

REVISTA

Signa

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO



EDITORIAL
**CARA
PARENS**
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR



Universidad
Rafael Landívar
Trascendiendo fronteras

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Revista de la Facultad de Arquitectura y Diseño
No. 1
2do Semestre, año 2011

Editor responsable
Arq. Julián Montes de Oca

Editor gráfico
Licda. Ana Regina López de la Vega

Diseño Gráfico:
Andrea Díaz Celada
Mariajosé Espina Galván
Marialaura Estrada Barascout
Ana Lucía Marín Luna
Andrea Giselle Pérez Villatoro
Katia Zúñiga Mata

Catedrático asesor
Lic. Luis Eduardo Sandoval Arriaza

Corrección de texto
Consejo Editorial

Corrección de estilo
SERVIPRENSA

Impreso en
SERVIPRENSA

Reservados todos los derechos de conformidad con la ley.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su traducción, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y escrito de los titulares del copyright.

Si desea recibir información periódica sobre los nuevos títulos de Editorial Cara Parens, envíe un correo electrónico a la dirección: editorialcaraparens@url.edu.gt o bien visite nuestra página electrónica: www.url.edu.g



AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR, *P. Rolando Enrique Alvarado López S.J.*

VICERRECTORA ACADÉMICA, *Dra. Marta Lucrecia Méndez de Penedo.*

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO, *Lic. Ariel Rivera Irías.*

VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN, *P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J.*

VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA, *P. Eduardo Valdés Barrías, S.J.*

SECRETARIA GENERAL, *Licds. Fabiola Padilla de Lorenzana*

CONSEJO EDITORIAL DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO, *Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón*

COORDINADOR EDITORIAL

Y ASISTENTE DE DECANATURA, *Arq. Julián Alberto Montes de Oca Núñez*

VICEDECANO, *Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas*

SECRETARIA, *Arq. Alice María Becker Ávila*

DIRECTOR DEL DPTO. DE LICENCIATURA

EN ARQUITECTURA, *Arq. Rodolfo Rolando Castillo Magaña*

DIRECTOR DEL DPTO. DE LICENCIATURA

EN DISEÑO GRÁFICO, *Lic. Ana Regina López de la Vega*

DIRECTOR DEL DPTO. DE LICENCIATURA

EN DISEÑO INDUSTRIAL, *Lic. Andrés del Valle Sinibaldi*

DIRECTOR DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

DE DISEÑO -INDIS- *Arq. Cristián Augusto Vela Aquino*

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO, *Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón*

VICEDECANO, *Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas*

SECRETARIA, *Arq. Alice María Becker Ávila*

EDITORIAL

REVISTA ARQUITECTURA Y DISEÑO FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

MD. Ovidio Morales
Decano

En el presente año, la Universidad Rafael Landívar, estará arribando a sus 50 años de existencia, ratificando el compromiso de la educación jesuita, como parte del proyecto educativo de la Compañía de Jesús en Centro América.

Adicionalmente, nuestra amada facultad también se encontrará de fiesta, orgullosa de celebrar 38 años de formar arquitectos, 35 de formar diseñadores gráficos y 25 de formar diseñadores industriales, lo que constituye una gran satisfacción poder proporcionarle al país, profesionales capaces de incidir en la realidad y de transformarla.

Como parte de la academia, no podemos anclarnos en el presente y cantar las glorias del sistema mundial vigente, que está generando pobreza, exclusión, violencia, confusión, falta de sentido, entre otros aspectos, pero tampoco podemos regresar al pasado. La respuesta parece estar en la exploración, comprensión y reflexión crítica de los desafíos que presenta esta sociedad de la información al sistema educativo, para llegar a acciones responsables que puedan llevarnos a enfrentar estos desafíos con un sentido de humanización auténtica, en la que la educación tiene que ser uno de los elementos dinamizadores del cambio.

En este camino que me ha tocado recorrer al frente de la Facultad de Arquitectura y Diseño, he encontrado

muchos desafíos y alcanzado numerosas metas. Hoy, junto con el equipo de facultad, emprendemos un proyecto más: la revista "Arquitectura y Diseño".

La finalidad de esta publicación es perseguir un ideal, la integración de nuestras profesiones, no sólo a nivel local, sino también a nivel regional. Gracias al aporte de académicos y profesionales, tanto nacionales y extranjeros, como de la Editorial Cara Parens, que nos ha acompañado en todo el proceso de producción de este material, contamos hoy con un fruto real y tangible.

Estamos seguros que el aporte aquí plasmado, ayudará a la construcción de conocimientos, conscientes de que no debemos conformarnos únicamente con producir y divulgar información actualizada. El conocimiento no es algo que esté en el maestro o en los libros y pueda transmitirse sino algo que el propio alumno construye mediante procesos cognitivos internos y mediante su contacto con los demás y con la realidad circundante.

Referencias:

López Calva, Martín. (Di) misión imposible: Los desafíos de la educación humanista en la sociedad de la información ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara

López Calva, Martín. HACIA DONDE VA EL CORAZÓN. EL DESEO DE CONOCER Y DE VIVIR COMO FUENTE Y MOTOR DEL APRENDIZAJE. Coordinación del doctorado interinstitucional en Educación. Universidad Iberoamericana, Puebla.



ARQUITECTURA

DOCENS

EL DOCENTE Y SU MISIÓN *MA, Víctor Leonel Paniagua*

p.10

REORIENTACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
EN EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO *Arq. Karin L. Grajeda Godínez,
Arq. Mónica E. Rodríguez Tejeda, Arq. Roberto Solares Méndez*

p.14

INVESTIGARE

ARQUITECTURA OBJETO ESPECTACULAR
MA, Eva Yolanda Osorio

p.20

EL RESPETO A LA PROPIEDAD PRIVADA Y SUS VALORES
Oscar Echeverría Cañas

p.26

EPÍLOGO EN LA HERRERÍA DOMÉSTICA EN GUATEMALA
Guillermo Vizcaíno

p.30

DISEÑO GRÁFICO

DOCENS

LAS ILUSTRACIONES EN UN MATERIAL EDUCATIVO *M.A. Patricia Villatoro*

p.36

EL AUDIO EN LA MULTIMEDIALIDAD *M.A. Gustavo Ortiz*

p.40

INSPIRACIONES, INFLUENCIAS Y TENDENCIAS
EN EL QUEHACER DEL DISEÑO GRÁFICO *M.A. Rosario Muñoz*

p.44

UNA PERCEPCIÓN GENERAL DE LA RELACIÓN DE LA NEUROCOMUNICACIÓN
Y DISEÑO GRÁFICO, COMO DIJO? *M.A. Ana Regina López de la Vega*

p.50

BUSCANDO NUEVAS IDEAS *Licda. Dalma Fuentes Orellana*

p.54

EL DISEÑO ESTRATÉGICO MEJORANDO LA COMPETITIVIDAD
Y AÑADIENDO VALOR EN LAS MICRO, PEQUEÑAS Y
MEDIANAS EMPRESAS DE LATINOAMÉRICA *Mto. Jorge Meza*

p.58

INVESTIGARE

TÉCNICA DE AMBIENTACIÓN DIGITAL EN PROCESO
DE POSTPRODUCCIÓN DE PELÍCULAS *Lic. Alejandro Ramírez*

p.60

EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CINE,
UN ÁREA DESATENDIDA *Licda. Ana Linda Franco*

p.66

EL DISEÑO GRÁFICO EN LA SEÑALÉTICA AEROPORTUARIA
Lic. Luis Eduardo Sandoval Arriaza

p.68

EL DISEÑO CONCEPTUAL A TRAVÉS DEL TRABAJO DE PINTURA DIGITAL
MARK GÖRNER *Licda. Nathalie Marie España González*

p.74

ADAPTACIÓN DEL DISEÑO DE PUBLICACIONES PERIÓDICAS
AL MEDIO DIGITAL *Lic. David Alfaro Valladares*

p.78

LA APLICACIÓN DE LA RETÓRICA EN EL PROCESO
CREATIVO PUBLICITARIO *Licda. Silvia Barriente*

p.82

DISEÑO INDUSTRIAL

DOCENS

10 AÑOS DE GIRA ARTESANAL
M.D.I. Ovidio Morales Calderón, D.I. Héctor Ponce

p.90

INVESTIGARE

USUARIO - DISEÑO - ENTORNO *M.A. Gabriel Fonseca Servín,
M.A. Guadalupe Gutiérrez Santana, M.D.I. Jorge A. Ramírez Gómez*

p.98

MODELOS DE DISEÑO Y ERGONOMÍA *D.I. William Urveña Téllez*


p.106

EL OBJETO RE-SIGNIFICADO, UN VÉRTICA AL ARTE GUATEMALTECO
DR. Miguel Flores Castellanos

p.114

UN MUNDO FUTURO QUE DESEARÍA HABITAR *MDE Cecilia de León*

p.120



ARQUI TECTURA





EL DOCENTE Y SU MISIÓN

*MA, Víctor Leonel Paniagua Tame
Catedrático Horario*

Quienes se sientan llamados a involucrarse en la formación universitaria a través de la docencia o investigación universitaria debe de romper, en primer lugar, con los paradigmas o modelos tradicionales con los que hemos sido formados. El modelo del maestro arquitecto que centra su enseñanza en el conocimiento de lo que él mismo posee y lo transmite magistralmente a los demás, sin importarle si es interiorizado por los estudiantes, es obsoleto. En varias oportunidades se ha evaluado institucionalmente, que el catedrático exitoso en el ejercicio profesional no siempre llega a dar su clase, tiene las notas al día o cumple con el contenido del curso.

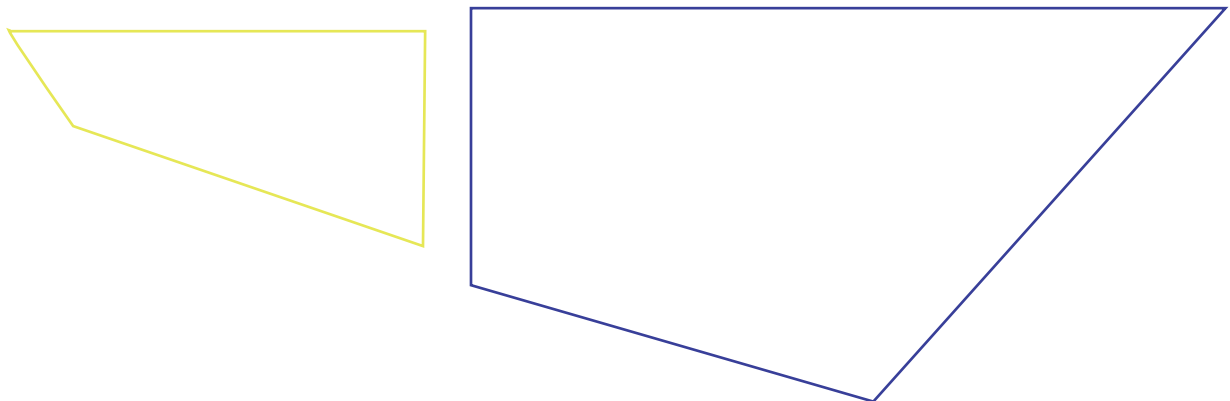
Los estudiantes que recibimos de primer ingreso tienen las siguientes particularidades: la mayoría provienen de una infancia en donde la televisión, computadora y juegos electrónicos han ocupado el mayor espacio de sus vidas, si a esto le sumamos que provienen de familias desintegradas de clase media, media alta que se fueron rotando en distintos colegios, se puede deducir que tienen debilidades en la lectura y su comprensión, limitaciones de expresión verbal y escrita, poca profundidad en la expresión gráfica, tímidos e introvertidos, con problemas de relaciones interpersonales, sin método de estudio, distraído..en fin todas las características de un futuro arquitecto. No podemos utilizar el mismo esquema didáctico y pedagógico con el que aprendimos hace más de 15 a 25 años.

“ Si el criterio de evaluación y el proyecto de nuestras universidades radica en lo que lleguen a ser sus estudiantes, es claro que el profesorado está en el corazón de dichas instituciones ”

El claustro docente de cualquier institución educativa que forma en la arquitectura debe ser apoyado por la institución en facilitarle todos los instrumentos y herramientas que le sirvan en su quehacer de maestro. Como he dicho anteriormente el nuevo modelo de docente y su misión fundamental es centrarse en el aprendizaje de los estudiante-que ellos aprendan conceptos, procedimientos y valores y actitudes- un facilitador del conocimiento y líder en el aula-el profesor no todo lo sabe pero sí puede referir a los estudiantes a encontrar la información y discriminarla y un motivador que le permita descubrir el camino y sus ampliaciones de ruta hacia la consecución de sus metas.

No podemos ver nuestra intervención docente en la formación universitaria como un complemento a nuestro presupuesto o peor aún, como un medio de “sobrevivencia” mientras se concreta el megaproyecto en el que he trabajado e invertido los últimos meses. No podemos ser rateros, un rato en la oficina, un rato en esta universidad, un rato en el colegio de arquitectos, otro rato en la otra universidad.

Estoy convencido que los docentes son la ventana y la puerta de las instituciones de educación superior. Son el activo máspreciado. Son la misma institución frente a los estudiantes, padres de familia y público en general. Los docentes son los actores fundamentales en este proceso de aprendizaje-enseñanza. La acreditación con COMAEA, Consejo Mexicano de Acreditación de la Enseñanza de Arquitectura, me hizo ver claramente aquellas maravillosas palabras del Ex prepósito General





de la Compañía de Jesús, Peter Hans Kolvenbach: "Sí el criterio de evaluación y el proyecto de nuestras universidades radica en lo que lleguen a ser sus estudiantes, es claro que el profesorado está en el corazón de dichas instituciones".

El medio entre el conocimiento y el aprendizaje del estudiante lo constituye el docente o el catedrático universitario, que forma parte de un contexto educativo como lo son el curso y su contenido dentro de una institución específica que busca concretar un perfil de egreso, que genere desarrollo e inversión en su metro cuadrado. Según Cooper (1999) el docente debe manejar las siguientes áreas de competencia:

- ◊ Conocimiento teórico suficientemente profundo y pertinente acerca del aprendizaje, el desarrollo y el comportamiento humano.
- ◊ Despliegue de valores y actitudes que fomenten el aprendizaje y las relaciones humanas genuinas.
- ◊ Dominio de los contenidos o materias que enseña.
- ◊ Control de estrategias de enseñanza que faciliten el aprendizaje del alumno y lo hagan motivante.
- ◊ Conocimiento personal práctico sobre la enseñanza.

Otros autores como Gil, Carrascosa, Furió y Martínez-Torregrosa (1991) dan la siguiente respuesta a la pregunta: ¿Qué conocimientos deben tener los profesores y qué deben hacer?

“ El docente experto tiene conocimiento profesional, es dinámico, estratégico, autorregulado y reflexivo ”

- ◊ Conocer la materia que han de enseñar.
- ◊ Conocer y cuestionar el pensamiento docente espontáneo.
- ◊ Adquirir conocimientos sobre el aprendizaje de las ciencias.
- ◊ Hacer una crítica fundamentada de la enseñanza habitual.
- ◊ Saber preparar actividades.
- ◊ Saber dirigir la actividad de los alumnos.
- ◊ Saber evaluar.
- ◊ Utilizar la investigación e innovación en el campo.

Podríamos definir que las características del conocimiento profesional de un docente experto, según Díaz-Barriga y Hernández (2001), es que: "El docente experto tiene conocimiento profesional, es dinámico, estratégico, autorregulado y reflexivo."

Hasta este momento he esbozado muy superficialmente la misión del docente, sin embargo la formación en arquitectura es compleja. A continuación les traslado ideas generales que deben ser consideradas para encaminarnos en este proceso de formar a las nuevas generaciones de arquitectos desde nuestra universidad:

- ◊ La formación en arquitectura debe obedecer primariamente a su contexto en todas sus dimensiones, a las guías establecidas por los organismos internacionales de asociaciones gremiales de arquitectura, y

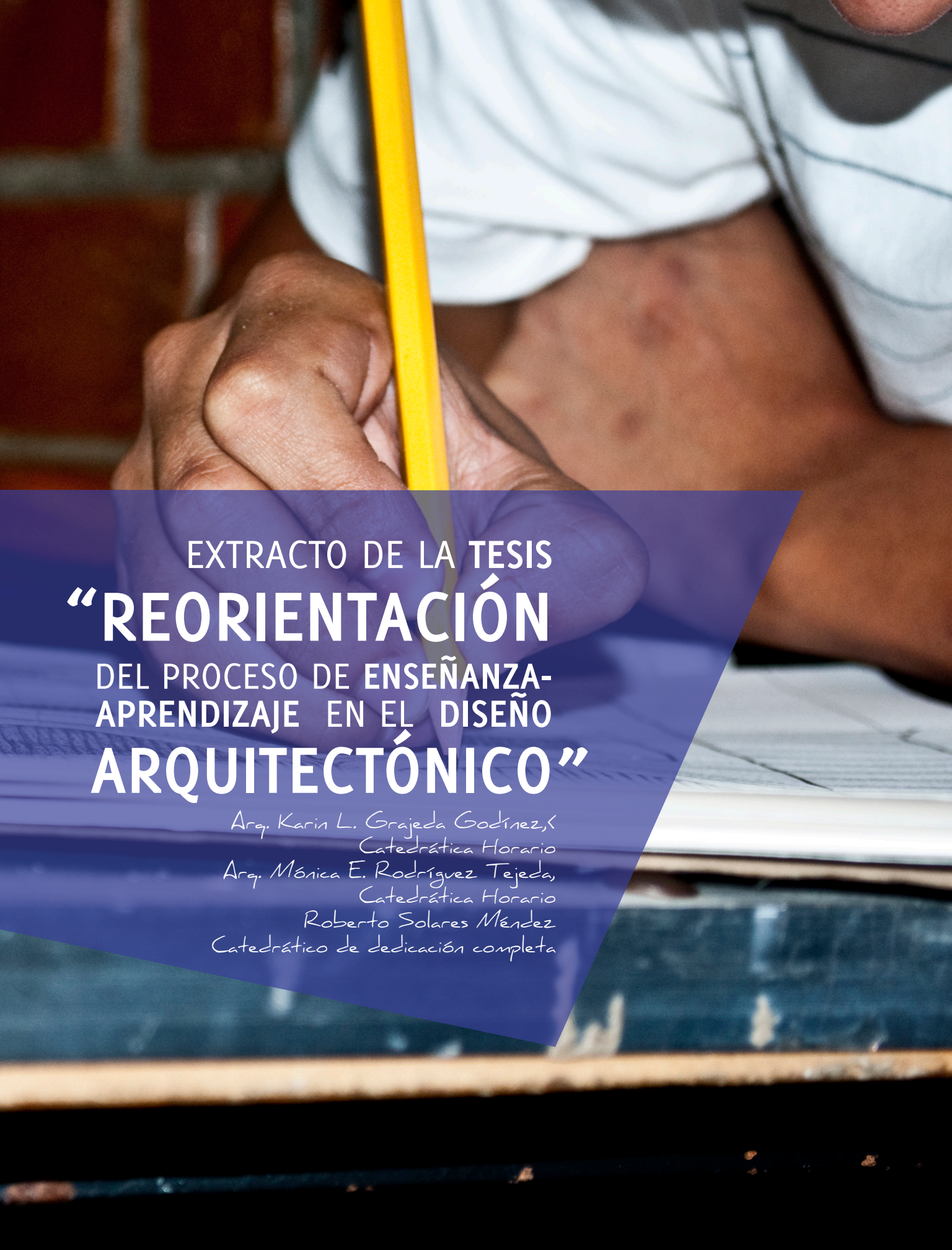
por último, cumplir institucionalmente con los estándares establecidos por las agencias nacionales e internacionales de acreditación de los programas académicos de nuestra profesión.

- ◊ El conocimiento práctico y teórico son fundamentales en los procesos de aprendizaje-enseñanza. Los docentes a través del ejercicio profesional de la arquitectura en sus distintas especialidades, enriquecen la vida académica y universitaria, proporcionándole al estudiante la experiencia y los conocimientos que complementan su formación en la universidad.
- ◊ El conocimiento debe ser transmitido por todos los medios visuales posibles dentro y fuera del aula y, sobre todo, que la dinámica dentro del aula sea creativa y muy reflexiva para que los estudiantes interioricen y verbalicen los nuevos conocimientos.
- ◊ El conocimiento en la formación de arquitectas y arquitectos debe ser estructurado en niveles, en áreas relevantes de formación integral (que involucre a toda la persona), centrado en el aprendizaje, que responda a las necesidades del contexto, con una columna vertebral que integre el conocimiento de todos los aspectos formativos, actualizado en los recursos tecnológicos, intercambios y experiencias académicas con universidades extranjeras y con una visión sobrenatural del ser humano y la creación.
- ◊ Las instituciones universitarias con facultades de arquitectura y diseño deben invertir en la formación didáctica, pedagógica y disciplinar de su claustro docente y concretar un programa estructurado de carrera docente, en donde puedan involucrarse total o parcialmente las y los catedráticos con vocación en los campos de investigación y enseñanza.



- ◊ La formación de las actuales y futuras generaciones demandan algo más que proporcionarles y facilitarles encontrar y discriminar la información verdaderamente importante, hay que formarlos integralmente y poner especial énfasis en la formación de la persona como tal. De esta manera, les estaremos ahorrando mucho trabajo a los tribunales de honor de nuestros colegios profesionales.
- ◊ Los valores constituyen un capital que se debe proteger, incrementar y fortalecer día a día. Por eso la familia, la educación y los grupos sociales están llamados a desarrollar los valores, a ayudar a que las personas los “cons-truyan” en ellas, para dar lugar a personalidades sólidas, con carácter y convicciones abiertas y participativas (Yarce, 2004: 238).
- ◊ En la medida en la que los estudiantes vayan construyendo su propio conocimiento, formando sus propios criterios, consolidando su propia filosofía de diseño, fortaleciendo su propia personalidad, definiendo un programa continuo de estudio y actualización profesional permanente, podremos decir misión cumplida.





EXTRACTO DE LA TESIS
“REORIENTACIÓN
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN EL DISEÑO
ARQUITECTÓNICO”

*Arq. Karin L. Grajeda Godínez,
Catedrática Horario
Arq. Mónica E. Rodríguez Tejeda,
Catedrática Horario
Roberto Solares Méndez
Catedrático de dedicación completa*



El objetivo general de la tesis es el de reorientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para los cursos de diseño arquitectónico, en la Licenciatura de Arquitectura que promueve la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar.

Para el desarrollo de la misma se trabajó con una muestra del grupo de estudiantes y catedráticos de los cursos del Diseño Arquitectónico que consistió en ciento cinco estudiantes (el 20% de la población total estudiantil) y catorce catedráticos (el 40% de la población total de catedráticos del área); de los cursos específicos de Diseño Arquitectónico VI y VII y Proyectos Arquitectónicos 6 del primer ciclo académico de 2004, de la carrera de Licenciatura en Arquitectura.

Se aplicaron como instrumentos: La observación a los grupos de los cursos de Diseño Arquitectónico VI y VII y Proyectos Arquitectónicos 6; una encuesta dirigida con el mismo formato tanto a estudiantes como a catedráticos involucrados en los cursos en mención; se realizaron focus groups y se llevaron a cabo entrevistas con tres profesionales expertos en el área del Diseño Arquitectónico.

En general, se concluye que a pesar de que se cuenta con un proceso de trabajo en el aula en los cursos de Diseño Arquitectónico se requiere redefinir el mismo y los contenidos básicos de diseño para promover un aprendizaje significativo. Se reconoció como herramienta importante para lograrlo el fundamento del Paradigma Pedagógico Ignaciano o PPI y se logró validar una línea temática de aprendizaje del Diseño Arquitectónico.

Se recomienda que los encargados del Departamento de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar, pongan en marcha los dos esquemas propuestos para evaluar su efectividad y poder realizar los cambios necesarios según surjan de acuerdo a la aplicación de los mismos.

INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo de este proyecto de tesis, al objetivo inicial de reorientar el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño arquitectónico, se le suma el de proponer una línea temática de aprendizaje del diseño arquitectónico. Bajo estos dos aspectos surge una propuesta que se concentra en dos esquemas. Uno que cubre el objetivo inicial de reorientar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el otro que cumple con brindar una línea temática como se menciona con anterioridad.

Se planteó por lo tanto una propuesta que surge básicamente al recopilar la información en relación al tema; al indagar con los actores del proceso de diseño arquitectónico; al definir las inquietudes y expectativas de los mismos actores y al determinar una dirección en la reorientación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el diseño arquitectónico.

“ Es importante visualizar que esta temática de aprendizaje tiene como objetivo primordial generar un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista ”



OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Establecer una guía en base a dos esquemas, uno que reorienta las etapas del diseño arquitectónico en base al Paradigma Pedagógico Ignaciano y el otro que brinda una línea temática de aprendizaje en el diseño arquitectónico.

METODOLOGÍA

Se procedió después de recabar la información a través de la observación, encuestas y focus groups a determinar ciertas necesidades e inquietudes puntuales de todos y cada uno de los grupos consultados. Necesidades e inquietudes relacionadas tanto con la enseñanza-aprendizaje del diseño arquitectónico en el aula, como la preocupación de conducir este proceso bajo un criterio o línea temática de aprendizaje que defina adecuadamente un cúmulo lógico de conocimientos del diseño. A raíz de esto se plantearon dos cuadros básicos. Un esquema relacionado a reorientar la enseñanza-aprendizaje del diseño arquitectónico en el aula y el otro a definir una línea temática de aprendizaje del diseño arquitectónico.

DESARROLLO DEL CONTENIDO

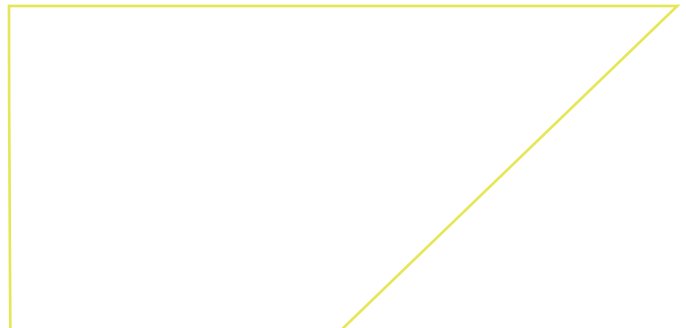
De acuerdo a como se fue recabando e interpretando la información y fortaleciéndola con la base teórica planteada al inicio y con la experiencia que se cuenta en el proceso enseñanza-aprendizaje, (específicamente en el diseño arquitectónico), se logra establecer el siguiente formato que plantea el desarrollo adecuado

de una metodología de trabajo en el aula y que orienta al docente en un proceso pedagógico basado en el Paradigma Pedagógico Ignaciano o PPI, proceso que se adecúa al proceso propio del diseño arquitectónico.

Se considera el PPI como base para sustentar el proceso de trabajo a desarrollar en el aula y sobre todo a desarrollar con cada uno de los proyectos de diseño que se formulen porque plantea una secuenciación lógica que coincide con el desarrollo del planteamiento de una propuesta de diseño arquitectónico. Además el PPI plantea y define con claridad los pasos o etapas y se adecúa e implementa con el diseño arquitectónico propiamente dicho.

A continuación se muestra la tabla en mención en donde se puede apreciar que los pasos se complementan así: PPI-Experiencia con ANTECEDENTES; del PPI-Contextualización con INVESTIGACIÓN; del PPI-Reflexión con el ANÁLISIS; del PPI-Acción con SÍNTESIS y por último del PPI-Evaluación con la EVALUACIÓN DE ENTREGA FINAL.

El esquema anterior brinda la secuenciación ideal a ejecutarse con cada proyecto que se desarrolle en los distintos cursos de diseño arquitectónico. No puede definirse el tiempo exacto que lleva cada una de las etapas ya que este depende de:



- ◊ La temática de aprendizaje establecida de acuerdo al ciclo en que se encuentran los estudiantes.
- ◊ La profundidad que requiera cada etapa del PPI aplicado al diseño arquitectónico según el tema propuesto.
- ◊ El tiempo que requiera la etapa de generación de propuestas viables (etapa de acción en PPI), de acuerdo a las características particulares de las propuestas de los estudiantes.
- ◊ El proceso propio de los estudiantes ya que cada grupo es muy particular y con características distintas de otros y de cierta manera definen el ritmo de trabajo, a pesar de contar con un cronograma establecido.
- ◊ La dinámica que genere el propio docente en el desarrollo del curso.

Lo anterior es un aporte para formular una adecuada metodología de trabajo en el aula pero lo más importante que surge de este proyecto de tesis es el poder aportar con una propuesta en relación a las temáticas de aprendizaje que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la línea de cursos del área de diseño arquitectónico.

En la actualidad el sentido de los proyectos se basa en una temática arquitectónica definida, es decir que los proyectos se plantean en base a temáticas de Educación, Recreación, Religión, etc. Esta modalidad no ha proporcionado la definición concreta del contenido pedagógico ni un grado de continuidad que genere una secuenciación adecuada del conocimiento en el diseño arquitectónico, desde que el estudiante inicia su proceso de formación en la Arquitectura hasta que este concluya. Es en base a esta inquietud percibida que se estableció

una propuesta o esquema de trabajo para los cursos de diseño arquitectónico basada en una línea temática de aprendizaje, formato que se muestra a continuación: En el cuadro anterior además de la temática de aprendizaje se está describiendo el contenido al que se debe dar énfasis en cada temática propuesta o énfasis de aprendizaje del diseño arquitectónico. La información planteada surge tanto de la información documentada como de la información recabada de los grupos de estudiantes y docentes a quienes se encuestó y de la experiencia de los procesos del diseño con que cuenta el equipo que formuló el presente trabajo de tesis.

Es importante visualizar que esta temática de aprendizaje tiene como objetivo primordial generar un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista, es decir que el estudiante va adquiriendo conocimiento que paulatinamente estará aumentado, consolidando la base y agregando conocimientos nuevos que estarán agregándose y fusionándose con conocimientos previos.

A este proceso es importante concatenarlo con los contenidos de los cursos paralelos que estarán proporcionando al estudiante las herramientas necesarias para poder plantear de mejor manera las soluciones arquitectónicas según el nivel en que se encuentra. Se podrán tener consideraciones complementarias estructurales, de instalaciones, ambientales, etc., que



proporcionarán al proyecto arquitectónico una evolución progresiva cuyo grado de dificultad dependerá de la acumulación de conocimiento lograda en las diferentes etapas de la carrera.

EN RELACIÓN A LA EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

Es importante establecer una matriz de evaluación con los aspectos básicos mínimos que deben evaluarse en cada una de las propuestas arquitectónicas que se desarrollen a lo largo de los cursos de Diseño Arquitectónico.

Se debe enfatizar además en el proceso, es decir en el desarrollo del proyecto arquitectónico, desde que se inicia hasta que este culmina con la presentación del mismo, porque en el caso del Diseño Arquitectónico el desarrollo del proyecto de arquitectura debe tener más énfasis que el resultado final, bajo la visión del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante para el estudiante contar con la información que le puede brindar una matriz de evaluación acerca de su desarrollo y desempeño durante el proyecto así como que pueda determinar los pros y contras de su proyecto en aras de hacer las respectivas mejoras en proyectos venideros.

Esta matriz de evaluación deberá considerar como mínimo las etapas establecidas y relacionadas al PPI: Antecedentes (Experiencia, según PPI); Investigación (Contextualización, según PPI); Análisis (Reflexión, según PPI); Síntesis (Acción, según PPI); y Presentación Final y/o Evaluación (Evaluación, según PPI).

Se deberá contemplar un tiempo adecuado para cada una de las etapas antes mencionadas. Este tiempo dependerá de la temática o línea de aprendizaje que se esté trabajando, del tipo de proyecto arquitectónico que se esté desarrollando y del énfasis que se plantee reforzar en cada proyecto.

“ El objetivo general de la tesis es el de reorientar el proceso de enseñanza - aprendizaje para los cursos de diseño arquitectónico, en la Licenciatura de Arquitectura que promueve la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar ”







ARQUITECTURA OBJETO ESPECTACULAR

*M.A. Eva Yolanda Osorio Sánchez
Catedrática de dedicación completa*

La tendencia de diseñar edificios ícono que se vuelven un referente para la sociedad y que atraen la atención de los medios de comunicación y las personas en general, ha creado un efecto multiplicador a nivel mundial ya que forman parte de diferentes actividades dentro de la cultura contemporánea, no solamente como uso diario sino dentro de actividades del espectáculo, como teatros, museos y deportes.

Para comprender el significado de la arquitectura de hoy como la del museo Guggenheim en Bilbao, se debe ver hacia atrás, a los acontecimientos que sucedieron hace más de un siglo, como las nuevas máquinas de la Revolución Industrial y la arquitectura que daría respuesta a nuevas demandas de uso como las estaciones de ferrocarril, es en ese momento cuando la arquitectura se vio envuelta por primera vez en el dilema de escoger entre la tradición y la tecnología.

Durante la Revolución Industrial el mundo se enfrentó a grandes cambios, las migraciones hacia las urbes ejercieron presión sobre ellas, hubo demasiada demanda de servicios como vivienda y lugares de trabajo adecuados, también el tema sanitario era urgente ante las enfermedades que se presentaron y hasta el momento la tradición era la base de la creatividad para dar respuesta a toda la problemática, esos estilos históricos conocidos y estudiados hasta el momento eran los que daban seguridad y continuidad cultural, y se apostaba por una arquitectura conocida dando la certeza de ser la correcta y la única posible, sin embargo la tecnología buscaba lo innovador, ya que los nuevos

inventos llevaron a cambios en el diario vivir y forzaban a la arquitectura a buscar nuevas respuestas que de alguna forma debían marcar la diferencia lo que a su vez hacía que el mundo futuro fuera incierto; el historiador, ingeniero y crítico de la arquitectura, el diseño y la cultura popular Reyner Banham (1985), escribió sobre esta época: "Por primera vez en la historia el mundo de lo que es, se desmorona y ya no es por lo que fue".

Los primeros teóricos trataron de unir ambos caminos, el de la tradición y la nueva tecnología logrando tendencias como la arquitectura parlante, que sin lugar a dudas no fue el resultado deseado ya que muchos de estos proyectos quedaron en utopías. Otro grupo trató de no perder lo ya aprendido en la tradición como el uso de materiales, la proporción y los ritmos de la arquitectura clásica sobre todo del Renacimiento, dando lugar a edificios modulados que se convirtieron más tarde en la base de la Modernidad, y que lograron construir el camino desde el proyecto con la tradición de medida, es decir desde la proporción para el hombre, que a su vez los hizo adoptar un cierto formalismo, como la forma por la forma misma, pues esta representó una manera segura de que el público entendiera la nueva propuesta en el proyecto arquitectónico, por ejemplo la forma parlamentaria en el caso de Brasilia del arquitecto Oscar Niemeyer, porque el objetivo principal era comunicar, que el público entendiera edificio gubernamental con solo verlo, y hoy en día este aspecto vuelve como elemento característico y clave de la arquitectura contemporánea.

“ La naturaleza es ley y orden,
unidad e interminable diversidad,
sutileza, armonía y fuerza ”



Fue el arquitecto Le Corbusier, entre los años 1950 y 1955, que con el proyecto para la iglesia de Ronchamp en Francia se apartó de la forma tradicional, embarcándose en la búsqueda de la expresión creativa por medio de nuevas formas para un significativo conocido. La iglesia consta de tres capillas de formas curvilíneas, donde la luz penetra de forma sinuosa dando la sensación de misterio, y se encuentra situada en lo más elevado del terreno, para que los peregrinos la descubran conforme avanzan hacia ella. No es una arquitectura que da respuesta a la máquina o a la industria, ahora se da una oportunidad a la naturaleza, él buscó una interpretación y declaración personal de su propia existencia. En el libro Análisis de la Forma de Geoffrey H. Baker (1996) “se afirma la creencia de Le Corbusier en la relación mutua del hombre, la naturaleza y el cosmo”. Ya él (1935) mencionó: “La naturaleza es ley y orden, unidad e interminable diversidad, sutileza, armonía y fuerza.”

Sin embargo, la tradición tiene un valor universal, no teniendo valor en la acumulación de conocimientos sino en la memoria selectiva de aquellas características y conceptos que no cambian; como en el caso de Le Corbusier el concepto “iglesia” y los elementos funcionales como el altar, la cruz y la imagen de la virgen. Sin embargo la tradición y la tecnología en algún momento provocan eclecticismo en los nuevos arquitectos.

En los años cincuenta era impensable que no se incorporaran los conceptos de la ingeniería a la arquitectura debido a factores como la climatización, estructuras, telecomunicaciones y energía que representaban a la tecnología, ejemplo de esto son los ingenieros Luigi Nervi, Félix Candela y Richard Fuller.

Hasta este momento de mediados del siglo XX nadie dudó de la validez arquitectónica, sin embargo la tecnología se volvió cada vez más compleja dando lugar a que el arquitecto replanteara su papel, los procesos se volvieron complicados y presentaban diferentes variables aumentando la complejidad del proyecto, así nace la arquitectura Brutalista que englobaba los conceptos de la arquitectura del siglo XX uniéndola a la tecnología en el corazón mismo de la arquitectura y ya no como simple añadidura, como en la escuela de Hunstanton, Norfolk en 1954 del arquitecto James Smithson y más tarde la escuela de Ingeniería de la universidad de Leicester de James Stirling terminado en 1963, edificio que se volvió icono de su época.

La Exposición “This is Tomorrow” en 1956 (Este es el mañana) marcó la tendencia de la segunda mitad del siglo XX. Peter y Allison Smithson representaron al hombre a través de sus necesidades básicas; las cuales eran un trozo de tierra, una casa o pabellón y sus pertenencias que enmarcaban los recuerdos de su cultura.

“ La tendencia de diseñar edificios ícono que se vuelven un referente para la sociedad y que atraen la atención de los medios de comunicación y las personas en general, ha creado un efecto multiplicador a nivel mundial. ”

Y de esta forma es como el objeto empieza a adquirir notoriedad, junto con el surgimiento del Arte Pop, simple y popular, producido en masa, barato y comercial; que tuvo como objetivo incorporar a los combatientes de la Segunda Guerra Mundial a la sociedad.

De allí el paradigma popular de: "lo tradicional es bueno y caro y lo popular es vulgar y barato"; desde este momento es cuando el modelo ya no es únicamente un objeto utilitario y lo que diferencia este producto es la tecnología, por eso la sociedad de hoy busca la novedad en todas las cosas y el consumo, no únicamente de objetos sino también de arte y cultura que por supuesto incluye a la arquitectura. Es en este momento actual cuando las claves de comunicación cambian entre el observador y el objeto.

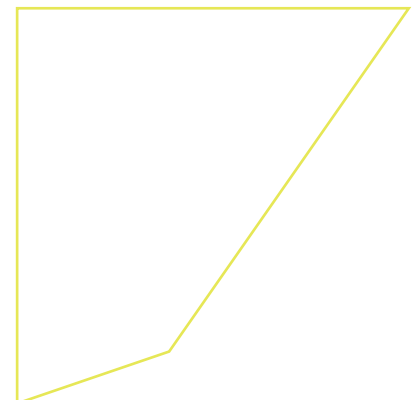
Entonces cómo es nuestra sociedad dentro de ese consumo, hoy se caracteriza por lo efímero que está de moda un objeto, la capacidad del objeto de seducir al observador y la diferenciación marginal del objeto; llamando a este fenómeno "La Forma Moda" según Reyner Banham, lo cual llevará a "La Sociedad Moda", y esto hace necesaria la innovación permanente, no únicamente en los objetos de uso diario, también en el arte y la arquitectura.

De esta forma hoy todo se liga a la arquitectura, que se convierte en el objeto tecnológico por excelencia cuya diferenciación marginal es sensible a la vanguardia.

Hoy la arquitectura representa un medio de comunicación, característica de la sociedad contemporánea, donde el estar informado y a la moda es parte de pertenecer a un grupo selecto, por lo cual un edificio vanguardista que represente esa excelencia tecnológica y formalista, le agrega un valor diferencial, que lo proyecte como ícono de esa sociedad y hace que sea visto como un objeto de arte.

La arquitectura en este momento no impone disciplinas donde cada arquitecto tenga que seguir una tendencia, sino que impone la socialización del producto porque debe ser aceptado e integrado a la sociedad, sin buscar la solemnidad ideológica de formar un estilo arquitectónico sino únicamente la comunicación, es decir la publicidad en los medios masivos, tampoco busca una revolución estética, social, política o intelectual como ideología vanguardista donde un grupo de arquitectos se reúna para escribir sus manifiestos, porque es el arquitecto que trasciende en la historia más que su obra.

Hoy a través del objeto tecnológico se busca el entusiasmo de los sentidos, la percepción individual y colectiva, y por supuesto no busca el rigor de la tradición, por eso se habla de tendencias y no de estilos. Se busca seducir con el consumo inmediato, por ejemplo los edificios construidos para las Olimpiadas de Beijing, que han cambiado de uso muy pronto. El New York Times del domingo 14 de febrero del año 2010, pregunta: ¿Qué fue de la excéntrica ciudad olímpica de Pekín?





Y haciendo un resumen de lo escrito, menciona que el fastuoso estadio olímpico conocido como El Nido, está vacío y sin uso desde que terminaron los juegos olímpicos. En el invierno, El Nido funcionó como parque de atracciones llamado Temporada Feliz de Hielo y Nieve. Y en las próximas temporadas puede que se organicen conciertos, hasta el gobierno está pensando en construir allí un centro comercial y el famoso Cubo de Agua pasó a ser una sala de conciertos y parque acuático techado.

Este es el resultado de la arquitectura como objeto, parámetros que han servido como el objeto del deseo para mostrar poderío político y económico, ya no se puede pensar un acontecimiento de esta naturaleza en estadios como los anteriores, hoy cada ciudad debe mostrar ese poderío tecnológico a través de la arquitectura cada cuatro años.

Por tales razones el mundo sucumbe ante el Museo Guggenheim, atrae más de tres millones de visitantes al año, generando todo un fenómeno económico de rescate a la ciudad de Bilbao, situación que se estudia ya como "Fenómeno Bilbao" y que Dubai ha replicado con magnitud insospechada, donde la escala monumental es ya impresionante.

Esta sociedad global se consume en lo espectacular, en generar entusiasmo por medio de la arquitectura ícono, sin embargo no se debe renunciar a una serie de valores y conceptos aprendidos en la tradición, como la creación de espacios para el hombre, dentro de su proporción, el hacer arquitectura para el lugar, dónde quedó la individualidad cultural, esa identidad que debe prevalecer sobre la forma moda.

“ ..la tradición y la tecnología en algún momento provocan eclecticismo en los nuevos arquitectos ”







EL RESPETO A LA PROPIEDAD PRIVADA Y LOS VALORES

“ EL CASO DE LAS NORMATIVAS PARA LA RESTAURACIÓN
Y CONSERVACIÓN DE LA ARQUITECTURA ”

*Arg. Oscar Echeverría Cañas
Vicedecano de Facultad*

A esta frase tan conocida y con la que me atrevo a suponer que todos estamos de acuerdo, me quiero referir en este artículo y relacionarla especialmente con las normativas y leyes que afectan la restauración y conservación de la obra arquitectónica, especialmente en centros llamados "Históricos".

A nadie nos gusta que se lesione nuestros derechos explícitos o implícitos y la mayoría reconoce instintivamente cuáles son los límites que no debe sobrepasar y actúa de acuerdo a ello. Este acuerdo reconocido por todos, permite a los miembros de una sociedad vivir en armonía porque las relaciones entre personas se entienden de doble vía, creando la seguridad que del mismo modo que yo trate a otro, podré exigir que se me trate a mí. Enormes esfuerzos han realizado los juristas a lo largo de la historia para establecer en la ley estos conceptos, lo que ha contribuido a la consolidación de la civilización occidental.

En general, todos hemos tenido alguna experiencia en la cual nos hemos visto obligados a exigir que se nos respete porque hemos sido atropellados en aquello que consideramos nuestro derecho, desde alguien que se interpone en una cola hasta que se nos niegue lo que hemos alcanzado con nuestro esfuerzo.

El respeto a los demás por el sólo hecho de ser persona es uno de los valores más importantes que podamos vivir. Este concepto implica comprender que el fruto del trabajo de cualquier ser humano es parte de su propio ser y que por lo tanto tiene derecho a disfrutarlo y decidir el destino que estos tengan, siempre que no cause daño a su prójimo. Vale la pena mencionar que en el sentido aquí usado, cualquier bien que sea generado por la iniciativa de una persona (sola o mancomunada) y que no sea propiedad pública, se entiende como "Propiedad Privada".

Es tanta la importancia que se le da a este concepto que uno de los mayores castigos que puede imponérsele a alguien es quitarle sus propiedades como resarcimiento por algún delito que haya cometido. También sabemos que como un sacrificio voluntario en algunas órdenes religiosas, se acepta el voto de pobreza, que implica no ser propietario.

En este sentido, llama la atención que se impulsen leyes y normativas de restauración y conservación de edificios o grupos de edificios particularmente en "Centros Históricos" en las que se transgreden dichos valores. En éstas, un grupo de personas organizadas y "especialistas en su campo" deciden intervenir en la propiedad ajena en nombre de una mal comprendida cultura, dictando





normas que se apropian del esfuerzo de los demás (en este caso bienes inmuebles) para un proyecto propio, escudándose detrás de la fuerza coercitiva del Estado y decidiendo en nombre de otro el destino de una propiedad para llevar a cabo un proyecto de restauración o conservación. Desafortunadamente, el propietario (ahora despojado de sus derechos) se viene a enterar cuando decide modificar o demoler su propiedad, que tiene que consultar a los especialistas sobre qué puede y qué no puede hacer, impidiendo de una manera por demás abusiva que ejerza el derecho que le asiste porque ya antes otros habían decidido por él.

El mejor ejemplo de ello es la “Ley para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación” y el “Reglamento para la Protección y Conservación del Centro Histórico y los Conjuntos Históricos de la Ciudad de Guatemala”. En estas normativas, en la práctica se expropia al propietario de un bien inmueble ya que se le fuerza a realizar sólo lo que los “expertos” estiman conveniente.

El respeto entre las personas es primordial para la vida civilizada. Impedir a un propietario ejercer el derecho a intervenir en lo que es suyo porque existe un proyecto ajeno que le asigna mayor valor a la restauración o conservación de una edificación que al respeto entre las personas, no propicia precisamente la cultura y menos la civilización, a pesar que es en nombre de ella que los “especialistas” arguyen que es su deber intervenir.

Aunque irrespetar el derecho ajeno no le otorga el mismo derecho a la persona sobre la que se ejerce la injusticia, es natural que exista una reacción del afectado. En ocasiones ésta será pacífica y en otras violenta pero lo inevitable es que exista una. En el caso que nos ocupa, las consecuencias de las normativas son claras.

- ◊ Deterioro de las propiedades, en algunos casos hasta su abandono por parte del propietario.
- ◊ Declinación de su valor con el consiguiente empobrecimiento del dueño.
- ◊ Invasiones que deterioran aun más el inmueble y sus vecindades.
- ◊ Falta de inversión en el área afectada.

Con sólo indagar un poco en lo que está sucediendo en el llamado “Centro Histórico” de la ciudad de Guatemala respecto a la propiedad privada. En la fotografía siguiente, tomada en la 7ª. avenida de la zona 1 se ilustra el grado de descuido que puede llegar a alcanzar un inmueble cuyos propietarios evidentemente lo han abandonado.

“ El respeto entre las personas es primordial para la vida civilizada ”

Sabemos también que la Constitución de la República es la "ley fundamental que define el régimen básico de los derechos y libertades de los ciudadanos y los poderes e instituciones de la organización política" (Real Academia Española).

Para que la sociedad alcance niveles adecuados de convivencia, ésta se debe respetar por igual. Sin ese respeto, no es posible alcanzar la igualdad ante la ley que parece que la mayoría de guatemaltecos estamos de acuerdo que es necesaria. Ningún proyecto, aunque tenga los fines más nobles, puede obviar la Constitución de la República y en este caso, despojar a una persona del derecho que le asiste del disfrute de su esfuerzo es violarla. No en vano en la misma se establece que en caso de expropiación, el propietario deberá ser recompensado justamente y de inmediato. El refrán que dice "trata a los demás como quieres que te traten a ti mismo" resume muy bien lo señalado.

Pareciera que este artículo va en contra de la vocación natural del arquitecto, que apoya las expresiones culturales y especialmente la arquitectura y el urbanismo. Todo lo contrario, porque lo mejor de la cultura se obtiene en libertad para realizar los propios proyectos.

Por último, el urbanismo y la arquitectura sirven a la persona, no a la inversa. No se debe restaurar por restaurar o conservar por conservar, porque al hacerlo y sin la anuencia expresa de los afectados, se causa un daño a todos los ciudadanos, tanto en el corto como en el mediano y largo plazo.

“ Vale la pena mencionar que en el sentido aquí usado, cualquier bien que sea generado por la iniciativa de una persona (sola o mancomunada) y que no sea propiedad pública, se entiende como "Propiedad Privada" ”



A photograph of a highly decorative wrought-iron gate, likely from a historical building. The gate features intricate scrollwork and floral patterns. A semi-circular archway is visible at the top, and the gate is set against a background of vertical bars. A semi-transparent blue banner is overlaid on the lower half of the image, containing the title and author information.

ÉPILOGO EN LA HERRERIA DOMÉSTICA EN GUATEMALA

*Lic. Guillermo Vizcaíno
Catedrático Horario*

Puerta del antiguo Palacio de Justicia, hoy Registro de la Propiedad Inmueble,
9ª avenida entre 14 y 14 calle "A", zona 1 Por: Guillermo Vizcaíno.

Uno de los elementos característicos de las viviendas guatemaltecas es el balcón de hierro. Gran parte de la prestancia de las viviendas se concentraba en estos objetos, ya que la mayoría de las casas tenían muros recubiertos de estuco que las hacía homogéneas. El uso del hierro en la edificación fue introducido por los españoles después de la Conquista. De hecho la primera referencia que se tiene sobre este mineral es del 29 de julio de 1524, apenas conformado el primer ayuntamiento castellano en el territorio. Sin embargo, el hierro era un artículo de lujo, ya que no se localizaron yacimientos de fácil extracción en el territorio durante la dominación hispana. Los primeros objetos y hierro para fundición que se utilizaron en Guatemala fueron importados de España, primero, y de Nueva España (actual México), después. Así, los balcones de hierro eran un símbolo de estatus y capacidad económica visible para todos los habitantes que pasaran frente a una casa ornamentada con ellos.

La mayor ciudad con población hispana era la capital del reino, la ciudad de Santiago de Guatemala. Pero no todas las casas contaban con balcones de hierro ya que no todos los españoles contaban con suficientes recursos.

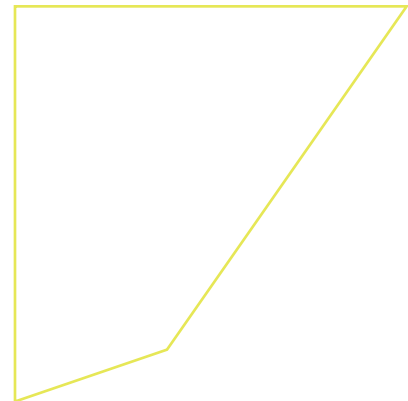
Así, muchas casas tenían balcones de madera, que evidenciaban su origen, es decir las celosías mudéjares. Un ejemplo de ello puede verse en los balcones de madera, verdaderas celosías, que se encuentran en los campanarios del templo de La Merced, en La Antigua Guatemala.

Otro hecho destacable es la influencia de los estilos artísticos en boga, que dejaron su impronta en los balcones. Cuando se impuso el barroco, se crearon balcones con profusa decoración en el tercio inferior de los balcones, cumpliendo nuevamente con su función de impedir la vista desde fuera y permitiendo mayor ingreso de luz y aire en la parte superior. De esta corriente existen numerosos ejemplos en la antigua capital del reino de Guatemala.

Cuando se produjo el traslado de la ciudad del valle de Panchoy al valle de La Ermita, muchos balcones fueron trasladados a las casas que estaban en construcción. Prueba de ello es el conjunto de balcones de la casa Taboada y Asturias, conocida ahora como Liceo Francés, en la 5ª avenida y 10ª calle de la zona 1.



Balcones del siglo XVIII de la casa Taboada y Asturias
Por: Guillermo Vizcaino





Horadada en una pared mucho más antigua, esta ventana fue decorada con un excelente trabajo Art Decó. 8ª avenida entre 14 y 15 calles, zona 1 Por: Guillermo Vizcaino.

De la misma manera que el barroco había influenciado los balcones previamente, cuando se impuso el neoclásico los balcones adquirieron un sentido de austeridad que recuerda las estrías de los fustes clásicos, como puede verse en los balcones de las viviendas ubicadas en la 10ª avenida A y 5ª calle zona 1. En ellos priva la simetría neoclásica y su uso se extendió desde el siglo XIX hasta entrado el siglo XX.

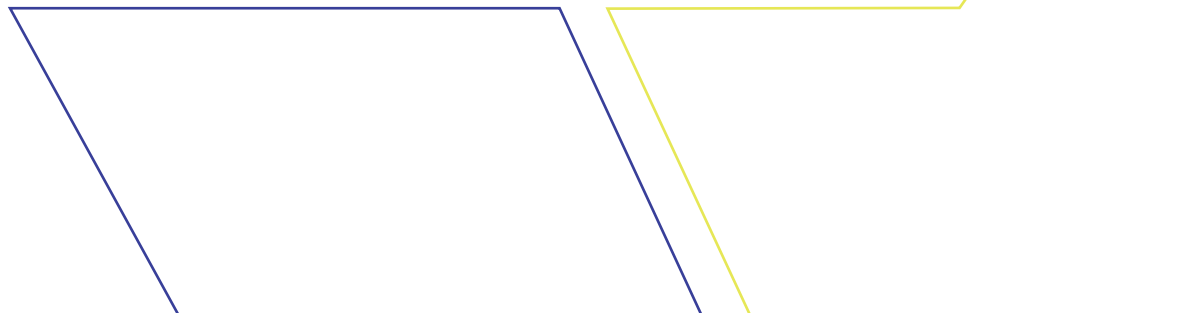
Con la llegada del Modernismo, especialmente el Art Nouveau, los balcones también sufrieron transformaciones. La decoración de inspiración fitomórfica y curvilínea se manifestó en hierro. Un ejemplo puede verse en la casa de la familia Guirola, en la 7ª avenida entre 3ª y 4ª calles zona 1. De igual manera, cuando llegó el Art Decó, las formas geométricas se apoderaron de los balcones, como puede apreciarse en las casas de la avenida Elena y en la 15 calle entre 9ª y 10ª avenidas. Sin ser balcón, la puerta del edificio de Sanidad Pública, en la 9ª avenida entre 14 calle "A" y 15 calle, es una verdadera obra maestra del Art Decó.

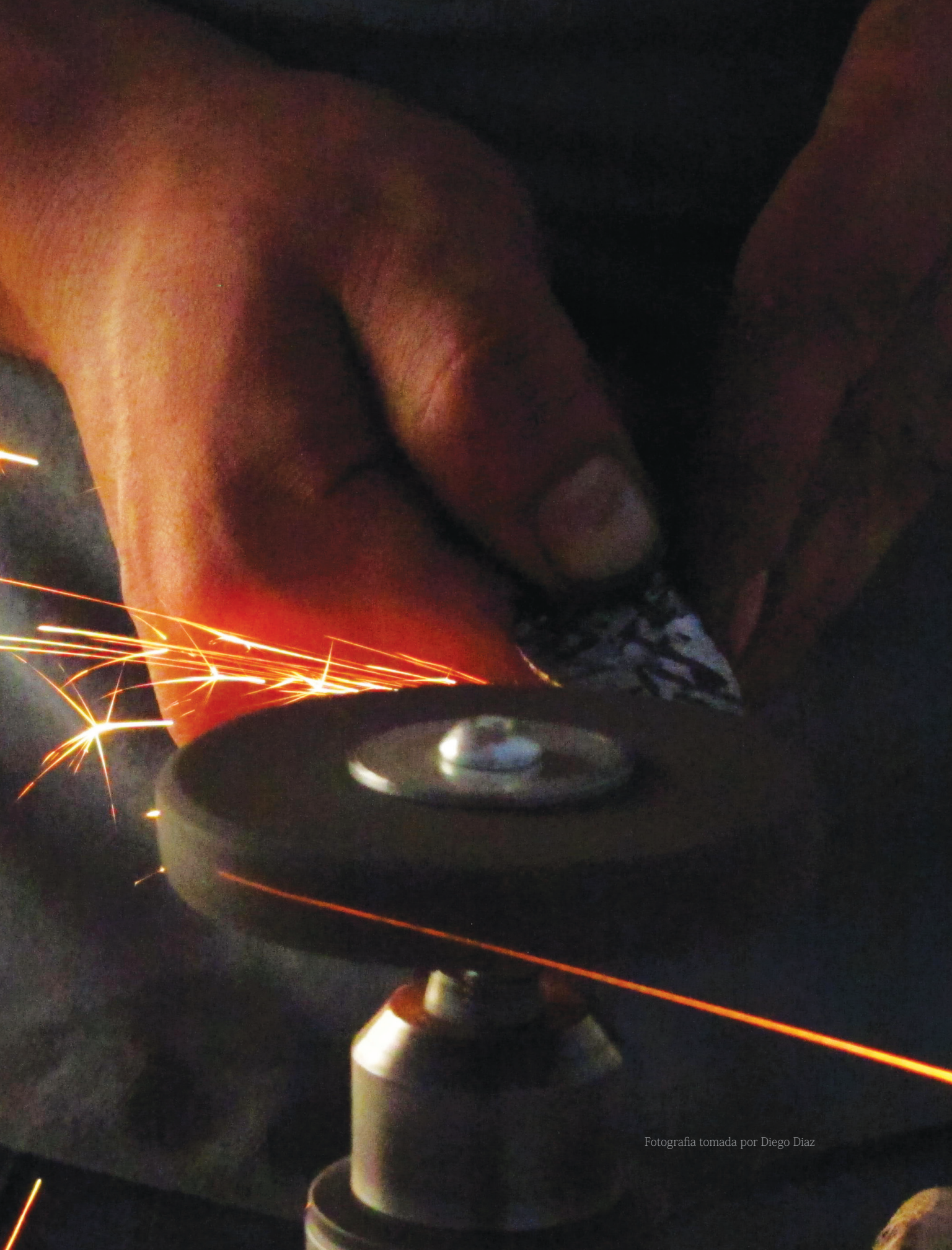
Durante el gobierno de Jorge Ubico, con la construcción de varios edificios públicos para representación, la herrería alcanzó su cumbre. Balcones, barandas, ventanas, lámparas y puertas en el Palacio Nacional, edificio de Correos y Palacio de la Policía Nacional son muestras de la alta calidad alcanzada por los herreros contratados para decorar y proteger los ambientes palaciegos. En ellos, el historicismo es la clave de interpretación.

Con la llegada del funcionalismo la decoración en los balcones se transformó en simple protección, para dar cabida, en los años 60 y 70, a balcones diseñados como rombos con líneas, que únicamente cumplían con el requerimiento de impedir el ingreso no deseado por las ventanas. También la economía favoreció esta generalización.

Al llegar al siglo XXI los balcones han perdido su papel de símbolo social en las viviendas, se ha llegado al epílogo de un largo capítulo en la historia de la arquitectura guatemalteca, que dejó muestras a la sociedad actual de la belleza aplicada para ser vista desde fuera, desde la calle, para hacer más agradable el paseo por las vías de la capital guatemalteca.

“ Uno de los elementos característicos de las viviendas guatemaltecas es el balcón de hierro. ”






Fotografia tomada por Diego Diaz

DISEÑO GRÁFICO

color





LAS ILUSTRACIONES EN UN MATERIAL EDUCATIVO

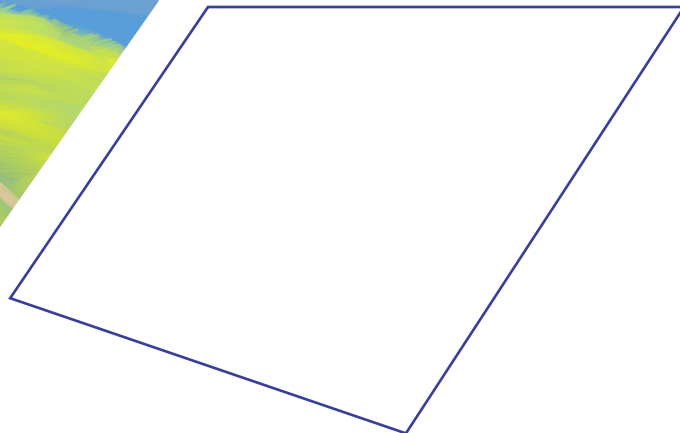
*Licda. Patricia Villatoro, M.A.
Catedrática de dedicación completa
Área proyectual*

La educación ha evolucionado hacia un modelo de formación activo, abierto y flexible, orientado hacia la construcción del conocimiento para resolver problemas, con énfasis en los procesos. En la actualidad se dispone del texto escolar como un material educativo que apoya el proceso de aprendizaje del niño o niña, el cual permite trasladar contenidos enfocados por área y apegados al currículo nacional base. El libro de texto es un medio que se ha utilizado con mucha frecuencia en el ámbito educativo pues forma parte de la vida y de la cultura escolar de los alumnos, es sin duda un medio tradicional y consolidado, cuyo valor es indiscutible, a pesar de estar inmersos en la sociedad de la información con todos los avances tecnológicos. En este punto, cabe definir a los medios educativos, los cuales de acuerdo a Cabero (1999) son los elementos curriculares que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propician los aprendizajes.

Es importante destacar que siendo el alumno un receptor activo de la información, el libro de texto debe ajustarse a una organización orientada a propiciar el desarrollo de competencias, tanto a nivel cognitivo, como procedimental y actitudinal, utilizando las estrategias didácticas necesarias por el facilitador en relación al contexto del educando.

La ilustración toma un lugar relevante en esta organización pues será un elemento que facilite la comprensión de los temas tratados al hacerlos más accesibles al grupo objetivo, tomando en cuenta la edad y características de los alumnos. El tratamiento formal incluye las ilustraciones como recursos gráficos expresivos. De acuerdo con Gutiérrez y Prieto (2002) el valor de la forma se relaciona con la vinculación que puede lograrse con el interlocutor a través de lo estético. La ilustración desempeña un papel fundamental en el libro de texto pues puede enriquecer el tema y la percepción, puede captar la atención del niño o niña, incluso romper la monotonía. Partiendo de la premisa de que la forma también enseña, la mediación pedagógica desde esta instancia consiste en poner en juego este tipo de recursos gráficos variados para promover en los educandos la tarea de construirse.

“ La educación ha evolucionado hacia un modelo de formación activo, abierto y flexible, orientado hacia la construcción del conocimiento para resolver problemas, con énfasis en los procesos. ”

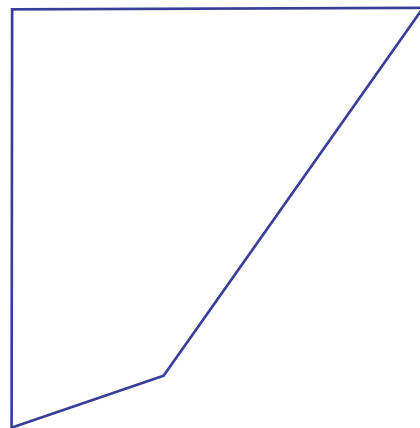
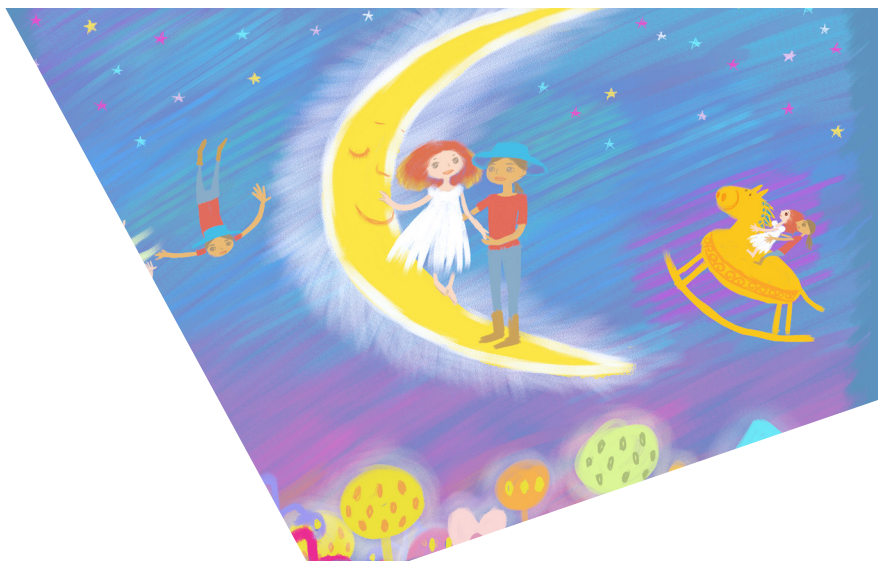


“ La ilustración desempeña un papel fundamental en el libro de texto pues puede enriquecer el tema y la percepción, puede captar la atención del niño o niña, incluso romper la monotonía. ”

Según Frascara (1999) la excelencia de la forma provee fuerza a la comunicación, expande e intensifica la experiencia visual del público, refuerza la relación simbólica entre forma y contenido, genera placer y conecta al observador con valores culturales. Toda idea o contenido textual puede ser homologado a ilustración y es en muchos casos el diseñador gráfico el encargado de contribuir de manera significativa al trabajo de comunicación visual en un equipo editorial interdisciplinario que busca desarrollar materiales para apoyar procesos de enseñanza y/o aprendizaje.

La ilustración del libro de texto debe cumplir ciertos requisitos para asegurar su eficacia, entre los cuales cabe señalar:

- ◊ Veracidad: la representación de los contenidos por medio de la ilustración debe reflejar la idea que se desea transmitir. Su estructura y contenido debe acercarse en lo posible al modelo de la realidad.
- ◊ Sencillez: es preciso eliminar detalles superfluos. La ilustración debe ser elaborada de manera que el niño y la niña pueda captar sin ayuda su contenido y significación. La claridad y simplicidad de la forma hará más comprensible el texto.
- ◊ Pertinencia: la ilustración debe reflejar elementos del entorno vital y propio, situaciones, modos de vida y valores autóctonos, partiendo del contexto del hogar, escuela, comunidad y región. Que represente los elementos propios de la nacionalidad, interculturalidad del país y sus habitantes.
- ◊ Función educativa: que despierten el interés, que motiven al niño y niña a realizar las actividades, que provoquen inferencias, que induzcan al niño o niña a poner en práctica su observación y evocar su experiencia.



- ◊ Equilibrio: con respecto al texto, de mayor tamaño y más numeroso en los primeros años de escolaridad, abarcando entre el 60% y 70% aproximado de la página, en los grados siguientes este porcentaje tiende a disminuir, pero nunca es tan pequeño que no dé idea clara de lo que se pretende ilustrar.
- ◊ Estética: la ilustración debe ser armoniosa, artística y atractiva. Manejar expresiones de rostros y proporción adecuada.
- ◊ Que no reflejen estereotipos negativos como elementos de discriminación racial, étnica, social o de cualquier otra índole.
- ◊ Presentación de planos: debe manejarse de acuerdo al objetivo de la ilustración: Plano medio, donde los personajes son el centro de interés de la acción, el ambiente donde se mueve se ve en forma secundaria. Primer plano: para representar y destacar detalles, no se deben utilizar en forma repetitiva pues puede causar monotonía. Plano lejano: el ambiente toma total importancia, los personajes son secundarios y aparecen para animar el ambiente.
- ◊ Manejo del color: el color es una herramienta de gran utilidad pues proporciona dinamismo y vida, es una manera directa de llegar a los sentidos de la audiencia al estimular emociones y atracción. Puede llamar la atención del niño o niña y conservar el interés. Facilita desarrollar asociaciones por su valor emotivo.

Sin duda estos criterios pueden ser útiles al trabajar en una propuesta de ilustraciones como parte de un esfuerzo conjunto de varios especialistas, donde la intervención del diseño gráfico contribuye al logro de los objetivos de los materiales educativos. El diseñador gráfico puede asumir un rol importante en la construcción de una comunicación visual que pueda afectar positivamente el conocimiento, las actitudes o bien las habilidades de la persona. En la educación, la participación activa del usuario es indispensable, para Frascara (2006) la educación se dirige al desarrollo de las personas dentro de ciertos valores y prácticas sociales, hay materiales en el contexto educativo que no pueden reducirse a la transmisión de información. El mensaje educativo ayuda al desarrollo del individuo y de la sociedad a través de la reflexión individual y colectiva.

Referencias:


- Cabero, J. (1998) Educación y Tecnologías de la comunicación. Oviedo, Universidad de Oviedo.
- Gutiérrez, F. (2002) Mediación pedagógica San José CR: RNTC: USAC
- Gutiérrez, F. (2002) Mediación pedagógica para la elaboración de libros de texto. San José CR: UNESCO
- Frascara, J. (2004) Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito,
- Frascara, J. (2006) El Diseño de comunicación Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.



EL AUDIO EN LA MULTIMEDIALIDAD

BASADO EN LA TEORÍA AUDIOVISUAL
DE MICHAEL CHION Y ROBIN BEAUCHAMP

*Lic. Gustavo Ortiz, M.A.
Catedrático dedicación completa
Área tecnológica*



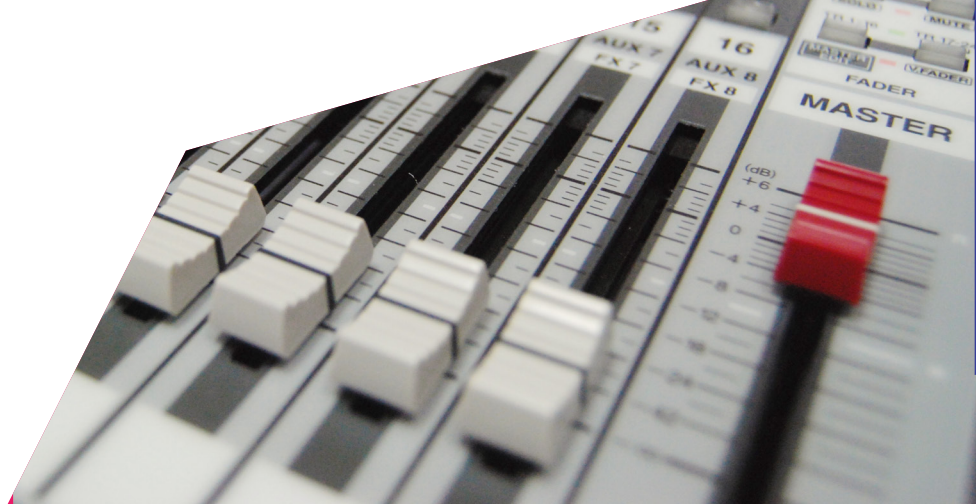
En la fotografía, hay un dicho que dice que una imagen vale más que mil palabras y en la radio (el teatro de la mente), el sonido es el equivalente a un millón de imágenes. En la animación se explota la imagen y el sonido para producir una forma de arte mayor a la suma de los dos. Sin embargo, existen diferencias fundamentales en la capacidad de procesar de forma visual y auditiva. Beauchamp (2005).

Autores como Michael Chion o Robin Beauchamp desarrollan y profundizan el tema sobre el audio y el diseño de audio aplicado a la animación y al cine. Pero antes de hablar sobre el audio aplicado en animaciones o proyectos multimediales, hay que tener clara la diferencia de lo audiovisual, su diferencial práctico radica en la función y finalidad, paralelamente evidencia una intersección de elementos que teorizan el medio y el fin. La base es la misma. Defiriendo la orientación a cierto tipo de mensajes donde la plataforma base está ubicada dentro del contexto tecnológico, en conjunto con la interactividad y la hipertextualidad.

Qué sería sin el audio que envuelve e involucra en una película. No es lo mismo visualizar una serie de imágenes acompañadas de audio que simplemente visualizarlas. A principios del siglo pasado Walt Disney al ver el éxito de la película *Steamboat Willie* (1928) se dio cuenta de la importancia que tiene el audio, lo alentó a sincronizar audio a cortometrajes como *Plane Crazy* y *Gallopín Gaucho*, que en sus inicios no lo tenían. A partir de este hito histórico, se plantea la necesidad entender el audio para acoplarlo a la imagen en movimiento.

Necesidad innata, que se encuentra en nuestro interior desde siempre. Beauchamp (2005) refiere que esta necesidad la tenemos desde la infancia, insta a observar cómo juega un niño, con aquellos juguetes movidos más por la imaginación que por las baterías, contando una historia, produciendo sonidos narrativos por medio de entonaciones vocales, con alteraciones y disminuciones que imitan sonidos representados por los protagonistas de su historia. "A medida que maduramos, la capacidad de enfoque de narración de cuentos con el mismo oído lúdico y creativo sigue siendo esencial".

El sonido tiene influencia en la percepción de mensajes y desarrolla continuidad al momento de contar una historia a través de imágenes. Complementa una idea por medio de la metáfora a la imagen. Beauchamp (2005) comenta que en al inicio de la era de la animación, el editor de imagen era quien se encargaba del diseño del audio, cumpliendo una doble función. De hecho distinguidos diseñadores de sonido, tales como Ben Burtand, Dane Davis tienen antecedentes en la edición de imágenes. En conjunto, estos editores de sonido demuestran la importancia de entender la gramática de la edición de imágenes y sus implicaciones para el diseño de sonido.



Para el desarrollo de una historia, hay que establecer el ritmo y el cómo mantener la atención del espectador. Desde el guión gráfico de una animación se determina en gran parte la edición del sonido. Es importante para el diseñador de sonido desarrollar una comprensión de la edición de imágenes antes de trabajar la animación. Uno de los aspectos principales del diseño de sonido es determinar si debe disminuir o alterar el sonido en la edición.

Hablar del sonido es entenderlo desde su física y función; velocidad, vibración, resonancia, ondas sonoras, timbre, tono, en fin para entenderlo hay que experimentar y teorizar dicho ejercicio. Si dicho elemento se aplica a un proyecto multimedial que acompaña a la imagen que cobra vida por el movimiento y la ilusión óptica, cumple la función de carácter comunicacional que muchas veces ya es esperado por el usuario. Michel Chion (1993) en su libro *La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, define tres tipos de escucha; la causal, la semántica y la reducida. El causal o literal es el que refuerza lo que se visualiza, es decir si se ve una vaca se escucha una vaca; el semántico es aquel del que se requiere una interpretación o decodificación, por ejemplo una conversación en otro idioma o la clave morse; y la reducida, cuando existe una reconexión con otros objetos con el fin de dramatizar un sonido. Beauchamp (2005) tipifica al sonido como un efecto en tres elementos esenciales, enfocados básicamente a la animación, los cuales son los efectos de diálogo,

de sonido (SFX), y la música. En cierta forma es una reinterpretación orientada a la animación, ya que para la tipificación de Chion, los efectos de diálogo pueden ser semánticos, los de sonido a la escucha causal y los de música a la escucha reducida.

La función del audio en una aplicación multimedial contribuye y complementa la transmisión del mensaje, mediante el desarrollo de la continuidad paralela y de ambientación basada en el sonido metafórico. Beauchamp (2005) explica que para evitar interpretaciones literales del sonido, regularmente se sustituyen por sonidos dramáticos que produce un objeto. El sonido dramático a menudo es más eficaz que el sonido literal. Muchos objetos en la animación no existen por lo tanto no tiene sonido literal y, en consecuencia, el sonido metafórico es vital para la caracterización y la verosimilitud de los objetos. En la animación se utiliza el sonido para exagerar los acontecimientos visuales. Por ejemplo, un abrir y cerrar de ojos no dice nada en realidad, sin embargo, es común agregar xilófonos para representar auditivamente que parpadea, añadiendo énfasis o significado. El sonido metafórico favorece al valor del entendimiento sobre el realismo, y es una herramienta de importancia para dar forma a la percepción del usuario o público receptor.

“ A medida que maduramos, la capacidad de enfoque de narración de cuentos con el mismo oído lúdico y creativo sigue siendo esencial ”

Para el desarrollo paralelo y de representación auditiva, se basa complementariamente tanto a nivel horizontal como vertical en el Principio de Consistencia, de los Principios del diseño de interacción de Bruce Tognazzini (1992), utilizando al sonido para contextualizar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes, se recurre a el sonido ambiente o sonido-territorio, como le llama Michel Chion (1993) al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente, como por ejemplo los pájaros que cantan o las campanas que repican. Este audio o sonido es algo planificado y construido previamente a la edición gráfica.

“ En la fotografía, hay un dicho que dice que una imagen vale más que mil palabras y en la radio, el sonido es el equivalente a un millón de imágenes. ”

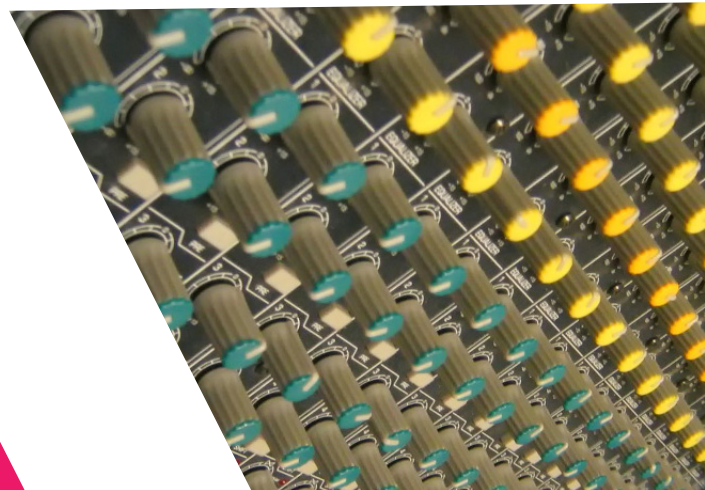
Al igual que en el campo audiovisual el sonido en una aplicación multimedial, como lo menciona Michel Chion (1993) es el valor añadido que designa expresión e información al enriquecer una imagen dada, causando influencias en las percepciones del movimiento y expresando directamente su participación en la generación de emociones.

Referencias:

Chion M.(1993).La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, (Trad. A. López Ruiz) Barcelona España, Paidós Comunicación.

Beauchamp R. (2005) Designig Sound for Animation, Linacre House, Jordan Hill, Oxford UK

Tognazzini B.(s.f.)"First Principles of Interaction Design (Trad. Galinus X.) Creative Commons (<http://www.galinus.com/es/articulos/principios-diseno-de-interaccion.html>)





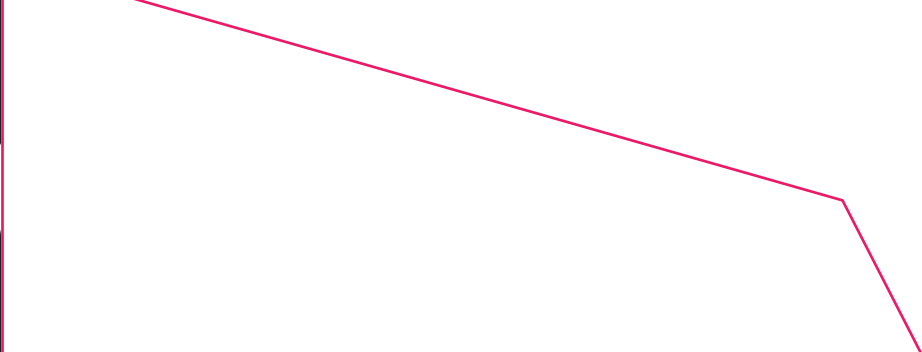
AHH VA...



ENTONCES...

INSPIRACIONES, INFLUENCIAS Y TENDENCIAS EN EL QUEHACER DEL DISEÑO GRÁFICO

*Leda María del Rosario Muñoz, MA.
Catedrática de dedicación completa
Área Luminística*



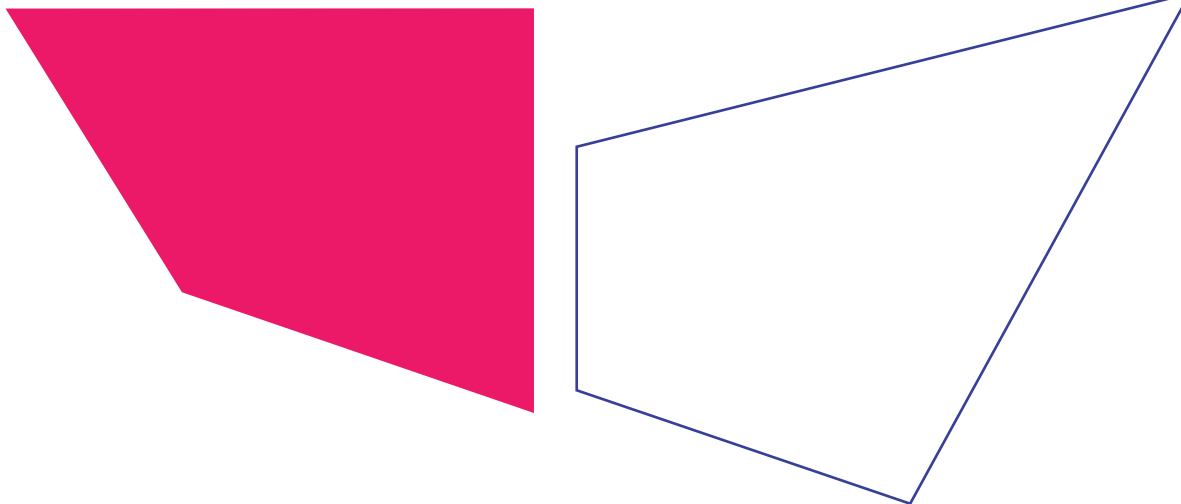
El Diseño Gráfico como profesión ha adquirido cada vez más relevancia en distintos ámbitos de desarrollo humano donde se vea involucrada la comunicación visual, tanto en áreas de educación como de identidad gráfica y publicidad. Esto significa que en los distintos procesos de creación se hace evidente la constante investigación que puede ser sistemática, siguiendo un proceso metodológico que conlleva la consulta de referencias y trabajo de campo, o bien más espontánea o intuitiva, donde la observación constante adquiere relevancia para realizar propuestas funcionales. A partir de ello surge la inquietud de reflexionar en este artículo sobre la importancia de familiarizarse con los antecedentes del diseño gráfico, en los cuales se toman en cuenta los distintos estilos a través del tiempo, que de una u otra forma, son la base de la creación y producción gráfica actual.

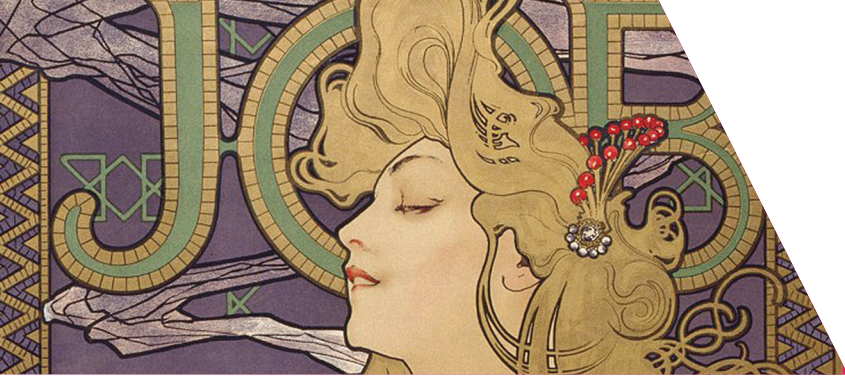
Para empezar, en todo proyecto de diseño, no importando su dimensión o tiempo de vida, parte de información básica que el diseñador analiza, como la necesidad, objetivos del proyecto, especificaciones dadas por el cliente en relación a lo que se espera comunicar a un grupo objetivo entre otros. Seguidamente el diseñador inicia todo un proceso creativo, donde sistemáticamente, aunque a veces por la práctica ya es algo espontáneo u automático, retoma conocimientos en cuanto a elementos de diseño y diagramación, así como características propias de los materiales a realizar y su aprovechamiento, para luego encontrarse con un punto de importancia, el no estar ajeno a arrancar sin

saber que acontece dentro del ámbito de diseño, es decir, si hay determinadas tendencias o “modas” hacia determinado estilo, o lo que se ha hecho a manera de competencia o casos análogos al proyecto a diseñar, de allí que está en contacto con distintas referencias que se presentan tanto en libros, como revistas e Internet. Con este último recurso, se facilita enormemente la tarea de investigación/observación, de manera que el diseñador actual ya no tiene pretexto de no enterarse de la información relacionada en relación al quehacer del cliente para el que trabajará, sino también de lo que otros diseñadores han realizado y ha funcionado a nivel creativo y de comunicación gráfica.

Es relevante por ello la motivación constante hacia los estudiantes de carrera dentro de una escuela de diseño a informarse, lo cual no significa imitar, sino más bien evitar cometer errores o bien proponer algo que ya se haya realizado, es decir, no caer en inventar “el agua azucarada”. A partir de ello el mismo docente de carrera tiene que estar actualizándose para motivar a sus estudiantes a ser una especie de “esponjitas” que absorben conocimientos y experiencias a través de la observación como parte de su aprendizaje dentro del contexto real de intervención.

“ Al estar en contacto con referencias se encontrará el diseñador gráfico con antecedentes histórico-artísticos ”





Cartel del Art Nouveau, realizado por Alphonse Mucha en el año 1896.

Al estar en contacto con referencias se encontrará el diseñador gráfico con antecedentes histórico-artísticos, es decir, lo realizado en movimientos dentro del arte como el Renacimiento, Barroco, Romanticismo, Art Nouveau, entre otros, así como referencias histórico-contemporáneas más cercanas a la profesión, como las pertenecientes a la Bauhaus, al estilo tecnológico o al minimalista.

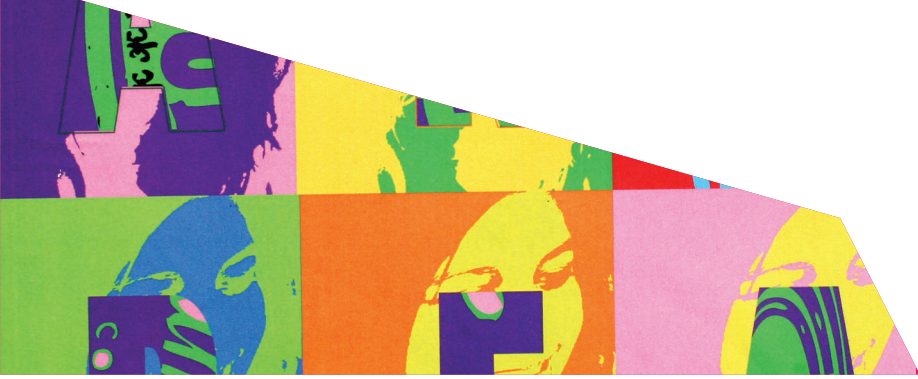
Dentro de lo anterior cabe resaltar el término estilo, el cual tiene un significado semejante entre el ámbito del arte y el del diseño, así el estilo artístico según Parramón (2007) viene a ser el conjunto de características que permiten situar una obra en su contexto histórico y atribuirla a un artista determinado. Para que una obra tenga un estilo debe tener un conjunto de rasgos temáticos, técnicos y compositivos, que permitan ubicarla dentro de determinada época o movimiento histórico.

Así se podrá decir que determinado artista tiene un estilo renacentista, futurista o psicodélico, porque pertenece a la época o porque tiene las características gráficas que le hacen relacionarse con el estilo. Puede identificarse así un estilo a nivel "macro", así como un estilo más específico o "micro", que son los rasgos particulares que tiene el artista. Ejemplo de ello se tiene a Leonardo da Vinci, que se interesó en la perspectiva dentro de la pintura y el tratamiento de color, al igual que sus contemporáneos renacentistas, pero a la vez se diferenció por la técnica del "sfumato" o esfumado,

que fue su sello personal o estilo para pintar, tan característico que se constituyó en influencia para otros artistas que le precedieron. De manera que puede afirmarse que además de los rasgos socioculturales dentro de la pintura, se considera la personalidad del artista, que permite identificar su propio estilo.

Al igual que en el arte, el diseño gráfico tendrá influencias e inspiraciones, en este punto cabe mencionar el ejemplo que presenta Heller e Il (2008) en relación a Johannes Gutenberg y su invento de los tipos móviles, para lo cual se inspiró en la belleza de los manuscritos iluminados, y a partir de una necesidad de comunicación de masas, reprodujo las formas de la escritura manual de los códices religiosos, de manera que fundió lo nuevo con lo viejo a través de la tecnología. Esto confirma que muchos de los métodos, modos y estilos de diseño gráfico surgieron al ritmo de la tecnología, así como de las exigencias socioculturales de la época.

Puede verse que desde el punto de vista de diseño gráfico, el hablar de estilo involucra una serie de características gráficas (color, tipografía, imágenes, composición, etcétera) que distinguen y le dan carácter a determinado material gráfico dentro de su contexto de comunicación. A partir de ello puede decirse que determinada colección de libros tiene una misma línea gráfica que permite determinado grado de consistencia visual.



Diseño de "mouse pad" influencia del estilo Pop Art, realizado por la estudiante Andrea Marroquín en el curso de Historia de la Civilización y el Diseño II de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, año 2010. Técnica digital.

El lograr esa línea gráfica en forma estética y creativa puede considerarse intencional o intuitivamente estilos de antes, por ejemplo si se quiere algo con visión hacia lo medieval, se deberá estudiar la tipografía así como las imágenes de la época para tener bases sólidas en la propuesta, no basta con decir que es antiguo, si no se hace un recorrido a través del tiempo.

Sería lamentable que se diseñe mencionando que es algo con características del Surrealismo en la ilustración de determinado material, y ni siquiera se estudia por ejemplo a Salvador Dalí y sus contemporáneos. De allí que el diseñador tiene que tener una formación que permita coherencia entre lo que proponga y el estilo que determine tomar en cuenta en sus diseños. El tomar en cuenta un estilo, no implica copiar al artista o diseñador, sino generar las propias ideas a través de la investigación así como de la especialización técnica en el área de diseño gráfico en que se intervendrá.

Existen diseñadores que tienen un estilo en cuanto a realizar ilustraciones, personajes o fotografías, por lo que son requeridos por tener rasgos especiales para determinado tipo de comunicación, así se requieren sus servicios por ser especialista en diseño de personajes tipo manga, o bien porque realiza o produce fotografías tipo retrato contemporáneo.

Así el diseñador puede inspirarse en lo que está de moda, o bien remontarse hasta el siglo XIX, eso dependerá del material que trabajará, donde lo importante no es la propia manifestación personal sino en sí lo que comunicará para satisfacer la necesidad de comunicación.

Es interesante que cuando se observa algún diseño ornamental, caracterizado por formas orgánicas fluidas, se ve que tuvo sus orígenes esencialmente en el Art Nouveau, de manera que se hace un viaje a través del tiempo y se hace una conexión directa con los cartelistas como Alphonse Mucha (imagen 1), Jules Chèret o Eugène Grasset.

Otro ejemplo es observar un estilo bastante caracterizado por la composición a manera de caleidoscopio (imagen 2), que identifica rápidamente el Op Art, o bien el uso de elementos gráficos y compositivos a manera de Warhol lo que constituye un estilo Pop Art (imagen 3).

Como puede verse, la confrontación de lo actual con lo histórico es interesante y enriquecedor, pero sólo se logra a través de la observación e investigación. Inclusive hay tendencias actuales fácilmente identificables, como cuando se habla de estilo urbano (imagen 4).

El diseño gráfico evoluciona a la par de la cultura de una manera acelerada, así constantemente, cada mes o cada año se producen más manifestaciones estilísticas, y algunas pasan de moda hasta que alguien las retoma y son una nueva fuente de inspiración, es un proceso cíclico permanente en el tiempo. Así, mencionan Heller e Ili(2008), que en un abrir y cerrar de ojos lo viejo se convierte en nuevo.

Dentro de las influencias, hay un punto medular que es tomar en cuenta la percepción humana, así como el aprendizaje que se ha tenido en cuanto a símbolos por parte del grupo objetivo, es decir, que el diseñador tiene que tomar como base determinados códigos socio-culturales que no pueden alterarse, no puede utilizar por ejemplo color rojo cuando se trata de productos de limpieza, o desarrollar un material con tipografía menor de 12 puntos cuando se trata de un grupo de niños de preparatoria. De allí que el estudiar la forma de aprendizaje de los distintos grupos de personas, será otra de las investigaciones que deberá tomar en cuenta el diseñador.

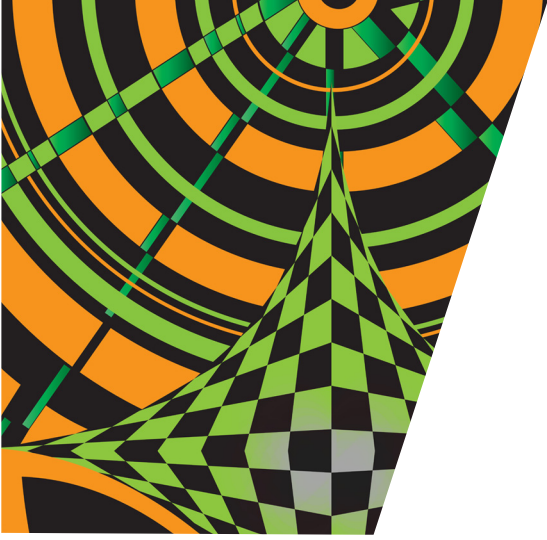
A raíz de lo anterior puede decirse, a manera de conclusiones, que durante el tiempo ha habido distintos estilos históricos tanto artísticos como de diseño gráfico que se retoman y vienen a influir en la forma de realizar gráficamente alguna propuesta, siendo así referencias para responder a determinada demanda. Dentro del ámbito existen tendencias, es decir algunas modas donde se sigue determinado estilo o forma de realización gráfica, que puede tener seguidores dentro de un contexto determinado a nivel internacional o inclusive dentro de un ambiente más cerrado, como una escuela de diseño.

El hecho de estudiar y considerar las diferentes manifestaciones artísticas y de diseño, permitirá acrecentar el acervo cultural del diseñador, que conecta dichas manifestaciones con el contexto sociocultural, que le ayudará a diseñar propuestas originales y funcionales con una fundamentación coherente de acuerdo a lo solicitado por el cliente.

“ Como puede verse, la confrontación de lo actual con lo histórico es interesante y enriquecedor, pero sólo se logra a través de la observación e investigación. ”



Diseño de “mouse pad” con influencia del estilo Op Art realizado por la estudiante Andrea Díaz en el curso de Historia de la Civilización y el Diseño II de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, año 2010. Técnica digital.



A partir de ello, dentro de una escuela de diseño adquiere importancia el apoyo constante del estudio de la historia de arte, la cultura y la comunicación visual, para que el estudiante investigue y se involucre con las raíces y manifestaciones propias de la carrera, evitando la ignorancia que conlleva al desempeño asistemático donde surgen propuestas gráficas que dependen del azar o la inspiración de último momento, o lo que es peor son bastante similares a lo que ya existe, lo cual no permite competitividad dentro del mundo de constante evolución del diseño, que exige compromiso con la excelencia lograda a través de la preparación académica y profesional, donde definitivamente la investigación y observación constante deben estar presentes en cualquier intervención.

“ La motivación constante hacia los estudiantes de carrera dentro de una escuela de diseño a informarse, lo cual no significa imitar, sino más bien evitar cometer errores o bien proponer algo que ya se haya realizado, es decir, no caer en inventar “el agua azucarada”. ”

Referencias:

- Heller, S. e Ili, M. (2008). Anatomía del diseño. (Trad. Jarrín, T.). Barcelona: Editorial Blume.
- Buchanan, L. (2003). Graphically speaking. Cincinnati, OH: Design Books.
- Parramón. (1997). Cómo reconocer estilos. (6ª. Ed.). Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.



Publicidad con estilo urbano del diseñador Patrick Monkel



UNA PERCEPCIÓN GENERAL DE LA RELACIÓN DE LA NEURO COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO, ¿CÓMO DIJO?

*Licda. Ana Regina López De la Vega, M.A
Directora de Carrera
Departamento Diseño Gráfico*

Desde sus inicios el ser humano ha buscado comunicarse entre sí, algunos utilizaban ruidos, otros ilustraciones, recurren a grabados o trazos, pintura, etc. Su objetivo hacer que las otras personas comprendan un mensaje, algo que se quiere decir.

En las áreas de diseño gráfico y publicidad es importante el punto de "comunicación", actualmente se habla de una neurocomunicación, siendo relacionada con la estrategia de neuromarketing.

El doctor en Ciencias de la Administración, Néstor Braidot, experto en neuromarketing ha desarrollado el tema de la Comunicación a la Neurocomunicación, haciendo ver que la comunicación está presente en todo lo que una empresa realiza "en los productos que comercializa, en los precios que fija, en los canales de marketing que elige, en sus donaciones y patrocinios de actividades culturales y sociales, en sus campañas publicitarias." (Braidot, 2009:187). Tomando el enfoque que él expone respecto a que la comunicación debe ser entendida como una relación entre personas, haciendo ver que el éxito de cualquier proyecto de comunicación debe iniciar con un buen estudio del cliente, teniendo una interacción dinámica entre empresa y cliente, cliente y empresa.

Para tener una definición clara de Neurocomunicación Braidot (2009), expone que esta abarca no sólo el comportamiento externo que se genera en el entorno de un sujeto o de una empresa, sino que es importante el tipo de cambios internos que una persona experimenta mientras se comunica.

Otros especialistas en el área de comunicación y marketing exponen que la Neurocomunicación, se centra en analizar los actos, acciones y diseños emocionales, que logren obtener un valor ante el perceptor, integrando elementos emotivos y racionales.

Es interesante ver que a pesar que generalmente se da peso al estudio del target, él resalta con más energía cómo las reacciones que se pueden lograr a través de los sentidos (sensorial: vista, tacto, oído, gusto, olfato) y el mecanismo como la atención, memoria y emociones que quien lo recibe puede favorecer el éxito de un producto, anuncio, campaña, etc. Esto implicaría que el estudio que los Diseñadores hacen para conocer al grupo objetivo, target o grupo meta, se realice durante todo el desarrollo de las propuestas creativas, es decir, en una primera etapa conocer sus perfiles demográficos, psicográficos aplicando en este último instrumentos o métodos que faciliten el conocer cómo se comunican, cuáles son los estímulos visuales o sensoriales que más pueden impactar en el cerebro de las personas.

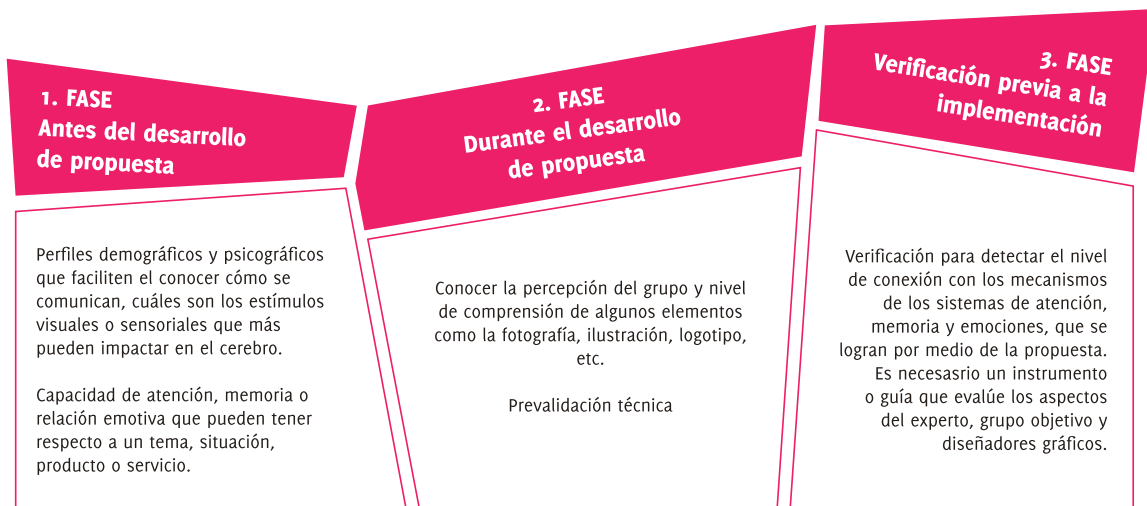
“ En las áreas de diseño gráfico y publicidad es importante el punto de "comunicación", actualmente se habla de una neurocomunicación, siendo relacionada con la estrategia de neuromarketing. ”

Así como determinar su capacidad de atención, memoria o relación emotiva que pueden tener respecto a un tema, situación, producto o servicio. La experiencia, valores, conocimiento e identificaciones previas, son los "explosivos" para detectar signos, códigos que estimulen la creatividad en los mensajes que se estructuran.

En una segunda etapa: durante el desarrollo de la propuesta preliminar es necesario ir "prevalidando" o "verificando" la funcionalidad de los recursos gráficos que se utilicen, esto permite no sólo obtener una conexión directa con el grupo objetivo sino economizar gastos innecesarios o negativos para el cliente al momento de llevar la implementación de la propuesta. Por ejemplo: si se trabaja con fotografías implicaría realizar una validación de grupo para conocer la percepción y comprensión de la composición y mensaje que el perceptor puede entender antes de utilizarla en toda la campaña.

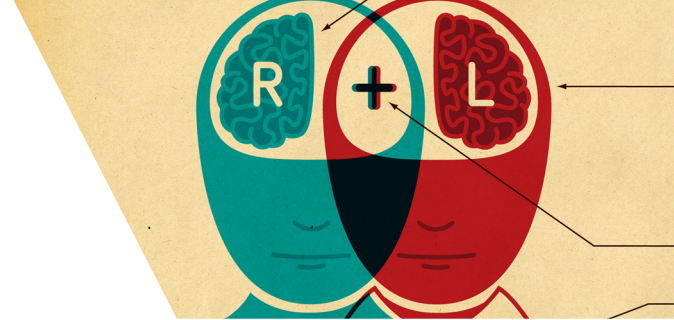
La tercera etapa, considero que para muchos diseñadores "tediosa", es una de la parte de verificación previa a la implementación de una propuesta, con la validación se puede detectar si realmente lo desarrollado logra conectarse con los mecanismos de los sistemas de atención, memoria y emociones. Lo más recomendable es utilizar un instrumento estructurado o guía que evalúe la funcionalidad y nivel de conexión con preguntas enfocadas al grupo meta, expertos del tema y diseñadores gráficos.

A continuación un esquema resumen de los puntos más importantes de las etapas mencionadas, mismas que se desarrollan en la Estrategia Creativa implementada en el departamento de Diseño Gráfico como metodología del diseño desde hace varios años



Pareciera un estudio sólo teórico, sin embargo, es un análisis que si los diseñadores gráficos realizan en conjunto con expertos pueden llegar a comprender mejor el comportamiento humano y sus comunicaciones, facilitándoles estructurar estrategias de comunicación o marketing más efectivas. El paradigma es creer que el diseñador gráfico sólo se centra en el uso de la computadora, en la genialidad de los diseños más complicados como efecto visual, pero es importante

romperlo y hacer ver que el diseñador es un gestor de la comunicación, como muchos le llaman el estratega de la comunicación visual impresa y multimedia, en donde todo se desarrolla a través de los niveles sensoriales.



Es importante comprender que actualmente las estrategias de comunicación que estructuran los diseñadores gráficos no se realizan de forma aislada, sino en conjunto con la empresa, institución y organización que se trabaja, desde todos sus servicios. La exigencia actual es que el diseñador tenga la capacidad de comprender todo el proceso general desde la forma de trabajo, el producto y organización para fortalecer las redes neuronales del cliente.

Braidot (2009) hace referencia que las campañas más eficaces son resultado del diseño de las estrategias de medios más adecuadas para cada caso, resaltando tanto el significado de cada mensaje, el medio, los actores del proceso, sus voces, los elementos gráficos visuales y sonido, el estudio de los mecanismos perceptuales del cliente.

Todo lo expuesto lleva a concluir que el diseñador no es la persona que sólo se sienta en la computadora y genera "ideas innovadoras visuales", sino son gestores que utilizando los conocimientos e investigaciones respecto a los principios de neurofisiología vinculados con los mecanismos de percepción, atención y memoria, en conjunto con el nivel de cognición del grupo objetivo, desarrolla propuestas funcionales, eficaces e innovadoras utilizando herramientas como la tecnología, estudio del arte y ciencia.

“ La experiencia, valores, conocimiento e identificaciones previas, son los “explosivos” para detectar signos, códigos que estimulen la creatividad en los mensajes que se estructuran ”

Pasando a tomar algunos puntos directamente relacionados con el desarrollo de propuestas de diseño gráfico, está el comprender que además de los niveles sensoriales entran en juego las necesidades, intereses, recuerdos o experiencias, valores culturales, anteriormente también se mencionó la capacidad de atención la cual es limitada. La investigación de estos puntos permite determinar y fundamentar cuál es la estrategia de medios más certera, así como la información que despierte el interés.

El reto no es que el diseñador memorice la teoría sino cómo la teoría es instrumento para consolidar propuestas innovadoras y eficaces, ser un “genio” en el manejo de los estímulos racionales y emocionales, lo que se llama Neurorrelaciones.

Para terminar cierro con la el siguiente pensamiento: los diseñadores gráficos de hoy deben tener el corazón de un Da Vinci, la mente de un Einstein, ser ejemplo del mejor líder, de la humildad y el sentido de la vida de Jesús.

Referencias:

Arens, W., Weigold, M.F. y Arens, C. (2008) Publicidad. McGraw-Hill Interamericana. México
Braidot, N. (2009) NEUROMARKETING. Ediciones Gestión 2000 Barcelona.

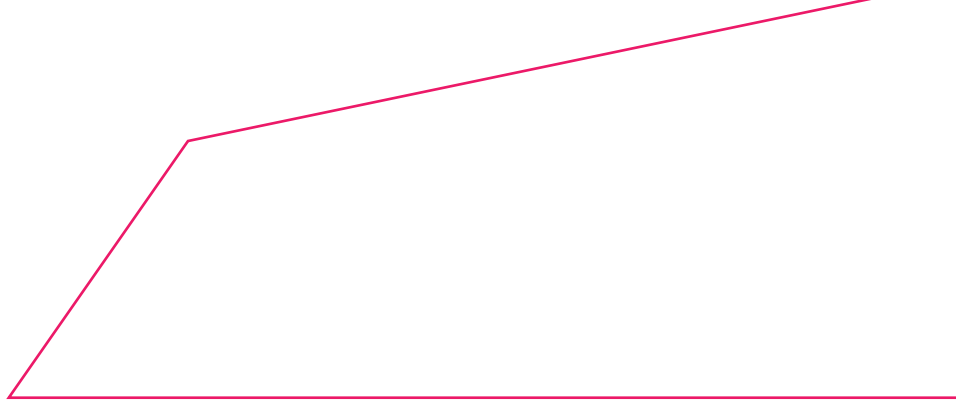
González, J.M (2007) BIENVENIDOS A LA ERA DE LA COMUNICACIÓN. Editorial Especial Directivos.
http://marketingmasventas.wke.es/noticias_base/bienvenidos-a-la-era-de-la-neurocomunicaci%C3%B3n

Martínez-Val, J. (2004) COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO. Ediciones del Laberinto, S.L Madrid: España.



BUSCANDO NUEVAS IDEAS

*Licda. Dalma Fuentes
Coordinadora Académica
Departamento Diseño Gráfico*

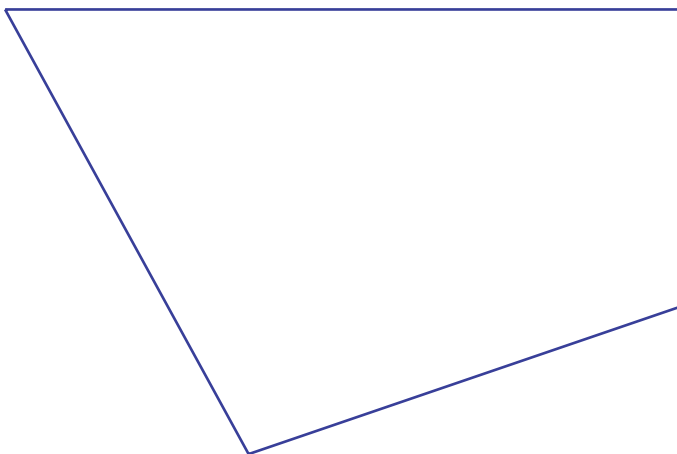


Todas las personas siempre se ha visto atraídas por las nuevas ideas que surgen en las empresas o áreas de desarrollo que destacan, pero sobre todo por las personas que las están generando. Se etiqueta de “creativos” a todos aquellos que nos hacen pensar más allá de lo cotidiano, común y lo corriente. Algunos los llaman genios o gurús por considerarlos poseedores de un coeficiente intelectual superior al normal, mismo que los apoyaría para generar ideas diferentes.

Los científicos en su afán por encontrar respuestas al funcionamiento del cerebro de estas personas, han invertido recursos materiales y económicos en el estudio del cerebro, determinando que ambos hemisferios tienen diferentes características. De esta forma determinaron que el lóbulo izquierdo del cerebro es el encargado de los procesos verbales, analíticos, abstractos, lógicos, racionales y lineales; mientras el lóbulo derecho reúne las funciones que determinan lo no verbal, sinético, concreto, espacial, intuitivo y holístico.

Ante este descubrimiento, sería lógico pensar que para generar nuevas ideas, las personas tendrían que fortalecer el lado derecho del cerebro o el lado creativo, encontrando así la herramienta que necesitan para llegar a proponer con éxito proyectos interesantes pero, al revisar la teoría de Varela en su libro *Innovación empresarial* un nuevo enfoque de desarrollo, esta idea inicial pareciera absurda ya que según él, las nuevas propuestas no se componen únicamente de creatividad, y comenta: “La creatividad, requiere un pensamiento divergente en el que se generan múltiples opciones; la invención requiere de un pensamiento convergente, y la habilidad de descartar ideas irrelevantes mediante un proceso analítico, y el uso de la metodología de desarrollo de productos, la innovación requiere una mentalidad práctica, un conocimiento claro del mercado y una orientación empresarial” (p.131).

Rápidamente surgen dos palabras que van completando una fórmula desconocida para la gran mayoría: creatividad + invención + innovación. Esta nueva combinación de conceptos ya tiene más sentido en la búsqueda de una nueva forma de aplicar los conocimientos si se están buscando ideas novedosas



para propuestas, productos o servicios, determinando que ambos hemisferios trabajan para complementarse en la práctica. Ya lo indica Frascara cuando menciona que "la creatividad, si bien requiere de habilidades no comunes, se basa en gran medida en procesos controlables, tales como observación, atención y análisis" (p.53).; por esto, no bastará con hacer una mejor conexión con el lado derecho del cerebro sino será necesario aplicar invención e innovación, mismas que Varela describe como una característica ventajosa en los empresarios exitosos cuando al combinar viejas ideas en nuevas formas, también juntan tecnologías con mercados y hacen mejoras a proyectos o servicios existentes.

Definitivamente no bastará aplicar únicamente creatividad a proyectos en empresas que buscan la generación de ideas llamativas, interesantes y diferentes que solventen las necesidades de los consumidores de forma eficiente; será necesario modificar lo existente para introducir algo nuevo que permita descubrir ideas que presenten la realidad desde un ángulo que deje al espectador con ansias de más.

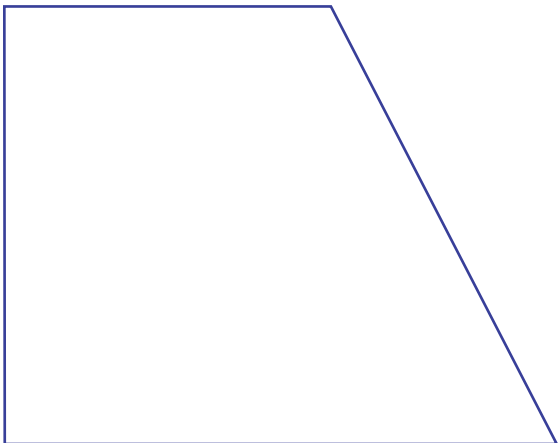
“ Todas las personas siempre se ha visto atraídas por las nuevas ideas que surgen en las empresas o áreas de desarrollo que destacan, pero sobre todo por las personas que las están generando ”

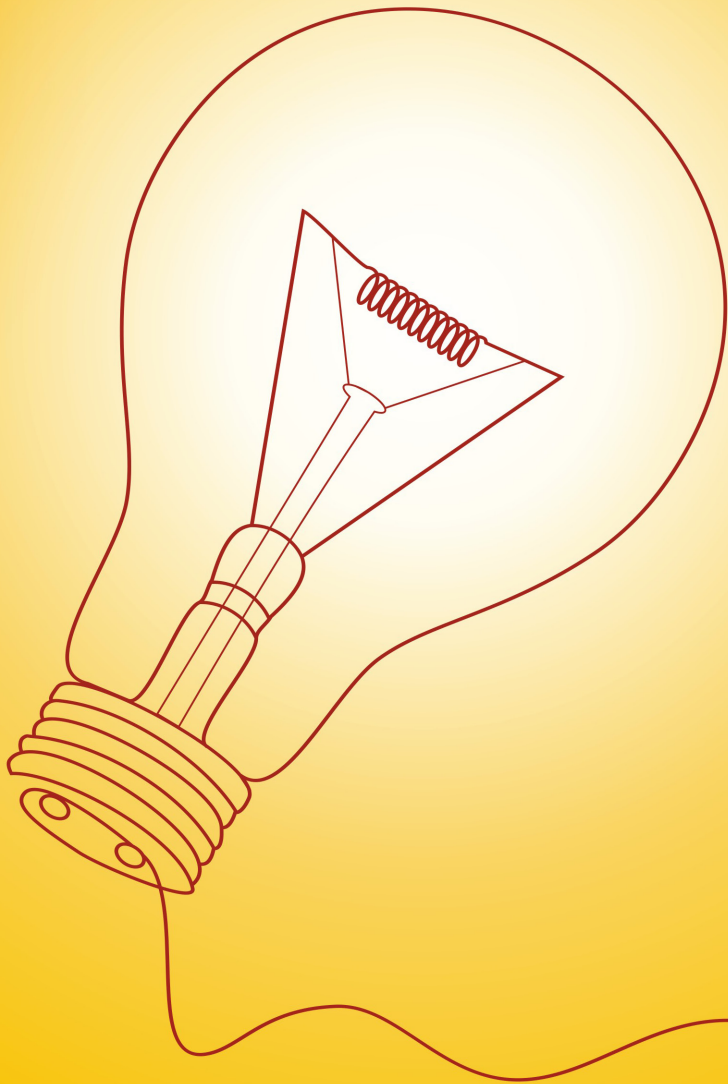
Referencias:


Frascara, J. (2000). Diseño gráfico y comunicación. Argentina: Infinito.

Foster, J. (2007). Cómo generar ideas. San Francisco: Norma

Varela, R. (1998). Innovación empresarial, un nuevo enfoque de desarrollo. Colombia: ICESI







La tienda de
Doña Gora

EL DISEÑO ESTRATÉGICO MEJORANDO
LA COMPETITIVIDAD Y AÑADIENDO
**VALOR EN LAS MICRO,
PEQUEÑAS Y MEDIANAS
EMPRESAS DE LATINOAMÉRICA**

*Lic. Jorge J. Meza Aguilar, M.A.
Director del Departamento de Diseño
Universidad Iberoamericana, A. C.*

Hoy existen ciertos factores críticos de éxito para que las empresas puedan competir en el entorno global, tales como: el desarrollo de tecnologías propias, la diferenciación de productos o servicios, el branding, los sistemas de gestión, las relaciones y servicios post-venta a clientes, entre otros, los cuales implican necesariamente una inversión financiera sólida. Ante esta cruda realidad las pequeñas empresas de nuestra región, con recursos muy limitados, están en gran desventaja y tienen pocas oportunidades para salir adelante.

Una alternativa viable para las micro y pequeñas empresas de Latinoamérica es incorporar estrategias de diseño e innovación, en sus procesos, productos y servicios, y de esta forma mejorar su valor e incrementar su competitividad, crear empleos, y contribuir a la regeneración de las economías regionales.

Las microempresas latinoamericanas pueden desarrollar, a través del diseño, nuevas bases para competir globalmente, replanteando esquemas tradicionales u obsoletos. Una pequeña empresa familiar, que ve al diseño como un proceso estratégico para alcanzar la competitividad, requerirá de cambios en su cadena de valor y en estructura organizativa, y de la adopción de nuevas habilidades de gestión. Los diseñadores colaboran ya con las empresas en la identificación de los gustos, deseos, preferencias y actitudes de compra de sus consumidores. También plantean los escenarios a partir de los cuales se dibujan las características de los nuevos productos o servicios que se van a desarrollar, y descubren dónde y cómo se puede añadir valor a la cadena productiva.

Un proceso de diseño efectivo y exitoso aporta a productos, comunicaciones y servicios una serie de valores agregados (de diferenciación, utilidad, calidad, sustentabilidad, status) que son emocionalmente percibidos y bien remunerados por los compradores.

Desgraciadamente en muchos de nuestros países no se ha reconocido la importancia y el impacto que tiene el diseño en el ámbito microempresarial. El diseñador puede conceptualizar, desarrollar y definir los productos, sistemas y servicios necesarios para cada usuario en cada región, de cara a su producción, distribución, difusión, venta y consumo. El diseño es, por lo tanto, una disciplina necesaria e imprescindible en todas las empresas que busquen crecer y abarcar nuevos mercados.

Es preponderante lograr que los diseñadores latinoamericanos formen parte de los equipos directivos que delinear las estrategias de desarrollo en las pequeñas empresas. La inclusión de diseñadores en estos grupos de gestión es urgente, ya que en la mayoría de las ocasiones las estrategias micro empresariales se plantean sin una visión centrada holísticamente en el usuario final y su entorno.

“ ...incorporar estrategias de diseño e innovación, en sus procesos, productos y servicios, y de esta forma mejorar su valor e incrementar su competitividad ... ”



TÉCNICAS DE AMBIENTACIÓN DIGITAL EN PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN DE PELÍCULAS

*Lic. Alejandro Ramírez
Egresado de la Carrera*

Alice In Wonderland Matte Painting 2010 Por: Gordon Tarpley

Dentro de las áreas de acción del diseñador gráfico se encuentra el Diseño Audiovisual, el cual, según Ráfols y Colomer (2003), es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma, utilizando signos del lenguaje verbal, visual y auditivo. El cine recopila estos signos, y a lo largo de la historia, las producciones cinematográficas han cautivado a las personas. Uroz (1998), opina que "El cine tiene una repercusión enorme, marca pautas de comportamiento social y se ha convertido en un modo de expresión muy poderoso, capaz de atraer a millones de personas en todo el mundo y ofrecer nuevas posibilidades" (p. 5).

Desde el invento de la fotografía, hasta las nuevas técnicas de animación 3D y Motion Capture, la industria cinematográfica se ha enriquecido cada vez más con el avance tecnológico, donde gracias al desarrollo en técnicas digitales las grandes productoras tienen a su disposición las herramientas necesarias para crear mundos fantásticos y tomas de gran nivel de dificultad. Con nuevas tecnologías para el proceso de postproducción, los diseñadores deben contextualizar cada escena y diseñar ambientes hiperrealistas que requieren de combinaciones de técnicas y efectos para lograr unir un material previamente grabado y dar vida a esa escena que deberá situar al espectador dentro de un ambiente determinado al ver la producción en pantalla. Los diseñadores gráficos son importantes para estos procesos de postproducción y diseño de ambientes digitales, ya que generan, por medio de técnicas, conocimientos de software e investigaciones meticulosas, una serie de propuestas gráficas para que el resultado final comunique correctamente cierto mensaje.

En Guatemala no se suelen financiar muchas producciones cinematográficas, no obstante, la calidad de trabajo y las importantes películas en las que han trabajado empresas como Studio C, han hecho que las productoras internacionales se interesen cada vez más en el talento guatemalteco, incorporando otra área de acción para los diseñadores gráficos: la postproducción cinematográfica.

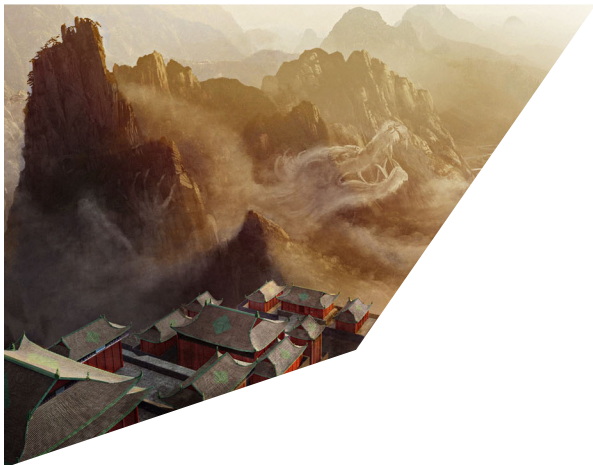
Carlos Argüello, fundador de Studio C, asegura que en Guatemala existe mucho potencial para que la industria de postproducción de cine crezca, sin embargo, es una industria que necesita de mucha mano de obra. Los diseñadores guatemaltecos están preparados para muchas áreas de intervención, pero no tienen la experiencia de trabajar en producciones cinematográficas de grandes presupuestos, ya que es un mercado que no había entrado con fuerza a Guatemala. Por este motivo, es importante que los diseñadores gráficos conozcan el proceso de trabajos de postproducción y ambientaciones digitales, así como el manejo de software orientados a dicha área, ya que es un mercado en crecimiento con una forma particular de trabajar y que ofrece posibilidad de empleo a los diseñadores interesados en esta área sin tener que migrar a otros países para poder laborar en postproducciones cinematográficas.

“ Uroz (1998), opina que
“El cine tiene una
repercusión enorme, marca
pautas de comportamiento
social y se ha convertido en
un modo de expresión muy
poderoso, capaz de atraer
a millones de personas en
todo el mundo y ofrecer
nuevas posibilidades ”

Cuando se habla de ambientaciones digitales se debe entender que es un proceso que se lleva a cabo durante la postproducción, la cual es el proceso de edición del material filmado donde se realizan correcciones de color, edición de video, sonido, efectos especiales, subtítulo, hasta obtener la versión final de la película. Las principales técnicas para el desarrollo de ambientaciones digitales consisten en el trabajo de tres áreas básicas: el 3D, matte painting y composición. Sin embargo, previo al desarrollo de la ambientación digital tal cual, los grandes estudios realizan una exhaustiva investigación sobre el contexto de la película y la mejor forma de adaptar ese escenario a la pantalla grande, donde se analizan referencias reales y se trabajan diseños concepto entorno a los cuales se generarán las imágenes hiperrealistas que se unirán al rodaje.

El matte painting se utiliza para realizar ambientes 2D ya sea por medio de manipulación de fotografías o imágenes creadas desde cero. Los ambientes se realizan por capas para poder dar posteriormente en el área de composición las profundidades correctas respecto a cámara, generar animaciones y dar efectos.

The 5 Fugitives Of The Shoalin Temple Matte Painting 2010, Gordon Tarpley..



Por su parte, el 3D se utiliza cuando las tomas de las películas tienen movimientos de cámara en donde se necesita ver la profundidad de los elementos de la ambientación, para esto se realizan modelados de los elementos y texturizado de los mismos. Una técnica muy utilizada para ahorrar recursos y tiempo es la "proyección de cámara" donde una imagen realizada en el área de matte painting se proyecta sobre un modelo 3D. Otra aplicación del 3D es su utilización para visualización de tomas, donde se captan las sensaciones y tiempos con modelos base para tener una idea del movimiento de cámara y poder determinar la mejor estrategia para generar una ambientación digital. A pesar de que el 3D es una herramienta muy poderosa, se trata la manera de utilizarlo solamente cuando sea necesario, ya que en el proceso de conversión de información a imagen por parte de la computadora (más conocido como "render"), el 3D consume muchos recursos de la misma, cosa que se debe considerar por ciertos factores como el tiempo de trabajo, duración de la escena, entre otros.

“ Cuando un espectador mira una escena, animación o ambientación digital de una película no piensa “para esa escena seguro utilizaron Maya”, al espectador lo que le interesa es ver la pantalla y creer lo que está viendo, ver que esa escena parezca lo más cercano a la realidad ”



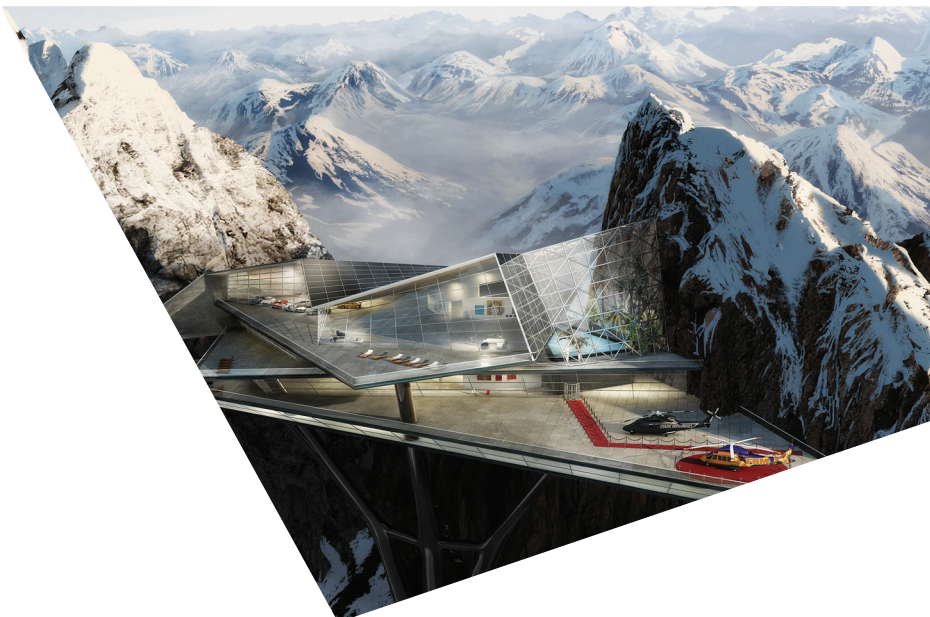
En la composición digital se une el rodaje con el matte painting y elementos 3D por medio de la utilización de ciertos efectos visuales, dentro de los cuales el más utilizado es el chroma key para remover la pantalla verde y sustituirla por la ambientación creada. En la composición digital se busca básicamente hacer casar la cámara real con la virtual, para que al momento de que el espectador vea una escena crea fielmente que el actor se encontraba en el lugar que está viendo en pantalla y no en un estudio lleno de paredes de color verde y/o azul, para lo que también se vuelve necesario hacer una corrección de color.

Una de las cosas que a muchos diseñadores les interesa saber es sobre los software, ¿cuál es el mejor?, ¿Qué diferencias existen?. Existen muchos software de 3D, composición y edición de fotografías, sin embargo, a pesar de las diferencias y similitudes de los mismos, a lo largo de la investigación se observó algo interesante, concluyendo en que lo importante no es cuál de estos software es mejor que el otro, o cuáles son sus ventajas o desventajas, lo importante es el dominio completo de un software y lograr un resultado hiperrealista con el mismo para las escenas de las películas. Cuando un espectador mira una escena, animación o ambientación

digital de una película no piensa “para esa escena seguro utilizaron Maya”, al espectador lo que le interesa es ver la pantalla y creer lo que está viendo, ver que esa escena parezca lo más cercano a la realidad.

La industria cinematográfica es muy amplia, sin embargo, a pesar de la gran cantidad de personas que trabajan en grandes estudios, muchas veces se ven en la necesidad de distribuir el trabajo y solicitar la ayuda de pequeños estudios cuyo trabajo sea profesional e impecable. Es debido a esta circunstancia que se vuelve necesario el conocer sobre el proceso de interacción de pequeños estudios con las grandes empresas cinematográficas. En Studio C, por ejemplo, este proceso inicia con un primer acercamiento con los productores por parte de Carlos Argüello, fundador y representante de Studio C. Se realizan también varias reuniones por parte de los distintos departamentos de Studio C con los productores internacionales vía Internet con cámaras Web y programas especializados, lo que permite un mejor intercambio de ideas, especificación de las escenas a trabajar y retroalimentación del trabajo. Es importante el contacto vía correo electrónico, ya que por lo general se utiliza para comunicar cambios en el trabajo de las escenas y el envío de archivos.

Tony Stark's Mt. Pilatus Mansion, Cgchannel
May Matte Painting 2010, Gordon Tarpley



La entrega del trabajo en el tiempo establecido, cubrir los requisitos acordados en las reuniones, mantener el trabajo que se realiza de forma confidencial hasta el lanzamiento del DVD o Blue-ray y entregar las escenas con una calidad de imagen hiperrealista, son factores que las productoras exigen a los estudios contratados. Al momento de la realización de las escenas no existe ninguna limitación o un estándar específico de generación de las mismas en cuestión de tecnología, software o procedimientos, solamente se solicita un resultado hiperrealista para que la audiencia perciba la escena como real.

Para lograr lo establecido por las productoras cinematográficas es necesaria también una buena comunicación dentro de los departamentos del estudio, realizar reuniones para aclarar dudas y plantear una estrategia de trabajo efectiva que permita obtener los resultados en el menor tiempo, además de establecer un calendario de tareas puntuales y comunicar las decisiones, ideas y cambios de cualquier área de trabajo a todos los equipos para que se mantengan retroalimentados y en sintonía con el trabajo. Para concluir se puede observar que el proceso para la creación de ambientaciones

digitales permite al diseñador entrar al mundo de la producción cinematográfica, sin embargo se debe tomar en cuenta que requiere de mucho tiempo y personas especializadas en diversas áreas. Por lo tanto el proceso de comunicación al trabajar con la industria cinematográfica internacional y lograr cumplir con los estándares de calidad que se exigen, requiere de mucha disciplina, organización y aún cuando aspectos como la tecnología, tiempo y recursos influyan en la realización de las escenas asignadas, lo importante es la entrega puntual, buena coordinación y retroalimentación constante tanto con las productoras como dentro del estudio.

“ El matte painting se utiliza para realizar ambientes 2D ya sea por medio de manipulación de fotografías o imágenes creadas desde cero. ”

Temple For Ants Matte Painting Build-Up On Vimeo, Gordon Tarpley



Referencias:

Ráfols y Colomer (2003). Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.

Uroz, J. (1998). Historia y Cine. España: Publicaciones de la Universidad de Alicante.



EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CINE, UN ÁREA DESATENDIDA

*Licda. Ana Linde Franco
Egresada de la Carrera*

El Cine guatemalteco empezó casi al mismo tiempo que el Cine en el mundo, se frenó la producción de Cine en el Conflicto Armado Interno y eso pudo provocar que el proceso no avanzara al igual que en otros países. Aun cuando el Cine es un tema relevante e importante para la cultura guatemalteca y por su antigüedad debería encontrarse información extensa al respecto, los involucrados no se habían dado a la tarea de recapitular y segmentar las fases por las que pasó el Cine guatemalteco hasta la actualidad. De manera que la información recabada en mi investigación será favorable para futuras referencias. Se encuentra el registro completo de las producciones y muestra de ellas en la Cinemateca Universitaria "Enrique Torres" de la USAC, para quien desee consultarlas.

Se hizo una documentación de una serie de fichas técnicas con muestra gráfica de todas las producciones que se pudieron recopilar, desde los años 50 hasta el día de hoy, incluyendo producciones que se encuentran en proceso de postproducción. Esto ofrece ahora la oportunidad de ubicar y conocer más fácilmente sobre el Cine guatemalteco y sus involucrados, además se puede apreciar de manera tangible cómo ha intervenido el Diseño hasta ahora.

Un Diseñador Gráfico puede intervenir como tal, en una película desde su fase de preproducción hasta la fase de postproducción y exposición, ya que elabora desde el material de venta para lograr el patrocinio que financie la producción, hasta efectos visuales o animaciones según sea necesario realizar durante el rodaje o luego en el proceso de edición y postproducción. Puede intervenir también como Director de Arte en la producción de la película.

Por medio del análisis de la investigación de campo, teórica y entrevistas, se evidenció que actualmente el Diseño Gráfico no ha intervenido tanto en el cine guatemalteco como podría. Sin embargo se encontró de qué manera sí lo hace, y así como en el cine hay muchas otras disciplinas en las que interviene pero como no es de manera evidente no se toman en cuenta para exploración. Valdría la pena evaluar los procesos de otras disciplinas para identificarlo.

“ El Cine guatemalteco empezó casi al mismo tiempo que el Cine en el mundo, se frenó la producción de Cine en el Conflicto Armado Interno y eso pudo provocar que el proceso no avanzara al igual que en otros países ”





EL DISEÑO GRÁFICO EN LA SEÑALÉTICA AEROPORTUARIA

*Lic. Luis Eduardo Sandoval Arriaza
Catedrático Honorario*

A pesar que su práctica es evidente desde la antigüedad, la señalética como disciplina es relativamente nueva dentro del Diseño Gráfico. En la actualidad varios expertos como Baer (2008) clasifican esta disciplina dentro de lo que se conoce como Diseño de Información (Information Design) o el Diseño Gráfico del Ambiente (Environmental Graphic Design), principalmente por la función que ésta tiene para los usuarios de los espacios y las necesidades que ayuda a satisfacer dentro de los mismos. Una de las aplicaciones más recientes en el país se puede observar en el sistema señalético de la nueva terminal aérea del Aeropuerto Internacional La Aurora en la Ciudad de Guatemala, el cual permitió desarrollar un análisis sobre los mensajes que estaban siendo transmitidos así como una evaluación de los elementos aplicados desde la intervención del diseño gráfico para una comunicación efectiva de dichos mensajes.

FUNCIONES DEL MENSAJE

El tipo de información que es comunicada en el sistema señalético de la terminal aérea del Aeropuerto Internacional La Aurora se puede identificar a partir de la función principal que posee cada mensaje en las señales. La señalética en la terminal aérea, como una disciplina que busca orientar por medio de la comunicación gráfica de la información a los usuarios respecto al uso e interacción con un espacio construido, requiere que los pasajeros cuenten con los mensajes necesarios en el momento indicado, lo que en dicha terminal determina el tipo de información que es requerida en los distintos puntos del espacio y el tratamiento gráfico que debe ser aplicado según el tipo de información, como complementa Calori (2007).

Dirección

La información direccional es la que predomina dentro de la terminal aérea ya que las señales direccionales permiten a los pasajeros conocer lo que va a ser encontrado en una dirección indicada y, por consiguiente, cómo pueden llegar al destino al que desean desplazarse. Son de suma importancia pues el aeropuerto es un ambiente complejo en el que existen múltiples destinos y los pasajeros deben desplazarse con limitaciones de tiempo hacia estos. Algunas dificultades en la distribución del espacio construido hacen más necesario recurrir a estos tipos de mensajes direccionales. Por lo general, estas señales se encuentran ubicadas en los pasillos largos de la terminal para reforzar el mensaje y asegurar a los pasajeros que van en la dirección correcta, así como en los puntos donde se requiere tomar una decisión.

“ A pesar que su práctica es evidente desde la antigüedad, la señalética como disciplina es relativamente nueva dentro del Diseño Gráfico ”

Identificación

Las señales de identificación en el aeropuerto permiten identificar o ubicar algo en una posición en particular, como los baños o las puertas de abordaje, o delimitar áreas como la de salidas de vuelos internacionales. También son utilizadas como refuerzo para los mensajes direccionales ya que las señales de identificación son ubicadas en los destinos para confirmar a los pasajeros que han llegado al destino que buscaban.

Descripción

Por el contexto, resulta más efectiva la clasificación de estos tipos de mensajes o señales como "descriptivas" y no como "informativas", ya que de alguna manera todas trasladan algún tipo de información.

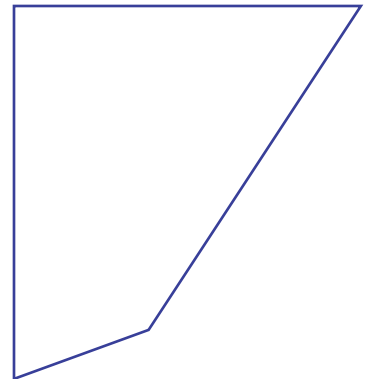
Estas señales describen el estado o situación de algo dentro de la terminal aérea. En la actualidad, sólo se manejan mensajes descriptivos operativos, los cuales trasladan información respecto a la descripción de las operaciones del aeropuerto, como las pantallas LCD con los horarios de llegadas y salidas de vuelos así como en cuál puerta sale cada uno de los vuelos.

Los mapas de ubicación permiten describir, mediante una representación gráfica, cómo funciona el espacio, sin embargo, se determinó que en el aeropuerto no se manejan mapas.

Regulación

Por medio de los mensajes de las señales de regulación del aeropuerto se garantiza el bienestar de los pasajeros, el buen uso del espacio y de los servicios aéreos. Es decir, este tipo de información es trasladado a pasajeros y personal en función con la seguridad y utilidad. Dentro de la terminal aérea, las regulativas prohibitivas indican lo que no está permitido dentro del aeropuerto, como fumar o tomar fotografías. Respecto a las regulativas restrictivas, éstas restringen y limitan el comportamiento de los pasajeros, como acceder a áreas privadas o a donde se requiere de tarjeta de embarque. En cuanto a las regulativas preventivas, éstas alertan a los pasajeros sobre riesgos, peligros o procedimientos de seguridad dentro de la terminal aérea, como las rutas de evacuación.

Señalética Aeropuerto de Guatemala Por: Luis E. Sandoval





Señalética Aeropuerto de Guatemala Por: Luis E. Sandoval

MANEJO DE LOS MENSAJES

Asimismo, fue posible identificar que en la terminal aérea la mayor parte de los mensajes están siendo comunicados de forma concisa y consistente, los cuales van apareciendo dependiendo del nivel jerárquico (importancia) del mensaje o la proximidad que exista con el destino que se está mencionando. Debido a que se trata de un espacio internacional transitado por pasajeros de diversas nacionalidades, se manejan mensajes bilingües: el español por ser el idioma oficial de Guatemala, y de forma secundaria el inglés por ser considerado universal y el idioma oficial de Estados Unidos, país con el que se tienen rutas principales.

FUNCIÓN Y MANEJO DE LOS ELEMENTOS DESDE EL DISEÑO GRÁFICO

La función y el manejo de los elementos en la señalética del Aeropuerto Internacional La Aurora responde principalmente a la identidad del espacio así como a las necesidades de los servicios que ofrece y los pasajeros que los utilizan.

“ La señalética en la terminal aérea (...) busca orientar por medio de la comunicación gráfica de la información a los usuarios respecto al uso e interacción con un espacio construido ... ”

Tipografía

Desde el aspecto funcional, este elemento permite codificar los mensajes por medio de signos lingüísticos, lo que da forma a la información escrita (texto) en las señales para facilitar la transmisión de los mensajes a los pasajeros. Asimismo, por medio de la tipografía también se diferencian los mensajes en las señales, ya que se utiliza la variación bold para los mensajes en español y regular para los que se encuentran en inglés. La tipografía utilizada en el sistema también permite reforzar la identidad del espacio ya que, por ser sans serif, tiene una connotación más moderna que va de acuerdo a la modernización de la terminal aérea. En base a lo anterior, el manejo de la tipografía corresponde formalmente al aeropuerto, posee longevidad estilística y es legible a distancia a partir de las características propias de la tipografía y su tratamiento.



Señalética Aeropuerto de Guatemala Por: Luis E. Sandoval

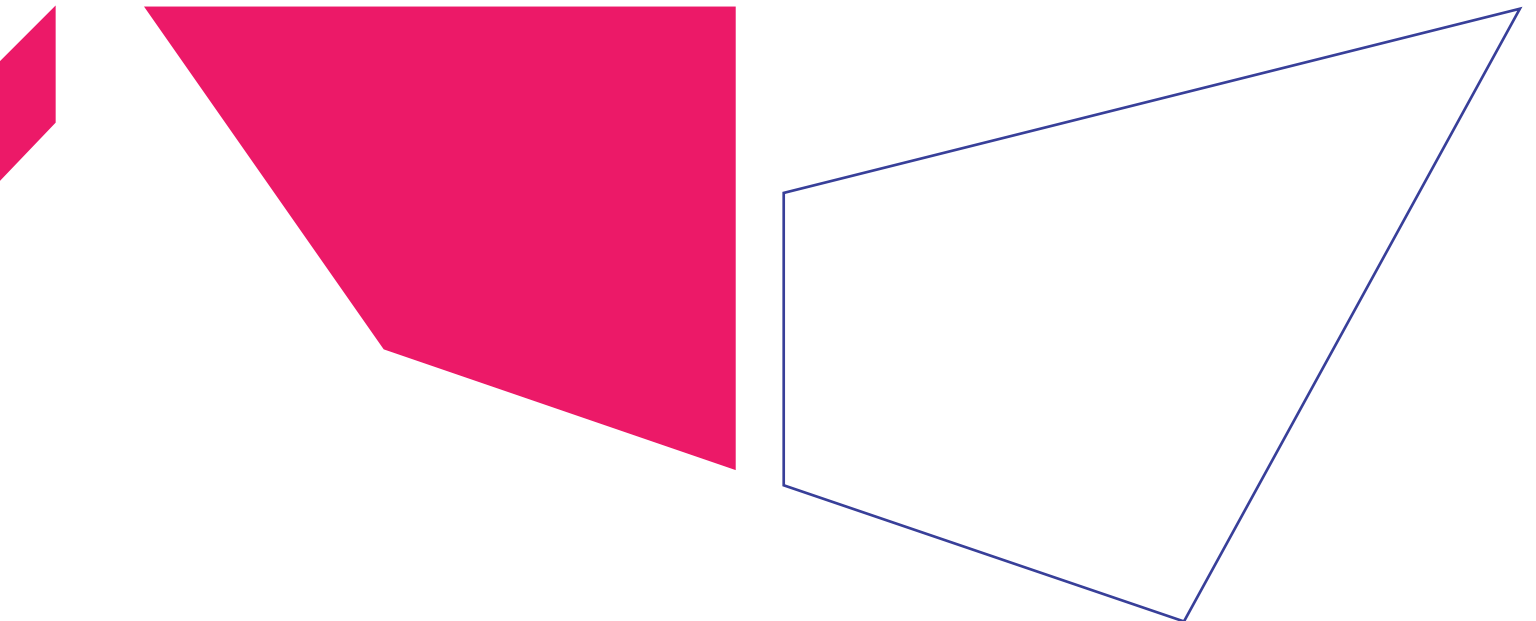
Pictogramas y flechas

Los pictogramas manejados en el sistema señalético permiten ayudar a los pasajeros de distintas nacionalidades así como a quienes tienen dificultades de lectura. Para los pasajeros que conocen el idioma y no tienen dificultades, el pictograma sirve como un refuerzo visual que les permite entender con más claridad el mensaje que se desea transmitir o el destino que está siendo representado. Como son pictogramas que han sido utilizados en otros aeropuertos, establecidos por la AIGA para el Departamento de Transportes de Estados Unidos, permite a los pasajeros frecuentes identificar rápidamente los mensajes sin necesidad de leer todo el mensaje escrito, reduciendo el tiempo en la toma de decisiones para desplazarse en la terminal aérea. El estilo gráfico de los pictogramas se puede establecer como de carácter geométrico, sólido y plano.

Las flechas buscan indicar de una forma directa y sin lugar a dudas, la dirección hacia un destino para que los pasajeros puedan desplazarse hacia él con facilidad. En la terminal aérea se manejan las flechas que forman parte del sistema pictográfico AIGA/DOT, las cuales se caracterizan por ser de cabeza abierta, con astil y grosor uniforme.

Color

Es el elemento que cumple con más funciones como parte del sistema señalético de la terminal aérea ya que permite armonizar las señales con el ambiente, incrementar el significado de los mensajes de las señales, distinguir los mensajes y reforzar la personalidad del ambiente. En las señales se manejan principalmente el color amarillo para el contenido y el gris oscuro para el fondo de la señal cuyo contraste es aproximadamente un 55%-65%, por debajo del mínimo recomendado (70%); de forma complementaria se maneja el color blanco para las flechas. En las señales bilingües, el color permite diferenciar el inglés (blanco) del español (amarillo). El manejo de dichos colores en áreas neutras hace que las señales se integren más a la arquitectura, por lo que tiende a armonizar y no contrastar, contrario a lo recomendable para un ambiente ocupado como el aeropuerto. En las señales de regulación (prohibitivas y restrictivas) se aplica el color rojo en pictogramas y títulos de acuerdo al código local de CONRED (2005) y a las guías internacionales proporcionadas por ICAO (1995). También el manejo del color responde a la identidad y personalidad del ambiente, pues los colores aplicados corresponden al logotipo del aeropuerto (amarillo y gris oscuro), representando el sol de la aurora y la modernidad del espacio arquitectónico, respectivamente.



Layout

A pesar que no se maneja una retícula de forma consistente en todas las señales, el layout permite organizar la información y enfatizar los mensajes según la función que tienen en el aeropuerto. Como parte del layout, los tamaños de la tipografía que se manejan se encuentran dentro de los rangos recomendados para los pasajeros de acuerdo a la actividad bajo la cual es requerida la señal. Los pictogramas y las flechas son manejadas proporcionalmente un 50% más grandes que la caja alta del texto en español. Los márgenes se manejan de forma poco consistente y predominan márgenes muy pequeños que hacen que el contenido esté muy próximo al perímetro de la señal, lo que hace que se perciba más pesado y saturado visualmente.

Formato

Los formatos buscan facilitar la legibilidad de los contenidos, corresponder al espacio disponible en la terminal y reforzar la identidad del aeropuerto. Cabe mencionar que no existe mucha variación en los formatos dentro del sistema, sin embargo, el módulo que es utilizado de base para la mayoría de señales mide 1.88m. x 0.37m., lo que permite facilitar la legibilidad y visualización de los contenidos. Principalmente se manejan señales colgantes, correspondiente al sistema de montaje al techo, las cuales respetan el flujo de los pasajeros ya que no obstruyen el paso debajo de

ellas y aprovechan el espacio horizontal superior, por lo que el módulo es horizontal, alargado; en espacios más amplios horizontalmente, se disponen dos módulos de forma horizontal para extender los mensajes. Las formas rectangulares que se manejan de formato tienen una connotación contemporánea, lo cual va de acuerdo a la imagen moderna del aeropuerto. Desde el volumen, cuentan con caras levemente curvadas de arriba a abajo, forma que responde al diseño del techo de la Terminal Norte. Además de las colgantes, también se manejan señales adosadas a las paredes o puertas, las cuales también cuentan con un formato rectangular vertical y están ubicadas sobre el nivel del ojo.


Referencias:

Baer, K. (2009). *Information Design Workbook*. Massachusetts, Estados Unidos: Rockport Publishers.

Calori, Ch. (2007). *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey, Estados Unidos: John Wiley & Sons.

CONRED. (2005). *Normas de señalización*. Guatemala: Secretaría Ejecutiva de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres.

International Civil Aviation Organization [ICAO]. (1995). *International Signs to Provide Guidance to Persons at Airports and Marine Terminals*. Canadá: IMO/ICAO.

An aerial, high-angle view of a vast, snow-covered mountain range. In the lower-left foreground, a large, multi-tiered dam or industrial structure is visible, partially covered in snow. To the right, a circular, bowl-shaped structure, possibly a ski lift or a natural depression, is nestled in the snow. The terrain is rugged, with numerous peaks and valleys, all blanketed in white snow. Sparse evergreen trees are scattered across the lower slopes. The sky is a pale, hazy blue, suggesting a clear but slightly overcast day. The overall scene is one of a majestic, cold, and desolate winter landscape.

EL DISEÑO CONCEPTUAL A TRAVÉS DEL TRABAJO DE PINTURA DIGITAL MARK GOERNER

*Licda. Nathalie María España González
Egresada de la Carrera*

Muestra el diseño conceptual de Mark Goerner que realizó de una vista aérea para una de las escenas de la película de X-Men.

“ Mark Goerner es un diseñador conceptual muy reconocido en el ámbito de la industria cinematográfica y de videojuegos. ”

Para definir el diseño conceptual es inherente hablar de la pintura digital dado que la misma tuvo su inicio en la ilustración y en el arte digital. Sin embargo, la complejidad del diseño aumenta en el preciso momento en que el mismo debe cumplir el propósito de satisfacer una necesidad real. Es ahí donde nace como una disciplina donde se plantea un proceso dedicado al desarrollo de modelos para su posterior construcción o aplicación. Al recabar información se genera una solución para dar respuesta a la problemática planteada.

El área de trabajo se enmarca mayormente en temáticas de ciencia ficción y fantasía, siendo la industria cinematográfica y los videojuegos algunos de los campos donde se emplea recurrentemente el diseño conceptual. En el cine ha sido considerado como una forma de visualización y proyección, de mundos fantásticos y futuristas, permitiendo realizar historias que sólo podrían existir en la imaginación. El impacto depende de la calidad de realización de la ambientación, la utilería apropiada y el tono del guión. Algunos estudios requieren de gran precisión con un diseño conceptual detallado, otros como guía o inspiración.

Para lograr este efecto los diseñadores conceptuales han empleado la pintura digital para la elaboración de los grandes escenarios que experimentamos dentro de la industria cinematográfica. Es por esto que es difícil desligar la pintura digital del diseño. Precisamente, porque utiliza un soporte digital que permite facilidad de movilidad de los proyectos y modelos elaborados.

Esto evidencia el importante papel de los avances tecnológicos. Específicamente el uso de software que permite desarrollar la técnica de pintura digital. Según Alejos (2009) el soporte de la pintura digital se da a través de aplicaciones como Adobe Photoshop, Corel Painter, Adobe Illustrator y Corel Draw, entre otros. Esta explosión en el número de aplicaciones evidencian cómo la pintura digital se ha convertido en una vital herramienta dentro del desarrollo de diseño conceptual. La pintura digital surge a partir de la combinación de elementos pictóricos, los cuales buscan emular la experiencia visual de la realidad a nivel de texturas que provienen de variadas técnicas como la acuarela, el óleo, el guache, el acrílico y el pastel, sustituyendo el canvas o lienzo por un archivo digital. Esto ha generado grandes ahorros en la industria cinematográfica, pues ahora es posible generar estos fascinantes mundos a nivel digital en dos dimensiones. El avance ha sido tal que estamos cada vez más cerca de generarlos en tercera dimensión, sin necesidad de incurrir en gastos de construcción física.

Mark Goerner es un diseñador conceptual muy reconocido en el ámbito de la industria cinematográfica y de videojuegos. Y mundialmente por la realización de escenarios y ambientaciones de películas bajo la dirección de James Cameron, Steven Spielberg y Bryan Singer. De su técnica, Goerner afirma, utiliza principalmente photoshop y pinta a manera de emular las técnicas de pintura de los tiempos donde usaba guache. Goerner es un diseñador conceptual dedicado a la realización de mundos futuros excelentemente elaborados, a nivel de estructuras arquitectónicas desarrolladas para películas a través de la pintura digital, donde el reto de creación de nuevas formas de expresión icónica está presente.

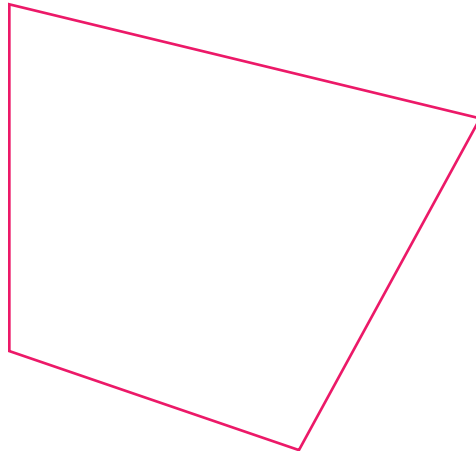
Parte del desempeño de Mark Goerner, se refiere al trabajo especulativo que involucra la investigación a nivel gráfico, permitiendo así experimentar formas, analizar su construcción y fabricación, todo a través de la pintura digital. El proceso para la realización de sus propuestas conceptuales se divide en dos grandes etapas: una manual y otra digital, siendo esta última la propiamente pintura digital.

La primera etapa se enfoca en establecer las bases de la estructura, las guías a seguir, como un manual que le indica, las aplicaciones de color e iluminación a utilizar en la segunda etapa.

En la primera etapa Mark Goerner emplea un sistema de thumbnails o bocetaje de pequeña escala, que le permite visualizar su propuesta antes de pasar al plano digital. Define a grandes rasgos las áreas de volumen, ángulo, perspectiva y algún detalle arquitectónico que desee utilizar y experimentar con la luz. Además de permitirle evaluar la dirección de la propuesta en relación al humor y ambientación de la misma. En la segunda etapa es el punto de inflexión que lo diferencia de otros diseñadores. Mientras la mayoría utilizan la herramienta brush para generar un trazo similar al óleo o acrílico, Mark Goerner se caracteriza por su técnica de cut and paste. Esta técnica consiste en la re-utilización de elementos ya generados. Sean estos una pieza final y concreta dentro de la composición o bien como una forma para utilizarlo como brush, dentro de un proceso de prueba y error lo que le permite encontrar los brushes que mejor se apliquen al humor y visión

“ Para definir el diseño conceptual es inherente hablar de la pintura digital dado que la misma tuvo su inicio en la ilustración y en el arte digital ”

Muestra dos versiones del diseño conceptual de la ciudad de Krypton, para la película de Superman Returns.





Muestra el diseño conceptual de Mark Goerner como prototipo de una ciudad futurista.

de la composición. Un factor importante de su técnica de re-utilización, es que le permite ahorrar tiempo en la realización del diseño, ya que son proyectos de gran escala y requieren ser entregados a contrarreloj.

La técnica de Mark Goerner se deriva de la pintura tradicional. Él define que con la pintura digital utiliza la mayoría de las habilidades de observación, conectándose al contenido a través de la investigación y estudios, incorporando una voz y pasión personal para incentivar la inspiración y potencialmente elevar el diálogo entre expresión y comunicación.

Específicamente reproduce digitalmente la técnica del guache que se caracteriza por utilizar efectos espesos, y del brillo de la pintura. En donde los colores se basan en la reacción de uno con otro.

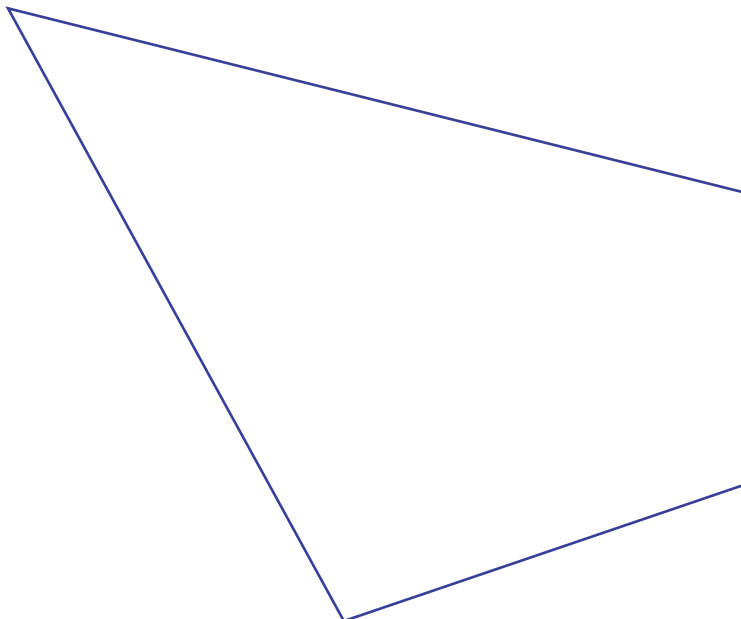
A partir del trabajo de Mark Goerner se puede concluir que el diseño conceptual es la creación artística digital con un alto grado de flexibilidad, para adaptar estructuras no reales a una ambientación totalmente

recreada por la visión y la imaginación. Teniendo en mente su fabricación o construcción, para su aplicación y ser utilizada en una de las escenas de una película. A través de la técnica de pintura digital el diseñador puede expresar con facilidad los conceptos que ha pre-visualizado, al generar mundos llenos de carácter futurista y fantástico.

Si se desea desarrollar diseño conceptual, sea cual sea su aplicación, es importante reconocer que será producto del nivel de experimentación que se tenga. Es necesario y crítico elaborar la investigación de estructuras, el estudio y exploración de las formas por medio del bocetaje. Esto permitirá pre-visualizar el resultado al tiempo que se piensa en su fabricación y construcción. Precisamente porque el diseño conceptual deja de serlo al momento que es realizado o reproducido.

Referencias:

Alejos C. (2009). La Pintura y Aplicación para pintar. Pinturas y Artistas. Recuperado en marzo de 2009, de <http://www.pinturay-artistas.com/>





ADAPTACIÓN DEL DISEÑO DE PUBLICACIONES PERIÓDICAS AL MEDIO DIGITAL

*Lic. David Alfaro Valladares
Catedrático Horario*



El diseño de periódicos en el medio digital es la integración del diseño de publicaciones editoriales periódicas, aprovechando el espacio y las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de información y comunicación. Aunque en un principio las publicaciones se hacían para ser impresas y leídas en papel, el medio digital abre la posibilidad de nuevos canales de comunicación, para alcanzar al grupo objetivo. Este medio es aprovechado en periódicos por el potencial que tiene para darse a conocer a nuevos lectores y a aquellos que no tienen acceso a la edición impresa, y cabe recalcar que el éxito de un periódico se basa, en una parte, por la cantidad de lectores que tiene. Por la universalidad del medio, cualquier persona conectada a la red, sin importar dónde se encuentre, puede acceder desde su computadora en cualquier momento y leer la publicación. El medio digital permite también publicar y complementar contenidos que en un periódico impreso sería imposible, dado que es una plataforma integrada, donde se pueden combinar imágenes, sonidos y textos, que hacen los mensajes más completos, facilitando el traslado de mensajes.

“ Para el diseño de periódicos digitales es imprescindible aprovechar las ventajas que presenta el medio ”

Para los periódicos el factor tiempo es una ventaja que consiguen con su publicación en el medio digital, pues la comunicación se hace de forma instantánea. El medio digital les permite modificar y actualizar la información y el diseño ya publicados, de manera ilimitada y en cualquier instante, sin repetir todo el proceso de producción como sucedería en la edición impresa. Aunado a la optimización y ahorro de recursos como papel y tinta, haciendo publicaciones ecológicamente sostenibles, y que reducen los costos de reproducción. Además de facilitar la modificación de información, el medio digital tiene la capacidad para almacenar y recuperar información. Esta función es aprovechada por los periódicos digitales, permitiendo opciones de búsqueda, que son una herramienta útil para los lectores y una particularidad de la edición digital, puesto que no existe algo similar para las ediciones impresas, donde se pueda buscar y acceder a información específica publicada de ediciones anteriores o incluso en la edición del día.





Sin embargo, existen algunas desventajas en el diseño de periódicos en el medio digital, la principal es que la inexperiencia del medio puede resultar un arma de doble filo. Para algunos periódicos, no es aun rentable contar únicamente con una edición electrónica, no existe una forma de comercializar la publicación, y los costes de las redacciones de los periódicos actuales son muy altos para depender únicamente de la edición digital.

Por lo que la información que se publica en su edición electrónica es únicamente un complemento o una introducción de la información que se publica en la edición impresa, a raíz de una estrategia mercadológica. La extensión de las noticias publicadas, se caracteriza por su brevedad y puntualidad, en comparación de las ediciones impresas. Sin embargo, la edición impresa muchas veces refiere a la edición digital para contenido complementario, en especial contenidos multimedia, por lo que ambas ediciones se complementan en favor de la comunicación entre los lectores y la publicación.

Para el diseño de periódicos digitales es imprescindible aprovechar las ventajas que presenta el medio. La multimedialidad, interactividad, el espacio para archivar contenidos y la estructura de navegación, son características propias del medio digital, que facilitan la creación y acceso de contenidos que puedan complementar la información del medio impreso, pues se trata de contenidos que son difícil o imposible publicar en medios tradicionales. Material multimedia como infografías interactivas, videos, fotografías, etc. pueden ser publicadas a manera de complementar la misma estrategia mercadológica, al mismo tiempo que se aprovechan las características del medio. En el medio digital también existen algunas limitaciones, pues el diseño que se realiza no existe de una forma física o tangible. Por la naturaleza del medio, el diseño descompone códigos que viajan a través de la Web, hasta que es traducida por la computadora y presentada en una pantalla del lector. Por esta razón, el diseño se verá afectado por el sistema operativo y la pantalla con la que cuente el lector.

“ El diseño de periódicos en el medio digital es la integración del diseño de publicaciones editoriales periódicas, aprovechando el espacio y las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de información y comunicación ”



El manejo de elementos gráficos dentro del diseño de un periódico, siempre debe estar orientado a propiciar un ambiente de lectura, facilitando la legibilidad de los lectores, así como agilizando la actualización de la información por parte de los editores. Es recomendable también, tomar en cuenta la flexibilidad que debe tener el diseño para adaptarse a la personalización de contenidos, sin olvidar la consistencia entre páginas.

Ya sea edición impresa o periódico digital, hay que recordar que se trata de la misma publicación en dos medios distintos, aunque el manejo de algunos elementos de diseño puede diferir según el medio en el que se aplican, se debe mantener coherencia visual entre ambas publicaciones; una forma recomendable de lograrlo es a través del manejo de elementos gráficos como el color que puede ser uno de los más consistentes entre el medio impreso y digital. Finalmente, para la elaboración del diseño se debe tener presente el objetivo fundamental de todo periódico, que es el de informar, por lo que el diseño debe tener una estructura clara y entendible, con jerarquías visuales definidas a través de la posición y el tamaño de los elementos, que permitan al lector orientarse y guiarse a través de la página

y ubicar rápidamente los contenidos. Así mismo, un contenido conciso facilita la lectura de las noticias y los titulares, manejar dos tipografías y variaciones de color y grosor puede ser suficiente para lograr un contraste eficaz que permita al lector identificar y leer los titulares rápidamente. Así mismo, aprovechar el espacio en blanco que permite el medio digital y que muchas veces es obviado en la edición impresa por cuestiones de costo, puede generar en el lector la sensación de orden e influir en la lectura.

Referencias:

Martínez, J. (2002). Periodismo, periódicos y relatos periodísticos: Lectura sobreinterpretativa de la tesis de Tobías Peucer. [En Red] Disponible en: <http://revistas.ucm.es/inf/11341629/articulos/ESMP9696110063A.PDF> (Fecha de consulta: febrero 23 de 2010)

McQuail, D. (1983). Introducción a la teoría de la comunicación de masas. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Navarro, L. (2000). El periódico on line. Estudios sobre el Mensaje Periodístico No.6. [En Red] Disponible en: <http://revistas.ucm.es/inf/11341629/articulos/ESMP0000110273A.PDF> (Fecha de consulta: abril 11 de 2010)

Vargas, N. (2009). Presente y futuro del diseño de los periódicos en Internet. [En Red] Disponible en: <http://www.umalab.com/?p=146>. (Fecha de consulta: febrero 23 de 2010)

Deja tu



LA APLICACIÓN DE
LA RETÓRICA EN
EL PROCESO CREATIVO
PUBLICITARIO

tabaco

*Lic. Silvia Barrientos
Egresada de la Carrera*

¿CUÁL ES EL PAPEL DE LA RETÓRICA EN EL PROCESO CREATIVO?

El contexto publicitario actual es un mundo complejo, competitivo y saturado de mensajes, lo cual ha generado una alta expectativa entre los anunciantes y el grupo objetivo en cuestión respecto a la creatividad publicitaria. El término "Publicidad Creativa" se ha vuelto muy popular y es lo más cotizado en campañas y anuncios, lo cual afecta directamente a los diseñadores gráficos, ya que implica mayor competitividad y una creciente presión en el ámbito publicitario. Es por ello que varios autores han analizado la publicidad mundialmente reconocida y catalogada como "Publicidad Creativa", ya que se tiene como objetivo encontrar la clave para mejorar la creatividad propia del diseñador y superar así a la competencia; y parece ser que se ha definido a la Retórica como herramienta clave e indispensable en el Proceso Creativo Publicitario.

Eso sí, cabe mencionar que la Retórica es un término conocido en publicidad y vinculado con "Publicidad Creativa" desde los años sesenta gracias a Roland Barthes, a quien muchos llaman "el padre de la Retórica". Este célebre semiólogo francés reunió piezas publicitarias importantes en aquella época y las analizó para descubrir CÓMO habían sido creadas. Así fue como descubrió que todo anuncio respondía a alguna figura retórica, y que éstas eran las herramientas

de los creativos para crear comunicación eficaz y funcional.

Desde entonces, han existido diversos análisis de "Publicidad Creativa" que, de alguna forma u otra, evidencian la aplicación de la Retórica en la creatividad publicitaria. Es por ello, que surge la siguiente interrogante: ¿Cuál es el papel y aporte de la Retórica en el Proceso Creativo Publicitario?

Dicha interrogante se responde contrastando la teoría sobre Retórica y la práctica del día a día en el Proceso Creativo, para lo cual se realizaron entrevistas a expertos en ambos temas, destacando el aporte del Maestro Alejandro Tapia, experto en Retórica y Publicidad, y del Consultor Creativo Mario Pricken, experto en Creatividad y Publicidad.

Primero, deben confrontarse las definiciones de Retórica y Publicidad aisladas una de la otra. La primera es definida por Alejandro Tapia (2010) como "el arte de producir discursos persuasivos en todo tipo de contextos, con efectividad y elegancia". La Retórica es conocida desde la antigua Grecia como "el arte de la persuasión" y, según la Real Academia Española (2001), tiene como objetivo deleitar, persuadir o conmover. Es una metodología que forma parte del lenguaje y del proceso de comunicación, ya que esta se encarga de hacer los cambios adecuados a los mensajes por medio de las Figuras Retóricas. Dichas Figuras permiten tanto una mayor expresividad en el mensaje como nuevos

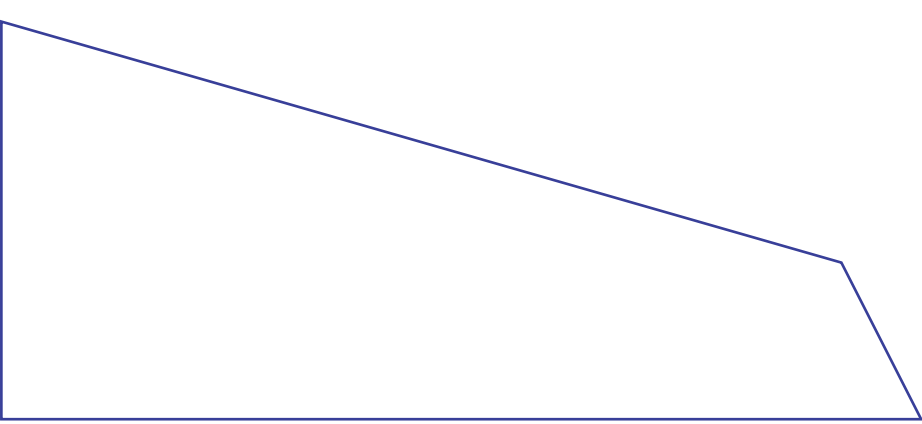
sentidos y lecturas múltiples que logran la persuasión. Asimismo, Juan Carlos Rodríguez (2005) concluye que la publicidad es “una herramienta de comunicación masiva, la cual es financiada por un cliente específico, que tiene como fin informar y persuadir al grupo objetivo”.

Es así como se evidencia que las coincidencias entre las bases de la Retórica y sus objetivos concuerdan con los de la publicidad. Además, Roland Barthes (1965) ya había advertido que “la Retórica era el CÓMO en los mensajes publicitarios”, y es bien sabido que el Proceso Creativo es donde se ejecuta la toma de decisiones de CÓMO comunicar una idea y CÓMO ejecutarla creativa y eficazmente. Precisamente esta similitud entre ambos conceptos es el punto de partida para establecer una relación concreta entre dos términos que, tal como indica Alejandro Tapia (2010) han sido catalogados como polos opuestos, ya que la Retórica representa metodología, y el Proceso Creativo se basa en creatividad. Esto quiere decir que las coincidencias respecto a la Retórica en el contexto publicitario no son solamente desde el aspecto teórico, sino que es también evidente la utilidad práctica de las Figuras Retóricas, y la Retórica puede aportar un método de creación que facilite el Proceso Creativo e impulse la “Publicidad Creativa”.

¿LA RETÓRICA LIMITA LA CREATIVIDAD?

La implementación de la Retórica no censura ni limita la creatividad, por el contrario, esta implica estructurar la creatividad para impulsarla y lograr lo que, según Mario Pricken (2006), se necesita actualmente en publicidad debido al contexto tan saturado y tan competitivo en el que se está viviendo: “generar más y mejores ideas en menor cantidad de tiempo” para así lograr ser eficiente en el proceso y eficaz en el resultado. La Retórica no debe verse como una estructura rígida y poco práctica, ni el proceso creativo debe entenderse como creatividad pura. Debe existir un equilibrio y dicho equilibrio no se debe quedar en teorías, sino que debe ser aplicado en la práctica.

Tal como indica Mario Pricken (2010), no se puede ser creativo por ser creativo, la creatividad tiene un propósito, y en el caso de la Publicidad es persuadir para vender. Y a pesar de que la creatividad es innata y radica en el individuo, también es una característica desarrollable y educable, la cual se potencia según las relaciones sociales, experiencias personales, medio ambiente, cultura y educación del individuo. Por lo tanto, tal como lo hace ver Pricken, el catalogarse como creativos innatos y creer que esa es la clave del éxito, ya no funciona en la práctica publicitaria. Si un diseñador se cree creativo por naturaleza y rechaza la idea de necesitar alimentar su creatividad, él mismo



se limita y se encierra en una falsa idea de libertad creativa, la cual irónicamente la conseguiría a través de la aceptación de que atrás de esa virtud, aparentemente “inexplicable”, existe algo definible, aplicable y funcional como los métodos, técnicas, estrategias, investigación, etc. Es por ello que un diseñador gráfico debe expandir constantemente sus horizontes y buscar siempre nuevas herramientas para alejarse de lo intuitivo, y asegurar su creatividad en bases sólidas y fundamentadas tal como las reglas de comunicación que brinda la Retórica.

Es por ello que surge, desde diversas perspectivas, la aplicación de las Figuras Retóricas como la solución del Proceso Creativo. No se trata de dejar a un lado la creatividad, se trata más bien de complementarla con otras disciplinas como la Retórica. La total libertad creativa mencionada es peligrosa, ya que lleva al creativo a encontrarse con “decisiones indecidibles”, como lo argumenta Donald Bryan, citado por Alejandro Tapia (2010). Es por ello que se debe incluir la Retórica como parte del proceso creativo, ya que ésta le da un orden al caos que la creatividad presenta. Dicha disciplina es una de las tantas disciplinas que se pueden aplicar para estructurar el Proceso Creativo. Esta funciona como “un mapa” que facilita el camino a la idea creativa. Es decir, la Retórica presenta las diversas opciones para llegar a la gran idea y guía al diseñador gráfico entre ellas, ya que le permite tener un mejor concepto del proyecto en general y le da una dirección. Sin embargo, dicha disciplina no funciona por sí sola. Para que esta tenga éxito, necesita tanto de la creatividad como de otros

conocimientos manejados por el diseñador gráfico, como por ejemplo: el contexto, el grupo objetivo, el objetivo del proyecto, etc. Sin la Retórica, el diseñador se perderá en el complejo laberinto de la creatividad; y sin creatividad, el diseñador no le encontrará sentido a la aplicación de las Figuras Retóricas.

¿POR QUÉ APLICAR LA RETÓRICA EN EL PROCESO CREATIVO?

Roland Barthes, en su momento, presentó una solución aplicable en la práctica, pero muy pocos comprendieron cómo realmente aplicarla o, mejor dicho, muy pocos comprendieron que valía la pena aplicarla. Y desde entonces se ha mantenido un rechazo hacia la Retórica por parte de los creativos, ya que le siguen otorgando demasiada importancia a la creatividad.

Eso sí, es innegable que los diseñadores gráficos son creativos intuitivamente y que así aplican la Retórica también. Sin embargo, no saben cómo exactamente su pensamiento creativo funciona, ni mucho menos qué es la creatividad, simplemente saben que es su herramienta más poderosa ante sus clientes y su grupo objetivo. Sin embargo, dicha herramienta ya no es suficiente ahora, por el contrario, se les está exigiendo que sean aún más creativos de lo que ya son. Pero entonces ¿Cómo se refuerza algo que es innato e intuitivo? ¿Cómo se refuerza algo que no se sabe ni cómo funciona realmente? Es así como la “Publicidad Creativa” se maneja en el ámbito de la casualidad o la intuición.

Y esa idealización y confusión de los creativos respecto a la creatividad es criticada tanto por Alejandro Tapia (2010) como por Mario Pricken (2010).

Este último habla de una sistematización del proceso creativo, y propone “enseñar” a los creativos a ser creativos conscientemente. Él no pone en duda, qué tan creativos puedan ser, pero propone experimentar con métodos y técnicas que proporcionen herramientas e inspiración para tener más libertad de elección como creativo y así lograr potenciar las capacidades personales.

Asimismo, surge otra duda, ya que si la Retórica es una disciplina que maneja todo ser humano intuitivamente desde la Antigua Grecia, ¿Por qué es necesario ahora aplicar conscientemente la Retórica en el Proceso Creativo?

Dicha interrogante se responde con ciertas reflexiones que Mario Pricken (2010) compartió sobre un dato que demuestra que la industria ha crecido enormemente y sus exigencias son cada día más fuertes. Dicho dato, obtenido de unos cálculos realizados por él y un amigo matemático, indica que solamente en Alemania hay 5,000 marcas de cerveza y, en los últimos cincuenta años diez mil creativos en Alemania han pensado sobre cerveza aproximadamente seiscientos mil horas para hacer publicidad. Dichas cifras permiten darse cuenta de lo difícil que es el sentarse a pensar en una idea innovadora y original.

Es así como se evidencia que la búsqueda de recursos que permitan optimizar el trabajo creativo es reacción al contexto que se está viviendo en publicidad. Y así se concluye que la clave es no cerrarse ante las diversas disciplinas que pueden ayudar en el proceso creativo. Se trata de sobrevivir en el medio, un medio competitivo y saturado de mensajes. Es por ello que no deberían haber prejuicios sobre lo que funciona o no. No deberían las terminologías generar polémicas. ¿Por qué no? Porque, tal y como lo dice Pricken, en la práctica cotidiana lo que cuenta es lo que funciona, y, según lo expuesto por diversos autores, lo que funciona es la aplicación de las Figuras Retóricas en el Proceso Creativo. De esta forma, se evitarían los temidos bloqueos mentales durante el Proceso Creativo de los Diseñadores y se lograría lo que es realmente la “Publicidad Creativa”, una comunicación innovadora y funcional que persuade al grupo objetivo.

“ Dicha disciplina es una de las tantas disciplinas que se pueden aplicar para estructurar el Proceso Creativo ”


TIPS A TOMAR EN CUENTA PARA LA APLICACIÓN DE LAS FIGURAS RETÓRICAS EN EL PROCESO CREATIVO

- ♦ No dejarse llevar por prejuicios sociales y expandir sus horizontes a nuevas metodologías, recursos, etcétera.
- ♦ Investigar la extensa lista de Figuras Retóricas para así conocer la infinidad de posibilidades que se tienen para transmitir un mensaje publicitario.
- ♦ No cerrarse a las mismas Figuras Retóricas, variarlas y/o rotarlas en cada sesión o según sea necesario.
- ♦ No tener miedo a experimentar de diversas formas la aplicación de las Figuras Retóricas, ya que cada diseñador tiene su propio estilo para trabajar.
- ♦ Clasificar las Figuras Retóricas por categorías personalizadas fáciles de comprender y utilizar en el Proceso Creativo.
- ♦ Recopilar ayuda gráfica y textual que facilite la aplicación de Figuras Retóricas para lograr más y mejores ideas.

“ La Retórica es conocida desde la antigua Grecia como “el arte de la persuasión” y, según la Real Academia Española (2001), tiene como objetivo deleitar, persuadir o conmover ”

Referencias

- Barrientos, S. (2010). La aplicación de la retórica en el proceso creativo publicitario, en base al recurso creativo “Kribbeln im Kopf, Creative Sessions” de Mario Pricken. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar.
- Moliné, M. (2003). La comunicación activa: publicidad sólida. (3a. ed.) Barcelona: Ediciones Deusto.
- Pricken, M. (2004). Publicidad Creativa: ideas y técnicas de las mejores campañas internacionales. (Trad. E. Rossell). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Rodríguez, J.C. (2006). Aproximación teórica a la Publicidad, el sistema publicitario, integrantes e interconexiones. Razón y Palabra: revista especializada en comunicación (Serie en red). Disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n48/jrodriguez.html>



DISEÑO INDUSTRIAL






10 AÑOS DE LA
GIRA ARTESANAL
PROYECTO 4, 2001 – 2011

*MDI Ovidio Morales
Decano de Facultad*

*MDE Héctor Ponce
Catedrático Honorario*



Como un programa académico de la Universidad Rafael Landívar en la ciudad de Guatemala, Diseño Industrial abre sus puertas en el año 1986, gracias al interés de la Facultad de Arquitectura y Diseño de satisfacer las necesidades de diversificación de los programas académicos ofrecidos en el campo del diseño en el país. Dicho programa, en ese entonces, se enfocó en dos situaciones básicas: el escaso e inadecuado desarrollo artesanal y la falta de incentivos en el área de diseño para el desarrollo industrial y agrícola en Guatemala. Dicho programa, en ese entonces, se enfocó en dos situaciones básicas: el escaso e inadecuado desarrollo artesanal y la falta de incentivos en el área de diseño para el desarrollo industrial y agrícola en Guatemala.

Nos encontramos en la era de crisis-cambio-globalización con una sociedad fragmentada, en la que cada vez se abre más la distancia y la incomunicación entre los sectores sociales una sociedad marcada por la desigualdad —de recursos, oportunidades y capacidades.¹

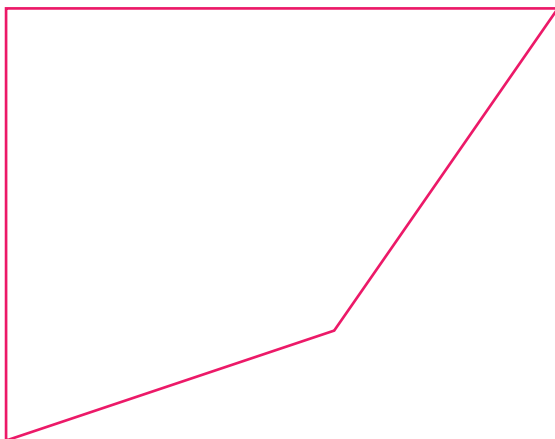
El conocimiento que se enseña en las instituciones de educación superior es el que sirve para cosas útiles en el mercado laboral o en la vida diaria lo “más actual”, además, se debe enseñar de modo práctico, haciendo que los educandos desarrollen habilidades para aplicar de manera concreta lo aprendido.

La caída del muro de Berlín, ha demostrado que el mercado es útil económicamente, pero no hace milagros. Lejos del “fin de la utopía”, se ve que los pueblos, necesitan nuevos marcos institucionales, y recuperan con fuerza potencialmente conflictiva sus identidades étnicas, religiosas y culturales y requieren amplios y novedosos esfuerzos educativos, organizativos y proyectos humanos para aunar esfuerzos en torno a metas alcanzables.

El elemento esencial de la visión ignaciana tiene que ver con la concepción del ser humano como agente activo para la transformación de la realidad. Esta idea central se expresa en la misión educativa asumida por todas las obras de la Compañía de Jesús como “formar hombres y mujeres para y con, los demás”.

El ser humano vive en la realidad, está inserto en el mundo y debe, por tanto, responder al mundo concreto en el que le toca vivir. El contexto actual, compartido por otros países latinoamericanos y del mundo, se caracteriza, entre otras muchas cosas; por la grave y creciente desigualdad social que plantea enormes contrastes entre la abundancia en que viven unos cuantos y las carencias de lo indispensable de las mayorías.

1 (Di) misión imposible, Los desafíos de la educación humanista en la sociedad de la información, Por: Martín López Calva, ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara.



"Una universidad cristiana tiene que tener en cuenta la preferencia del evangelio por el pobre. Esto no significa que sean los más pobres los que deban entrar a cursar sus estudios en la universidad, ni que la universidad deba dejar de cultivar toda aquella excelencia académica que se necesita para resolver los problemas reales que afectan a su contexto social. Significa más bien que la universidad debe encarnarse entre los pobres intelectualmente para ser ciencia de los que no tienen voz, el respaldo intelectual de los que en su realidad misma tienen la verdad y la razón, aunque sea a veces a modo de despojo, pero que no cuentan con las razones académicas que justifiquen y legitimen su verdad y su razón" ²

Estamos comprometidos a acompañar, apoyar y promover a las personas que se encuentran en "lugares físicos o espirituales a los que otros no llegan o encuentran difícil hacerlo", desde nuestros propios saberes y búsquedas como universitarios.

Lo anterior implica una operación institucional que concilie la formación general con la formación profesional, centre su aprendizaje en los sujetos y en sus procesos de construcción de conocimiento y toma de decisiones, y genere espacios de aprendizaje que trasciendan las aulas y vayan hacia la sociedad. ³

“ Muchos de los jóvenes no han salido ni visto las técnicas con anterioridad y desconocen su propio país, por lo que la experiencia les permite entender su propia cultura como guatemaltecos. ”

El énfasis en una formación de la persona y no solamente en la capacitación profesional, presenta una estrecha relación dialógica con la realidad –haciendo que la realidad nacional penetre plenamente la vida universitaria y que la universidad se inserte plenamente en la realidad nacional.

No se podría pensar en incidir en la realidad y transformarla sin un nuevo modelo de docencia universitaria, más centrado en el que aprende y menos en el que 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.

Es importante generar un "cambio de cultura docente", donde no es solamente poder proporcionar o transmitir información a nuestros estudiantes, sino también, que esa información la puedan aplicar en su proyecto de vida, de forma responsable, que los haga conscientes de su responsabilidad social.

Ese nuevo docente es el profesional encargado de enseñar a aprender la ciencia, de enseñar a gestionar el conocimiento de una forma significativa y con sentido personal para el estudiante; de crear auténticos escenarios de enseñanza y de aprendizaje, y, por otro lado, es el encargado de imprimir a los contenidos que enseña el carácter ético que hará que el estudiante sea un experto profesional y un buen ciudadano." ⁴

² "El servicio de la fe y la promoción de la justicia en la educación universitaria de la Compañía de Jesús en Estados Unidos" y "Desafíos de América Latina y Propuesta Educativa de AUSJAL."

³ Universidades para el mundo, documento generado por el Seminario de Educación Superior del asistente provincial para Educación de la Compañía de Jesús, Octubre, 2010

⁴ Miquel Martínez Martín, María Rosa Buxarrais Estrada y Francisco Esteban Bara. LA UNIVERSIDAD COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE ÉTICO.





Gira Artesanal 2010 Por: María José Sierra

Quienes impartimos el curso Proyecto 4, creemos firmemente en el Paradigma Pedagógico Ignaciano, como una metodología esencial para que los estudiantes entiendan el entorno. Contextualizando la realidad, experimentando, reflexionando, actuando y evaluando, se hace evidente que es una estrategia clara para poder:

- ♦ Descubrir su propia realidad personal y "ordenarla", mejorándola progresivamente hasta su plenitud.⁵
- ♦ Reubicarse en la realidad absorbente del mundo y transformarlo, ser el "instrumento apto en las manos de Dios".⁶

¿QUE ES PROYECTO 4 Y LA GIRA ARTESANAL?

En el año de 1998, como parte de los procesos de paz en Guatemala, un grupo de artesanos y diseñadores, apoyados y financiados por entidades internacionales, inicia lo que se conoció como Primera Campaña Nacional de Diseño Artesanal. Este proyecto tuvo como objetivo identificar comunidades manufactureras alrededor del país con potencial para el desarrollo de nuevos productos con diseño. Este movimiento es considerado como el primer acercamiento y unificación formal entre dos rubros afines, siendo estos el gremio de creativos profesionales y los talleres artesanales. Aunque los resultados fueron varios, es del interés de este documento resaltar los efectos que esta campaña tuvo dentro de la academia, especialmente en el departamento de Diseño Industrial de la Universidad Landivar.

Los primeros intentos de formalizar la contratación de diseñadores para trabajar en el ámbito artesanal hicieron que la Facultad de Arquitectura y Diseño incorporara una nueva asignatura a la que denominó Proyecto 4 Neo Artesanías. En ese entonces, se esperaba que los alumnos aprendieran los lineamientos básicos para poder convertirse eventualmente en consultores de diseño artesanal. Como parte del proceso de enseñanza, se organizó una gira por el Norte y Occidente del país, con el objetivo de mostrar a los estudiantes algunas técnicas manuales y materiales utilizados en Guatemala. Este primer intento proyectual generó una serie de expectativas dentro de las autoridades universitarias, ya que empezaron a resaltar elementos potenciales de gran beneficio para las partes involucradas.

Aunque la metodología original de Proyecto 4 consistió en un procedimiento de prueba y error, es necesario enfatizar que, las necesidades dentro del campo artesanal no requirieron de un proceso complejo de investigación para salir a la luz. La asignatura, simplemente, sirvió de catalizador para ampliar las posibilidades laborales y de enseñanza dentro del sector, debido a los tópicos afines al Paradigma Pedagógico Ignaciano y a lo referente con la proyección social. El curso se siguió impartiendo, y los retos aumentaron, por lo que la Gira Artesanal empezó a tener nuevos matices.

“ Una universidad cristiana tiene que tener en cuenta la preferencia del evangelio por el pobre ”

5 Ejercicio Espiritual No. 1 de San Ignacio de Loyola.

6 "Aportes para la implementación de la pedagogía Ignaciana", (Documento de Trabajo), Federación Latinoamericana de Colegios de La Compañía de Jesús. 1ª Edición Abril 1995 México.



Gira Artesanal 2010 Por: María José Sierra

Lo que en un principio fue un estricto viaje de estudios, se convirtió en el medio perfecto para generar una experiencia de trabajo de campo con múltiples beneficios para los estudiantes, ya que estos no sólo podían ver el proceso de producción, sino también experimentar y trabajar con los elementos y técnicas de los artesanos. La dinámica de las visitas a los talleres inició con una plática que incluye información sobre los materiales, herramientas y procesos; método que sigue aplicándose hasta el día de hoy.

Como parte de la dinámica, a los alumnos se les permite tomar fotos y conversar con el artesano. Es esencial para los estudiantes participar activamente en el viaje, porque la experiencia es totalmente nueva para ellos. Muchos de los jóvenes no han salido ni visto las técnicas con anterioridad y desconocen su propio país, por lo que la experiencia les permite entender su propia cultura como guatemaltecos. Durante las visitas, los universitarios absorben nuevos conocimientos de manera espontánea y por observación, como sucede con los materiales y técnicas utilizadas.

Algunas de las preguntas planteadas a los artesanos son sobre los costos y procesos de manufactura, cuyas respuestas no se hacen esperar por parte del artesano. Posteriormente, al haberse aclarado todas las dudas, se ponen manos a la obra, guiados por el maestro productor, que les da a los estudiantes la posibilidad de experimentar las diferentes técnicas.

Han pasado diez años desde que el curso empezó y el entorno ha cambiado. El contexto en el que Proyecto 4 se desenvuelve no es el mismo; es dinámico y las necesidades de formación son cambiantes, por lo que cada cambio ha tenido sus implicaciones. La posmodernidad tiene una vinculación con el pos industrialismo, la cultura de la sociedad capitalista avanzada pasó por un profundo cambio en relación a la estructura y al pensamiento. El conocimiento constituye la principal fuerza de producción. La riqueza de una potencia no descansa únicamente en la abundancia de materia prima, sino en la cantidad/calidad de la información técnico-científica. Sin el saber científico y técnico no se tiene riqueza, y a la universidad le corresponde asumir la enseñanza y la investigación. En otras palabras, la tensión principal o central de las universidades jesuitas es ser una universidad para el servicio –inserta en su realidad, solidaria con los menos favorecidos, comprometida con la fe y la justicia, y con la búsqueda y propuesta de mejores formas de vida individual y colectiva.⁷

Trabajando con la temática actual del curso, Diseño para el Desarrollo, y por medio de la contextualización, el estudiante comprende su entorno, pone en práctica sus capacidades de gestión y cómo se puede desenvolver como futuro diseñador, consciente que su proyecto debe responder a las demandas del mercado, por medio de tendencias a la diferenciación y a series cortas. Al mismo tiempo, fortalece las competencias y habilidades fundamentales vinculadas a la práctica de la profesión y de la vida, centradas en la toma de decisiones.

7 Lampert, Ernani. Posmodernidad y universidad: ¿una reflexión necesaria? *Perfiles Educativos*, Vol. XXX, Núm. 120, sin mes, 2008, pp. 79-93. Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F., México

Gira Artesanal 2010 Por: María José Sierra





Paralelamente, gracias a poder ofrecer mejores productos a sus clientes, el empresario puede obtener un mejor ingreso económico, que se traduce en la posibilidad de mejorar su estilo de vida. El beneficio podría ir hacia una mejora en educación, alimentación, sustento, etc.

El método no solamente se ha aplicado en Guatemala. Se ha replicado a nivel internacional en Nicaragua, México y próximamente en Ecuador. La Gira no es ajena a la internacionalización de curso, ya que han sido invitados profesores de universidades extranjeras quienes comparten directamente su experiencia con los estudiantes.

Como resultado: alianzas con comunidades artesanales alrededor del país, programas de trabajo con entidades dedicadas a la exportación y varios casos de éxito a nivel profesional de alumnos egresados.



¿Cuál es el siguiente paso? Conforme el producto guatemalteco avance a nivel global, en el marco de Proyecto 4, se espera estar a la altura de las exigencias que demanda este reto, tomando siempre en consideración todos los beneficios sociales que existen alrededor del curso. Las personas participantes en la asignatura creen fervientemente que el sistema de trabajo evoluciona eficazmente, superando las metas que se establecen. Lo más justo de decir es que el éxito está en el futuro de los estudiantes y su respectiva vinculación con los temas afines al curso.



A photograph of a row of white plastic chairs with blue seats in a waiting area. The chairs are arranged in a line, and the background shows a wooden wall and a person sitting on a bench. A yellow diagonal overlay covers the bottom half of the image, containing the title and author information.

MODELOS DE DISEÑO, Y ERGONOMÍA

*D. I. William Urveña Téllez
Colombia*



Al centrarse en la idea de que la teoría en el diseño Industrial, debe orientar y definir la práctica profesional¹; el diseñador encuentra en los modelos de diseño la base metodológica para el desarrollo de nuevos productos en su diferentes esferas de actuación, como por ejemplo el modelo de diseño centrado en el usuario que le permite aplicar el conocimiento de la ergonomía² al servicio de la Innovación de objetos al igual que para la mejora de las condiciones del trabajo.

“El punto de partida de la teoría del diseño debe ser la definición y delimitación de la profesión” esto permite justificar su práctica, hacer comprensible el modo en que se desarrolla y orienta o define la dirección en la que debe realizar dicha práctica, así las cosa, y para dar un marco al desempeño del diseñador, se considera al producto como el campo del diseño y como dominio la estética asociada a lo sensible. Esta reflexión confirma la necesidad de los modelos aplicados al ejercicio profesional como herramientas para la práctica y el trabajo interdisciplinario dentro de las organizaciones. (Franky 3).

Los modelos de diseño se entienden como abstracciones de la realidad, representaciones simplificadas o complejas de algunos fenómenos del mundo real dentro de las actividades proyectuales. A lo largo del desarrollo de la profesión se han podido distinguir modelos de diseño como el Eco Diseño, el modelo Centrado en el Producto, Diseño Estratégico, Diseño integrado o el Diseño Centrado en el Usuario. Para poderlos entender como modelos, estos deben poseer cuatro elementos: a.- principios que los orientan, b.- Teoría que los sustenta, c.- modos de implementación para el análisis y la concreción de requisitos y d.- una aplicación concreta. Los modelos en diseño permiten pre visualizar, proyectar y percibir objetos y conductas en el plano abstracto. Los modelos enfocados a definir y resolver diferentes tipos de problemas, han sido definidos desde el punto de vista de los sistemas como representaciones (mapas) del mundo real (territorio). (Chávez 56)

1 Actividad profesional "cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas, en todo su ciclo de vida. Por lo tanto, es factor principal de humanización innovadora de las tecnologías, y factor crítico del intercambio cultural y económico. ICSID, 2000.

2 Entendida como "Disciplina científica relacionada con la comprensión de interacciones entre los seres humanos y los otros elementos de un sistema". Como Profesión que aplica principios teóricos, información y métodos de diseño con el fin de optimizar el bienestar del hombre y el desempeño de los sistemas en su conjunto". Según la International Ergonomics Association I.E.A. San Diego California. 2000

“ Los modelos de diseño se entienden como abstracciones de la realidad, representaciones simplificadas o complejas de algunos fenómenos del mundo real dentro de las actividades proyectuales ”

En el caso del modelo de diseño centrado en el usuario se pueden establecer los cuatro aspectos que lo sustentan así:

Principio	▭	Ergonomía de la concepción o de productos
Instrumentación	▭	Metodologías técnica y procedimientos
Teoría	▭	Ergonomía bajo la visión sistémica
Aplicación	▭	Desarrollo de productos

El Análisis de Normand en 1988 presenta el modelo de diseño orientado al usuario partiendo del interés del usuario, con especial hincapié en hacer que los productos sean utilizables y comprensibles. Actualmente varias son las metodologías que le permiten al diseñador concentrarse en desarrollar los productos teniendo en cuenta la usabilidad, dentro de los cuales se pueden citar: la Ingeniería Kansei; el Diseño Emocional, el Modelo Midia LAB, centrado en las interacciones e interfaz; la Ergonomía de la Concepción o de producto entre otras.

Se vislumbra claramente la relación del Diseño Industrial con la Ergonomía fundamentándose en su aproximación a los usuarios, esta relación se da desde su ejercicio profesional y se ejerce mediante la aplicación de la Ergonomía de Concepción en el desarrollo de productos y en la gestión del riesgo mediante el denominado Sistema de Gestión de Salud Ocupacional (S&SO) en las empresas. De esta realidad se perfilan dos modelos: El modelo de diseño orientado al usuario trabajador apoyado en el proceso metodológico de la visión sistémica de la ergonomía, y en procura de las mejora de las condiciones de trabajo.

Este modelo ha sido pieza fundamental en la intervención en las empresas, toda vez que materializa las oportunidades de mejora en la adecuación y readecuación mediante el diseño de las denominadas estaciones y/o puestos de trabajo concebidos como Sistemas Ergonómicos (SE). El segundo modelo que se presenta es el Modelo de diseño orientado al usuario y el desarrollo de productos.

3 A partir de la definición de sistema entendido éste como el "complejo de elementos en interacción que tienen un fin común" (Bertalanffy, L. Von, 1950), se puede estructurar la definición del Sistema Ergonómico SE para constituirlo como el objeto de estudio de la ergonomía. Persiguiendo un análisis de enfoque sistémico es precisamente que todos los elementos (espacio físico- no el entorno-, ser humano y el objeto o máquina) de un conjunto que interactúan entre sí persiguiendo un fin común, sean tenidos en cuenta de manera equilibrada y completa en el momento de estudiar sus relaciones e interacciones. García Gabriel, la ergonomía bajo la visión sistémica, Colombia, 2004.

EL MODELO DE DISEÑO ORIENTADO AL USUARIO TRABAJADOR

La aplicación del modelo para mejorar las condiciones de trabajo existentes y que requieren de una corrección o de prevenir desde su concepción las posibles inconsistencias del sistema³ anticipándose a los posibles factores de riesgo con una intervención preventiva: aquí el diseñador comparte el espacio con otras disciplinas como la Medicina Laboral, la Salud Ocupacional, la Higiene y Seguridad Industrial, entre otras y bajo el esquema del trabajo inter y multidisciplinarios en donde los operarios u operarias son el centro de la intervención;

en esta labor el diseñador aporta en la solución o proyección del problema mediante la configuración o prefiguración de los elementos del Sistema Ergonómico (llámese estación o puesto de trabajo).

En un esquema del SE, tenemos una estación o puesto de trabajo usando el modelo de diseño centrado en el usuario para su análisis e intervención ergonómica. Aclarando las múltiples relaciones que el hombre establece con los demás elementos existentes dentro y fuera de un sistema.

El siguiente esquema propuesto por García ilustra el SE:



Diagrama: García, Gabriel.
Ergonomía desde la visión sistémica 2002

El SE, es el objeto de estudio de la ergonomía, el enfoque sistémico del análisis requiere que el ergónomo siempre tenga en cuenta sus tres elementos (hombre, máquina y espacio físico).

Las relaciones bilaterales desaparecen del campo de estudio para ser reemplazadas por las tridireccionales, pero además en un sentido recíproco. De este modo convergen en el análisis las diferentes propuestas

que pretendían enfatizar la competencia del ergónomo a veces en el objeto, herramienta, utensilio o máquina, a veces en el ser humano que los debe utilizar, otras veces, en las relaciones existentes entre estos dos únicos elementos, o bien, en las actividades o trabajo por sí mismos (Saravia 35)

ESTADO DE LA INTERVENCIÓN DEL SISTEMA ERGONÓMICO

PROCEDIMIENTOS

INVOLUCRADOS

EVALUACIÓN

Establecimiento y análisis del SE. Aplicación de técnicas específicas según el Modelo Operativo de Situación de Trabajo MOST¹: Método RULA, NIOSH. JSI, OWAS, Mapeo, Corporal, Levantamiento informal Antropométrico.

Experto en ergonomía y los trabajadores involucrados en las condiciones de trabajo de cada puesto.

DISEÑO

Definición de requerimientos de diseño a partir de la evaluación del sistema ergonómico SE y Diseño de intervención mediante resultados de aplicar el Modelo Operativo de Situación de Trabajo MOST:

- Identificación de la tarea.
- Espacio físico
- Hombre
- Maquinas equipos y herramienta
- Interrelaciones 1 (espacio físico-hombre), 2 (hombre-máquina) y 3 (máquina-espacio físico)
- Construcción de mapas mentales por puesto.
- Requerimientos.
- Alternativas.
- Expresión para presentación.

Diseño Industrial

INFORMES

Presentación de resultados y propuesta de configuración mediante:
Mapa mental general.
Hallazgos.
Propuestas de intervención.

Director del S&SO de la empresa, Diseñador Industrial y trabajadores involucrados

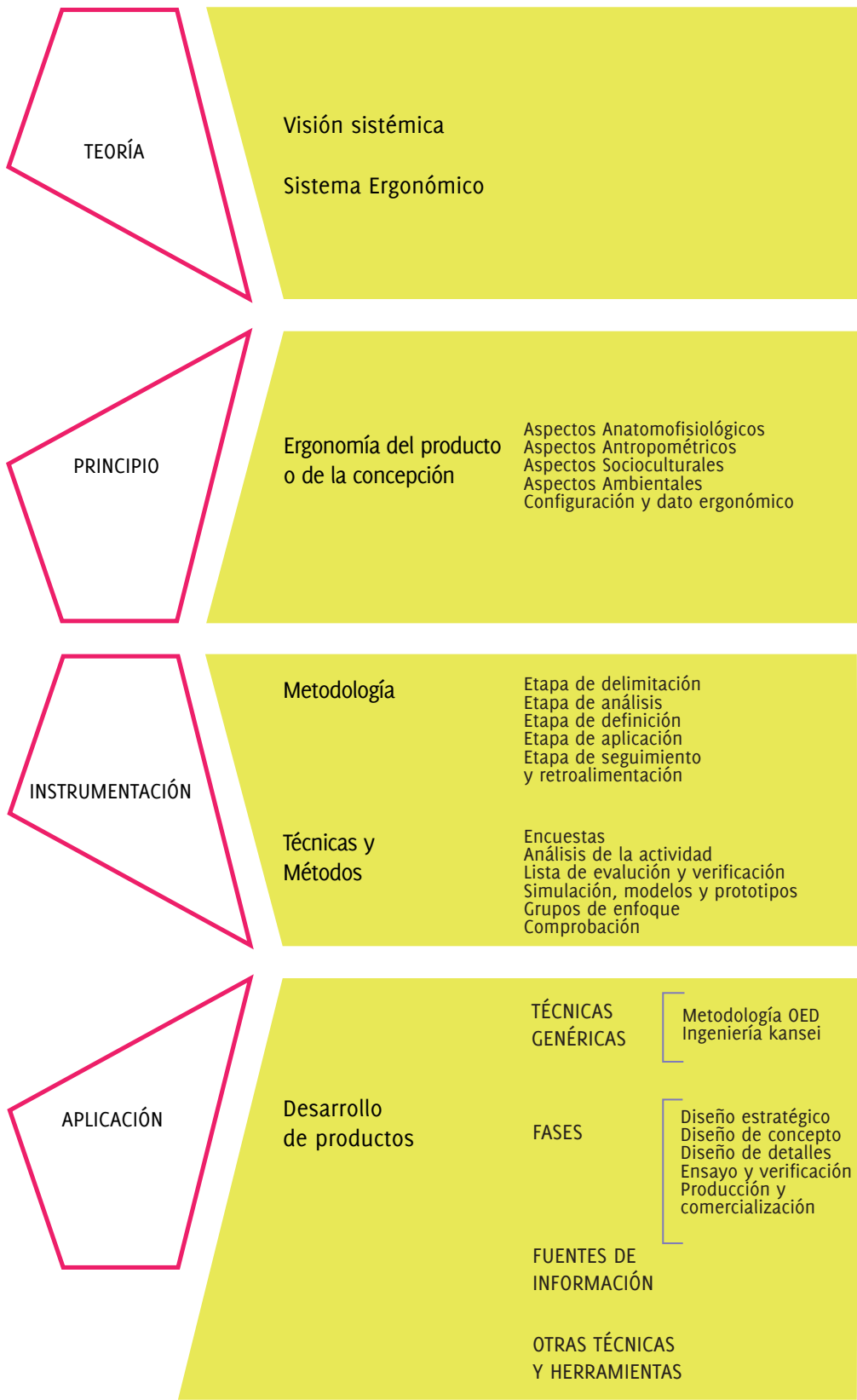
MODELO DE DISEÑO ORIENTADO AL USUARIO Y EL DESARROLLO DE PRODUCTOS:

En el desarrollo de productos el modelo centrado en el usuario se concentra en la aplicación de datos relacionados con los factores humanos que puedan determinar la forma o configuración de los mismos desde el punto de vista del uso, en este sentido se aplica la Ergonomía del Producto y su cuerpo del conocimiento en los aspectos: anatomofisiológico, antropométricos, socioculturales y ambientales (Flores,76). En este

proceso el diseñador participa dentro de equipos multidisciplinarios para el desarrollo de productos.

Para una mejor ilustración el esquema muestra las relaciones del modelo y sus contenidos como herramientas para la innovación sistemática.

4 Modelo elaborado por Ergofactos Ltda, Bogotá Colombia 2002.



En términos generales se puede decir que parte de la práctica de profesional del diseño Industrial se sustenta en modelos como herramientas metodológicas soportados en teorías, principios e instrumentaciones para la aplicación en el desarrollo de productos, servicios, procesos y por otra parte, que en su práctica, el diseñador interactúa con otras disciplinas en búsqueda de mejorar no solo el mundo material, para un mejor vivir, sino que además participa en la mejora y preservación de la salud dentro de los ambiente laborales.

“ El SE, es el objeto de estudio de la ergonomía, el enfoque sistémico del análisis requiere que el ergónomo siempre tenga en cuenta sus tres elementos (hombre, maquina y espacio físico) ”

Referencias:


Chávez, Bolívar. Aproximación a los modelos de Diseño Industrial o de Productos y su aplicación en el ejercicio profesional. Trabajo de fin de carrera, Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Quito, 2010.

Franky, Jaime. Seminario taller – TEORIA DE DISEÑO. Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, 2003.

García, Gabriel. Ergonomía desde la visión sistémica. Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá, Colombia, 2002

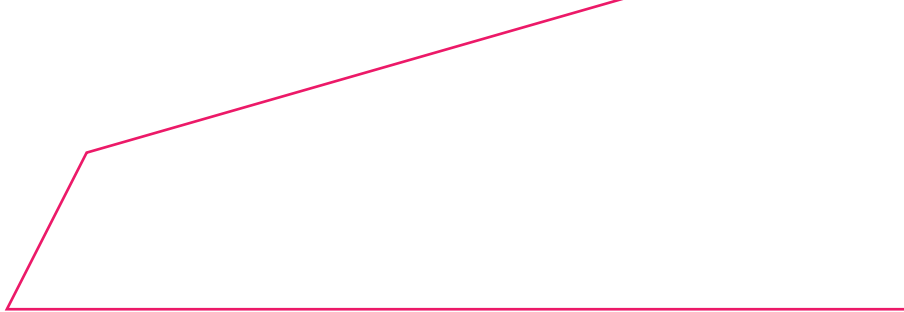
Saravia, Martha. Ergonomía de concepción, su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales. Colombia, Pontificia Universidad Javeriana Sede Bogotá, 2006.





USUARIO- DISEÑO – ENTORNO

*M.A. Gabriel Fonseca Servín,
M.A. Guadalupe Gutiérrez Santana,
M.D.I. Jorge A. Ramírez Gómez,
México*



RESUMEN

Los tres conceptos indudablemente están eslabonados y aunque pueden analizarse de manera independiente, la realidad es que se requieren los tres para justificar su existencia cada uno. Sin embargo, consideramos que el diseño es punto de partida e inmediatamente después los otros dos se definen, una manera práctica de comprobar esto es en los centros comerciales, al identificar que se venden determinados productos donde el contexto y los compradores finalmente existen a partir de que un nuevo punto de venta es abierto al público, así desde la ferretería, el establecimiento de ropa, zapatería, relojes, artículos deportivos, etc. Son generadores de un tipo de entorno y de un tipo de usuario.

Como formadores de estudiantes de diseño nos preguntamos si nuestra percepción sobre el diseño industrial es captada por los estudiantes para que las alternativas de diseño de productos estén de acuerdo a las necesidades que la sociedad demanda, o sólo les estamos enseñando a interpretar y en el proceso creativo el diseñador se desliga del usuario y del entorno donde será utilizado el objeto, creando finalmente artículos desligados de una realidad.

Esto ha contribuido a ampliar nuestras expectativas sobre la formación profesional en otras instituciones y darnos a la tarea de vincularnos con más cercanía al sector empresarial que nos rodea.

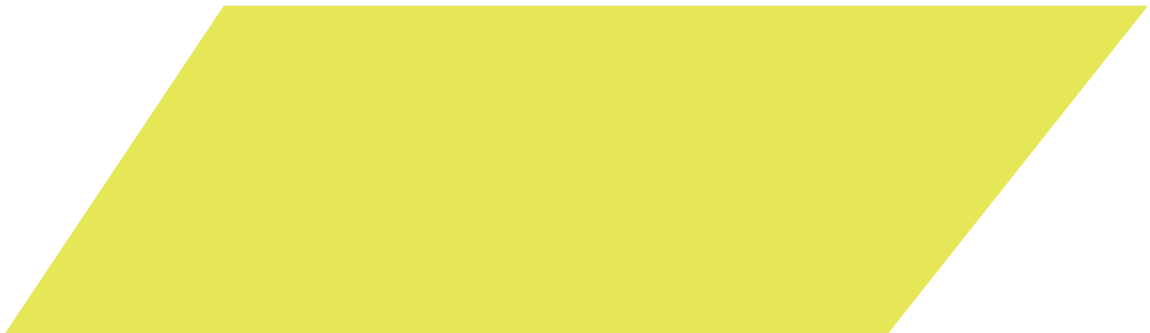
INTRODUCCIÓN

En nuestros días es difícil separar los conceptos y ubicarlos en su justa medida, estamos inmersos en nuestro mundo formado e interrelacionado, las teorías recientes hablan de sistemas como un conjunto de entes codependientes que funcionan bien en la medida en que todos lo hagan bien.

La globalización también nos ha arrojado a un mundo sin fronteras, por lo que el diseñador también se ha contaminado de cultura ajena, y eso no es malo, siempre y cuando sea capaz de valorar para quien trabaja y definir cuáles recursos y tecnología son los adecuados para el proyecto que realice.

Desde la Revolución Industrial a estas fechas y sobre todo en los últimos años, el Diseñador es el profesional que no calza el zapato ajeno para resolver problemas de sus semejantes, ha perdido la empatía necesaria para distinguir los problemas ajenos y otra serie de valores, como la responsabilidad o el respeto a otros, incluyendo el que le debemos a nuestra madre naturaleza.

Pero vamos a presentar un tema particular para cada actor que creemos que influye en gran medida en los términos a tratar a continuación: USUARIO – DISEÑADOR – ENTORNO.





DESARROLLO

USUARIO

Visto como el sacrificado, pues los diseñadores padecemos de egocentrismo, es decir creemos que el mundo gira en rededor nuestro y que nuestras propuestas de diseño son innovadoras, prácticas, pertinentes y todas las demás bondades que se nos ocurran, pero pocos o muy pocos son los que consultan al usuario, sobre todo cuando trabajamos de manera independiente, al usuario aquel, que al final será el sacrificado que utilizará la silla, la olla, el mueble, justo porque lo pintamos con una pintura novedosa, o usamos el último grito de la moda en perfiles tubulares, o textiles atractivos, entre otras novedades, pero qué sacrificio ver la televisión en una silla anti ergonómica o peor aún, trabajar una jornada de ocho horas en un asiento de hule espuma forrado con vinil, sin apoyo en la zona lumbar, generalmente cuando consultamos al usuario lo hacemos en la etapa de investigación y es quien nos proporciona información interesantísima acerca de qué le gusta, qué desea o a qué le teme, ya que según algunos mercadólogos aseguran que el usuario consume productos para satisfacer sus necesidades, deseos y/o temores, es decir, yo compro alimentos, agua purificada, ropa, calzado porque tengo la necesidad de alimentarme y protegerme de las inclemencias del tiempo, pero también compro ropa de moda o el automóvil último modelo, el reproductor mp3 , etcétera, porque deseo ese tipo de objetos, me gusta vestir a la moda, quiero

ser ostentoso en mi auto, o me gusta ir con mi música a todas partes. Pero aún nos falta el tercer factor yo compro una puerta para mi casa con un súper candado o varios de ellos por el temor a que me roben, o la alarma del vehículo, el propio seguro, el gas pimienta y una lista interminable de objetos y estrategias de seguridad, pero esto no es por gusto o deseo es por temor.

Analizando las circunstancias en las que se adquiere un producto, cualquiera que sea el objeto de diseño, el proceso de selección y compra, el proceso inicia cuando el posible comprador digamos que pone en alerta sus sentidos para identificar algún objeto que llame su atención, anteponiendo el costo, la apariencia estética, la novedad, las utilidades que va a satisfacer el producto en la vida del usuario, o cualquier otro aspecto que el comprador lleve en mente como prueba de compra, entonces dentro de la gama de opciones que los anaqueles de un comercio o negocio ofrezca habrá alguno o algunos que empiecen a cubrir las expectativas de la persona para finalmente hacer una elección y efectuar la acción de compra.

Pero bueno sea cual fuere la razón de compra de un objeto el usuario será siempre el que disfrutará o padecerá los aciertos o errores que los productos tengan, y siempre será un buen monitor de la aceptación que nuestros productos tengan en el mercado y no es desconocido para nosotros oír a las señoras, señores y demás en reuniones hablar de tal o cual producto que es bueno, que es malo, que era buenísimo, y el por qué lo sacaron del mercado.

“ Hay que diferenciar muy bien al usuario del consumidor porque algunas veces no hablamos de la misma persona, animal o cosa ”

Para nosotros como formadores de estos profesionales debe ser una preocupación primordial al momento de enseñar diseño que el alumno mantenga siempre su atención en el usuario final ya que es y será siempre quien disfrute o padezca nuestros aciertos o nuestros errores de diseño.

Hay que diferenciar muy bien al usuario del consumidor porque algunas veces no hablamos de la misma persona, animal o cosa. Un ejemplo, si una persona adquiere una montura para caballo porque le parece muy bonita y probablemente al colocarla en el caballo le parezca fenomenal, pero hasta ahí todo está bien, los detalles empiezan cuando el caballo que aparte de la silla debe llevar el peso de la persona encima. Claro, sería difícil preguntarle al caballo cómo se siente pero hay algunas manifestaciones del mismo que podrían orientarnos.

Una alternativa que muchas veces no se hace es el piloteo, pues existen muchos productores o fabricantes que lo hacen obvio por conseguir ser el primero en el mercado, es decir si hay unos prototipos y se prueban en algún sector de mercado al que va dirigido para saber qué opinan del mismo, el problema ahí es que esto representa dinero, tiempo y esfuerzo y muchas de las veces el empresario no está muy dispuesto a invertir, él necesita tener el objeto en el anaquel a la venta lo más pronto posible. Finalmente cuando el usuario se queje metemos la segunda generación con las correcciones que sean necesarias y así podemos volver a vender nuevamente una segunda remesa de nuestro producto, perjudicando e incomodando al usuario, en lo económico, al no tener el producto de calidad por el cual pagó.

DISEÑO

Desde hace algún tiempo se está generando un movimiento llamado Low Food o comida lenta y la justificación de dicho movimiento está sustentada en que la comida o el alimentarnos es una de las actividades primordiales para la vida así como el respirar, el hidratarnos y varias actividades más conocidas por algunas personas como nuestras actividades básicas o fundamentales para la vida. Y cómo es posible que alguien como nuestros vecinos del norte convierta esta actividad tan fundamental en comida rápida basada en que la modernidad donde mamá y papá trabajan, hijo(s) van a la escuela, luego a natación, después a karate, etcétera.

No hay tiempo de sentarse a la mesa todos juntos y disfrutar de la convivencia familiar, hacer los honores a nuestra comida, después el café, el postre, la charla de sobremesa etcétera.

Con esta idea se ha observado que en diseño vivimos a la misma velocidad, el diseño desde el punto de vista que lo quieras ver, en vehículos apenas vamos en mayo o junio de un año y ya nos están presentando el modelo del año siguiente que es igualito, sólo cambiaron la salida del aire acondicionado que era gris oscuro por un gris claro, o el faro delantero era cuadrado, ahora tiene las esquinas redondeadas y con eso es un vehículo nuevo, diferente y cuando las personas llámesen familia, amigos, vecinos te vean en él dirán que eres muy cool porque traes auto del año, del año que aún no empieza y que vas a pagar durante cinco años más. En moda ni se diga la primavera, el verano, el otoño e invierno, son

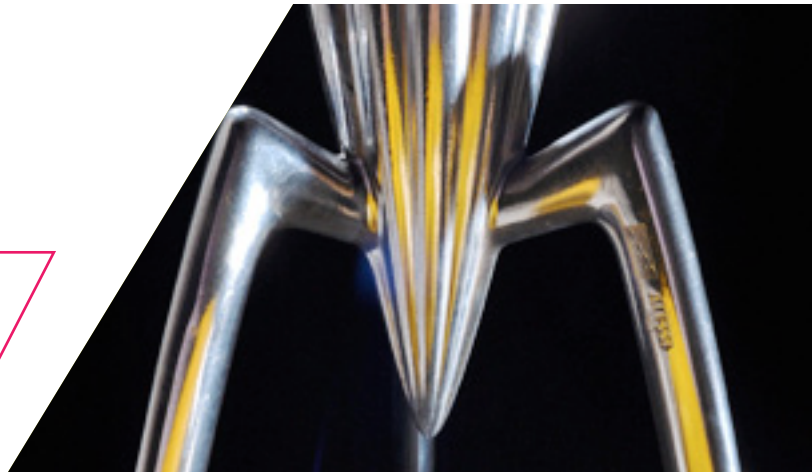
la oportunidad obligada de cambiar un guardarropa, no importa que en Colima por hablar de un contexto nunca baje la temperatura por debajo de los 15 grados, si llega a bajar más de eso alguien pensará que esta será la oportunidad de ver un oso hibernando y aun así en las posadas navideñas gente con su playera de cuello de tortuga o a la señora que fue a las Fábricas de Francia en Guadalajara a comprarse de remate ese abrigo de piel o de no sé qué, que parece que trae un candingo amarrado en el cuello y ella bañada en sudor por dentro pero fashion al 100%.

Con esta reflexión en plática con compañeros universitarios se ha planteado algo así como un sueño guajiro de iniciar un movimiento al que ha sido difícil asignarle un nombre, parafraseando primero se pensó en el movimiento inspirador y llamarle Diseño Lento pensando en un diseño madurado pensado y no faltó quién dijera: eso y la flojera es lo mismo, y así fui pensando en varios nombres hasta encontrar uno que sí lleno mis expectativas, diseño perdurable y es pensando en las personas que no están esperando el último grito de la moda sino por el contrario disfrutando el buen diseño. Aquel mueble o sillón que compramos pensando en nuestro rato de descanso donde podemos sentarnos, acostarnos o adoptar la posición que mejor nos plazca y disfrutar una buena lectura, plática, siesta o lo que amerite y puedan pasar los años y tu mueble, objeto, auto o lo que sea no pase de moda y no hay quien mejore su comodidad, ergonomía, materiales, etcétera .

Existe toda la confianza en decir que en las escuelas es bueno hablarles a los estudiantes de la moda de que hay que estar en las revistas que mes con mes publican a un diseñador joven llamado nuevo talento que hizo una silla de botellas recicladas de HDP o de algún otro material y es el ecologista del momento, no importando que para lavar las botellas se gaste una gran cantidad de agua y se arrojen a los drenajes de la ciudad un buen puñado de detergentes pocas veces biodegradables y que para aglutinar estas botellas sea necesaria una fuerte cantidad de un pegamento altamente contaminante al igual que sus acabados. Dicho de otra manera totalmente inviable o no sustentable desde el punto de vista de protección al ambiente. Pero bonito y bien presentado.

Pero debemos apostar al impulso del diseño sustentable o de un diseño perdurable donde alguien compra un objeto porque es bueno y lo necesita para solucionar algo en su vida y no sólo porque lo vio en la revista de moda, que no todo en esta vida es hacer diseño para estar a la moda o a ver si ahora sí salgo en la revista como una revelación del diseño, finalmente es imposible mantenerte en ese mundo, podrás estar una temporada y la que sigue no o una vez y nunca más.

Pero no te conduce a nada o acaso a ganar dinero solo por ganar dinero sin una trascendencia en el mundo del diseño.





Por ejemplo no sé quien invento los fósforos o cerillos, ese es un invento genial tener el fuego en la bolsa de tu camisa quien no se ha servido de ese invento ahora renovado por los encendedores también una muy buena opción.

En la ciudad donde vivimos hay vendedores ambulantes casi de cualquier cosa. Citare a las personas que venden bolsitas con trozos de caña sin corteza listos para ser ingeridos, éstos vendedores han diseñado una especie de machete que adaptan con un tornillo en una base de madera algo muy parecido a una guillotina que ¿acaso no tenemos diseñadores para analizar este tipo de actividad y diseñar una herramienta con mecanismos de seguridad, práctica y ergonómica para que estas personas puedan realizar bien y mas higiénicamente su actividad?, conozco a muchas personas que se han amputado un dedo casi siempre el dedo gordo de la mano izquierda por tratar de tomarse una rica agua de coco y al tratar de abrir el fruto, ahí va el machetazo sobre el dedo ¿no se podrá desarrollar en Colima un abre cocos que le permita a cualquier persona de cualquier sexo disfrutar de un rico coco sin correr riesgos? en lugar de diseñar una silla con material reciclado.

Alguna vez analizando desde el punto de vista funcional el exprimidor de naranjas mundialmente famoso diseñado por el también mundialmente famoso Philippe Stark le dije a uno de mis alumnos si tú me hubieras presentado ese objeto te habría dicho que tiene varios problemas funcionales el primero es que al exprimir la naranja con tu mano directamente enjuagas la misma en el producto y el jugo será naranja con lo que traiga

en la mano del que exprimió el jugo, después ocupas un dispositivo receptor del jugo que no está incluido y si lo dejas de usar por un rato los azúcares de la fruta en Colima atraerán muchas moscas y cuando lo vayas a volver a usar o lo lavas muy bien o tomas jugo con demás cosas de mosca. Yo prefiero el exprimidor de cítricos del mercado. Pero bueno, yo dudo que alguien sensato compre un exprimidor de jugos tan caro diseñado por alguien tan famoso para usarlo exprimiendo naranjas.

ENTORNO

Es difícil imaginarnos hoy en día un entorno natural, alguien podría decir como no el árbol que está en mi patio es parte del entorno natural, la verdad es que no, lo más probable es que alguna persona que puede ser el desarrollador inmobiliario o alguien más lo haya sembrado ahí quitando todo el entorno natural para sembrar en nuestra vivienda lo que le plazca alterando la naturaleza, a menos de encontrarse en un paraje inhóspito de los cuales cada vez son menos, todo lo que nos rodea es parte de las modificaciones que el hombre ha hecho.

Esto hasta hace algunos años no causaba gran problema cuando algún grupo de personas se interesaba por habitar un lugar, tenía de alguna forma que aprender a usar los materiales del lugar para elaborar su vivienda, sus utensilios, y demás objetos necesarios para protegerse de las inclemencias del clima del lugar y sobrevivir. Con cierta experiencia en materiales locales conociendo los vientos, los temporales de lluvia etc.

Daba por resultado un estilo de vivienda adecuado al clima, una cocina funcional, y una serie de objetos utilitarios y cuando alguien viajaba de una ciudad a otra podía disfrutar la arquitectura del lugar con sus propios sistemas constructivos, al igual que objetos y comida locales.

Hoy en día con los medios de comunicación, la globalización, los vuelos transoceánicos que duran unas horas, etc. Al hablar de diseñar algo tenemos que hablar del entorno, ya que los materiales, los sistemas, de cualquier parte del mundo los podemos encontrar en cualquier parte del mundo, y con eso algunas aberraciones imperdonables, sólo por citar un ejemplo de arquitectura. Colima está ubicado en el paralelo 19 dentro del trópico de cáncer y su clima está considerado como cálido subhúmedo, con temperaturas oscilantes entre los 17º y los 36º entre el día y la noche, yo creo que a ningún constructor en años o siglos pasados se le hubiera ocurrido techar una vivienda con láminas de asbesto y dejar de usar aquellas preciosas tejas de barro rojo recocido que permiten la ventilación interior por la gran cantidad de huecos que dejan entre ellas, que retardan la transmisión del calor por el grueso y poroso material con que están hechas y debajo de ellas los enrejados de otate, de fajillas y las latas de madera todos ellos materiales aislantes y mitigantes del calor. Y no hablemos de los techos realizados con hoja de palma (palapa) eso sí era una delicia de vivienda.

Pero un día llegó la modernidad y el asbesto no es nido de alacranes, y no ocupa una estructura para soportarlo y si quieres demostrar que eres moderno progresista techa tu casa con asbesto. Hoy en día sabemos que el asbesto es cancerígeno, que el calor que capta del sol casi inmediatamente se está irradiando al interior de la habitación que cubre. Y en su lugar nos llegó el concreto, ¿buena solución? cabe también mencionar que somos una zona sísmica por excelencia si no es nuestro volcán de fuego el culpable de los movimientos telúricos, la zona mayor escala las placas intercontinentales que están en constante movimiento y provocando eventualmente serios terremotos, es preferible que recibir el golpe de un polín de madera o una teja que se desprende del techo y sufrir un descalabro a que caigan 20 toneladas de concreto armado sobre de uno. Pues bien todo lo anterior fue para ejemplificar que la globalización nos ha descontextualizado y que hoy a un diseñador en formación le tenemos que hablar del contexto para que lo tenga en cuenta al hacer su propuesta de diseño en dónde, cómo y cuando la va a usar y yo me pregunto ¿A los primeros muebleros y diseñadores de objetos quien les habló del contexto?, si muchas de las veces ni siquiera habían estudiado educación básica menos especializada.

CONCLUSIONES

La oportunidad de exponer estos puntos de vista seguramente no ampliará nuestro criterio de diseño, pero al menos esperamos que alguna de las semblanzas aquí comentadas sean recordadas cuando exista en puerta la realización de un proyecto de diseño, sea para guiar a nuestros estudiantes o como experiencia profesional, y exista mayor sensibilidad de la necesidad real durante el proceso creativo antes de pasar a materializar la idea.

Pensemos que como diseñadores podemos lograr soluciones integrales tomando en cuenta la novedad, sin perder de vista el usuario y el contexto, porque cada uno de estos elementos es información que requiere equilibrarse entre sí, de esta manera los resultados tendrán una mejor aceptación por los sectores objetivos, y las fallas o errores se irán minimizando, entonces el trabajo del diseñador será apreciado con más naturalidad por la sociedad y se dejará atrás el disfraz poco definido por el que hemos pasado por varias generaciones.

El trabajo es conjunto, participemos en la formación de nuevas generaciones que diseñen objetos con más precisión, con más claridad de uso y función pensando en el último usuario o usuarios por un Diseño Perdurable.


“ No sé quien invento los fósforos o cerillos, ese es un invento genial tener el fuego en la bolsa de tu camisa quien no se ha servido de ese invento ahora renovado por los encendedores también una muy buena opción ”





EL MUNDO FUTURO EN QUE DESEARÍAS HABITAR

*MDE. Cecilia De León
Coordinadora Académica*



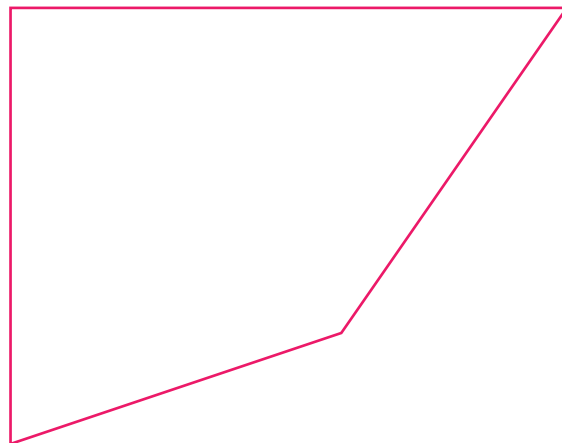
Antes de proyectar una visión hacia el futuro deseable, se tiene que estar muy consciente de la realidad actual, iniciando desde el país donde vivimos y expandirse hasta ver la totalidad del mundo, un mundo globalizado sumergido en constantes flujos de necesidades que constantemente están demandando satisfactores. De acuerdo a Max Neef estas necesidades axiológicas radican en Ser, Tener, Hacer y Estar y se satisfacen a través de satisfactores sinérgicos que a la vez que complacen una necesidad, pueden colaborar con otra. Esto nos da un claro indicio que, actualmente las personas continuamente están demandando objetos que los ayudan a sentirse mejor, satisfaciendo sus múltiples necesidades, en diferentes niveles. Para esto, hay que considerar los factores que los individuos están sumergidos en el contexto donde habitan, no podemos pretender diseñar el mismo edificio para China que para Italia.

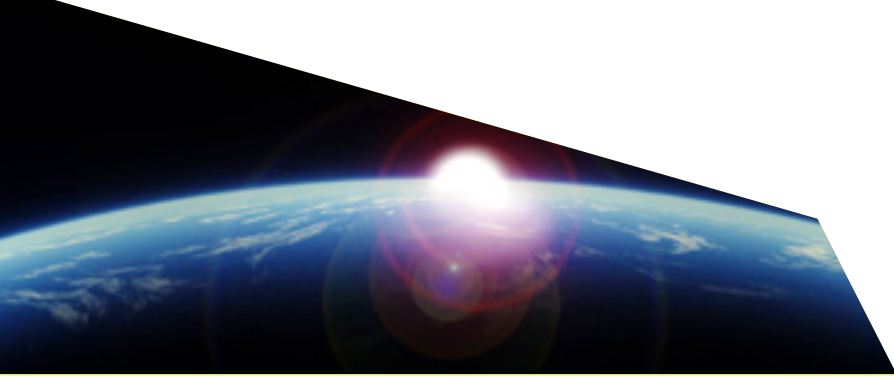
Como consecuencia es recomendable analizar el contexto presente antes de tener una visión acertada de un futuro deseable, y esto comienza desde una reflexión de los factores SET (sociales, económicos y tecnológicos) además de los ecológicos.

“ Actualmente existe un consumismo desmedido y desvalorizado, generamos una gran cantidad de desechos ”

En los aspectos sociales, cada día surgen nuevas subculturas, las cuales buscan una identidad a la cual asociarse, como consecuencia a rechazos sociales y sucesos políticos o económicos. Tal es el ejemplo de las religiones, asociaciones, maras, entre otros. El reconocido sociólogo Castells señala también, que las personas pierden el control de sus vidas que depende de flujos financieros globales y de sistemas de comunicación de símbolos que priorizan la cultura global sobre la local, entonces se refugian en aquello que conocen y en que se reconocen: su casa, su familia, su lugar, su religión, su lengua, es decir, todo lo que los sociólogos llaman identidades primarias históricamente construidas.

A nivel económico existe un desconcierto en todos los mercados a partir de la reciente crisis, Castells indica y apoya esta premisa en donde expone que “el modelo capitalista se transforma mediante la globalización de la producción y mercados y la flexibilización del trabajo y la gestión basándose en tecnologías de comunicación en red”. Es aquí donde vemos el enlace con la tecnología, la cual crece a pasos abismales día con día, utilizando nuevos métodos productivos más eficientes e innovadores.





Podemos observar entonces cómo los factores sociales, económicos y tecnológicos se relacionan y trabajan de forma conjunta obteniendo reacciones en cadena.

Actualmente existe un consumismo desmedido y desvalorizado, generamos una gran cantidad de desechos. Las estadísticas señalan que se estima que para el año 2050 Estados Unidos, estará produciendo 26,000 millones de toneladas de basura anualmente; el equivalente en peso a amontonar 9,440 Torres Eiffel.

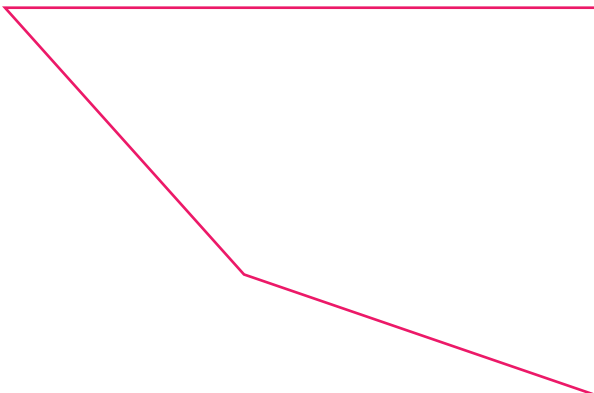
La realidad es esta, y por eso es importante que desde nuestra perspectiva profesional podamos proyectar soluciones claras y efectivas, proponiendo modelos de vida en los cuales podemos empezar por actuar nosotros mismos, desde lo que consumimos, cuánto tiempo lo utilizamos, el tipo de productos que diseñamos y si realmente lo valoramos. ¿Somos nosotros parte de esa ola del consumismo? Es una pregunta personal que, desde nuestro quehacer diario, podemos responder.

Si el mundo tuviese voz y voto, y tuviese que soñar con un mundo futuro y cómo todos sus habitantes podrían vivir en él, me gustaría creer que la historia comenzaría así:

Hábitat es el cuerpo que les ofrezco, y es el ambiente adecuado para que ustedes, seres humanos, animales y plantas, vivan y coexistan de forma armoniosa, cuidándose uno de los otros, porque son los recursos de los cuales yo poseo y es el espacio que reúne las condiciones adecuadas para que la especie pueda ocupar y reproducirse, perpetuando su presencia y dejando huella de la existencia viviente.

Me gustaría que en una mañana tuvieran la sabiduría para reconocer que todo lo que tiran y utilizan tienen un efecto negativo contra mí, todos los días observo miles de productos circulando como consecuencia de los avances tecnológicos y de productos temporales, los medios de comunicación y consumismo, siento dentro de mí, millones de pisadas que van caminando de sus casas al trabajo y al pasar diez horas este proceso se repite nuevamente al regreso, creo que mis habitantes no se detienen un momento en pensar que algunos se preocupan por mi sobrevivencia y perdurabilidad.

En el futuro me imagino a las personas viviendo sobre mi hábitat, liderado por personas resonantes que realmente se preocupan por el uso efectivo de los recursos y cómo éstos se convierten en renovables.





Los gobiernos tendrán como prioridad, políticas y programas destinados a la conservación de los espacios ambientales, tecnológicos y culturales.

La educación, seguridad y la economía comenzarán a levantarse y equilibrarse. La tecnología será el medio para el avance de las sociedades y será utilizada para optimizar procesos y recursos.

Las personas en sus hogares tomarán consciencia del consumo que realizan, utilizando objetos con consciencia social y ambiental, las necesidades serán muchas, pero los productos encontrarán la manera de existir satisfaciendo varias necesidades a la vez utilizando muy poca energía y concebirán bienestar a sus usuarios.

Este cambio será lento, pero gracias a las personas que actualmente lo han reconocido y comenzaron ya a tomar acciones de consciencia, yo podré ser un mundo sano y con un futuro lleno de oportunidades por ofrecer.

*Atte.
La tierra.*

PD. Nadie sabe lo que tiene hasta que lo ve perdido.

“ Los diseños son resultados de las decisiones y opciones humanas ”

Este relato proviene desde la perspectiva de la tierra, y nos llama a una clara reflexión en la cual nos demuestra la situación actual, de cómo los seres humanos estamos actuando. Es importante entonces, tener a líderes que realmente busquen acciones y no solamente palabras, personas que tomen decisiones e impongan políticas de responsabilidad social, económica y ambiental.

Cada país tiene su propio gobierno, y éste como entidad poderosa es la que debe tomar la decisión en administrar correctamente los recursos y motivar a que el sector productivo genere productos responsables con los seres humanos y con el ecosistema, a través de la innovación y gracias a los profesionales que dedican su labor diaria a generar ideas que cambian la forma en que las personas viven y satisfacen sus necesidades para alcanzar una satisfacción individual y colectiva.

Ante la crisis, surge la innovación y es importante tomar la mentalidad de que la adversidad genera oportunidad. Nosotros los diseñadores, desde nuestra perspectiva profesional, somos agentes de cambio y debemos tomar consciencia de ello y comenzar a generarlo a través de la gestión de proyectos y estrategias.

Podemos obtener apoyo con infinidad de alternativas, con otros profesionales en trabajo colaborativo y multidisciplinar, con instituciones educativas, departamentos de investigación y desarrollo, consejos de tecnología, etc.



Es trascendental reconocer la importancia del trabajo multidisciplinario entre diferentes profesionales que, desde su perspectiva vivencial, pueden concebir diversidad de propuestas para generar:

- ◊ Modelos de vida.
- ◊ Sistemas económicos.
- ◊ Sistemas ecológicos.
- ◊ Redes de comunicación.
- ◊ Métodos de trabajo.
- ◊ Tecnologías digitales y de la información.

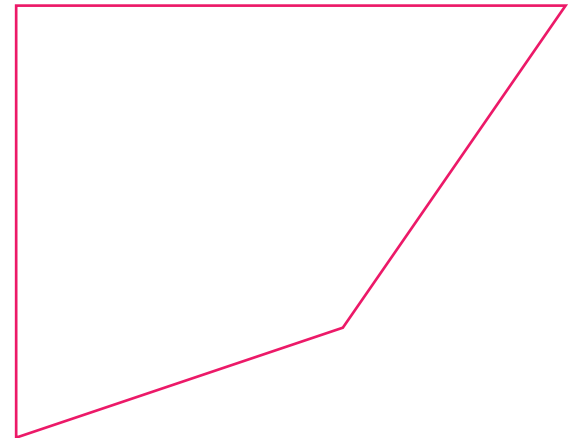
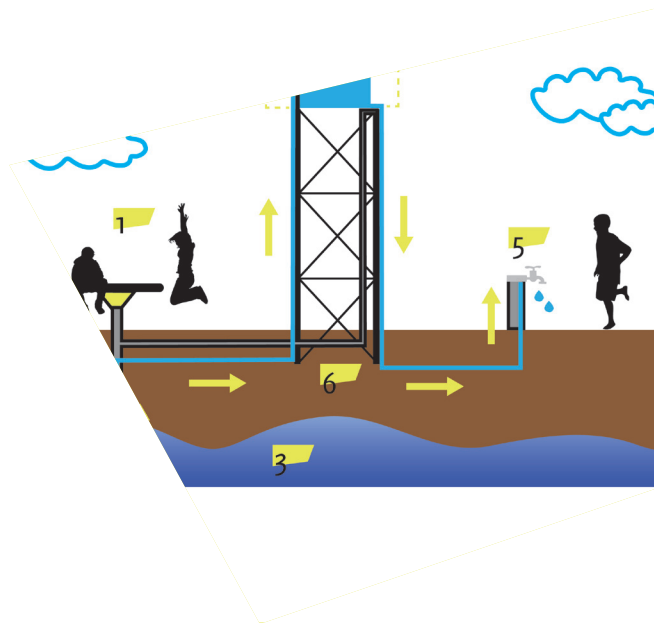
Necesitamos grupos o centros de innovación que busquen soluciones, hacia un beneficio masivo, tal es el caso, de los open source software, objetos comunitarios, redes de beneficio común, etcétera.

Desarrollando soluciones simples, fáciles de usar y acordes al contexto cultural, las cuales deben ser capaces de transformar la vida de las personas no sólo satisfaciendo sus necesidades, porque al consumir y

utilizar objetos, estarán contribuyendo hacia un mundo mejor; hacia sí mismas, hacia su familia o su comunidad. Tal es el ejemplo diseñado por Roundabout, el carousel que bombea agua mientras los niños juegan.¹

Como lo indica Jhon Heskett en su libro “Diseño más humano” en donde podemos abordar el diseño como la capacidad humana para dar forma en la naturaleza a nuestro entorno. Para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas. Los diseños son resultados de las decisiones y opciones humanas.

Ahora bien, nuestro aporte resulta más enriquecedor desde la visión de estrategias del Diseño, en el cual no basta solamente con proyectar soluciones a una necesidad inmediata, es tener un pensamiento estratégico y mantener una visión sistémica del diseño, a través de un lenguaje universal que traduce el contexto actual y lo transforma en estrategias innovadoras y pertinentes adaptadas a la sociedad, concibiendo soluciones integrales que perduren en el tiempo, que generen verdaderos valores para quienes lo utilizan y que esta innovación sirva de plataformas para el desarrollo de las personas, su calidad de vida actual y el futuro de la humanidad.







EL OBJETO RE-SIGNIFICADO UN VÉRTICE AL ARTE GUATEMALTECO CONTEMPORÁNEO

*Dr. Miguel Flores Castellanos
Puesto pendiente*



Figura 5 Sin título (2008). Diana de Solares

El arte contemporáneo presenta en una de sus muchas facetas, obras que son en sí mismas objetos de la vida diaria que inmediatamente se reconocen, un vaso de gaseosa de un fast food, partes de máquinas, llantas de bicicleta, un remo de cayuco, etc. Esta osadía de los artistas de hoy, aún causa tensión y crítica mordaz en algunos observadores, más en un país como Guatemala donde el círculo de gente con educación para la apreciación artística es reducido. Aquí se pretende hacer evidentes a los creadores que basan buena parte de su producción artística en el objeto, el cual modifican para sus propios fines, y lo que ha sido poco entendido. Podría asumirse que de alguna forma remarcan una tendencia para el arte guatemalteco de hoy. La documentación sobre el tema en Guatemala es escasa, por lo que se recurre a catálogos y a algunos comentarios escritos publicados por críticos.

Las llamadas prácticas objetuales por algunos sectores de arte contemporáneo de la región, se refieren a la integración de objetos de la vida cotidiana a la obra artística. Este interés por el objeto se vislumbra, desde las Vanguardias a principios del siglo XX, y específicamente en las propuestas de los cubistas por pegarlos al lienzo, creando collages. Estos objetos fue extraño verlos adheridos a la obra restos de periódicos, cajas de cigarrillos, cordeles, etc., que se convirtieron en signos que reforzaron la energía simbólica a sus creaciones; estos elementos se transformaron en enunciados que condensan moléculas importantes del sentido de la obra en ese momento histórico.

Marcel Duchamp, es sin duda de quién parte la práctica del uso de los objetos, sus ready made hoy son emblemáticos¹. Piezas como la Rueda de bicicleta (1913), en la que este objeto aparece ensartado en un banco de madera, o Fuente (1917) un mingitorio de cerámica simplemente firmado, causaron el sobresalto del mundo del arte de la época, pero aun hoy en día se siguen viendo con recelo. En la era del Pop Art los objetos también tienen un protagonismo que podría catalogarse de hedonista, actitud propia de la cultura estadounidense, centrándose en su propio contexto, mostrándose a sí mismos.

Una vista panorámica a las artes visuales en Guatemala de finales del siglo XX, muestra un cambio de paradigma, de la linealidad modernista que privilegia la obra única, la nobleza de los materiales, la figura del artista como ser iluminado a las ideas de la postmodernidad, libres y cínicas. Esto representa un rompimiento total con la tradición academicista. Cambió en el panorama creándose una confusa convivencia y connivencia.² Lamentablemente no existen investigaciones profundas que den cuenta de los procesos que dieron origen al cambio, en medio de pleno conflicto armado, gobiernos militares represivos y un relativo aislamiento cultural respecto a los países de la región y del resto del mundo durante las décadas de los setenta y ochenta. Un elemento notorio en este quiebre epistemológico del arte visual es el objeto, que es reconsiderado y asumido de diversas formas.

1 Cfs. Barilli, R. (1998). Picasso, Braque y el Cubismo. En Barilli, R. El arte contemporáneo, de Cézanne a las últimas tendencias, (pp. 135-162), Bogotá: Editorial Norma.

2 Guatemala parece vivir paradójicamente y en forma simultánea la pre-modernidad, la modernidad y la post-modernidad.

Roberto Cabrera (1937)³ en su obra de los años setenta incluyó objetos con una clara línea experimental vinculada con las corrientes estéticas del momento, que podrían leerse como un guiño con el Pop Art. Para él fue de uso común utilizar colgadores de toallas, marcos de luminarias de vehículos, molduras de anteojos etc., junto a volúmenes escultóricos. Luego en la década de los ochenta dentro del conjunto de artistas que se ha denominado Galería Imaginaria⁴, Isabel Ruiz (1942), notable acuarelista y grabadora empieza a utilizar objetos en sus propuestas artísticas, pues le brindan más posibilidades semánticas. Un ejemplo de esto lo constituye la obra *Tierra arrasada* (1996) [figura 1] que formó parte de la exposición *Mesótica II/Centroamérica re-generación* (1996) organizada por el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo de Costa Rica.⁵ En esta exposición fueron evidentes indicios del uso de objetos cotidianos por parte de varios artistas de la región, logrando un sentido determinado gracias a su manipulación en forma parcial o total. Ruiz, sobre una alfombra de carbón sobre la que colocó seis sillas rústicas de madera, quemadas. Ambos elementos son comunes en la cultura guatemalteca rural, los que convirtió en poderosos referentes al conflicto armado interno acontecido en el altiplano guatemalteco.

El objeto aquí es un mudo vestigio de los incendios provocados por el Ejército al arrasar diversos poblados del altiplano y selva. La misma estrategia fue notoria en obras de Regina Aguilar (Honduras), Raúl Quintanilla, (Nicaragua); Eugenia Valle (El Salvador)⁶.

La incorporación definitiva del objeto en el arte contemporáneo guatemalteco se percibe con fuerza en la producción de Darío Escobar (1971). Su trabajo causó impacto desde sus primeras exposiciones. Uno de los primeros reconocimientos que lo consagran como un artista importante es el primer lugar de la *Bienal de Pintura del Istmo Centroamericano*⁷ realizado en ciudad de Guatemala en 1998, donde presentó colecciones de pequeños esqueletos, a la manera de exposiciones de insectos, que hacían evidente el coleccionismo de cosas por parte del ser humano. Numerosos críticos han comentado e interpretado su obra que ha sido expuesta en importantes museos y galerías tanto de Estados Unidos como de Europa, lo que le ha valido artículos relevantes en revistas como *Art Nexus*, *Lápiz*, o *Arte al día*. Muchas de sus obras forman parte de importantes colecciones institucionales como la de las Fundaciones Daros o Jumex.⁸ Pero es imposible pasar por alto piezas como su *vaso de Mac Donalds, Sin título* (1998) [figura 2], sus patinetas y equipos de deporte repujados en

3 Integrante del grupo *Vértebra* junto con Marco Augusto Quiroa y Elmar Rojas, en la década de los años setenta, a este grupo se sumará más tarde Enrique Anleu Díaz. Cfs. Monsanto, G. (2000). *Datos dispersos de la plástica guatemalteca, 1892-1998*. Ciudad de Guatemala: Edit. El Attico y Fundación Hivos. (pp. 74 - 77).

4 El denominado grupo *Galería Imaginaria*, lo integraron: Moisés Barrios, Erwin Guillermo, Luis González-Palma, Isabel Ruiz y Pablo Swesey.

5 Esta exposición puede ser tomada como el punto de partida para el cambio de paradigma artístico en el istmo. Además de su presentación en el MADC, en San José, viajó por varias ciudades europeas, en un esfuerzo que jamás se había logrado en la región. Otro de sus logros fue establecer canales de comunicación entre los artistas y gestores del istmo. El profesionalismo en el montaje de esta exposición dejó una serie de documentos y generó importantes comentarios críticos que luego repercutieron en el desarrollo profesional de cada uno de los artistas.

Cfs. Museo de Arte y Diseño Contemporáneo -MADC- (1996). *Mesótica II / Centroamérica: re-generación*. Catálogo. San José, CR: edit. MADC.

7 El nombre de esta actividad centroamericana, única en su género, cambiará conforme se ajusta al paradigma de arte contemporáneo que las organizaciones involucradas llegan a entender. Es por eso que en la primera edición en Guatemala se le denominó, *Bienal de Pintura*, luego de su edición en Costa Rica se denominó *Bienal de Arte*, para ahora en el 2010 asumir la denominación de *Bienal de Artes Visuales del Istmo Centroamericano -BAVIC-*.

8 No se entrará a tratar de interpretar la obra de Escobar, puesto que ha sido ya abordada en numerosos textos críticos, muchos publicados ya en prestigiosas revistas y estudios. Uno de los más atinados acercamientos críticos a la obra de Escobar fue el realizado por Kevin Powel a raíz de una de sus exposiciones en España, desde la perspectiva de la filosofía del arte, este investigador ve rasgos de seducción y crítica social a las clases medias, que van desde sus hábitos de consumo arribistas hasta, el cuestionamiento del comportamiento de su entorno en relación al cuidado del cuerpo. Para Powel, Escobar modifica la visión del pop art estadounidense y el neo-conceptualismo de los ochenta, y reinventa desde la periferia, con una crítica global (global desde lo local) del consumo de masas, de los deportes, su comportamiento irónico ante el propio mundo del arte, dice: "...desmonta el objeto de consumo y lo inhabilita en sus funciones. (...) [Escobar] es un claro producto de ese nuevo sistema de consumo de masas que se manifestó a través de la

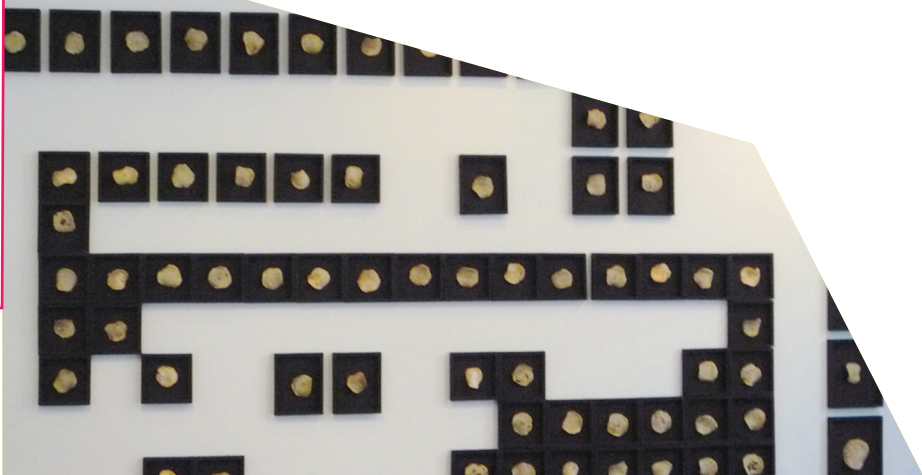


Figura 11. B. Sin título (2010). Benvenuto Chavajay

plata con ornamentos propios de altares barrocos, o su *Quetzalcoatl III* (2009), presentada en su última exposición *Conflicto de intereses*⁹ en la galería Carlos Woods [figura 3]. Durante la última Bienal Paíz presentó la pieza *Golpes* (2010), que consiste en un conjunto de parachoques de autobuses que sufrieron una colisión. La forma abigarrada que asumen estos objetos por el impacto crea una estética peculiar que Escobar refuerza cromándolos nuevamente. *Golpes* alude la impotencia de lo más fuerte ante un golpe certero. Hasta la materia más sólida es posible transformarla. A nivel figurativo rescata el desecho y logra objetos sobrios y cínicos, que forzosamente detienen la mirada del observador [figura 3 A]. El éxito de Darío Escobar en lugares importantes del mundo del arte, validó la creación objetual, que luego será referente en Guatemala y el resto de la región.

Otra artista que desde una perspectiva diferente asume el objeto como signo preponderante en su producción artística es Diana de Solares (1952). Esta creadora se inicia en la pintura y la fotografía.

En los últimos cinco años asumió una nueva, interesante y arriesgada postura, a través de un incansable proceso de investigación centrada en el objeto encontrado y el azar, lo que le imprime a su creación un protagonismo singular, y poco entendido. En el escenario de las últimas dos Bienales de Arte Paíz, ha optado por la instalación, creando espacios donde el observador tiene acceso, en el cual deliberadamente coloca los objetos en diálogo. Su última obra *Existir en un estado de peligrosa distracción* (2010) [figura 4], al igual que otra presentada en el 2008 [figura 5], (la cual no tituló), hace que el visitante para encontrar el sentido de la obra, tenga que ir en busca de la esencia de su propio pensamiento, alejarse de cualquier visión (o narración) ingenua. Estas se dirige al ego trascendental del visitante, cuya mirada debe ser desprejuiciada. Estas piezas son espacio y tiempo en suspensión, una epojé, un estado particular para la observación de un fenómeno y que fue rescatado desde el pensamiento de los primeros filósofos escépticos por Edmond Husserl para el proceso de Reducción fenomenológica. Estas obras permiten, el acceso a un estado de reposo mental por el cual ni se afirma ni se niega algo, es un estado

proliferación de servicios y mercancías de consumo. Una dialéctica sujeto-objeto en la que el sujeto se enfrenta a un mundo de objetos que tienen el poder de abstraer, fascinar y a veces controlar no sólo la percepción individual, sino también su opinión y comportamiento. [Este ensayo será publicado pronto por la Universidad de Harvard].

9 Cfs. Galería Carlos Woods (2010, octubre). *Conflicto de intereses*. Recuperado el 10 de octubre de 2010, del sitio web de Galería Carlos Woods: <http://www.carloswoodsarte.com>

10 A través de un ambiente aséptico, lo más alejado al mundo real (he ahí la primacía de lo blanco), se es testigo de un encuentro entre seres, tangibles unos (lo material) e intangibles otros (las sombras). Las características vitales de estos personajes se dan a través del color, que en algunos momentos se convierte en visceral. Esta coincidencia de personajes es propuesta como un fenómeno dado en calidad de vivencia. ¿Eros y Thánatos, ante la presencia divina?, ¿lo masculino ante lo femenino? El observador deberá de obtener sus propias conjeturas, a través de la epojé, objetivo al que arrastra la obra de Diana de Solares. *Existir en un estado de peligrosa distracción* no es sólo una instalación ya que se establecen diálogos con la escultura y la imagen, todo en una era post Duchamp. Los objetos y el espacio físico se resignifican y adquieren un objetivo preciso, como la observación misma.

11 El colectivo La Torana está integrado por Marlov Barrios, Erick Menchú, Norman Morales, Josué Romero y Plinio Villagrán. Se asume como fecha de nacimiento de este colectivo el 2005, año en que presentan su primer exposición en el Museo de Arte Moderno, Carlos Mérida.

12 Cfs. Fundación Paíz (2009) *Catálogo XVI Bienal de Arte Paíz*. Ciudad de Guatemala: Fundación Paíz.

13 En un primer momento *Latin tois* mostró la disección de un oso

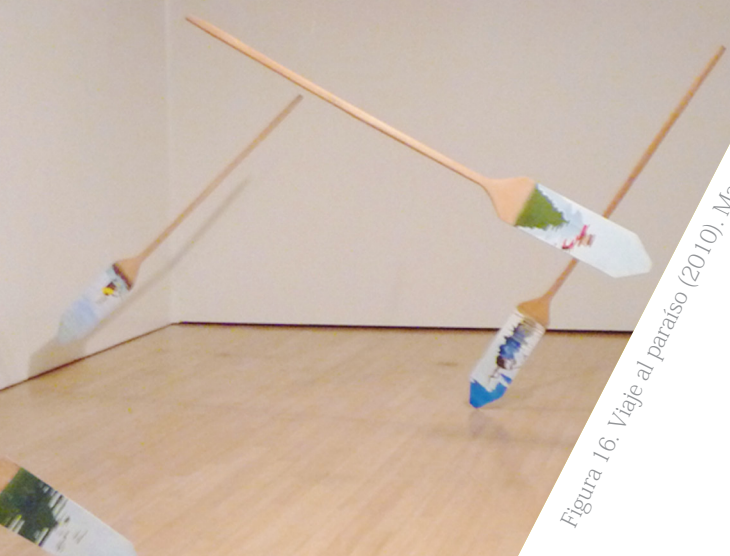


Figura 16. Viaje al paraíso (2010). Manuel Chavajay

que conduce a la imperturbabilidad, la ataraxia. Se suspende el juicio ante lo que se tiene frente a los ojos y se realizan conjeturas dentro del marco de suspensión o colocación entre paréntesis la realidad del mundo, lo que conduce a la apropiación de la realidad del yo, de la propia conciencia.¹⁰

En el primer lustro del siglo XXI, el objeto sigue apareciendo como una constante. El Colectivo La Torana (2005)¹¹ tiene aproximaciones al uso del objeto el cual significa, al magnificar lo trivial a proporciones simbólicas alucinantes. El trabajo de este grupo es el fruto de una investigación profunda en el imaginario colectivo urbano, he ahí sus continuas referencias a la iconografía propia de los buses, los cómics y las revistas de caballeros, sin olvidar las figuras que marcan la niñez: los ángeles, el diablo, indios y soldados, sin soslayar la violencia como un manto que levita sobre toda la sociedad guatemalteca. Todo parece indicar

que para ellos lo importante es de construir y volver a construir otro objeto más apegado a las experiencias existenciales. La XVI Bienal de Arte Paíz (2008), los consagra localmente con el primer lugar, por su obra *Latin Tois*¹², una serie de juguetes perversos que causan conmoción a los visitantes. Osos de peluche que muestran sus entrañas de algodón [figura 6], marionetas desolladas [figura 7], plantillas de dibujo de escenas de la violencia urbana del país, y carritos que simulan bólidos guerreros realizados a partir de sillas comunes [figura 8]. Esta obra refracta el sentido del juguete, creando una distorsión sin dejar de ser un objeto lúdico.¹³

En el 2010 sorprenden con la muestra *Doméstica*¹⁴, donde el hogar se visualiza como un lugar impregnado de diversos discursos: el económico, el religioso, el de la violencia, tanto externa como a lo interno de la familia.¹⁵ Destaca en esta exposición una hamaca hecha con cable eléctrico que se sostiene mediante múltiples enchufes que se conectan a tomacorrientes de la pared, se encuentra el confort con lo que se tiene a mano. La exaltación del rutinario ritual del planchado de una camisa, se hace patente en la obra *Lección cívica* (2010) instalación de una camisa blanca con mangas extremadamente largas [figura 9]. El colectivo La Torana juega con los objetos,

de peluche. A la par, un desollado un personaje de Plaza Sésamo, la piel del rostro fue separada. La fantasía del juguete se esfuma. Como contrapunto, una muñeca de trapo levita, su cintura ha sido disminuida por una abrazadera de metal. El cuerpo fue cubierto de dos hileras de agujas. El juego parece ser: convierte a tu muñeca de trapo en una Barbie. Se evidencia la denuncia del mandato que reciben las de niñas hoy respecto a su aspecto. Se ordena al observador abrir los ojos a una realidad sin anestesia. El destaque y la obligada transformación de estos juguetes dialoga con la nueva construcción del sujeto propuesta en los Ángeles justicieros, con evidentes intertextos de la imagen del Niño Dios. En su versión masculina y femenina ostentan tatuajes distintivos de las maras, además traen consigo sendos sets de armas. En la versión femenina la muñeca puede mostrar el vientre en gestación, negación tajantemente el mito de la cigüeña. Se está ante una alucinación premonitoria del triunfo de las maras. Otra pieza es la efigie de un ejecutivo de traje, que muestra sobre el área genital una llave para cuerda, que ostenta un maletín, que en su interior traslada a dos pequeños niños en posición fetal. Se hace patente la imagen del gestor de adopciones o a la paternidad irresponsable. *Latin tois* incluye tres carritos de madera, las sillas son su punto de partida. Decorados con púas, se añade como mecanismo de tracción mecapales, estos juguetes de corte futurista son paradójicamente de tracción humana, se necesi-

tará de un compañero que se transformará en semoviente, en una actitud de forzada, peligrosa y sumisión. Se juega violenta e irresponsablemente, con el esfuerzo del otro. En otra área de la exposición la violencia es edulcorada a través de la invitación a dibujar, para el efecto se diseñan seis pequeñas planchas de plexiglass, su referente cercano son las plantillas de dibujo utilizadas por arquitectos. Se sustituyen las figuras geométricas por representaciones de la familia, prostitutas, ejecutivos, guardias de seguridad, travestis, mareros, junto a la acción policial en su versión represiva, borracha o extorsionadora. En otra se agrupan diversos tipos de armas donde destacan los machetes, pistolas, metralletas AK47. Igualmente delinean: asaltos, borrachos y muertos en las calles, ataques armados, violaciones. Estos objetos son una invitación a graficar la realidad desde experiencias personales.

14 Cfs. Galería Carlos Woods (2010, octubre). *Doméstica*. Recuperado el 10 de octubre de 2010, del sitio web de Galería Carlos Woods: <http://www.carloswoodsarte.com>

15 En la visión de esta exposición las tareas de la vida diaria se nos imponen como cívicos rituales, no hay diferencia en planchar y doblar una camisa con bajar y doblar un pabellón. La ilusión del descanso se obtiene con lo que está a la mano, aunque se sepa que

como niños traviesos, los manipulan para hacer más evidente su verdadero sentido, hacen que el observador medite lo que diariamente hace con ellos, un ejemplo magistral lo constituye la pieza Atlantes (2010) [figura 10], construida a partir de la interacción de tres reproducciones escultóricas populares del Sagrado Corazón de Jesús, el cual a través de una sólida capa de pintura roja borran cualquier signo relacionado con esta advocación religiosa, anulan los signos que identifican a la tan conocida imagen católica que representa el fuego del amor de Cristo. Dejan únicamente su estructura, la cual modifican levemente al cambiar de posición un brazo del personaje que cargará el peso de un vidrio transparente. El color liso ayuda a borrar todo vestigio religioso. De objeto devoto se pasa a crear una mesa de centro. Este grupo introduce una poética de lo cotidiano, por medio de lo que podría decirse es una travesura.

Desde la periferia de la capital guatemalteca, surgen cuatro artistas que también abordan el objeto desde sus respectivas culturas que tienen epicentro en San Juan Comalapa y Santiago Atitlán.

Estos artistas han logrado notoriedad gracias a la participación en exposiciones organizadas por los escasos centros culturales de la capital, eventos benéficos, galerías de arte, o la Bial de Arte Paíz.

es irreal. Estos artistas crean a través de iconos su propio universo, negro, escenario de la eterna lucha del bien y el mal, el amor y la violencia, una realidad que paradójicamente se muestra como un tapiz lúdico, cautivante, donde el observador se sabe incluido, como una figura más. Doméstica lleva implícito el calor del hogar, he ahí la alusión a los objetos de casa, pero trascienden el ámbito interno para hacer alusiones a la situación doméstica global, de cómo se vive en cualquier país, lleno de rituales, sueños y esperanzas.

16 Cfs. Alonso, I. En Gap...unchcked!!! (2010, octubre). Artistas emergentes de San Pedro la Laguna y San Juan Comalapa en contexto. Recuperado el 19 de octubre de 2010, del sitio web: <http://dsagastume.info/fulbright/ensayo/>

17 A continuación se citará la obra de Benvenuto Chavajay y Manuel Chavajay, que oriundos del mismo poblado alrededor del lago de Atitlán, no son parientes. En el caso de Ángel y Fernando Poyón, que viven en San Juan Comalapa, sí son hermanos.

La importancia de estos creadores es que se apartan de las estéticas ingenuas y folklóricas de esas regiones, son artistas que logran un diálogo global tanto con la capital guatemalteca como con otro centro de poder en Estados Unidos o Europa. Son artistas que se han beneficiado del auge de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.¹⁶

La subasta de Juannio del 2008 premia la obra 180 kilómetros. PPP (2008), de Benvenuto Chavajay¹⁷, que consiste en un mapa sinóptico del departamento de Sololá [figura 11], su lugar de nacimiento y residencia, el cual realizó a partir de pantuflas de hule conocidas popularmente como yinas. Este artista que incursiona además en la pintura, creará toda una serie de obras que incluyen este tipo de calzado rural, el cual ensambla de forma ingeniosa. Reinventa por medio de nuevas formas, que logra lúdicas. Chavajay desarma este elemento (chancleta de hule) y juega formalmente con él.

A diferencia de Darío Escobar y de Diana de Solares, este artista interviene el objeto mediante cortes y lo une a través de diversas formas, para crear nuevos textos simbólicos, acciones similares a las del Colectivo La Torana. Sus objetos no pierden su significación objetual primaria, pero es evidente la transformación y un nuevo discurso, sin afeites o decoraciones

“ Las llamadas prácticas objetuales por algunos sectores de arte contemporáneo de la región, se refieren a la integración de objetos de la vida cotidiana a la obra artística. ”



Figura 7 Sin título (2008). Colectivo La Torana

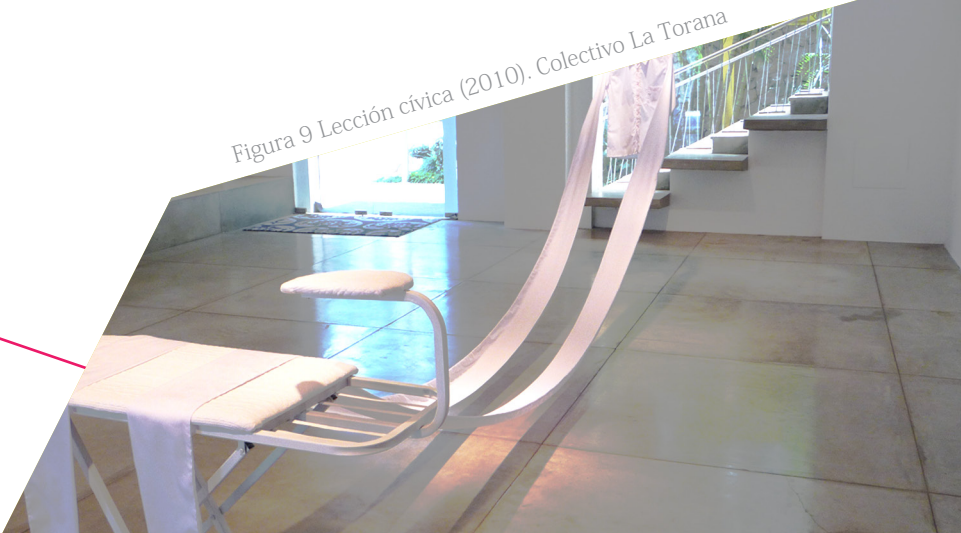
superfluas. Benvenuto parte de la deconstrucción de un objeto obsesivo para él y establece conexiones con la pintura o la escultura. Remarca una realidad que se trata de ocultar, la presencia digna de los campesinos trabajadores, en contextos de lujo y opulencia. En el 2010 aborda el objeto orgánico manipulando las tortillas a las que coloca un piercing [figura 11 a] con las que estructura diversas figuraciones a través de la modulación del objeto [figura 11 b]. En una forma vigorosa hace alusiones a los procesos de inculturación en los sectores de la juventud indígena que a la usanza de otras latitudes usan este objeto metálico que tiene diversas connotaciones. La tortilla el alimento más popular es re-vestido sugestivamente de un adorno, por lo que vuelve este alimento como un objeto deseado.

Un instrumento de la vida diaria en el lago de Atilán lo constituye el cayuco y su remo, equipo imprescindible para los habitantes de ese lugar, ya que además de un medio de transporte, es para pescar, es un objeto íntimamente ligado a la cultura de los pueblos alrededor del lago. Manuel Chavajay presentó durante la XVII Bienal Paíz la obra Viaje al paraíso (2010) [figura 16] que consiste en una instalación realizada a partir de cuatro remos suspendidos sobre el suelo. Estos objetos parecen levitar, parecen ser levantados por seres invisibles. Este artista los interviene en el extremo inferior (el que toca el agua) y les pinta

agua y paisajes emulando reflejos del lago. El efecto es que el remo lleva en su esencia la huella del lago que le da sentido a su existencia. Lo interesante de esta obra es el momento coyuntural en que sale a luz, meses después de la declaración de la catástrofe ambiental en ese lago. Esta no es la primera figura que Chavajay presenta objetos, ya en una exposición organizada por Espacio CE de la Cooperación Española en La Antigua Guatemala, presentó Paisajes distorsionados (2009) una serie de anteojos de sol que sobre el lente de vidrio pintó paisajes del lago y sus montañas. La obra objetual de Manuel Chavajay siempre tiene un vínculo con la pintura, disciplina con la que inicia su participación en el mundo del arte.

En San Juan Comalapa, Ángel Poyón dentro de su prolífica producción, hace evidente su interés por el objeto, que forma una vertiente importante en su creación. La obra Porque carezco de forma es que existo (2008) [figura 12] presentada en la XVI Bienal de Arte Paíz, se basa en un fragmento de un poema del mismo nombre de Francisco Nájera. Se está ante una pesa de hojalata de uso común en los mercados cantonales y en las áreas rurales. En el indicador de medida Poyón elimina la numeración de la carátula del indicador del peso. La pesa funciona pero no marca nada. La simplicidad de la obra es elocuente, que funde su sentido con el texto preexistente. De igual forma

Figura 9 Lección cívica (2010). Colectivo La Torana

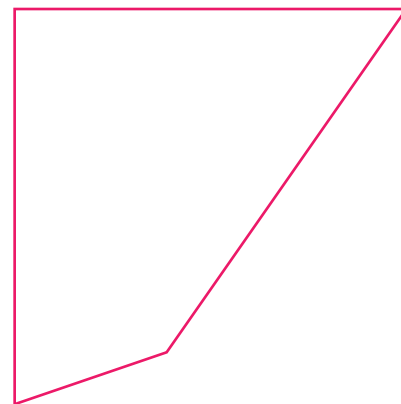


sucede con la pieza presentada en la siguiente Bienal (2010) un reloj que en su carátula no muestra ninguna hora, y que simplemente es iluminada por una linterna, con el fondo de sonido amplificado de un reloj alude la temporalidad suspendida y la mística temporal, donde predomina la fe, en lo que no se ve pero se percibe sensorialmente [figura 13]. Fernando Poyón presenta en la misma Bienal la obra Piedra para la memoria (2010) [figura 14 y 15], que consiste en una piedra donde estampa con impresión laser un mapa de un mundo imaginario. La piedra seleccionada especialmente en una cantera y mostrada con un pequeño andamio de madera lo transforma en un objeto de culto a la manera de un futuro hallazgo arqueológico. Este artista hace una arqueología del futuro, desde el presente.

Como puede deducirse el objeto en el arte contemporáneo es resignificado estratégicamente por los artistas. Desde diferentes perspectivas intensifican sus significados y los orientan hacia sus propios mensajes, que dialogan al observador. Estas propuestas instan al dialogismo bajtiniano. En el caso de Darío Escobar en un primer momento basa el sentido de sus obras en objetos icónicos del consumo y los funde con intertextos del arte colonial. Con esta estrategia funde la gran tradición ornamental de la iglesia católica del siglo XVIII, con los objetos contemporáneos, creando así un objeto travestido. En una segunda etapa juega

con los objetos en sí mismos poniéndolos en diálogo, que se hacen imposibles a toda lógica, pero Escobar logra que el observador perciba esta intención. En su actual momento de creación, el juego de las posibilidades estructurales de los objetos le permite la deconstrucción del objeto y aprovechar la esencia de los materiales. Su proceso de ensamblaje es nítido, donde cada pieza de su montaje es parte simbólica de la obra, para finalmente hacer ver las cualidades estéticas de la materia. Diana de Solares, invita a la meditación del objeto de desecho. Su estética se basa en la construcción de una intercomunicación entre las cosas. Sus creaciones son herméticas, y desconcertantes para un observador incauto. El uso de objetos-materia tan desapercibidos como un hilo o un alambre, hace repensar lo que realmente son en esencia.

De Solares insiste en descontextualizar sus objetos hasta dejarlos irreconocibles, mientras más anónimos mejor, a diferencia de Escobar que se puede apoyar en las marcas u objetos claramente reconocibles para reorientar su sentido final. Desde otro ángulo el colectivo La Torana y los hermanos Poyón, no emplean marcas, lo que hacen es doblegar al observador a privilegiar el sentido en la experiencia. Los significados que todos estos artistas



difunden, en un primer lugar resultan enmascarados por sus significantes de forma deliberada como una estrategia de ocultamiento, y que en su caso logra percibirse su postura ante el olvido del centro por la periferia.

El uso del objeto se ha extendido a las escuelas de arte y parece ser una forma accesible de poder pasar de los hechos o situaciones existenciales a procesos metafóricos encapsulados. Isabel Ruiz presentó en la pasada Bienal el trabajo de sus alumnos del programa de arte de la Fundación Contexto. Estos jóvenes entre los 9 y los 14 años demostraron habilidad para comunicar mensajes creando obras sorprendentes, tal como la obra Desahogo (2010) de Sergio Josué Monroy, quien poéticamente deja testimonio de lo que para él representa el fútbol [figura 17], esta obra es elocuente dentro de su sencillez, pues simultáneamente se comunica con el dibujo y el objeto escultórico, ambos discursos vistos desde la intimidad de la propia mirada.

La obra que se basa en el objeto, que los artistas designan como un texto artístico, basa su estructura en un significante inocuo, pero que en las manos de todos estos creadores, con operaciones de desplazamiento,

yuxtaposición, descontextualización, el objeto cotidiano o industrial recibe nuevos significados, jugando con lo real y lo verdadero. La escasa crítica que se publica redundante en la recepción de esta modalidad de expresión, profundiza su incompreensión. No se sabe con certeza la recepción que recibe entre el público. Si bien las galerías de arte se ufanan de venderlo, no es garantía total del proceso de aceptación. En la década de los ochenta y noventa el escenario donde el objeto es difundido como forma de arte es en la galería de arte, ante la ausencia de otras instituciones y programas de artes visuales. En el primer lustro del siglo XXI surge con fuerza el Centro Cultural de España, quien inicia un programa profesional de difusión del arte contemporáneo bajo los cánones de gestión cultural imperantes en Europa, que asumen el objeto como una manifestación más dentro del abanico de opciones que muestra el arte de hoy. Por su parte la Bienal de Arte Paiz siempre ha sido el espacio idóneo para la presentación de nuevas propuestas estéticas. Lo que se reafirmó en las ediciones del 2008 y 2010 y ha permitido comprobar las diferentes vertientes por las que se decante el arte contemporáneo hoy en el país. En este escenario, el objeto ha estado presente en forma potente y vigorosa. Como lo indicó en su oportunidad el equipo curatorial en la reciente Bienal de Arte Paiz 2010, estos artistas tienen el fin de producir objetos nuevos e inesperados que desafían la mirada cuando creemos reconocerlos, hay que mirar de nuevo.

Referencias:

Alonso, I. Artistas emergentes de San Pedro La Laguna y San Juan Comalapa en contexto. En *Gap...unchcked!!!* (2010, octubre). Recuperado el 19 de octubre de 2010, del sitio web: <http://dsagastume.info/fulbright/ensayo/>

Barilli, R. (1998). *El arte contemporáneo, de Cézanne a las últimas tendencias*. Bogotá: Editorial Norma.

Flores, M. (2009) *Latin tois. Malestar en la juguetería. Colectivo La Torana en la XVI BAP/08*. Revista *Artmedia*, 18, 72-73.

Fundación Paiz. (2008). *XVI Bienal de Arte Paiz, Guatemala. Catálogo*. Ciudad de Guatemala: Fundación Paiz.

Fundación Paiz. (2010). *XVII Bienal de Arte Paiz, Guatemala. Catálogo no publicado*. Ciudad de Guatemala: Fundación Paiz.

Instituto Neurológico de Guatemala –ING- (2008). *Subasta de arte latinoamericano Juannio 2008. Catálogo*. Ciudad de Guatemala: ING.

Monsanto, G. (2000). *Datos dispersos de la plástica guatemalteca, 1892-1998*. Ciudad de Guatemala: Editorial El Attico.

Museo de Arte y Diseño Contemporáneo –MADC- (1996). *Mesótica II / Centroamérica: regeneración*. San José, Ed. MADC.

Powel, K (s/f). *Darío Escobar: Simulacro local y global. Ensayo no publicado*. Valencia, España.

CREDITOS DE FOTOGRAFÍAS

ARQUITECTURA

Docens:

El docente y su misión (Víctor Leonel Paniagua)







- Fotografías tomadas por Mariajose Espina y Sergio Casasola
- Portadilla A 1

Reorientación del proceso de enseñanza – aprendizaje en el diseño arquitectónico (Grajeda Godínez, Mónica e. Rodríguez Tejeda, Roberto Solares Méndez)




- Portadilla A 2

Investigare:

Arquitectura objeto espectacular (eva Yolanda Osorio)

- RONCHAP, FRANCIA DEL ARQUITECTO Le Corbusier Autor: DEDE 90 <http://www.flickr.com/photos/dede90/4914651854/sizes/o/in/photostream/> 
- Brasilia´s Autor: EDUARDO DEBONI <http://www.flickr.com/photos/deboni/2715739496/sizes/o/in/photostream/> 
- Felix candela Autor: DANTES <http://www.flickr.com/photos/dantes102/2816196497/sizes/l/in/photostream/> 
- MUSEO GUGGENHEIM EN BILBAO Autor: educacionartistica <http://www.flickr.com/photos/artescotic/5136051391/sizes/l/in/photostream/>  
- MUSEO GUGGENHEIM EN BILBAO Autor: loreathur <http://www.flickr.com/photos/loreathur/114228849/sizes/l/in/photostream/>   

El respeto a la propiedad privada y sus valores (Oscar Echeverría Cañas)

- Propiedad privada Autor: Jpgarnham (Juan Pablo Garnham) <http://www.flickr.com/photos/jpgarnham/3748364940/sizes/o/in/photostream/>   
- Fotografía A tomada por Lic. Oscar Echeverría
- Fotografía B tomada por Lic. Oscar Echeverría
- Fotografía C tomada por Lic. Oscar Echeverría

Epílogo en la herrería doméstica en Guatemala (Guillermo Vizcaíno)

- Fotografías tomadas por Lic. Guillermo Vizcaíno y Diego Díaz
- Portada: El Real Palacio, La Antigua Guatemala, conta con hermosos ejemplares de balcones decorados no solamente en el tercio inferior sino en la parte superior (Guillermo Vizcaíno).
- Fotografía 1: Los balcones del siglo XVIII de la casa Taboada y Asturias constituyen un ejemplo del traslado de bienes desde el valle de Panchoy (Guillermo Vizcaíno).
- Fotografía 2: Horadada en una pared mucho más antigua, esta ventana fue decorada con un excelente trabajo Art Decó, 8ª avenida entre 14 y 15 calles, zona 1 (Guillermo Vizcaíno).
- Fotografía 3: El historicismo en la obra de Erick Kuba queda manifestado en esta hermosa puerta del antiguo Palacio de Justicia, hoy Registro de la Propiedad Inmueble, 9ª avenida entre 14 y 14 calle "A", zona 1 (Guillermo Vizcaíno).
- Fotografía 4: La celosía árabe dio origen a los balcones. Celosía en el Museo de Arte Colonial, antigua Universidad de San Carlos, La Antigua Guatemala (Guillermo Vizcaíno).

DISEÑO GRÁFICO

Docens

Las ilustraciones en un material educativo (M.A. Patricia Villatoro)

- En espera Autor: Alex Lanz <http://www.flickr.com/photos/alanz/2539449095/> (portadilla DG 1)
- Caldo de piedra library Project Autor: Antiguadailyphoto <http://www.flickr.com/photos/antiguadailyphoto/2383064353/>   
- The eleventh hour Autor: green kozi <http://www.flickr.com/photos/themacinator/3929916754/> (material educativo 2.tif)   
- Second hand childrens books Autor: Wendy House <http://www.flickr.com/photos/thewendyhouse/2288078852/> (material educativo 3. Tif)   
- 12-full Autor: Dav Yaginuma <http://www.flickr.com/photos/dav/54682781/> (material educativo 4.tif)   
- 2 full Autor: Dav Yaginuma <http://www.flickr.com/photos/dav/54681322/> (material educativo.tif)  

El audio en la multimedia (MA Gustavo Ortiz)

- Studio 3 VTC Autor: Dennise AB Share Alike <http://www.flickr.com/photos/detune/5290135832/sizes/o/in/photostream/> ⓘ ⓘ
- Sound Mixing Board Autor: Rob Gonyea <http://www.sxc.hu/photo/913922>
- Mixer Autor: Riccardo Botta <http://www.sxc.hu/photo/924178>

Inspiraciones, influencias y tendencias en el quehacer del diseño gráfico (MA Rosario Muñoz)

- Backlog Autor: Splorp (Grant Hutchinson <http://www.flickr.com/photos/splorp/3154040965/sizes/l/in/photostream/>)
- Pop Art Autor: Fernando Martínez, Kenny Estrada y Ana Mercedes Ramírez del curso de Historia de la Civilización y el Diseño II 1er. ciclo año 2011 Universidad Rafael Landívar
- Cartel del Art Nouveau Autor: Alphonse Mucha 1896. <http://elpaisdenuncafloodearas.blogspot.com/2010/07/Alphonse-mucha.html>
- Diseño de "mouse pad" con influencia del estilo Op Art Autor: Andrea Díaz del curso de Historia de la Civilización y el Diseño II de la carrera de Diseño Gráfico 2010 Universidad Rafael Landívar Técnica digital.
- Diseño de "mouse pad" influencia del estilo Pop Art Autor: Andrea Marroquín en el curso de Historia de la Civilización y el Diseño II de la carrera de Diseño Gráfico 2010 Universidad Rafael Landívar. Técnica digital.
- Publicidad con estilo urbano Autor: diseñador Patrick Monkel. <http://www.designflavr.com/Urban-Beat-Classics-Patrick-Monkel-i817/>

Una percepción general de la relación de la neuro comunicación y diseño gráfico, como dijo?? (MA Ana Regina López de la Vega)

- Is the traditional business world at war with creativity? (high res) <http://www.flickr.com/photos/opensourceway/4639590640/> (portadilla DG4.2) 25 de mayo, 2010. opensource.com ⓘ ⓘ
- Stock illustration, thinking out the box 3 Autor: Svilen Milev <http://www.sxc.hu/photo/1083012>

Buscando nuevas ideas (Lic. Dialma Fuentes Orellana)

- 32/365 The Idea Machine Autor: Will Hastings <http://www.flickr.com/photos/willsan/5409924690/> (portadilla DG 5) ⓘ ⓘ

El diseño estratégico mejorando la competitividad y añadiendo valor en las micro, pequeñas y medianas empresas de Latinoamérica (MA Jorge Meza Aguilar)

- TiendadeDoñaGaviSign Autor: Rudy Girón <http://www.flickr.com/photos/antiguadailyphoto/1339356477/> ⓘ ⓘ ⓘ
- Tienda Autor: Armelia Jean http://www.flickr.com/photos/amelia_j/335478920/

Investigare

Técnica de ambientación digital en proceso de postproducción de películas (Lic. Alejandro Ramírez)

- Alice in wonderland matte painting 2010 Autor: Gordon Tarpley <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/4585938014/in/set-72157623043887500/> ⓘ
- Tony Stark's MT> Pilatus mansion, CGCHANNEL may matte painting 2010, Autor: Gordon Tarpley <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/4673345218/> ⓘ
- The fugitives of the Shoalin Temple Matte Painting 2010, Autor: Gordon Tarpley, <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/4765936179/in/set-72157623043887500/> ⓘ
- Threedy Gate Vs 2010, Autor: Gordon Tarpley <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/4697705737/in/set-72157623043887500/> ⓘ
- Temple for ants matte painting build-up on Vimeo, Autor: Gordon Tarpley <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/4116264123/in/set-72157623043887500/> ⓘ
- Island temple matte painting 2009, Autor: Gordon Tarpley <http://www.flickr.com/photos/gordontarpley/3566259387/in/set-72157623043887500/> ⓘ

El diseño gráfico en el cine, un área desatendida (Licda. Ana Linde Franco)

- Cines Capitol, Madrid Autor: Truus, Bob & Jan of Holland <http://www.flickr.com/photos/truusbobjantoo/4050007145/sizes/o/in/photostream/>

El diseño gráfico en la señalética aeroportuaria (Lic. Luis Eduardo Sandoval Arriaza)

- Airport Signage Autor: Cnina <http://www.sxc.hu/photo/954739>
- Fotografías tomadas por Lic. Luis Eduardo Sandoval Arriaza

El diseño Conceptual a través del trabajo de pintura digital Mark Goerner (Licda. Nathalie María España González)

- Muestra dos versiones del diseño conceptual de la ciudad de Krypton, para la película de Superman Returns. Autor: Mark Goerner
- Muestra el diseño conceptual como prototipo de una ciudad futurista. Autor: Mark Goerner.
- Muestra el diseño conceptual de una vista aérea para una de las escenas de la película de X-Men. Autor: Mark Goerner.

Adaptación del diseño de publicaciones periódicas al medio digital (Lic. David Alfaro Valladares)

- Sony e-book reader Autor: Irish Typepad <http://www.flickr.com/photos/irisheyes/2700064985/sizes/o/in/photostream/> ⓘ ⓘ
- Amazon Kindle e-book reader Autor: Allie from Vancity <http://www.flickr.com/photos/30691679@N07/4427206435/sizes/o/in/photostream/> ⓘ ⓘ
- (AD1) Analog VS Digital Autor: Yago Veith 21 de noviembre, 2009 con una Canon EOS 450D. <http://www.flickr.com/photos/juliot/196432364/> (publicaciones digitales 6.tif) ⓘ ⓘ
- Terceradigital Autor: julio <http://www.flickr.com/photos/campra/4261663201/> (publicaciones digitales 4.tif) ⓘ ⓘ ⓘ
- Newspapers are always in beta Autor: Phil Gyford 10 de enero, 2010 Utrecht, The Netherlands <http://www.flickr.com/photos/philgyford/4521785562/> (publicaciones digitales 3.tif) ⓘ ⓘ ⓘ

La aplicación de la retórica en el proceso creativo publicitario (Licda. Silvia Barrientos)

- Afiche contra el tabaco Ana Lucía Marín Luna

DISEÑO INDUSTRIAL

Docens:

10 años de gira artesanal (MDI Ovidio Morales Calderón, DI Hector Ponce)

- Fotografías tomadas por María José Sierra

Investigare:

Usuario – diseño – entorno (MA Gabriel Fonseca Servín, MA Guadalupe Gutiérrez Santana, MDI Jorge A. Ramírez Gómez)

- Invasión Autor: Shihlun Fu <http://lunpi.deviantart.com/art/Invasion-77451254?q=boost%3Apopular%20Philippe%20Starck&qo=35>
- Juicy Salif -78/365 Autor: Niklas Morberg <http://www.flickr.com/photos/morberg/3231304833/sizes/o/in/photostream/> ⓘ ⓘ
- Juicy Salif Autor: nuno murjal <http://www.flickr.com/photos/nunomurjal/5577470316/sizes/l/in/photostream/> ⓘ

Modelos de diseño y ergonomía (William Uruña Téllez)

- Agrediendo a la columna lomber Autor: Santa Rosa Old School <http://www.flickr.com/photos/santarosa/2770002508/>

El objeto re-significado, un vértice al arte guatemalteco (DR. Miguel Flores Castellanos)

- Shopping Mall Autor: RobinUtrac <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1177581>
- Sun Rise Autor: Gilderm <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1324306>
- Plastic Pollution Autor: Goodmorph <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1327947>

El mundo futuro que desearía habitar (MDE Cecilia de León)

- Fotografías por MDE Cecilia de León

- ⊞ Imágenes utilizadas bajo la Licencia Sin Obra Derivada (No Derivative Works) de Creative Commons.
- ⊞ Imágenes utilizadas bajo la Licencia No Comercial (Noncommercial) de Creative Commons.
- ⊞ Imágenes utilizadas bajo la Licencia de Compartir Igual (Share Alike) de Creative Commons.
- ⓘ Imágenes utilizadas bajo la Licencia de Reconocimiento (Attribution) de Creative Commons.

Para reutilizar imágenes que se encuentran bajo estas licencias, conozca sus condiciones y términos de uso en creativecommons.org/licenses/



ALGUNOS DERECHOS RESERVADOS.



EDITORIAL
**CARA
PARENS**
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR



Universidad
Rafael Landívar
Trascendiendo fronteras