de varios instrumentos musicales creados por el maestro Orellana para producir nuevos ambientes sonoros.

El que se haya decidido relacionar con el trabajo de Joaquín Orellana a jóvenes de una comunidad urbana de la ciudad de Guatemala, puede sorprender cuando se piensa que este no es el tipo de música que generalmente interesa a dichos jóvenes. Podría caracterizarse mucha de la música de Joaquín Orellana como música contemporánea: música creada al oponer sus formas a las de la música más escuchada del mundo occidental, la música tonal. Sin embargo, cuando alguien se acerca a esta corriente no sólo logra escuchar algo diferente y variado, sino que además al hacerlo se le pueden facilitar algunos aspectos de la interpretación musical. Además, puede afirmarse que los orígenes de los útiles sonoros del maestro Orellana son relevantes en este caso: la música de Orellana, en la cual participan estos instrumentos, refleja una problemática del país, la diversidad de sus habitantes, y puede también servir como un medio para caracterizar tal problemática. Por otro lado, tradicionalmente, a lo largo del desarrollo del ser humano, los útiles sonoros han sido creados para traducir ambientes sonoros. Ahora con esos instrumentos, los jóvenes de Concepción Las Lomas tienen la oportunidad de traducir su propio ambiente urbano.

Para comprender las ventajas de escoger la música de Joaquín Orellana en el manejo de ese proyecto por el INDIS, se utilizará el primer taller como ilustración. Se describirá primero la obra del compositor, con énfasis en los útiles sonoros. Se desea disertar sobre el proceso creativo que da origen a esos objetos, los puntos de partida para su concepción y su influencia en un contexto social urbano guatemalteco. Luego, se tratará de comprender en qué influye la corriente musical a la cual pertenece esa obra sobre lo que aprenden los jóvenes en esta serie de talleres. El texto se concentrará en el programa en la comunidad de Concepción Las Lomas, para el seguimiento de los talleres, a través de varios proyectos que incluyen la creación y experimentación con útiles sonoros y nuevas tecnologías, por parte de los jóvenes de esta comunidad urbana de la ciudad de Guatemala.

Las Humanofonías y los útiles sonoros

Nacido en 1937 en la ciudad de Guatemala, Joaquín Orellana entró al Conservatorio Nacional de Música en 1949. Allá estudió composición y violín y se graduó en 1969. El periodo de 1957 a 1967 constituye la primera parte de su obra y se compone de 15 creaciones. En 1967, fue becado por el Instituto de Altos Estudios Musicales Torcuato de Buenos Aires. Durante dos años, se inició en la música contemporánea de vanguardia y en la música electroacústica. Su viaje fue una oportunidad para conocer compositores argentinos y europeos de estas corrientes que influyeron considerablemente su obra.

Al regresar a Guatemala, Orellana integró la Orquesta Sinfónica Nacional y trabajó como catedrático de armonía en el Conservatorio Nacional. Al mismo tiempo, el compositor formó y dirigió un grupo de experimentación musical. Estuvo también en la Dirección General de Cultura y Bellas Artes y extendió su labor a otros países de América del Sur, dando cursos de música contemporánea. Es creador de 38 obras con una gran variedad en la composición y en las fuentes de sonidos, desde valeses hasta música electroacústica, desde violines y pianos, hasta computadoras y útiles sonoros.

Después de regresar a Guatemala, con una fuerte influencia de la música contemporánea, Joaquín Orellana incorporó a su obra la descripción sonora del "paisaje sonoro social" de los pueblos indígenas. Con eso, creó sus Humanofonías, nombre que proviene de la expresión "sinfonías de la humanidad", en 1971. Por medio de grabaciones personales, el compositor dio formas dinámicas y coherentes a lo que constituye el mundo sonoro de los pueblos y espacios urbanos de Guatemala, para darle formas musicales con recursos electroacústicos. Entre otros, tradujo musicalmente voces, sonido de las lenguas indígenas, algarabías de mercados, sonidos de las iglesias y exclamaciones de los voceadores de periódicos. Representó quejas y gritos, produciendo por ejemplo impresiones de hormigueo y de jadeo, para expresar lo cotidiano y reflejar tanto el sufrimiento como la cotidianidad de esas poblaciones.

A partir de las Humanofonías surgió la idea de los útiles sonoros. Según las explicaciones que dio Orellana a los jóvenes de la comunidad que participaron en el taller de introducción, el concepto de útil sonoro se refiere a cualquier objeto que suene y que puede ser manipulado para formar un sonido que parezca especial o interesante a alguien. Los útiles sonoros que construyó Joaquín Orellana tienen la cualidad de haber sido "conformados para poder tener ciertas funciones musicales pero no instrumentales en el sentido tradicional del término, porque pertenecen al campo del color del sonido, de la textura sonora"¹. Al contrario, los instrumentos tradicionales son el resultado de una larga evolución de la cultura en la construcción de instrumentos y cada uno permite tocar todo tipo de música. Sin embargo, los útiles sonoros no evolucionaron y ni fueron creados para regresar a los orígenes de la música. Más bien, para escuchar el sonido en sí, el consejo de Joaquín Orellana es decirse que "la música no existe"². A partir de eso se da la tarea de inventarla. El carácter básico

1 Explicaciones de Joaquín Orellana en su taller, el 25 de julio de 2007.

2 Joaquín Orellana, entrevista previa a la organización de la serie de talleres.

de ciertos útiles sonoros y la simplicidad de tocarlos permite reinventar la música, dando atención puntual a cada sonido.

Esos instrumentos no fueron hechos para tocar piezas, sino para formar ambientes sonoros, para "hacer sonido en diferentes formas, diferentes estructuras, dependiendo de la persona y de su imaginación"³. La serie de útiles sonoros, empezó a formarse con la construcción de la *Imbaluna* en 1971, resultado del deseo de crear una "marimba fantástica... (que) ... traslada a otras dimensiones sonoras"⁴. La obra surgió del trabajo de las Humanofonías porque eso permitía al creador resaltar la importancia de la marimba en el paisaje sonoro guatemalteco. Los útiles sonoros se introdujeron en las Humanofonías por medio de una fusión con los coros, y porque permitieron traducir esos gritos, fonemas de idiomas y sonoridades del ambiente de los guatemaltecos.

Después de la *Imbaluna*, aparecieron otros instrumentos derivados de la marimba. Esos fueron seguidos por instrumentos de caña suspendida, instrumentos más simples, que permiten obtener efectos sonoros más puntuales. Después aparecieron instrumentos de aluminio, con sonoridad más transparente. Por fin se construyó útiles sonoros de hierro, con sonidos más fuertes y agresivos. En su taller Joaquín Orellana presentó 22 de sus aproximadamente 30 útiles sonoros, clasificándoles según sus materiales de base. Entre ellos se destacarán los dos que sirvieron para los ejercicios. El nombre *Imbaluna* viene del hecho de que tiene la apariencia de una marimba en forma de media luna. Por su forma, podría parecer como una marimba que ha evolucionado, de la misma forma que algunos instrumentos tradicionales evolucionan y son el producto de una sucesión gradual de transformaciones. Sin embargo, en su esencia, el instrumento es nuevo y con una lógica fundamentalmente diferente de aquella de la marimba. La marimba cromática tiene

3 Joaquín Orellana, taller de introducción.

4 Joaquín Orellana, taller de introducción.

dos teclados, las notas sostenidas están separadas de las otras, mientras que la *Imbaluna* tiene un solo teclado en el cual todas las notas de la gama cromática se alinean en orden. El instrumento se toca con una baqueta rodante para tocar resbalando y hacer *glissandos*⁵. El hacer estos *glissandos* es la función principal del instrumento y eso es imposible sobre una marimba. La *Imbaluna* da la posibilidad también de combinar el *glissando* con otros efectos sonoros como trémolos⁶, se puede subir y bajar tremolando a lo largo del teclado. También es posible deslizar desde el agudo hasta el grave, o viceversa, en partes muy cortas y frotar el instrumento con otros objetos.



El segundo instrumento se llama *Circumar* por formarse de una serie de tablillas de marimba dispuestas en círculo. Se toca también con el rebote de una baqueta sobre las teclas, pero la forma del instrumento, la separación física de las tablillas y el desorden de los sonidos en cuanto a la escala cromática de las notas hacen que las posibilidades y el resultado sonoro sean muy diferentes de lo que ofrece la *Imbaluna*. De nuevo,

5 Término del lenguaje musical que proviene del francés "glisser", resbalar. Ejecución rápida de todos los sonidos intermedios que ofrece un instrumento entre dos sonidos dados.

6 Sucesión rápida y repetida de pocas notas, casi iguales, con la misma duración, con un efecto de temblor.



formalmente se podría establecer una evolución que lleva de un objeto a otro, pero el resultado de ese proceso de cambio da origen a un instrumento esencialmente diferente, con una lógica musical propia.

De manera global, la presentación de los útiles sonoros muestra una variedad de materiales utilizados y de formas en los instrumentos. También, de un solo instrumento puede resaltar diferentes efectos, por las posibilidades de cambiar la forma de ataque, en el gesto para tocar y en el objeto utilizado para tocar. Para entender dónde están las posibilidades del uso de los útiles sonoros en la formación de un grupo musical en una comunidad se necesita conocer el contexto musical en el cual se formó esa música.

La música, interpretación, y la música contemporánea

Lo que se escribe aquí sobre la música no trata de definirla, sino más bien de comprender porqué todos los que admiten que lo que produce Joaquín Orellana es música, coinciden en el hecho de que esa música es única.

Como toda novedad, la música contemporánea requiere de un esfuerzo para ser entendida y aceptada. Puede

decirse que en general, el público en la cultura occidental no tiene los medios para apreciar esta música, en oposición a las músicas tonales a las cuales está profundamente acostumbrado. Los jóvenes en especial son un blanco privilegiado por la "industria cultural" y seguramente es más difícil que se interesen en algo que casi no se transmite por los medios. No obstante, cuanto se trata de aprender a crear música, este público es casi virgen, y probablemente más abierto a las novedades.

Por otra parte, la música contemporánea no es especial solamente por ser más reciente. Si bien, no está fuera de todas las reglas y los estándares musicales, la libertad que presenta en cuanto a los códigos del sistema tonal le dan una gran variedad de posibilidades. El oído de la persona que escucha no tiene más el apoyo de un conjunto fijo de signos para predecir la nota siguiente. Por eso la música contemporánea está llena de sorpresas y demanda una gran concentración del que la escucha. El que toca esa música está obligado a implicar su persona en lo que está saliendo de su instrumento. Con esfuerzos mayores de las dos partes, la comunicación musical se vuelve más intensa. Por su naturaleza, la música contemporánea expone abiertamente la subjetividad del músico. La experiencia muestra que algunos intérpretes se implican hasta físicamente y están llevados a mostrar expresiones teatrales. En un conjunto de músicos, la libertad y el carácter imprevisible obligan a cada uno a poner más atención a los otros y fomenta la unión del grupo. Se nota también que varios otros tipos de música salen del sistema tonal. Ese grupo de músicas que se destaca de las reglas a las cuales uno está acostumbrado a seguir se llama música atonal.

La música de Joaquín Orellana forma parte de la música contemporánea. Los útiles sonoros no se prestan para tocar música tonal. Si bien, el teclado de la *Imbaluna* es cromático⁷, característica que forma

7 La escala cromática es la escala de frecuencias que tiene por base la escala diatónica, utilizada principalmente en música occidental y compuesta de 7 grados. A estas notas se añaden

parte del sistema tonal, se toca sin distinción de notas. El interés del taller para la formación musical de los jóvenes tiene entonces varias ventajas. Primero, como lo que se enseña es música contemporánea, y que los instrumentos son instrumentos contemporáneos, los alumnos son llevados a implicarse más en lo que tocan y a esforzarse en sentir lo que sale del instrumento. Luego, aprender a tocar facilita aprender a escuchar, por la concentración que se necesita. Además, la actividad no requiere un conocimiento técnico de la música: los instrumentos utilizados son nuevos para todos y no se necesita aprender las reglas de la música tonal. Para los que ya tocan música, el cambio de instrumento les permite diferenciarse de lo que están acostumbrados a producir sobre su propio violín, guitarra o piano. El descubrir una nueva música es más fácil sobre nuevos instrumentos. Además, la simplicidad de los útiles sonoros permite enseñar concentrarse sobre el sonido en sí y no solamente para escuchar lo que resulta de los conjuntos de útiles sonoros. Se puede imaginar utilizar cualquier objeto de la vida cotidiana que suena para reproducir un ambiente sonoro. Sin embargo, la ventaja de los útiles sonoros es su adaptabilidad a varios ambientes. El carácter guatemalteco también es interesante para dar una identidad a lo que se toca. De hecho, la creación de la obra muestra que el origen de los útiles sonoros tiene un sentido nacional: la *Imbaluna* proviene de la marimba, instrumento nacional que el creador subraya como una parte del ambiente de este país. Además, los guatemaltecos ven la marimba como un instrumento muy propio. Como la técnica necesaria para tocar los útiles sonoros no es compleja, se puede olvidar las dificultades que lleva para enfocarse sobre su subjetividad.

El taller de presentación mostró que la actividad bien tiene las ventajas del conocimiento de la música contemporánea y especialmente de la obra de Joaquín Orellana para mejorar el involucrarse en la música, en

notas intermediarias por medio de alteraciones, la escala contiene 12 notas. Las teclas de la *Imbaluna* están dispuestas de manera que las notas tocadas en serie de un extremo produzcan en orden las notas de la escala cromática.

el escucharle y en la manera de tocarle. Durante el taller, después de una exposición histórica de la obra y de una demostración de cada "útil sonoro", los alumnos tocaron los instrumentos.

Uno por uno, los jóvenes empezaron por aprender tres maneras de tocar la *Imbaluna*. Un ejercicio pedía abandonar todo ritmo, ritmo al cual cada uno está acostumbrado en la música. Lo interesante fue que



ninguno de los alumnos logró romper esa regularidad desde el primer intento, pero varios llegaron a satisfacer al maestro después de algunos esfuerzos. La práctica pidió al alumno dar atención y concentración a cada sonido para que salga un efecto del instrumento. No se solicitó calcular su gesto, para reproducir una melodía ya concebida, escrita sobre una partitura o no. Esa anécdota ilustra el hecho de que alejarse de la música tonal es difícil, pero se puede hacer a través de los ejercicios propuestos por Joaquín Orellana.

En la segunda actividad, los jóvenes participaron en grupos, tocando en conjuntos cuatro Circumares. Una instrucción era seguir en cadena lo que inventaba el joven designado como dirigente. El simple hecho para cada joven de tener que repetir lo que hacía quien le precedía fue difícil. Los alumnos aprendieron a concentrarse para estar atentos al otro, a la vez que tocaban un instrumento. Al mismo tiempo, el ejercicio mostró que se puede tener efecto sonoro sin orden fijo, aun cuando es difícil para cada uno el seguir a los otros.

En síntesis, el aprendizaje de ciertos elementos de la música contemporánea de Joaquín Orellana, a través de sus útiles sonoros, permite aprender a involucrarse en la interpretación de la música, ya sea atonal o tonal. También es un buen método para abrirse a la apreciación y a la interpretación de toda música atonal. Ese hecho podría tener importancia en un país en el cual la diversidad de las poblaciones es una problemática mayor. La diversidad de músicas forma parte de la diversidad de poblaciones en Guatemala; aceptarla e interesarse a ella es un paso más para la gestión de tal diversidad.

Diversidad en Guatemala y la música de Joaquín Orellana

Se ha visto que la interpretación de una música depende parcialmente de la cultura del intérprete. Pero, por otra parte, su recepción también depende de la cultura de la persona que escucha. Una melodía

contiene tres componentes: ritmo, tema melódico⁸ y armonía⁹. Una nota tiene cuatro componentes: altura, intensidad, duración y timbre¹⁰. Aunque las músicas atonales no usan las reglas del sistema tonal en su totalidad, notas y melodías aparecen frecuentemente. La cultura de quien escucha la música tiene un papel en la importancia que se da a cada uno de esos factores de la melodía o de las notas en relación con los otros. Por eso, si se toca una sucesión de notas de alturas dadas y con un ritmo dado sobre dos instrumentos, una persona podría sostener que las dos melodías son similares mientras que la otra percibiría la diferencia. Se nota que esa diferencia de percepción no es solamente cultural sino también cognitiva.

Joaquín Orellana en sus *Humanofonías* no propuso comprender directamente la música indígena y su trabajo no fue retomar esta música. Más bien, describe de la manera siguiente el compositor que se impregna del ambiente sonoro de un pueblo como fuente de inspiración: "Comenzará así, [deambulando] a darse cuenta que lo que en realidad canta en ese pueblo son la infinitas voces ambientales; que la verdadera alma musical no surge de los "músicos" ni de la "música" sino de ese patetismo sonoro que se difunde a través de todos los ámbitos".¹¹ Por esa razón ofreció explicar su visión de este mundo a través de otra música. Música que contiene una influencia occidental así como medios propios y originales.

Entonces, la música de Orellana, que parcialmente tiene como fuente a los pueblos indígenas, debería permitirle a uno acercarse a las significaciones de la música indígena. Tal vez se podría esperar que al tocar sobre los útiles sonoros, los jóvenes de la ciudad de Guatemala se interesaran en su origen y en un mundo diferente de aquel que conocen, para así tomar nota de la diversidad de su país. Fomentar este interés es

8 Sucesión jerarquizada de notas.

9 Arreglo de notas simultáneas.

10 El timbre de una nota depende del instrumento que la toca.

11 Joaquín Orellana citado por Dieter Lehnhoff; *Huellas de la guerra en el arte musical*. Comité Nacional de la Cruz Roja, 1999.

uno de los intereses de los organizadores de la serie de talleres. Talleres que representan una oportunidad para un grupo de jóvenes de conocer nuevas formas de música a través de una participación personal en la interpretación musical.

Puede decirse que la música de Joaquín Orellana refleja una preocupación actual de su país: la gestión de la diversidad en Guatemala es difícil. Dicha música tiene que hacerse entender para ofrecer a cada uno la posibilidad de tener una visión más sobre la problemática de la diversidad. Con el carácter vanguardista de su forma, y con lo que las dificultades que tiene la música contemporánea en su aceptación por el público, esto no es sencillo, pero, por otra parte, la juventud es el mejor público para inscribir esta música en el tiempo. Además, el uso de los útiles sonoros del maestro Orellana permite, de una forma mucho mejor que cualquier instrumento musical "tradicional" a esos jóvenes intérpretes aportar desde sí mismos. Tal vez podría ahora proponerse que la música sirva para aprovechar las ventajas de la diversidad social y cultural de Guatemala.

La experimentación con los útiles sonoros: los talleres con niños

Las Humanofonías aparecieron para representar el ambiente de los pueblos guatemaltecos. Los útiles sonoros fueron creados para ofrecer más posibilidades sonoras que las que los instrumentos existentes permitían tener. Una atención especial fue dada al carácter guatemalteco de las primeras invenciones. De hecho son derivadas de la marimba que no solamente es el instrumento nacional, sino también está considerado por Orellana como una gran parte de la diversidad sonora del país. Los útiles siguientes se construyeron con una simplicidad voluntaria para poder reflejar sonidos básicos. Por eso dichos instrumentos se utilizaron para la Humanofonía, pero esas obras no son las únicas para las cuales deben servir. Quizá es por ello que la idea de utilizarles para representar el mundo urbano puede ser viable. Por otro lado, el

carácter muy natural de algunos de esos útiles les hace interesantes para reproducir sonidos de la naturaleza... y también podría especularse que los instrumentos metálicos parecen acercarse más a las sonoridades de la ciudad.

La organización de una serie de talleres de música con Joaquín Orellana como maestro tiene como primer paso formar un grupo de jóvenes de la comunidad Concepción Las Lomas. La idea es fomentar las relaciones, al menos inicialmente, dentro de este grupo. La música que les reúne exige una alta atención a lo que uno produce y a lo que producen los otros. Esto permite a los "nuevos músicos" que aprendan a involucrarse en la música y a expresarse. Los miembros del grupo descubren en conjunto una música que muy pocos miembros de comunidades de su edad conocen, porque no tienen acceso a ella.

Este evento formó parte de un proyecto más amplio y tiene el papel de ser una introducción a una serie de talleres que se realizaron en octubre de 2007. Los participantes fueron convocados por medio de las escuelas de la comunidad: Colegio Santa Victoria, la Escuela N° 616 Americana y Centro Educativo Futuro Vivo. Es de destacar que no se requería ningún conocimiento formal previo de música para poder participar.





Los talleres se realizaron en el Teatro Nacional, donde Joaquín tiene su taller de trabajo, en el que los útiles sonoros tienen una presencia que él llama "silenciosa". Joaquín comenzó la primera actividad del primer taller, con el "adiestramiento en las formas de toque" de los útiles sonoros. Repartió a cada niño dos "sonarimbas"¹².



12 Los útiles sonoros de Joaquín Orellana, tienen nombres compuestos por juegos de palabras. En algunos de ellos la marimba parece ser una palabra que participa predominantemente en el nombre del útil sonoro.

La sonarimba es un útil sonoro construido con una vara de bambú, que tiene dos agujeros ovalados en su centro. La vara de bambú está sujeta en cada uno de sus extremos con alambres de "sercha" y cinta adhesiva de distintos colores a dos tablillas de madera. Dentro de la vara de bambú hay una pequeña pelota de vidrio, que al percutir con las tablillas de los extremos emite un sonido agudo.

Joaquín formó a los niños en una fila frente a él y les enseñó a tocar la sonarimba. Les enseñó el movimiento corporal que se necesitaba hacer y la sensación física y auditiva que debían experimentar: "ustedes deben sentir que esa pelotita cae". Los niños comenzaron con sus instrumentos en la mano a imitar el movimiento corporal que hacía Joaquín al tocar. El útil sonoro se toma del centro de la vara de bambú, éste se eleva con los brazos extendidos hasta la parte media del cuerpo y se deja caer en el mismo eje "secamente" en un ángulo de 90°. El útil sonoro de cada mano debe tocarse alternadamente con el de la otra mano. La manera como se tocan los útiles sonoros de Joaquín Orellana es corporalmente muy expresiva: "fíjense que esto después va ser muy gestual e incluso puede llegar a ser coreográfico".

Mientras Joaquín les explicaba la dinámica que él dirigiría, uno que otro niño practicaba discretamente los movimientos que debía hacer. Después de estas instrucciones, los niños comenzaron a tocar las sonarimbas alternadamente, siguiendo a prueba y error las múltiples instrucciones de Joaquín. Los niños al parecer disfrutaron el primer toque. Después de la práctica los niños recibían una explicación teórica de Joaquín sobre la práctica que habían experimentado al tocar la sonarimba. Su explicación se acompañaba de ejemplos sonoros hechos con los labios y garganta del maestro, en los que reproducía sonidos y piezas fácilmente conocidas por los niños, como la composición en marimba de "El Ferrocarril de los Altos". Es interesante cómo el taller de Joaquín está formado por práctica y teoría, en la que una complementa a la otra y viceversa. Durante su explicación, Joaquín explicaba

la diferencia entre una pieza de marimba y el toque de un útil sonoro: "la marimba toca piezas pero aquí lo que estamos haciendo es el color sonoro de la marimba..."

También se trabajó en grupos: integrados en conjuntos de 6, cada uno se situó en un útil sonoro, imbalunas, circumares y sinusoides. A cada uno se le enseñó la forma de toque de su útil sonoro asignado. Cada uno observaba y escuchaba las instrucciones y el "ataque" de Joaquín sobre los útiles sonoros. Su enseñanza consiste en observación, audición, imitación y práctica-teoría. Con la *Imbaluna*, por ejemplo, se le dio a cada niño una baqueta rodante y se les enseñó la primera manera de toque: el trémolo¹³. Se puede recorrer la *Imbaluna* de arriba hacia abajo y viceversa con esta manera de toque. Después de practicar esta forma de toque, se continuó con los "glissandos"¹⁴. La forma de luna en este útil sonoro sugiere tocarlo de arriba



13 Tocar sucesiva y repetidamente en un área delimitada por el movimiento de la muñeca en un mismo eje.

14 Resbalar entrecortadamente con una breve pausa la baqueta rodante a lo largo de la *Imbaluna*.

hacia abajo. La forma del útil sonoro guía la forma de toque. Joaquín enfatizó en tocar desigualmente entre un toque y otro, algunos más juntos, otros separados, cuando los niños tocaban Joaquín los estimulaba a tocar atonalmente, diciendo "...nada que sea métrico sino todo desigual..."

Circumar es un útil sonoro construido con tablas delgadas de madera, suspendidas circularmente sobre una estructura metálica. El útil sonoro se ataca con un delgado tubo de metal sujetado por una membrana de plástico. Las tablillas de madera suspendidas forman un recorrido circular, esta característica, junto con la forma de la estructura en la que se sujetan las tablas, comunican la forma de toque. El tubo metálico sujetado con la mano recorre la trayectoria circular, tocando entrecortadamente las tablas de madera.

Los niños practicaron varias veces, les fue un poco difícil alejarse de la sonoridad métrica. Sin embargo, después de varios intentos, Joaquín mostró simpatía sincera por el esfuerzo de los niños: "ya va, está bien... es la cuadratura que está metida".

El sinusoide, formado con tablillas de madera sujetadas a una estructura de metal con forma orgánica, es un útil sonoro que se toca resbalando una baqueta a lo largo de la trayectoria sugerida por su forma. Después de enseñarles las formas de toque con los distintos útiles sonoros, los niños tocaron juntos alternadamente cada una de las formas de toque de sus útiles sonoros, bajo la dirección del maestro.

En otra actividad, los niños nuevamente en grupos, tocaron los útiles sonoros de caña suspendida. Los útiles de este tipo se caracterizan por estar contruidos con varas de bambú suspendidas sobre estructuras metálicas, que proponen nuevamente el gesto de toque. Cada uno de los útiles sonoros tiene un objeto distinto de ataque. Allí se aprende el toque que se necesita para crear un efecto sonoro desde su instrumento. Las instrucciones fueron no seguir ningún ritmo calculado, cada quien debía hacer sus ritmos



y pausas variándolas a su antojo. Los niños tocaron juntos, interpretando cada uno sus propios sonidos en el útil sonoro, creando un conjunto sonoro de ritmos discontinuos. Lo interesante es tomar en cuenta lo difícil que resulta concentrarse en la expresión de ritmos y pausas propios cuando se toca en grupo. Joaquín parecía satisfecho con los resultados, y constantemente los motivaba para que se expresaran y se concentraran en interpretar el útil sonoro según su precepto personal de lo que son ritmos y pausas. El taller terminó con la interpretación individual y grupal de los útiles sonoros, bajo la dirección voluntaria de uno de los niños aprendices.

Fue muy interesante el desarrollo de los talleres. Dentro del grupo hay niños que sabían tocar instrumentos musicales tradicionales previamente y otros que nunca se habían involucrado en tocar algún instrumento, formalmente. Ambos, sin importar los conocimientos que tenían o no sobre la música, tuvieron la experiencia de conocer nuevas, propias e insólitas maneras de interpretar música. Los niños lograron unir sus esfuerzos individuales de interpretación e imaginación para convertirlos en un trabajo de colaboración creativa grupal.



Según la retroalimentación obtenida al fin de la actividad, el taller inicial parece haber sido un éxito dentro del grupo. Además, el conjunto parece estar creciendo con el deseo expresado por otros alumnos de asistir a los próximos talleres. Las observaciones muestran principalmente un interés por descubrir otra forma de música diferente a la usual. Primero, los jóvenes apreciaron la personalidad humilde y acogedora de Joaquín Orellana, y su manera de enseñar que daba tiempo y atención a cada uno. Por otro lado, gustó el hecho de poder descubrir libremente los instrumentos al fin del taller. Ahora, varios jóvenes ya piensan en inventar su propio instrumento con material proveniente de su casa.

Para dar seguimiento a la serie de talleres, se piensa ahora en el Instituto en impulsar dos tipos de proyectos. El primero consiste en la reproducción de los "útiles sonoros". Los instrumentos presentes en el taller de su inventor son los únicos ejemplares de la obra, son frágiles y difíciles de transportar. Se piensa en el diseño de los prototipos por el INDIS, con el

enfoque de construir nuevos instrumentos. Algunas reproducciones estarían utilizadas en las actividades de la URL. Se propone la capacitación de estudiantes por la enseñanza del manejo de los útiles sonoros. Dicha enseñanza se podría dirigir a la población de la comunidad, con el enfoque de ampliar el grupo de música y de abrirle a otros.

El segundo proyecto tiene también por enfoque permitir a la mayoría de los niños y jóvenes de la comunidad relacionarse al grupo de música. Consiste en la fabricación de instrumentos simples por el grupo que asiste a los talleres y a la organización de un concierto con estos instrumentos. Dicho concierto estaría dado por el grupo mismo. La demostración tendría por objetivo llamar al resto de la población joven para la participación a otra serie de talleres dados por el INDIS. En la actividad, los nuevos participantes construirían también sus instrumentos para participar al grupo. Este proyecto tiene como ventaja que los músicos se apropian del instrumento, porque le construyen. Reflexionan en el sonido que quieren hacer salir del objeto. Se establece una relación más personal con lo que han fabricado, sobre todo si el objeto representa algo, lleva a los jóvenes a dar una significación al instrumento fabricado. Además, el uso de objetos cotidianos y objetos del ambiente urbano permite adaptar los instrumentos a la música que se toca con ellos.

Por otra parte, para los jóvenes, la música puede ser un medio para expresarse como grupo aparte, con sus propias problemáticas. Los eventos musicales ofrecen a la juventud la apropiación del espacio por y para ella, les da oportunidad para actuar en su comunidad. Además, la mayoría de la población joven de la comunidad Concepción Las Lomas no tiene acceso a la universidad. Ahora bien, la Universidad es un lugar privilegiado para la participación en actividades culturales y da la posibilidad de expresarse con ellas. Si no se puede fácilmente dar acceso a la universidad a los miembros de la comunidad, es posible crear un atajo y a través de este proyecto permitir a los jóvenes

de la comunidad participar directamente en la cultura para expresarse. Además, relacionar a los jóvenes de la comunidad con el mundo universitario, puede facilitarles un futuro acceso a los estudios superiores.

Involucrar a jóvenes de una comunidad de la ciudad de Guatemala en la ejecución de los útiles sonoros de Joaquín Orellana lleva muchas posibilidades que potencian la formación de un grupo de música de la comunidad, grupo que sería único por utilizar una música a la cual no están acostumbrados los jóvenes guatemaltecos. La serie de talleres en sí ya trae muchas ventajas: los que asisten a ella descubren otro mundo, aprenden de forma original a escuchar un ambiente, a expresarle y a expresar su persona. Las posibilidades de seguimiento llevan también otros tipos de ventajas: participar fuertemente en la comprensión de la forma de crear música de Joaquín Orellana, también se logra añadir un trabajo manual y visual a un trabajo auditivo, con la fabricación de nuevos instrumentos por parte de los jóvenes de la comunidad y la experimentación musical de estos jóvenes con sus nuevas creaciones.

Bibliografía

Dillon, Steve. "Assessing the positive influence of music activities in community development programs". En Music Education Research Vol. 8, No. 2, July 2006, pp. 267 280. Queensland University of Technology, Australia.

Centro Cultural de España Guatemala. Colección Pensamiento. "La experiencia intelectual de vivir en Guatemala. Entrevista a diez pensadores guatemaltecos. Tomo 3: Joaquín Orellana conversa con Gustavo Berganza". Guatemala: Centro Cultural de España, Guatemala, 2006

Godínez, Lester H. "Aproximación al estudio de las expresiones sonoras pre-occidentales de Mesoamérica, reflexiones y criterios arqueo-fonológicos". En XVII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2003 (editado por J.P. Laporte, B.

Arroyo, H. Escobedo y H. Mejía), pp.145-157. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala. 2004.

Lehnhoff, Dieter. "*Huellas de la guerra en el arte musical*". Comité Nacional de la Cruz Roja. 1999.

Orellana, Joaquín. "*Sinfonía delirante. Los útiles sonoros de Joaquín Orellana*". Guatemala: Del Pensativo, 1998.

Roldán, Ingrid. "*Orellana y su marimba fantástica*". En Revista D, No. 19, 14 de noviembre de 2004, pp. 8-10. Prensa Libre, Guatemala.

ARQUITECTURA SIN URBANISMO Y URBANISMO SIN ARQUITECTURA

Mario Mansilla, Cecilia Zurita

El concepto de arquitectura sin urbanismo, sería posible solamente si se dejara fuera el contexto en el que se proyecta y se limitara la labor del arquitecto al diseño de la edificación o se considerara a los urbanistas (profesionales con grado específico) como los únicos responsables del diseño de la ciudad.

En el ámbito académico la definición más simple de arquitectura es: "el arte de proyectar y construir edificios", tomando en cuenta que la combinación de la estética, funcionalidad y resistencia definirá el éxito del producto arquitectónico.

Ahora bien, al analizar los planteamientos entorno a las soluciones arquitectónicas a lo largo del tiempo, se encuentra que ya Vitrubio, durante el siglo I antes de Cristo en sus tratados exponía la importancia de la Belleza (Venustas), la Firmeza (Firmitas) y la Utilidad (Utilitas). Los antiguos procuraban la armonía tomando en cuenta la naturaleza humana como parámetro de referencia o proporción, también hacían un análisis de la naturaleza ambiental o factores climáticos que afectaban al edificio, tales como soleamiento y ventilación, entre otros.

En el siglo XIX, Eugène Viollet-le-Duc, en su diccionario de arquitectura expresa: "La arquitectura es el arte de construir. Se compone de dos partes, la teoría y la práctica. La teoría comprende: el arte propiamente dicho, las reglas sugeridas por el gusto, derivadas de la tradición, y la ciencia, que se funda sobre fórmulas constantes y absolutas. La práctica es la aplicación de la teoría a las necesidades; es la práctica la que pliega el arte y la ciencia a la naturaleza de los materiales, al clima, a las costumbres de una época, a las necesidades de un periodo".

William Morris da este concepto: "La arquitectura abarca la consideración de todo el ambiente físico que rodea la vida humana: no podemos sustraernos a ella mientras formemos parte de la civilización, porque la arquitectura es el conjunto de modificaciones y alteraciones introducidas en la superficie terrestre con objeto de satisfacer las necesidades humanas, exceptuando sólo el puro desierto." (The Prospects of architecture in Civilization, conferencia pronunciada en la London Institution el 10 de marzo de 1881.)

En el siglo XX, cada uno de los arquitectos más reconocidos Mies van der Rohe, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Louis Kahn, Alvar Aalto, y otros han dado a su oficio una definición distinta, enfocando su finalidad de manera diferente.

De esta cuenta tenemos que Le Corbusier (*Vers une Architecture*, 1923) dice "La arquitectura está más allá de los hechos utilitarios. La arquitectura es un hecho plástico. (...) La arquitectura es el juego sabio, correcto, magnífico de los volúmenes bajo la luz. (...) Su significado y su tarea no es sólo reflejar la construcción y absorber una función, si por función se entiende la de la utilidad pura y simple, la del confort y la elegancia práctica. La arquitectura es arte en su sentido más elevado, es orden matemático, es teoría pura, armonía completa gracias a la exacta proporción de todas las relaciones: esta es la "función" de la arquitectura".

Louis Kahn, en una conferencia en el Politécnico de Milán, 1967, planteó: "Ante todo debo decir que la arquitectura no existe. Existe una obra de arquitectura. Y una obra de arquitectura es una oferta a la arquitectura en la esperanza de que esta obra pueda convertirse en parte del tesoro de la arquitectura. No todos los edificios son arquitectura (...) El programa que se recibe y la traducción arquitectónica que se le da deben venir del espíritu del hombre y no de las instrucciones materiales".

En el presente siglo, se hace énfasis en la solución arquitectónica mediante la transformación del

espacio, manipulando elementos de su entorno, los arquitectos generan otros conceptos de acuerdo a la conformación de sus ciudades, tal es el ejemplo del maestro colombiano Rogelio Salmona, quien además de diseñar en función de quien habitara el inmueble, también proyectaba los espacios públicos, aludiendo que el peatón vive a diario el placer de caminar por los espacios generosos y hermosos que rodean todos sus edificios. Establecía que "La ciudad no es una retahíla de edificaciones, sino la creación más espiritual de nuestra civilización y, con el lenguaje, la más grande obra de arte creada por el hombre. Es el lugar de la cultura, el espacio público por excelencia, el lugar de la civilización".

En síntesis, se puede decir que la arquitectura es un proceso complejo que conlleva análisis, estudios específicos y consideraciones diversas de factores externos (terreno, ubicación, orientación, clima, etcétera); además tenemos la oportunidad de que la obra arquitectónica que resulte de todo este proceso sea funcional y exprese una estética apreciable por el usuario y por el público en general. De igual forma el urbanismo es resultado de un proceso tan complejo como el que se realiza para concebir una obra arquitectónica a una escala mucho mayor y contemplando por ende a toda una sociedad, su sistema de vida, sus actividades, entre otras.

Antes de continuar con el desarrollo del tema, consideremos las siguientes preguntas: ¿Las ciudades planificadas son el problema o la solución a la modernidad?, ¿Existe urbanismo sin arquitectura?

Hoy día a nivel mundial, lo urbano se asocia cada vez más a las crisis de nuestras sociedades, pero paradójicamente es en las ciudades en donde se generan la mayoría de oportunidades de desarrollo económico y social, es por ello que una ciudad planificada de forma lógica e integral y teniendo como eje principal a las personas que interactúan en ella, da como resultado una ciudad para vivirla y no únicamente para vivir en ella.

Partiendo de la definición siguiente Civitas = "Conjunto de ciudadanos, de hombres con derechos plenos" Urbs = Ciudad en sí, físicamente constituida como emplazamiento de la Civitas. Se puede concluir que la ciudad y lo ciudadano se han entendido como la forma política e institucional de una realidad urbana del urbanismo.

Otra definición: Ciudad es una comunidad de asentamiento, es decir, un espacio social donde un colectivo humano reside, se organiza y se reproduce socialmente. Como toda comunidad humana contará con sus propias pautas de organización, con su propia política, puesto que quienes participan de la vida de la ciudad forman parte de un colectivo.

La ciudad no sólo es la experiencia "tangible": la arquitectura, las infraestructuras, el propio urbanismo, todos ellos son medios necesarios, pero resultan insuficientes para el desarrollo de una vida en común; es también la experiencia "intangible": las redes y comunidades sociales cuyos flujos e interacciones configuran el hábitat, el comportamiento y las oportunidades de los ciudadanos.

Los espacios urbanos, como interacción de lo físico y lo social se convierten en el eje principal de las ciudades, estos espacios hoy día se reconfiguran teniendo en cuenta que estamos en una era digital y que la tecnología no acaba con el espacio, lo reinventa, creando nuevas formas de interacción y nuevas identidades de los ciudadanos.

Por lo tanto, se considerará la ciudad, como una comunidad, que tiene una expresión material, el urbanismo, es decir, que las comunidades sociales ciudadanas se asientan en espacios estructurados de forma urbana. Al entender la ciudad como comunidad humana, se subraya que, como toda comunidad humana, cuenta con lugares donde se hacen realidad las prácticas sociales; dichos lugares sociales son donde se efectúan las actividades que involucran a niños, mujeres, hombres y objetos materiales, donde

se realiza el trabajo (económico o político-ideológico), donde se usan, consumen, disfrutan o sufren los productos y donde se establecen las relaciones entre sujetos. La comunidad de la ciudad, al igual que otros contextos de relaciones sociales, tiene sus propios espacios, su propia estructuración del espacio social. Y si para la ciudad esos espacios son los espacios urbanos, para los grupos domésticos, por ejemplo, sus espacios son las unidades domésticas, los edificios donde los mismos realizan sus prácticas sociales.

Es aquí donde podemos darnos cuenta que tanto el urbanismo como la arquitectura misma tienen una relación profunda y que deben estar en armonía. Si bien es cierto que en muchas ciudades o asentamientos humanos, se da el caso de que no existe alguno de esos dos componentes, se debe considerar que urbanismo no es sólo fragmentar el territorio y obtener los mejores beneficios económicos; es transformar el territorio en un espacio en donde el ser humano sea capaz de convivir en armonía en distintas escalas desde el propio espacio público y los elementos que lo configuran (desde la configuración edilicia al mobiliario urbano) hasta la planificación urbana, que define el modelo de desarrollo de la ciudad, pasando por la Gestión urbana, que define cómo se ejecuta lo planificado.

Por otro lado consideremos que arquitectura no solamente es el arte y la ciencia de diseñar edificios, sino que al igual que el urbanismo es el equilibrio entre belleza, firmeza y utilidad, teniendo como eje principal al ser humano y el bienestar del mismo y su interacción con el medio que lo rodea.

Si el urbanismo no toma en cuenta la finalidad de la arquitectura, estaría predefiniendo un tipo de edificios de forma decorativa, y si la arquitectura no toma en cuenta el urbanismo, estaría plantándose de manera arbitraria y prepotente, beneficiando al usuario exclusivamente a lo interno del edificio y generándole problemas fuera de él.

En un artículo del diario español *El País*, el columnista titulaba su ponencia: "Dar un paso atrás", refiriéndose a que muchos de los mejores edificios se relacionan con la ciudad dando un paso atrás, cediendo la primera fila a una plaza pública, comparaba los edificios levantados en las márgenes de los ríos con los tipos altos en el cine que no dejan ver al de atrás. Expuso: "La costumbre invitaba a construir en paralelo al cauce. El resultado, además de bloquear las vistas de los vecinos, era que las fachadas delanteras disfrutaban del panorama y las traseras tenían que imaginarlo. Cuando alguien, como Gehry con el Guggenheim, fragmenta su edificio, o como Moneo, con su biblioteca, elige el eje diagonal para mirar al río, no sólo está repartiendo vistas y luz entre los usuarios. También está dejando espacio para que los ciudadanos vean correr el agua."

En conclusión se podría decir que desde el urbanismo no se debe generar edificios netamente escenográficos, en donde las fachadas carezcan de estilo y carácter, con formas incoherentes a la funcionalidad interior del monumento, pero, tampoco la solución arquitectónica deberá dejar por otro lado la proyección de los espacios públicos ni perturbar la fisonomía urbana y mucho menos afectar la convivencia e interacción de los ciudadanos, quienes tienen la preferencia en la ciudad.

En Bilbao, la propuesta de Moneo, con su biblioteca, deja el eje en diagonal para mirar al río y el puente de Calatrava.





El complejo comercial Majadas, da preferencia al vehículo antes que al peatón en su diseño.



Las favelas en Brasil, conjunto de habitaciones espontáneas, tienen una estructura compuesta por un gran número de divisiones, pasillos angostos, callejones, y resoluciones espaciales tan complejas que muchas veces cuesta encontrar la orientación.

Bibliografía

Vitruvio Polión, *Marco (2008), Arquitectura: Libros IIV, Madrid: Editorial Gredos.*

Eugéne Viollet-le-Duc. *Diccionario razonado de la arquitectura francesa del siglo XI al siglo XVI (10 volúmenes, 1854-1869).* Morel editor, París.

William Morris. *Prospects of Architecture in Civilization, 1881.*

Le Corbusier. *Hacia una arquitectura, 1923.* www.semana.com. Artículo del 10/03/2007: Rogelio Salmons, un ícono de la arquitectura y el urbanismo de América Latina.

El País. Anatxu Zabalbeascoa. *Análisis del 29/04/2008: diseño, El arte útil, Dar un paso atrás.* es.encarta.msn.com

UNA EXPERIENCIA DE DISEÑO, DESDE LA PROYECCIÓN PROFESIONAL E INVESTIGACIÓN

Karin Abreu

La misión de la Universidad Rafael Landívar establece claramente a Guatemala como el escenario para transformar y contribuir con la sociedad, propiciando espacios más libres, humanos y justos, por medio de la búsqueda de creatividad, deseo de investigación, conocimiento, enseñanza y aprendizaje, con una actitud ética y de servicio (Universidad Rafael Landívar [URL], 2008). Basándose en este principio, el INDIS (Instituto de Investigación de la Facultad de Arquitectura y Diseño) ha establecido alianzas con organizaciones nacionales e internacionales que se proyectan hacia esta misma visión por medio del apoyo en proyectos de desarrollo.

Dichas alianzas propician espacios de investigación también para los estudiantes, lo que promueve un acercamiento a la realidad social que los hace partícipes y les permite proyectarse como futuros profesionales, generando soluciones a distintas necesidades de diseño.

Para impulsar estas oportunidades, se crea el Programa de Proyección Profesional e Investigación para Estudiantes de Arquitectura y Diseño, que facilita el proceso de participación por parte de los alumnos de las distintas disciplinas de la Facultad de Arquitectura y Diseño en distintos proyectos que complementarán la formación académica dentro del aula, con un acercamiento a una experiencia laboral, que va de la mano con los valores landivarianos.

Plan piloto en comunidades de Alta Verapaz

Bajo esta idea, se planteó un plan piloto que se concreta con el taller "Manos Artesanas en Expansión". En él, por medio del viceministerio de la Mipymes del Ministerio

de Economía y el apoyo financiero de la Misión de Taiwán en Guatemala, se convocaron a artesanos de las comunidades de Alta Verapaz en Cobán.

El objetivo del taller era apoyarles con el diseño de la marca y empaque para identificar sus distintos productos. Esto causó tal interés que de 11 artesanos que se tenía inicialmente confirmados, se trabajó finalmente con 17.

La dinámica del taller consistía en que un facilitador, que fuera profesional en el campo del Diseño Gráfico, trasladara la información básica para definir ciertas características de los distintos productos y asesorara a la vez, a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico para generar la marca y/o empaque de los distintos productos. Para ello, se empezó convocando a estudiantes que se encontraran a la mitad de la carrera, por medio de una solicitud, para seleccionar así, a 20 candidatos.

La convocatoria fue voluntaria y sorprendentemente, excedió las expectativas, ya que casi se obtuvo el doble de solicitudes, que pasaron por un proceso de evaluación que permitía tener una idea del rendimiento académico del estudiante, así como sus intereses, aptitudes y el deseo de participar en un proyecto de este tipo. En general, les interesaba tener una experiencia que les permitiera interactuar con un cliente real con necesidades específicas y ligadas a tareas que nos identifican culturalmente. A su vez, los datos que se encontraban en estos formularios fueron verificados con el "cardex" y referencias académicas que permitieron una selección más objetiva.

Las personas seleccionadas fueron enteradas de la aceptación de su solicitud por correo electrónico, invitando también a una inducción del Instituto, donde se trasladó información general del mismo así como del taller, junto con unas palabras de Responsabilidad Social Universitaria, que evidenciaron más allá, la implicación del proyecto. Esto se consolidó con la firma de un Documento de Compromiso para formalizar su participación.



Ma. Inés Pérez Unda (estudiante) junto a su cliente, Ma. Elena Tun, representante del Grupo las Rosas, durante el segundo día del taller.



Luis Eduardo Sandoval Arriaza, durante la presentación de las propuestas de diseño realizada para la Asociación Riii Itzam

El taller duró tres sábados desde el 12 de abril para finalizar el 26 del 2008, partiendo desde el Campus Central hasta la sede en Cobán y regresando el mismo día. Se programó el primer día, con una breve inducción al tema que continuó con la presentación entre alumnos diseñadores y clientes artesanos, para concretar las necesidades de diseño que pudieran tener al respecto.

Al regresar, en el transcurso de la semana, se asesoró a los alumnos a modo de concretar una propuesta que presentarían a los respectivos clientes, el segundo día del taller; para tomar en cuenta las observaciones que ellos tuvieran. Fue en este día, donde la formación académica y la implementación de estrategias de diseño, aprendidos, rindieron sus frutos, ya que fueron herramientas indispensables para convencer y orientar al cliente.

Finalmente, el último día del taller, tras una semana de asesoría constante con los estudiantes, se hizo la entrega y presentación de las propuestas finales. Que por los comentarios de los artesanos al presentar su producto, evidenciaban la satisfacción del resultado presentado por los estudiantes, que estuvieron puestos a prueba, al hacer una presentación de la imagen visual del producto, frente a los espectadores.

Esta experiencia, abre las puertas a más talleres de este tipo que están orientados a otras comunidades de distintas regiones del país, que a su vez han despertado el interés de los estudiantes por seguir participando y de otros que esperan tener la oportunidad de involucrarse también, junto con profesionales del área.

Consecuentemente, las propuestas de diseño presentadas, permitirán que productos artesanales, que enriquecen nuestra cultura, sean más competitivos dentro del mercado y tengan la posibilidad de ampliar sus horizontes hacia otras posibilidades, logrando mejorar el desarrollo económico del microempresario en Guatemala a través de un diseño con identidad propia.



Propuesta de marca y empaque para el Consejo de Mujeres Mayas Ixmucané, realizado por la estudiante Valia Andrea Lima Ordóñez.



Grupo de todos los participantes en el taller Manos Artesanas en Expansión, en la Sede de San Juan Chamelco, en Cobán.

De tal manera, el INDIS espera involucrar a las distintas disciplinas de la Facultad de Arquitectura y Diseño a participar en experiencias similares que fomentan los valores landivarianos desde una participación de proyección profesional e investigación en beneficio de la sociedad guatemalteca.

Bibliografía:

Universidad Rafael Landívar [URL] (2008). Acerca de la URL. Nuestra Misión (En red). Disponible en: www.url.edu.gt

PROYECTISTAS Y OBJETOS EN ESPACIOS DESCONOCIDOS: REFLEXIONES PARA LA NO INVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS

Ixmucané Aguilar

Igual que otras especies, somos seres que hemos experimentado cambios drásticos en nuestra evolución. Somos quizá los seres con más capacidad que la que ningún otro animal tiene para adaptarnos a nuevos y desconocidos espacios. Nuestra mejor armadura para sobrevivir a esto ha sido sin duda la creatividad. Desde la fabricación de hachas para nuestra sobrevivencia hasta la fabricación de naves espaciales como mejor muestra de nuestra curiosidad por provocar a lo desconocido. A mi parecer Otl Aicher describe de manera concisa nuestra fuente de sobrevivencia al decir "Debido a que la mano puede asir (greifen), el pensar puede también entender (begreifen)"¹. Hemos evidenciado nuestra manera de estar en el mundo y en la historia con objetos a nuestro alrededor, las manos han sido fuente de nuestro conocimiento.

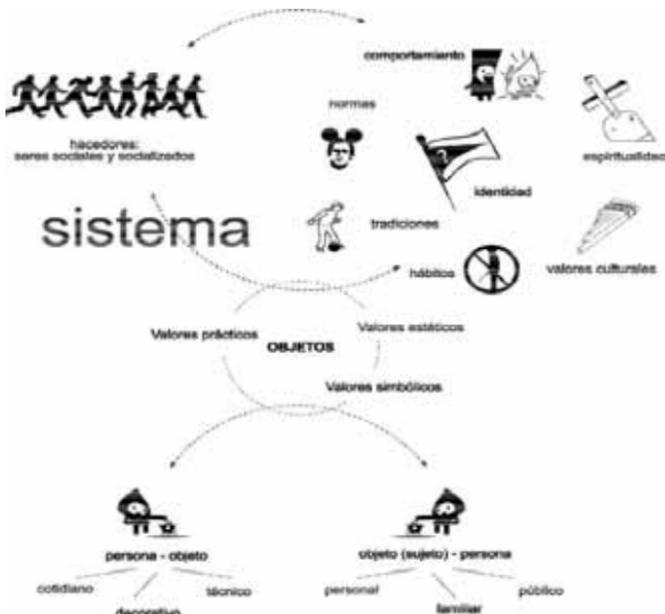
Hemos pasado por un proceso evolutivo, desde un ser individualista hacia un ser social, se generaron sistemas complejos de interrelación social, nos convertimos en seres culturales que hemos alcanzado el status de humanoide al evidenciar nuestra habilidad con transformar nuestro entorno en objetos que cubren necesidades de sobrevivencia o satisfacen caprichos pretensiosos.

La manipulación de nuestro entorno y nuestra interacción cotidiana con objetos ha sido parte sustancial de nuestra historia. ¿Pero qué es un objeto en el tiempo pretérito y en el contemporáneo? Podemos contemplar objetos remotos, perfectamente adecuados en

1 Otl Aicher, «Análogo y digital», Gustavo Gili, 2001.

museos, que nos abren la oportunidad de cuestionar, observar y conocer la dinámica social, el nivel de conocimiento y la tecnología con la que disponían sus antiguos hacedores. Del mismo modo los objetos contemporáneos “nos hablan” y se “manifiestan entre ellos”, nos comunican la manera como un individuo y su sociedad interpreta su mundo. El objeto por el conjunto de sus atributos prácticos, estéticos y simbólicos, nos dice de él mismo y de su hacedor, y por qué él como ser social y socializado decidió proyectar en la sociedad el objeto de una manera.

Los objetos se incorporan dentro de las prácticas sociales, generando una relación de doble criterio: persona objeto y objeto persona. Es decir, que el objeto y la persona establecen una relación dentro de una dimensión formal, cultural, emocional y funcional en una dinámica de “simbiosis” (ambos se benefician), por un lado la persona encuentra una utilidad del objeto (persona–objeto) y por el otro el objeto emerge como un sujeto socializador (objeto–persona). Intento ejemplificar esto en la siguiente gráfica:



Gráfica que evidencia el resultado de los objetos como parte de nuestra interdependencia entre hacedores y un sistema.

Podemos afirmar entonces que la existencia de los objetos durante nuestro proceso evolutivo supone cambios, alteraciones, modificaciones influidas por cambios en nuestro sistema de interrelación social. Nos surge ante esto las siguientes interrogantes ¿qué ha pasado con los objetos durante esta transición que supone cambios? ¿Han logrado adaptarse o no a contextos desconocidos? ¿Somos los diseñadores allí necesarios para lograr esta buena adaptación? ¿Podemos los diseñadores por egolatría enfermar o aniquilar a los objetos con una sobredosis de diseño? ¿Somos responsables en otorgar la "objetualidad", el ser, la identidad de los objetos? ¿Debemos cuidar como diseñadores su apariencia, su forma o su gestalt esencializada del objeto a proyectar?

Las respuestas podríamos tenerlas cuestionándonos como proyectadores y seres sociales en la práctica del diseño en la esencia misma del objeto ¿por qué y para qué? Veamos algunos ejemplos, existen objetos que no han sufrido cambios a lo largo de su vida al menos en su gestalt, un vaso por mucho que varios diseñadores han diseñado distintas variantes de él, ninguno ha podido realmente distanciarse de su esencia, de su panorama conceptual, de lo que se define como vaso. Otros objetos quizá han caído ante la egolatría del mercado e intereses económicos, y han sido ridiculizados entre los objetos que los rodean, como encontrar en una boutique exclusiva una corbata de seda con una calculadora integrada o como lo que Paul Bowels relata en su diario, en su caminata por el Boulevard Pasteur en París:

26 de diciembre,

"En la vitrina de una boutique india del bulevar Pasteur, he visto el artefacto más ridículo del año: un tubo de desodorante con brújula integrada."

Probablemente la mayoría de aventureros extremos que les encanta perderse entre la selva o el desierto, no están pensando en llevar un desodorante, más

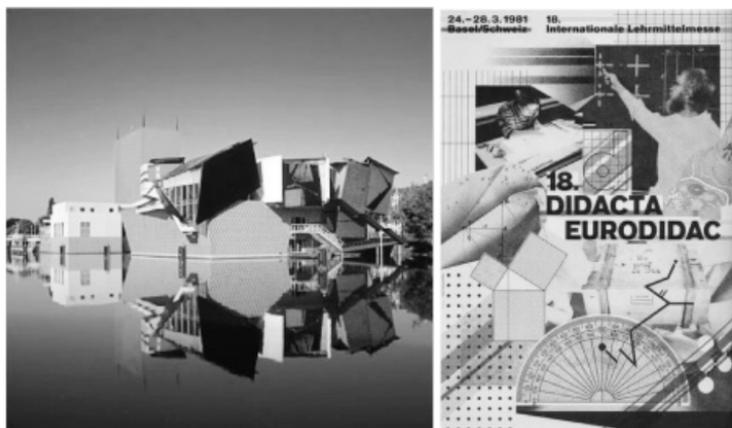
bien quizá deseen olvidarse que son hombres de una civilización. Imaginemos el paisaje por el que explorarían los aventureros, sería un lugar donde todo a su alrededor huele a estiércol, humedad, escondrijos destilando a sudor, lo que "apestaría" ante estos olores naturales sería que emergiera un olor químico perfumado del desodorante. Un aventurero quizá buscaría una brújula en una tienda especializada de este objeto. Son objetos que caen ante la ironía de que el diseño en principio, otorga un ser al objeto pero que ante esta sobredosis lo ha despojado violentamente de su "ser-para".

Por otro lado hay objetos que al parecer no encuentran su camino para ajustarse a espacios desconocidos, pero reclaman atención para encontrar una transición que les permita proyectarse con una "objetualidad", una identidad, un "ser para" que les permita comunicar (o gritar) la intención misma de ellos como objetos. Esto nos podría abrir el paso a pensar como ejemplo de estos objetos con búsqueda para su reactivación, a una nueva manifestación de la artesanía: la artesanía urbana. Los cambios como resultado de las dinámicas sociales e históricas, han llevado a los objetos y a sus hacedores a buscar nuevas posibilidades para emerger socialmente y económicamente en su traslado a núcleos urbanos. Es en este momento en el que los hacedores y los objetos artesanales entran a un espacio desconocido, donde la dinámica y la lógica social y económica funcionan de una manera distinta. Las tradiciones entran en un abismo que no hacen otra cosa más que hacerlas tambalear. Sus hacedores comienzan a buscar nuevos sistemas que ajusten su mundo (sus tradiciones, normas, comportamiento, identidad, valores culturales) a otro muy distinto, que les permita abrir paso a su transformación creativa hacia nuevas posibilidades. Quizá los objetos artesanales para reactivarse, ahora en un medio urbano, necesitan cuestionar su transición en distintos niveles: en el productivo, el formal y el funcional.

La confluencia de una estructura urbana con la rural, genera una postura compleja en el que se defiende

la hibridación de una cultura popular y una cultura de masas dentro de la cultura material: una postura postmodernista. El postmodernismo dentro de la cultura material intenta reunir valores funcionales desde el retorno de elementos más familiares y convencionales dentro de nuestros niveles productivo, formal y funcional. Se cuestiona el énfasis modernista de la lógica, la simplicidad y el orden, incorpora simbolismos desde el convencimiento de que a los consumidores les resulta más fácil establecer una relación con los objetos en un nivel psicológico. Como estilo resultante surge un collage de distintas tradiciones, donde se le abre un espacio importante a los gustos populares para ampliar el abanico de posibilidades.

Aplicaciones de este movimiento en el diseño:



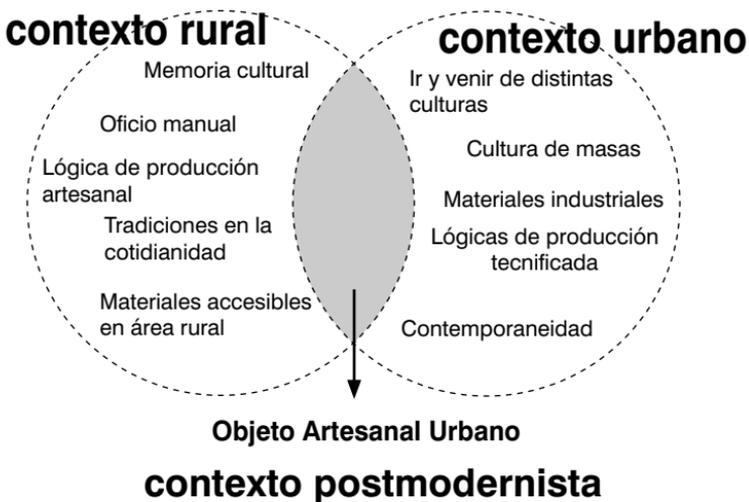
Izquierda. Museumsinsel Groningen, Países Bajos:
Alessandro Mendini

Derecha Didacta
Eurodidac, poster, 1979.: Wolfgang Weingart,

Imágenes que muestran una propuesta de diseño con un ambiente ecléctico, retomando expresiones anteriores del diseño: Ambas muestran una riqueza visual huyendo de formas limpias o puras.

Este nuevo panorama en el que se resguarda la hibridación nos sugiere que necesitamos los proyectadores dentro de la artesanía en su nueva manifestación

urbana construir un enfoque que genere posibilidades tanto para responder a las expectativas de proyección de los objetos artesanales urbanos, así como para responder a los distintos niveles de problemáticas² desde la reunión de los elementos con más potencial de cada postura (la rural y la urbana) que logre retomar y transformar lo más valioso de las tradiciones rurales para reactivarlas favorablemente dentro de sus dimensiones funcionales y emocionales en un espacio cada vez menos desconocido y mejor controlado por los hacedores, los proyectistas. Expongo esto en el siguiente esquema:



Esquema que muestra el resultado en la artesanía como objeto urbano ante la unión de dos posturas de distinta expresión objetual y productiva.

Con estas ideas y reflexiones intento señalar algunas perspectivas donde nosotros los diseñadores como proyectistas y seres sociales podemos aportar en la transición y transformación de mejores objetos, que logren tener un no desuso dentro de nuestra cotidiani-

2 Dentro de los niveles de problemática podrían surgir: valor simbólico para estimular la compra, falta de reproducción de lo propio, dependencia con lo ajeno, reproducción únicamente de referentes occidentales, no se satisfacen requisitos de utilidad, no se crean vínculos afectivos con las personas, el objeto artesanal puede abrir paso al desuso.

dad, donde no sería suficiente que el usuario tenga un entendimiento de lo que un objeto comunica, sino que el lenguaje en esencia del objeto vaya cargado de una "conciencia en sí". Que integre elementos que satisfagan los requisitos de utilidad y que se cree un vínculo afectivo con el usuario, en sus dimensiones funcionales y emocionales. Es una relación de sujeto objeto, que está en un constante "feed back", entre una unidad de ver – manejar con un incesante inter – venir en y sobre lo que nos rodea. Esta relación constante configura en un sentido amplio nuestra forma humana en el entorno.

Las enormes transformaciones, en el diseño y en los objetos, que han sucedido y sucederán en nuestra historia nos permitirán ver claramente un antes, un después o un nunca más. No sería deseable que los nuevos hacedores, los diseñadores, avergüencen o arrebatan la esencia misma a los objetos: su forma, su funcionalidad, su gestalt, o que no nos detengamos a cuestionar un por qué y para qué de un objeto dentro de sus relaciones "persona–objeto" y "objeto–persona" en un espacio y tiempo determinado con sus dimensiones funcionales emocionales y culturales propias de un contexto.

Bibliografía

Otl Aicher, *«Analógico y digital»*, Gustavo Gili, 2001.

Lakshmi Bhaskaran *«El diseño en el tiempo»*, Editorial Blume. 2006.

González Alcantud, José Antonio *«Artesanía, Diseño y Objetualidad »* 2006.

Mendoza Valladares *« Tesis de grado: Estudio de los objetos de la Artesanía Urbana del contexto guatemalteco, orientado a la elaboración de un método de diseño para productos de enfoque cultural» Informe Inédito, Universidad Rafael Landívar, 2008.*

Desmond Morris, *«El mono desnudo un estudio del animal humano»*, Editorial de bolsillo, 2001.



Este libro fue impreso en los talleres gráficos de Serviprensa, S. A. en el mes de julio de 2008. La edición consta de 500 ejemplares en papel bond 80 gramos.



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala