

CYAD INVESTIGA 2022



Ciencias y Artes para el Diseño

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia
Rector General

Dra. Norma Rondero López
Secretaria General

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Oscar Lozano Carrillo
Rector de la Unidad

Dra. Yadira Zavala Osorio
Secretaria de la Unidad

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtra. Areli García González
Secretaria Académica

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández
Coordinador de Investigación

Mtro. Saúl Vargas González
Coordinación Divisional de Publicaciones CyAD

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández
Responsable de la Publicación

DG. Xochitl Carina Castro Pérez
Diseño y formación de interiores

Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas
Diseño de portada

CyAD INVESTIGA. Año 8, volumen 1, número 8, enero-diciembre de 2022, es una publicación anual editada por la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col.Ex Hacienda San Juan de Dios, Alc.Tlalpan, C.P.14387, Ciudad de México y Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Alc. Azcapotzalco, C.P. 02200, Ciudad de México. Teléfono 54834000, ext. 1509 y 53183145. Página electrónica de la revista: Obtener dirección en Zaloamati, pendiente. Dirección electrónica: invcyad@azc.uam.mx. Editor responsable: Fernando Rafael Minaya Hernández. Maquetación: Saúl Vargas González, Coordinador de Difusión. Certificado de reserva de derechos al uso exclusivo del título No. 04-2014-061710130300-102; ISSN electrónico en trámite, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título y Contenido número 17153, otorgado por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Distribuida por la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Responsable de la última actualización de este número: Fernando Rafael Minaya Hernández. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, con domicilio en Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Av. Azca-potzalco, C.P. 02200, Ciudad de México. Fecha de última modificación 7 de julio de 2022. Tamaño del archivo 12 MB.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana. La reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

PRESENTACIÓN

La Investigación en Diseño del CyAD se encamina cada vez más a la atención de problemas en los entornos inmediatos y regionales, como elemento base de las funciones que dan sentido al objeto de nuestra Institución.

Situados en la actual circunstancia de emergencia sanitaria y habiendo aprendido a generar espacios de colaboración, interacción y reforzamiento de sus equipos de trabajo, nuestros investigadores han encontrado vías para seguir con los procesos y actividades de exploración y generación de conocimientos.

Por más de un lustro, la comunidad de investigadores de nuestra División se ha dado a la tarea de alimentar el catálogo CyAD Investiga, para proyectar nuestros intereses y objetos de estudio dentro y fuera de la Universidad. Dada la importancia de difundir las actividades y resultados de la investigación realizada durante el 2021, se presenta una selección de trabajos en proceso y los resultados de temas e intereses relativos al diseño.

Agradezco el trabajo de nuestra comunidad de investigadores, a las Jefaturas de Área, Responsables de Grupo, Jefaturas Departamentales y alumnado de los posgrados que responden a la convocatoria de este catálogo y dan muestra, con sus textos, del interés por continuar esparciendo el conocimiento y la investigación en diseño.

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS
Director

PRESENTACIÓN

En la presente edición, se muestra el desarrollo de la investigación en la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) durante el año 2021 e inicios del 2022. El trabajo académico se expresa con nuevas formas de entender al diseño en sus diferentes áreas de conocimiento, algunas como es el caso de los problemas de educación vinculados a los procesos remotos y a distancia de la enseñanza, acelerados por los efectos de la pandemia. Es importante destacar los temas y vías del conocimiento tomados a partir de escenarios coyunturales, los cuales modifican y transforman las ideas acerca del conocimiento.

En este número, se integra a los cuatro Departamentos de la División con textos en torno a los avances y resultados de las investigaciones, de manera sintética, los contenidos resumidos por los autores pretenden ser una invitación a los lectores para sumarse y conocer a profundidad el trabajo de los investigadores para interactuar y colaborar, en lo posible, con el intercambio permanente en aras de aumentar el trabajo colectivo, sobre todo con un impacto y vinculación con la sociedad.

Finalmente, cabe destacar la nueva imagen de la publicación, la cual es gracias a la Mtra. Ivonne Murillo en la portada y el trabajo de los interiores a cargo del Mtro. Saúl Vargas de la Coordinación Divisional de Publicaciones. Invitamos a todos los investigadores y lectores a difundir este esfuerzo del trabajo cotidiano al interior de la Universidad, el cual es deseable su visibilidad al exterior e impacto en lo social, destacando los retos metodológicos y las nuevas formas de entender el diseño.

DR. FERNANDO R. MINAYA HERNÁNDEZ
Coordinador Divisional de Investigación

CONTENIDO

DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO

9

BENEFICIOS DE LA PRESERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LOS RECURSOS CULTURALES Y NATURALES DEL MUNICIPIO DE IXHUACÁN DE LOS REYES, VERACRUZ, POR MEDIO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA 10

COMUNICACIÓN VISUAL PARA EL CAMBIO DE PERCEPCIÓN ACERCA DE LOS POBLADORES DE TLAHUELILPAN, HIDALGO 12

DISPUTA URBANA. UNA PROPUESTA CONCEPTUAL PARA EL ANÁLISIS DE LA REPRODUCCIÓN DE LA CIUDAD 13

EL ARTE PARA EL DISEÑO. UN PROCESO DE APRENDIZAJE PARA LA GENERACIÓN DE CONCEPTOS EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL ARTE Y EL DISEÑO 15

ENSEÑANZA SITUADA, VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DEL DISEÑO 16

DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN

19

LA DESINFORMACIÓN EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN. LAS REDES SOCIALES Y SU IMPORTANCIA EN LA REALIDAD POSMODERNA 20

TEMAS DE APRENDIZAJE DEL DISEÑO CON APOYO DE LA TECNOLOGÍA DE CORTE LÁSER Y DE MODELIZACIÓN FÍSICA TRIDIMENSIONAL 22

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO

25

ÁREA DE INVESTIGACIÓN DISEÑO DISRUPTIVO 26

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO.
PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO 27

DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD DE MODA FEMENINA, SU EVOLUCIÓN EN LA
PRENSA MEXICANA DURANTE EL PORFIRIATO 29

EL CONCEPTO DE FANTASÍA PARA LA CREACIÓN DEL SIGNO ICÓNICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR
DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA 31

HANNES MEYER, PROYECTOS REALIZADOS EN MÉXICO 1939-1949 33

LA IMAGEN GUADALUPANA COMO UN AGENTE DE INCLUSIÓN SOCIAL Y CONFIGURACIÓN
DE IDENTIDAD DENTRO DEL MOVIMIENTO CHICANO 36

LA TECNOLOGÍA COMO DISCURSO Y COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO 38

PROCESOS DE EXPLORACIÓN EN EL ARTE Y EL DISEÑO A TRAVÉS DE LA INTUICIÓN POÉTICA DEL HAIKU 40

¿POR QUÉ ES NECESARIO RELACIONAR LA TEORÍA DE LA ARQUITECTURA CON EL EJERCICIO PROYECTUAL? 42

¿TENEMOS UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO? 44

VISUALIZACIÓN DESDE UNA PERSPECTIVA INTERCULTURAL 46

DEPARTAMENTO DEL MEDIO AMBIENTE PARA EL DISEÑO

49

ACCESIBILIDAD Y HABITABILIDAD DEL ESPACIO EN VIVIENDA PARA PERSONAS CON MOVILIDAD REDUCIDA 50

DISEÑO DE AYUDAS TÉCNICAS Y/O MATERIALES PARA FAVORECER LA INTEGRACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL DE NIÑOS,
JÓVENES Y ADULTOS CON Y SIN DISCAPACIDAD VINCULADOS A ASOCIACIONES QUE ATIENDEN A PERSONAS
CON DISCAPACIDAD, COMO "AMIGOS MANO CON MANO" 52

ENSAMBLES Y CONEXIONES DE MÓDULOS ESTRUCTURALES DE BAMBÚ 56



evaluación
del diseño en el tiempo

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe de Departamento
swj@azc.uam.mx

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Área de Arquitectura y Urbanismo Internacional
e_espinosad@hotmail.com

Dra. María Esther Sánchez Martínez

Área de Estudios Urbanos
mesm@azc.uam.mx

Dr. Luis Carlos Herrera Gutiérrez de Velasco

Área de Historia del Diseño
lcherrera@azc.uam.mx

Mtra. Norma Patiño Navarro

Área de Semiótica del Diseño
normapatinonavarro@yahoo.com.mx

Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez

Grupo de Comunidad Sustentable
sevr@azc.uam.mx

Mtro. Miguel Hirata Kitahara

Grupo de Educación del Diseño
eva_uam@outlook.es

**DEPARTAMENTO DE
EVALUACIÓN DEL
DISEÑO EN EL TIEMPO**



BENEFICIOS DE LA PRESERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LOS RECURSOS CULTURALES Y NATURALES DEL MUNICIPIO DE IXHUACÁN DE LOS REYES, VERACRUZ, POR MEDIO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

BENEFITS OF THE PRESERVATION AND DISSEMINATION OF CULTURAL AND NATURAL RESOURCES OF THE MUNICIPALITY OF IXHUACÁN DE LOS REYES, VERACRUZ, THROUGH GRAPHIC COMMUNICATION

RESPONSABLE: SAÚL VARGAS GONZÁLEZ

ORCID: 0000-0001-7787-0387

SVG@AZC.UAM.MX

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: COMUNIDAD SUSTENTABLE

COLABORADORES:

CÉSAR ALEJANDRO HURTADO FARFÁN ORCID: 0000-0003-3660-4722

RAMIRO SALGADO MENESES ORCID: 0000-0003-0311-2801

MARTÍN LUCAS FLORES CARAPIA ORCID: 0000-0002-4054-3961

XOCHITL CARINA CASTRO PÉREZ

COLABORADORES EN COMUNIDAD:

JOSÉ ANTONIO MARTÍNEZ MORALES

LORENA RUIZ RUIZ

PALABRAS CLAVE: IDENTIDAD, DESARROLLO Y SUSTENTABILIDAD
KEYWORDS: IDENTITY, DEVELOPMENT AND SUSTAINABILITY



El Diseño es una actividad que ha estado presente en la existencia del hombre y lo ha apoyado en su evolución al satisfacer sus necesidades; paradójicamente este desarrollo ha puesto la existencia humana en crisis, entonces el diseño tal vez debería encontrar la manera de apoyar a las comunidades humanas en la búsqueda de un desarrollo adecuado para su subsistencia; siendo la disminución de las problemáticas de las poblaciones una necesidad, entonces el diseño debería ayudar a satisfacerla.

En el municipio de Ixhuacán de los Reyes, en el estado de Veracruz, se identificó que existe el riesgo de perder sus manifestaciones cultu-

rales originales y, su entorno natural también se deteriora cada día. El trabajo, motivo de este texto, comenzó con visitas de exploración a la población, ante la solicitud de los responsables de la cultura y el turismo y miembros de la comunidad, que mostraban preocupación o inquietud por el cuidado del ambiente, donde se desarrolla su grupo social o la idea de realizar actividades de turismo.

Los productos de diseño fueron elaborados por alumnos prestadores de servicio social o integrados en los diferentes talleres de diseño, a partir de las bases dadas por los conceptos revisados. El trabajo se realizó en dos vertientes. La primera, introduciendo los productos de diseño en la comunidad para observar el comportamiento y la interacción con los habitantes. En la segunda vertiente, por medio del diseño y la comunicación visual se retomaron manifestaciones culturales, para difundirlas y así contar con recursos para la realización de actividades de reconversión productiva.

En el caso del municipio en cuestión, se realizó la visita para conocer el contexto en el cual se desarrolla la comunidad e intentar observar y detectar las problemáticas existentes, para realizar propuestas específicas de diseño que ayudaran de alguna manera a mitigar las problemáticas detectadas y, de ser posible, integrar a las actividades otras áreas del conocimiento que podrían optimizar los resultados. Las problemáticas de las distintas poblaciones son muy parecidas, como la pérdida de la cultura tradicional y la destrucción de su entorno natural, sin embargo, dados sus rasgos particulares, posiblemente sean necesarias soluciones muy específicas para cada caso.

Para esta comunidad se realizó una serie de identidades gráficas destinadas a negocios de la cabecera municipal y se diseñó una publicación que dará cuenta de la tradición oral local.

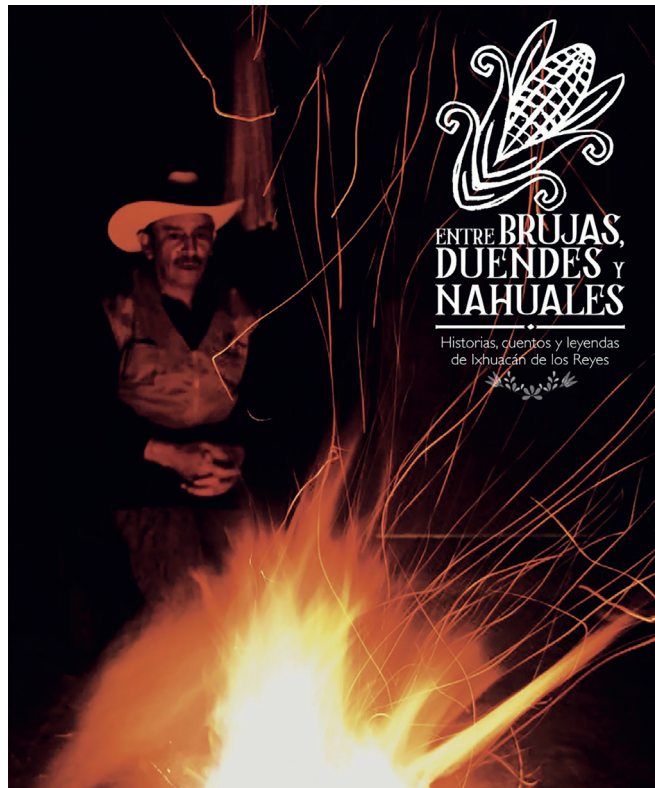
— OBJETIVO GENERAL

Determinar la posible aportación de la comunicación visual en el rescate del entorno cultural y ambiental de la población de Ixhuacán de los Reyes, Veracruz.

— CONCLUSIONES PARCIALES

El Diseño y la Comunicación Visual, como elementos que forman parte de la cultura, han apoyado para la satisfacción de necesidades y el desarrollo justo, equitativo e integral de los grupos humanos. Se puede diseñar comunicación visual que transmita información referente a la biodiversidad de las distintas regiones, a fin de sensibilizar a los miembros de la población y a los visitantes sobre su cuidado, además de realizar materiales visuales que apoyen campañas de educación ambiental.

Las comunidades tradicionales plasman su entorno natural y su cultura por medio de sus tradiciones o cosmogonía; ser tradicional es ser representante de la biodiversidad, la geografía, los cuerpos de agua y su relación con la vida cotidiana. En muchos casos, las personas de estas comunidades comprenden esta relación y entienden la vital importancia de la naturaleza para la existencia humana, que aunque es una obviedad, al parecer, muchos la hemos olvidado. El rescate y preservación de los rasgos culturales y ambientales de las comunidades con apoyo del Diseño de la Comunicación Gráfica, puede generar la posibilidad de realizar actividades de turismo alternativo; y el fenómeno de identidad puede propiciar la apropiación de los mismos y fomentar su cuidado, creando un ciclo de posible bienestar, además de propiciar el respeto de los externos a la comunidad.



— REFERENCIAS

- Calinesco, M. (1991). Cinco caras de la modernidad. Madrid, España: Tecnos.
- Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos. La Paz, Bolivia: Grupo Editorial Desing.
- Geertz, C. (1999). La interpretación de las culturas. México: Gedisa.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Müller-Brockmann, J. (1993). Historia de la comunicación visual. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Pratt, H. (1997). Diccionario de sociología. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rowe, W. y Vivian, S. (1991). Memoria y modernidad. Cultura popular en América Latina. México: Grijalbo.
- Salazar, F. (1991). "El concepto de cultura y los cambios culturales", en Sociológica, núm. 17. México: UAM Azcapotzalco.
- Sennet, R. (1970). Vida urbana e identidad personal. Barcelona, España: Península.





COMUNICACIÓN VISUAL PARA EL CAMBIO DE PERCEPCIÓN ACERCA DE LOS POBLADORES DE TLAHUELILPAN, HIDALGO

VISUAL COMMUNICATION FOR THE CHANGE OF PERCEPTION ABOUT THE INHABITANTS OF TLAHUELILPAN, HIDALGO

RESPONSABLE: SAÚL VARGAS GONZÁLEZ
 ORCID: 0000-0001-7787-0387
 SVG@AZC.UAM.MX
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN: COMUNIDAD SUSTENTABLE
 COLABORADORES EN COMUNIDAD: MARCELA ÁNGELES LOZANO

PALABRAS CLAVE: CULTURA, IDENTIDAD Y DESARROLLO
 KEYWORDS: CULTURE, IDENTITY AND DEVELOPMENT

En enero de 2019, en la población de Tlahuelilpan, Hidalgo ocurrió un accidente; una explosión debido a una fuga en ductos de combustible que atraviesan por predios del municipio. Como muchas comunidades de la región, Tlahuelilpan cuenta con recursos naturales de gran valor e importantes rasgos culturales, pero también existen problemas ambientales y sociales que inhiben el desarrollo de los habitantes; aunado a lo anterior y, debido al accidente acontecido, la percepción sobre la población de Tlahuelilpan está afectada de manera negativa.

Este proyecto se planteó analizar y reflexionar cuál podía llegar a ser el nivel de influencia del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual en el mejoramiento de la percepción de la comunidad de Tlahuelilpan, por medio del rescate de pautas culturales y a su vez, que esto sirviera para la realización de actividades sustentables, estimulando el desarrollo de la población. Se realizaron dos visitas de exploración, en las cuales se recopiló información que fue llevada al taller de diseño de identidad gráfica, en el cual, estudiantes de CyAD realizaron propuestas de identidad gráfica para la comunidad, con la finalidad de presentarlas, seleccionar una y aplicarla en el municipio para observar su interacción con la población y con los visitantes y, determinar en que grado puede influir en el cambio de percepción de los individuos a los cuales hace referencia.

A partir de experiencias previas, se cree que puede haber un cambio significativo, sin embargo, es conveniente explorar este caso con sus características particulares.

— OBJETIVO GENERAL

Determinar la posible influencia del diseño de la comunicación gráfica en la modificación de la identidad cultural de la población de Tlahuelilpan, Hidalgo.

— CONCLUSIONES PARCIALES

La presentación de los trabajos se realizó a una muestra de la población, debido a las restricciones de movilidad impuestas por la emergencia sanitaria por COVID-19 y se dejó en las manos de las autoridades.

En cuanto a la visión y aceptación que tiene el equipo de trabajo de la actual administración del municipio, al parecer no dan mucha importancia al trabajo realizado y pretendían utilizarlos en un proyecto turístico. El último paso consistió en aplicar una o más de las identidades seleccionadas en la población y observar la interacción de la misma con los habitantes y también con los visitantes. En teoría, la identidad gráfica debió de presentar algunas de las manifestaciones culturales o atributos naturales del pueblo referenciado. La aplicación de una nueva imagen comenzó a diluir la imagen negativa que se tenía de sus habitantes. El trabajo se detuvo debido al aislamiento social provocado por el COVID y no se pudo determinar hasta qué punto la identidad gráfica puede cambiar la percepción de la gente en su beneficio.



— REFERENCIAS

- Calinesco, M. (1991). *Cinco caras de la modernidad*. Madrid, España: Tecnos.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz, Bolivia: Grupo Editorial Desing.
- Geertz, C. (1999). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Müller-Brockmann, J. (1993). *Historia de la comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Pratt, H. (1997). *Diccionario de sociología*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rowe, W. y Vivian, S. (1991). *Memoria y modernidad. Cultura popular en América Latina*. México: Grijalbo.
- Sennet, R. (1970). *Vida urbana e identidad personal*. Barcelona, España: Península.



DISPUTA URBANA. UNA PROPUESTA CONCEPTUAL PARA EL ANÁLISIS DE LA REPRODUCCIÓN DE LA CIUDAD



URBAN DISPUTE. A CONCEPTUAL PROPOSAL FOR THE CITY REPRODUCTION ANALYSIS

RESPONSABLE: FRANCISCO JAVIER DE LA TORRE GALINDO
ORCID.ORG/0000-0002-3523-9850
FJDTG@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: CONFLICTO URBANO, CULTURA MODERNA, DESIGUALDAD
KEY WORDS: URBAN CONFLICT, MODERN CULTURE, INEQUALITY

La reciente política urbana y sus instrumentos han estimulado un desarrollo urbano desigual distinto a todo lo operado durante el siglo XX debido a sus capacidades conceptuales, normativas, materiales y financieras. En específico, la transformación de la estructura morfológica de la Ciudad de México no solo es producto de esto, sino que es el componente que estimula la reproducción de actores e identidades colectivas que entran en la disputa por la ciudad. Así, el fenómeno urbano de la capital del país se entiende como la contradicción entre el desarrollo de derechos y la intensificación de la crisis socioambiental que materializa la cultura urbana dominante en las últimas dos décadas. A su vez, esta fase más reciente de las transformaciones urbanas se distingue por su velocidad, intensidad y localización, pero también por sus impactos a los grupos sociales que la habitan.

Este es el planteamiento de partida del proyecto de investigación “Producción del espacio urbano en disputa. Análisis de políticas, actores y formas que configuran la cultura urbana de la Ciudad de México (1997-2020)” (N-509) con el cual se pretende generar parámetros para la construcción conceptual de la cultura urbana en la Ciudad de México del siglo XXI. El primer paso para cumplir con este objetivo fue la conceptualización de la categoría de “disputa urbana” que define el enfoque del análisis a la realidad urbana de la capital mexicana. El presente texto muestra la síntesis de esa conceptualización a manera de primer aporte de la investigación el cual, necesariamente, se mantiene en revisión.

— APARATO CRÍTICO PARA LA DISPUTA URBANA

Acercarse al proceso de urbanización reciente, requiere identificar las formas que lo configuran y que son manifestaciones de la construcción cultural que lo estructura y dota de sentidos. De esta manera, el punto de partida es la dimensión cultural entendida, siguiendo a Echeverría (2010), como determinante y articulador de hechos históricos, pero también de posibilidades cuando su estado inerte alcanza un momento de ruptura. Entonces, la dimensión cultural implica un nivel variable de conflictividad entre lo real y lo posible.

Para Dussel (1994, 2006, 2011) se trata de una cultura en específico: la moderna capitalista, que se refiere al desarrollo del proyecto de mo-

dernización que suprimió y continúa suprimiendo la idea de modernidad como concepto emancipador racional, para establecer un mito irracional, desarrollista y civilizador, que justifica la violencia, dominación, ocultamiento, y establece la superioridad sobre la victimización. Este mito se opera mediante mecanismos como la imposición, corrupción, fetichismo, mediación (ideología del consenso), para conseguir la asimilación-aceptación (impotencia). Es el dominar a lo que solo se puede responder desde la interpelación.

Mientras la dominación opera por medio de tres procesos (transición, globalización, mestizaje cultural)¹ (Echeverría, 1997, 2009, 2010, 2011), la interpelación desarrolla planteamientos teórico-conceptuales como el derecho a la ciudad y la justicia espacial. El primero se trata de un derecho que involucra los derechos, es decir, “a la libertad, a la individualización en la socialización, al hábitat y al habitar”, y, principalmente, implica el “derecho a la obra (a la actividad participante) y el derecho a la apropiación (muy distinto del derecho a la propiedad)” (Lefebvre, 2009: 125). Por lo tanto, el derecho a la ciudad, en lugar de acceso a los recursos, “es el derecho [colectivo] a cambiar y reinventar la ciudad”, es el “ejercicio de un poder colectivo sobre el proceso de urbanización” (Harvey, 2013: 20).

Por su lado, (in)justicia espacial (Soja, 2014) vincula dialécticamente lo geográfico con lo sociopolítico para describir cómo la urbanización de la globalización extiende la condición urbana a lo rural de manera multiescalar y con base en el conflicto entre “la organización política del espacio impuesta desde arriba, como una forma de control social mantenida por la administración local, el ordenamiento jurídico y el mercado de la propiedad” (Soja, 2014: 82) y la posibilidad de tomar conciencia de este hecho por medio del reconocimiento de las geografías discriminatorias que “han sido construidas socialmente y por lo tanto están abiertas a modificarse a través de la acción social concertada” (Soja, 2014: 84).

¹ La transición (como ruta de la crisis porque le permite ajustarse y no transformarse), la globalización (como una de las formas resultantes de la transición), y por el mecanismo que le permite a la modernidad capitalista estas transiciones: el mestizaje cultural o la dominación por devoramiento.

Al final, tanto en el derecho a la ciudad como en la (búsqueda de la) justicia espacial hay una necesidad de conformar un contrapeso al acto individualista: es la “acción colectiva transformadora”, por un lado, y la “acción social concertada”, por el otro. La diferencia es que en la primera se define al actor: la clase obrera, mientras que en la segunda queda abierto. En ambos hay una tensión entre lo posible (colectivo) y lo real dominante (la privatización mercantil) que implica riesgos, pero también alternativas de construir y ejercer un poder colectivo en contra de fuerzas opresoras. Por último, con los dos se reconoce que lo posible no se desvanece porque las “geografías discriminatorias” son producto social o, bien, la revolución (económica, política y cultural) debe ser permanente.

— CIERRE: LA DISPUTA URBANA

Como el derecho a la ciudad y la justicia espacial, la disputa urbana emerge de la conflictividad desarrollada por la imposición y el dominio del proyecto de modernización capitalista. Ante la dominación, la disputa urbana se desarrolla como otro planteamiento desde la interpelación.

Sin embargo, el foco cambia, sin distanciarse de la transformación por medio de la conformación de una agenda de acción colectiva que pueda enfrentar los riesgos y materializar lo posible, pretende constituirse como herramienta para visibilizar el fenómeno, sus componentes estructurales y sus adaptaciones ante la coyuntura.

La disputa se puede entender como una manifestación de la dimensión cultural que traduce y promueve la materialización o improntas de sus determinaciones. Se concibe como la forma que articula las determinantes, precondiciones y factores con los comportamientos, acontecimientos y hechos individuales y colectivos. Articula, también, las dimensiones tangibles e intangibles en conflicto por la autoidentificación o sobreidentificación de grupo, clase o comunidad; se trata de una conflictividad entre identidades que puede conducir a la ruptura (como explica Echeverría, 2010). No obstante, disputa urbana no es un mecanismo que busca el conflicto y la ruptura, sino una herramienta para identificarlos y analizarlos por medio de sus tres componentes: tensiones, transiciones y racionalidades. Con este tríptico la investigación continúa.

— REFERENCIAS

- Dussel, E. (1994). 1492 El encubrimiento del otro. Hacia el origen del “mito de la modernidad”. La Paz: Plural Editores, UMSA.
- Dussel, E. (2006). 20 tesis de política. México: CREFAL, Siglo XXI.
- Dussel, E. (2011). Filosofía de la liberación. México: Fondo de Cultura Económica.
- Echeverría, B. (1997). Las ilusiones de la modernidad. México: UNAM, El Equilibrista.
- Echeverría, B. (2009). ¿Qué es la modernidad? México: UNAM.
- Echeverría, B. (2010). Definición de la cultura. México: Fondo de Cultura Económica / Itaca.
- Echeverría, B. (2011). Crítica de la modernidad capitalista. La Paz: Vicepresidencia del Estado Plurinacional de Bolivia, Oxfam.
- Harvey, D. (2013). Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana. Madrid: Akal.
- Lefebvre, H. (2009). Le droit à la ville. Paris: Economica, Anthropos.
- Soja, E. W. (2014). En busca de la justicia espacial. Valencia: Tirant Humanidades.



EL ARTE PARA EL DISEÑO. UN PROCESO DE APRENDIZAJE PARA LA GENERACIÓN DE CONCEPTOS EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL ARTE Y EL DISEÑO



“EL HACER DISEÑO COMO UN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE SUSTENTADO EN EL HACER Y CREAR DEL ARTE”

PROYECTO # N 456

OLGA MARGARITA GUTIÉRREZ TRAPERO. DPTO. EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO. ÁREA DE HISTORIA DEL DISEÑO
LAURA ELVIRA SERRATOS ZAVALA. DPTO. INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO. ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO

En el campo del aprendizaje del diseño se utiliza generalmente el término concepto como medio de argumentación para justificar el porqué de un diseño. Este es visto generalmente como la forma o envoltorio propuesta para un diseño, sin embargo, pocas veces se explica a los alumnos sus diferentes aplicaciones, el qué es, cómo se materializa y para qué sirve.

Asimismo, muchas de las herramientas que utilizan los profesores para lograr que los alumnos materialicen un concepto, se convierten en recursos que lo único que logran es confundirlos más o que generan falsas ideas de su utilidad, como los casos en que se usa el contorno de algún elemento natural o artificial, y se pretende “meter” la función o el diseño de un espacio u objeto como camisa de fuerza, propiciando con estas acciones, vicios figurativos faltos de intención con el problema de diseño o propuestas sin vinculación alguna con el contexto o situación¹.

El concepto y su proceso son algo más. Por esta razón, en la etapa de investigación que estamos trabajando actualmente, se pretende encontrar alternativas para disipar algunas de estas malas prácticas desde el inicio de la formación de nuestros alumnos, en el Tronco General (TG) de las tres licenciaturas de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)²; pero esencialmente otorgar las bases teóricas que permitirán justificar el proceso de conceptualización, aspectos que casi nunca se procuran en el aprendizaje inicial del diseño, por lo menos no en la Universidad Autónoma Metropolitana- Azcapotzalco (UAM-A).

Asimismo, se tiene el objetivo de fortalecer la identidad de nuestra universidad al incluir la fundamentación teórica del proceso de diseño, lo que llamamos el Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD), desde sus etapas tempranas, durante el proceso de conceptualización. Con dicha vinculación, estamos seguras será valorado el MGPD por su utilidad, y se favorecerá el tránsito de nuestros alumnos a los aspectos metodológicos y del proceso de diseño del Tronco básico.

Para comprobar los resultados de la investigación y la relevancia del proceso de conceptualización, realizamos el libro *El Arte para el Diseño*. Un proceso de aprendizaje para la generación de conceptos en la formación inicial del Arte y el Diseño. Con este texto, pretendemos

aclarar los tópicos del proceso de conceptualización y otorgar a nuestros alumnos del TG, herramientas que les puedan resultar sencillas, dinámicas y útiles para la generación de conceptos y que esperamos les ayuden a perder el miedo de hacer algo dentro del campo del diseño. Para lograr estos objetivos, en el libro explicamos los términos básicos de lo que llamamos la célula del concepto que, cuando se activa y expresa, se convierte en la célula del proceso de conceptualización. Con el objetivo de asegurar la aprehensión y relación de los términos comprendidos en el proceso, buscamos relacionarlos con la importancia de transmitir un significado en el mundo del arte y el diseño, y comunicarlo.

Todo lo anterior permitirá tener los elementos bases para explicar el proceso de conceptualización del arte y del diseño, y entender su vinculación con la manera de hacer diseño a través de la explicación de la etapa de la hipótesis del MGPD y su vinculación con dicho proceso.

Finalmente, incluimos una serie de actividades que pretenden motivar a los alumnos a experimentar desde dos vertientes, la primera, a través del proceso de conceptualización de quienes hacen arte, utilizando estrategias que sabemos ayudarán a activar conceptos sin prejuicios ni temores a cualquier interesado en crear algo. La segunda, con base al lenguaje básico compositivo, que otorgan los conocimientos y experiencia para materializar una idea.

En el proceso de elaboración de este libro, tuvimos el reto de comprobar si el contenido y las actividades eran útiles para los estudiantes, para lo cual tuvimos el valioso apoyo de alumnos de servicio social para la sección de actividades, y de una alumna voluntaria para el contenido.

Al momento de escribir estas líneas, estamos iniciando las correcciones que nos hicieron los alumnos que colaboraron, lo que nos permitirá aplicar los contenidos en el aula en el trimestre siguiente y con esto realizar la última revisión. Cabe mencionar que nuestro propósito es hacer un libro electrónico para su difusión, por lo cual tendrá la posibilidad de ir mejorando y creciendo al nutrirse con trabajos colaborativos enfocados al proceso de conceptualización en los distintos campos del diseño.

Para finalizar, esperamos que con investigaciones como la aquí descrita, podamos optimizar el nivel de aprendizaje de nuestros alumnos, que se vea reflejado en su vida profesional y en sus aportes a la sociedad.

1 Cabe aclarar que en el caso del diseño gráfico o el arte, este tipo de recursos son de suma utilidad.

2 En futuras investigaciones, pretendemos trabajar sobre el tema con las particularidades del proceso de conceptualización en la carrera de Arquitectura y, después, en la de Diseño Industrial.



ENSEÑANZA SITUADA, VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR DEL DISEÑO

SITUATED TEACHING, INFORMATION VISUALIZATION AND GAMIFICATION IN DESIGN HIGHER EDUCATION

DRA. IARENE ARGELIA TOVAR ROMERO
TRIA@AZC.UAM.MX
ORCID: 0000-0002-7020-5891
MTRO. JONATHAN ADÁN RÍOS FLORES
JARF@AZC.UAM.MX
ORCID: 0000-0001-5340-0030
MTRA. MÓNICA YAZMÍN LÓPEZ LÓPEZ
MYLL@AZC.UAM.MX
ORCID: 0000-0002-0277-5454

PALABRAS CLAVE: DISEÑO, ENSEÑANZA SITUADA, VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN, GAMIFICACIÓN.
KEY WORDS: DESIGN, SITUATED TEACHING, INFORMATION VISUALIZATION, GAMIFICATION.

En la sociedad actual, la descontextualización de la enseñanza, sumada a la aplicación de algunos métodos de enseñanza desactualizados dentro del nivel superior del diseño se han convertido en un problema que, en la mayoría de las ocasiones, provoca poca atención y desinterés en los alumnos. Quizá parte del problema radica en el tipo y en la forma en la que se imparte el conocimiento en las aulas, ya que en algunas ocasiones, esta dinámica se lleva a cabo de manera aislada a los intereses y al contexto social en que se desarrollan los estudiantes, lo que impacta directamente en la falta de destrezas, habilidades y capacidades enfocadas en la resolución y en el entendimiento de problemas complejos. Bajo esta premisa, en el presente escrito se describen los conceptos de educación situada, visualización de la información y la gamificación, como un acercamiento en las implicaciones del aporte de éstos como herramientas para potencializar e incentivar el conocimiento significativo en la formación profesional e integral de los alumnos en la educación superior del diseño.

La enseñanza del diseño, a través de las distintas dinámicas sociales y los avances tecnológicos y teóricos, ha visto la oportunidad de acercarse a herramientas educativas orientadas a crear espacios en donde se presenten contenidos realmente significativos a los estudiantes. La educación situada justamente tiene por objetivo ubicar al estudiante en locaciones que tienen relación con el contexto que conoce por su experiencia cotidiana.

Partiendo de lo anterior, surge la pregunta ¿cuáles herramientas pueden facilitar el proceso de llevar contenidos situados para los estudiantes dentro de las aulas universitarias? En este sentido, se plantea la posibilidad de que, con los principios de la educación situada, la visualización de la información y la gamificación puedan, en conjunto, utilizarse para presentar en las aulas contenidos significativos y que esta tríada, pueda coadyuvar a diluir algunas de las carencias generadas dentro del aula debido a la poca atención y la falta de interés por

parte de los alumnos al no encontrar el vínculo entre la escuela y lo que ocurre fuera de ella.

Siguiendo esta línea, la propuesta que se plantea en el proyecto N-511 es utilizar un par de herramientas que, por sus características, pueden brindar un gran apoyo al planteamiento de la educación situada. Por un lado, la visualización de la información, la cual surge como una opción viable ya que sus principios de jerarquización visual permiten reconocer escenarios relevantes para el espectador a partir de mostrar gráficamente información contextualizada que puede ser un punto de partida en proyectos generados dentro de las aulas en donde se enseña diseño; por otro lado, se utiliza como una segunda herramienta la gamificación. Este último concepto ha tomado relevancia en los últimos años dentro del campo de la enseñanza ya que plantea dinámicas alternativas en donde se utilizan los fundamentos del juego en ambientes no lúdicos y, en este entendido, surge la posibilidad de implementar actividades de aprendizaje para que los estudiantes pongan en práctica diversos factores creativos, así como desarrollen habilidades y aptitudes para su formación integral.

Una vez que se han descrito la educación situada, la visualización de la información y la gamificación resulta fundamental presentar los alcances que hasta el momento se han conseguido en esta investigación:

- Publicación de artículo de difusión: Tovar, I., Ríos, J., López, M. (2021). Enseñanza situada, visualización de la información y gamificación en la educación superior del diseño. *Revista de Artes Sociales y Humanidades* No. 14. Pp. 148-168. ISSN: 2448-5764. Revista Indexada.
- Publicación de artículo de divulgación: Tovar, I., Ríos, J., López, M. (2021). Tres voces de reflexión en torno a una situación común. *Revista Tiempo de Diseño* No. 18. Pp. 18-27. ISSN: 1870-0829.

- Participación con infografías en el marco de la Exposición Virtual Permanente del evento de conmemoración del Día Internacional del Internet de las Cosas (IoT) de los años 2021 y 2022.
- Presentación de ponencia e infografía en el evento de CyAD Investiga 2021.
- Participación en el 2do. Coloquio Reflexiones en torno al Diseño y Visualización de la Información organizado por la Coordinación del Posgrado en Diseño de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Cuerpo Académico UAM-CA-147 Diseño y Visualización de la Información.

Por último, es importante mencionar que la bibliografía y los artículos especializados consultados hasta el momento con respecto al tema abordado, han permitido tener un marco contextual, histórico y referencial robusto que incluye las herramientas necesarias para poder generar un informe general de investigación que cierre este primer ciclo y así, dar paso a una segunda etapa que ponga en práctica, frente a grupos muestra, algunos de los elementos teóricos más relevantes.

— REFERENCIAS

- Díaz-Barriga, F. (2006). Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México: Mc Graw Hill.
- González, M. (2016). Diseño de información y vida cotidiana. México: Designio.
- López, M., (2019) La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior. Revista Insigne Visual. N° 24. Pp. 49-58. Puebla, México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.



Procesos

y Técnicas de Realización

Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón

Jefe de Departamento
eaac@azc.uam.mx

Dr. Jorge Rodríguez Martínez

Área de Administración y Tecnología para el Diseño
rmj@azc.uam.mx

Mtro. Carlos Angulo Álvarez

Área de Nuevas Tecnologías
caa@azc.uam.mx

Dr. Fausto E. Rodríguez Manzo

Área de Análisis y Diseño Acústico
rfme@azc.uam.mx

Mtra. Guadalupe Rosas Marín

Grupo Forma, Expresión y Tecnología del Diseño
roma@azc.uam.mx

Mtro. Daniel Casarrubias Castrejón

Grupo Materiales y Medios Educativos
dcc@azc.uam.mx

Mtro. Alejandro Viramontes Muciño

Grupo Tecnología y Diseño en las Edificaciones
vira@azc.uam.mx

PRO

CE

**DEPARTAMENTO DE
PROCESOS Y TÉCNICAS
DE REALIZACIÓN**

SO



LA DESINFORMACIÓN EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN. LAS REDES SOCIALES Y SU IMPORTANCIA EN LA REALIDAD POSMODERNA

DISINFORMATION IN THE INFORMATION AGE. SOCIAL NETWORKS AND THEIR IMPORTANCE IN
POSTMODERN REALITY

PROYECTO: N-533

RESPONSABLE: DR. MARCO ANTONIO MARÍN ÁLVAREZ

ORCID 0000-0001-6267-6063

MARMA@AZC.UAM.MX

COLABORADORES:

DR. MIGUEL ÁNGEL HERRERA BATISTA, ORCID 0000-0002-6666-9702

MTRA. ADRIANA ACERO GUTIÉRREZ, ORCID 0000-0002-6178-3682

MTRO. CARLOS ÁNGULO ÁLVAREZ, ORCID 0000-0002-6407-707X

COLABORADORES EXTERNOS:

DRA. CYNTHIA LIZETTE HURTADO ESPINOZA, ORCID 0000-0001-6178-7829. CUUAD. UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

DRA. MARIEL GARCÍA HERNÁNDEZ, ORCID 0000-0003-3154-9728. UNIVERSIDAD DE MONTERREY

MTRA. NANCY ALEJANDRA NORIEGA TOVILLA, ORCID 0000-0003-3154-9728.

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

PALABRAS CLAVE: FAKE NEWS, DISEÑO Y RESPONSABILIDAD SOCIAL, MÉTODO ICONOGRÁFICO, DISEÑO Y ÉTICA.
KEYWORDS: FAKE NEWS, DESIGN AND SOCIAL RESPONSIBILITY, ICONOGRAPHIC METHOD, DESIGN AND ETHICS.



Imagen 1. El empleo de las redes sociales se ha generalizado para un sinnúmero de actividades en la actualidad.
Realización Marco A. Marín

– PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Son las redes sociales una plataforma en la que todas las noticias son de fuentes contrastadas? ¿Es todo el contenido compartido en ellas auténtico? ¿Hay algún tipo de leyes que las regulen? El uso de las redes sociales se ha generalizado y tal como afirma un el estudio Park

Associates, 360 View: Digital Media & Connected Consumers, el 30% de los jóvenes de entre 18-24 años creen que los videos que se comparten online son más fiables que los que se pueden ver en televisión. Se trata del canal por excelencia por donde la mayoría de nosotros acostumbramos a informarnos sobre las tendencias y sucesos. Sin embargo, este canal está repleto de noticias falsas o fake news, las cuales tienen un impacto inmediato sobre la sociedad.

El principal problema de estas noticias es su viralidad, pues se ha demostrado que se propagan a una velocidad mucho mayor que las noticias auténticas. Normalmente, estas son creadas y difundidas por cuentas falsas con el objetivo de generar ruido para desviar la atención de otro asunto o tema relevante del momento.

– OBJETIVO GENERAL

Estudiar a las audiencias activas (los usuarios de medios digitales que interactúan a través de los mecanismos de participación que las personas y empresas públicas y privadas ponen a su disposición), sus perfiles, sus motivaciones, sus hábitos y los contenidos que producen. A su vez se pretende determinar qué medios consideran los usuarios

de redes sociales que cumplen mejor la función democrática y su papel en una sociedad en red en la que cualquier ciudadano puede convertirse en potencial emisor de información.

– OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acceso a la información a través de las redes sociales.
- Medios digitales como referencia informativa.
- Participación de la audiencia como contrapoder de los medios.
- Relación entre participación y credibilidad.
- Relación entre medios, pluralismo y democracia.
- Manejo de la imagen ante la opinión pública.

– AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

- El uso del WhatsApp con fines docentes.
- Artículo publicado en Academia Journals. Puebla, 13 de agosto de 2021.
- Autores: Mtro. Carlos Angulo Álvarez, Mtra. Adriana Acero Gutiérrez, Mtra. Nancy Alejandra Noriega Tovilla (BUAP).
- Las fake news, comunicación y diseño. Trascendencia e impacto en la sociedad.
- Autores: Dr. Marco Antonio Marín Alvarez, Dr. Miguel Ángel Herrera Batista, Mtra. Nancy Alejandra Noriega Tovilla. Concluido y en espera de aprobación en el XVII Encuentro Latinoamericano de diseño, Buenos Aires, Argentina.
- Experiencia de aplicación de Youtube en el aprendizaje.
- Autor. Carlos Angulo Álvarez. Artículo aceptado en Academia Journals. Hidalgo 2021.



Imagen 2. El impacto de las fake news en la sociedad es inmediato. Realización: Marco A. Marín.

- Manejo de información en Facebook de instituciones universitarias: UAM, U de G y UDLAP (título tentativo).
- Dra. Cynthia Lissette Espinoza Hurtado (Universidad de Guadalajara). Dra. Mariel García Hernández (U. de las Américas, Puebla), Mtra. Adriana Acero Gutiérrez. En construcción al 95 por ciento.

– REFERENCIAS

- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1991). *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London, England: Penguin Books Ltd.
- Fernández-García, N. (2017). Fake news: una oportunidad para la alfabetización mediática. *Nueva Sociedad*, 269. Disponible en <https://bit.ly/2MpoOPV>
- Journell, W. (2017). Fake news, alternative facts, and Trump: Teaching social studies in a posttruth era. *Social Studies Journal*, 37 (1), 8-21.
- McBeth, M., & Clemons, R. (2011). Is Fake News the Real News? The Significance of Stewart and Colbert for Democratic Discourse, Politics, and Policy. In A. Amarasingam (Ed.), *The Stewart/Colbert Effect Essays on the Real Impacts of Fake News (First)*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Resqy Sunstein, C. (2009). *On rumours. How Falsehoods Spread, Why We Believe Them, What Can Be Done*. Londres: Penguin.





TEMAS DE APRENDIZAJE DEL DISEÑO CON APOYO DE LA TECNOLOGÍA DE CORTE LÁSER Y DE MODELIZACIÓN FÍSICA TRIDIMENSIONAL

DESIGN LEARNING TOPICS WITH CUTTING LASER AND TRIDIMENSIONAL PHYSICAL MODELING
TECHNOLOGY SUPPORT

PROYECTO N-437

RESPONSABLE: RAFAEL VILLEDA AYALA

ORCID: 0000-0002-1263-5690

RVA@AZC.UAM.MX

COLABORADORES:

DANIEL CASARRUBIAS CASTREJÓN, (DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN)

JAVIER BRAVO FERREIRA, (QEPD)(DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN)

GEORGINA AGUILAR MONTOYA, (DEPARTAMENTO MEDIO AMBIENTE PARA EL DISEÑO)

MARTHA PATRICIA ORTEGA OCHOA, (DEPARTAMENTO MEDIO AMBIENTE PARA EL DISEÑO)

PALABRAS CLAVE: CORTE LÁSER, MODELIZACIÓN TRIDIMENSIONAL, FABRICACIÓN DIGITAL

KEYWORDS: LASER CUTTING, TRIDIMENSIONAL MODELING, DIGITAL MANUFACTURING

— PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Parte fundamental del proceso de diseño en el campo de la arquitectura es la experimentación física a escala de lo que en algún momento será construido. La elaboración de modelos a escala ocurre a todo lo largo de dicho proceso, desde la concepción de ideas iniciales, el estudio de sus aspectos formales hasta la experimentación de sus diferentes componentes estructurales, ambientales, paisajísticos. Esta actividad, la de la modelización tridimensional, unida al dibujo del desarrollo de los diseños, vale para la arquitectura, pero también para cualquier actividad de diseño.

Hoy en día el avance de los procesos de fabricación digital, ya han impactado no solamente la producción y fabricación de los diseños producidos, sino a toda la cadena de sus desarrollos, incluidos también sus procesos creativos. La experimentación de los futuros diseños a través de la modelización física está siendo modificada por la intervención de nuevos equipos de fabricación digital en los despachos y gabinetes profesionales. Nuestra institución académica no es ajena a estos nuevos escenarios, incorporando nuevo equipo de fabricación digital a sus talleres y laboratorios, que poco a poco va modificando, al menos intuitivamente, el modo de trabajo al diseñar desde los ámbitos académicos.

En términos generales esta investigación hace un recuento de cuáles son las formas de trabajo de alumnos, profesores e investigadores cuando tienen acceso al apoyo de equipo digital, para la modelización de los proyectos en que trabajan, particularmente con el equipo de corte láser.

En primer término, se ubican las expectativas al acceder por primera vez al trabajo con estas herramientas digitales, pues la información

anterior sobre el tema es muy limitada, cuando no equivocada completamente. En general, se tiende a sobreestimar la capacidad de estos equipos, no porque estén faltos o limitados de utilidad, sino porque las máximas ventajas en su uso no están dadas per se con la existencia del propio equipo, pues definitivamente no son equipos que sustituyan el trabajo del diseñador en la realización de sus modelos, maquetas y prototipos.

Entramos al segundo aspecto del tema, al observar que la ganancia en ventajas al usar esta tecnología de fabricación digital está relacionada, por ejemplo, con el manejo de los softwares de soporte, el buen adiestramiento técnico de quien opera los equipos, sumado a las habilidades y experiencia del diseño. Se requiere de organizar las etapas de enseñanza-aprendizaje teóricas y prácticas que dotarán de las habilidades y destrezas necesarias a los involucrados en el manejo de la tecnología digital de modelización tridimensional, sumándolas a las técnicas de modelización tradicional.

Una tercera cuestión es proponer algunas normas y mecanismos para el uso de la tecnología digital de modelización tridimensional en CyAD Azcapotzalco con una visión académica y no solamente como operación administrativa. Esto se dirige particularmente a la carrera de Arquitectura a través del Laboratorio de Docencia de Modelos y Maquetas.

— OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

El objetivo general es investigar las prácticas académicas de alumnos y profesores, que ocurren en las actividades de enseñanza del diseño

cuando son apoyadas por un equipo digital de modelización tridimensional como el corte láser y la impresión por filamento plástico.

Los objetivos específicos de esta investigación se resumen así en cuatro puntos:

- Estudiar las formas en que sus usuarios se aproximan al aprendizaje y uso de la tecnología digital de modelización tridimensional.
- Organizar las etapas, experiencias, habilidades y destrezas involucradas en la enseñanza y el aprendizaje de la tecnología digital de modelización tridimensional.
- Definir las normas y mecanismos para el uso de la tecnología digital de modelización tridimensional en el ámbito académico de CyAD Azcapotzalco.
- Promover la actualización de los profesores de diseño en el manejo de la tecnología digital de modelización tridimensional.

— RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

Los resultados de la investigación se han concretado con la necesaria práctica de la fabricación digital, con el apoyo inicial del corte láser y a través de la realización de toda una variedad de modelos conceptuales, modelos de estudio y maquetas de alumnos y profesores de las tres carreras, así como la realización de prototipos para el posgrado en diseño.

Particular importancia tienen el desarrollo y la fabricación de algunos prototipos, principalmente de otras investigaciones y de proyectos de creación artística. En este tenor, se ha requerido de la fabricación digital de modelos de prueba, de estudio, modelos funcionales y prototipos en proyectos de investigación vinculados al estudio de la ergonomía, productos para la discapacidad, estudios de acústica e ingeniería electrónica.

El resultado en las tareas descritas ha funcionado como un verdadero muestrario de necesidades, perspectivas y vías de trabajo cuando se cuenta con el apoyo de esta tecnología. Sumada a la anterior, otra vertiente de resultados importantes ha sido la experimentación con di-

versos materiales, que nos han llevado a comprender sus posibilidades y límites, para su incorporación en los trabajos de modelización de los diseños, ya sea de manera directa y única, o sumándolas a técnicas de modelización tradicional, es decir, como técnicas mixtas.

Los resultados de la investigación presentan en la realidad, a través de asesorías y cursos a profesores, investigadores y alumnos de las carreras de la División. Tal vez uno de los resultados más completos en esta zona de la investigación, ha sido la capacitación y adiestramiento técnico de los alumnos de servicio social, quienes han logrado combinar su aprendizaje y manejo de esta tecnología, con las necesidades de sus proyectos académicos.

Otros resultados logrados en la investigación, determinados a partir del trabajo con profesores y alumnos, tienen que ver con la generación y la divulgación de material de apoyo. Estos materiales describen, por ejemplo, las características del equipo de corte láser, el uso de su software nativo y los procedimientos de trabajo con otros programas vectoriales como AutoCAD, Illustrator o Corel Draw. El material se ha difundido para las Unidades de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) que se vinculan con el trabajo de fabricación digital con el corte láser y para otros usuarios de esta tecnología.

Un resultado adicional ha sido la implementación operativa y cotidiana de la tecnología de corte láser y modelización 3D, en investigaciones de diseño y particularmente en la carrera de Arquitectura a través del Laboratorio de Docencia de Modelos y Maquetas. Se trabajó en la recolección de información sobre el funcionamiento operativo y académico de diversos FabLabs nacionales e internacionales. A partir de un análisis, se pudo seleccionar y recomendar la adquisición de equipo digital adicional para modelado y prototipado 3D, en el mencionado laboratorio de arquitectura para el apoyo a los alumnos y profesores-investigadores, que trabajan en él.

Finalmente, como resultado de investigación también, se han desarrollado propuestas de normatividad y otros documentos para dirigir, controlar y poder llevar un historial de los procedimientos académico-administrativos en la operación del laboratorio que alberga estos equipos para la carrera de Arquitectura.

— REFERENCIAS

- Yuan, P. F., Leach, N. & Menges, A. (2018). Digital Fabrication. China: Tongji University Press Co., Ltd.
- Burry, M. & Burry, J. (2016). Prototyping for architects. China: Thames & Hudson Ltd.
- Sakamoto, T., Ferré, A. et al. (2008). From control to Design. Unión Europea: Actar Editorial.
- Wujec, T. (2017). The future of making. China: Melcher Media.





Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa de Departamento

samm@azc.uam.mx

Dr. Ignacio Aceves Jiménez

Área de Análisis y Prospectiva del Diseño

ajji@azc.uam.mx

Arq. Juana Cecilia Sánchez Cañedo

Área de Hábitat y Diseño

sahagun@azc.uam.mx

Dra. Itzel Sainz González

Área de Diseño Disruptivo

misg@azc.uam.mx

Dra. Georgina Ramírez Sandoval

Grupo de Aprendizaje en el Hábitat Comunitario

rsg@azc.uam.mx

Dra. Blanca Estela López Pérez

Grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura

belp@azc.uam.mx

Mtra. Dulce María Castro Val

Grupo Teoría y Creación de la Imagen

dmcv@azc.uam.mx

INVER

TIGA

**DEPARTAMENTO DE
INVESTIGACIÓN Y**

CONOCIMIENTO DEL DISEÑO

CIÓN



ÁREA DE INVESTIGACIÓN DISEÑO DISRUPTIVO

RESEARCH AREA: DISRUPTIVE DESIGN

JEFA DEL ÁREA: DRA. MARÍA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ
ORCID.ORG/0000-0002-6380-3682
MISG@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: DISEÑO DISRUPTIVO, PENSAMIENTO DISRUPTIVO, INNOVACIÓN EN DISEÑO, INTERDISCIPLINA, TRANSDISCIPLINA
KEYWORDS: DISRUPTIVE DESIGN, DISRUPTIVE THINKING, DESIGN INNOVATION, INTERDISCIPLINE, TRANSDISCIPLINE

El objeto de estudio del área comprende los fenómenos de orden social, cultural y tecnológico, desde el diseño, con un enfoque disruptivo de perspectivas emergentes, y la discusión en torno a ellos.

– OBJETIVO GENERAL

Utilizar al diseño como eje principal en el abordaje de fenómenos y problemas, para comprenderlos y explicarlos desde una óptica diversa, mediante el cuestionamiento de paradigmas, y la utilización de herramientas y posturas emergentes y/o disruptivas, que sirvan para tal propósito.

– OBJETIVOS ESPECÍFICOS RELACIONADOS CON LA INVESTIGACIÓN

El diseño constantemente se retroalimenta de estrategias de indagación que aporten a la epistemología de la disciplina. El área busca explorar, analizar y comprender paradigmas, herramientas y posturas emergentes y/o disruptivas, que auxilien en el mejor entendimiento de un fenómeno y problema de diseño. Extrapolar la investigación proveniente de las ciencias sociales y las ciencias duras e ingenierías hacia el campo del diseño, promueve y enriquece la forma de investigar, ya que aquellas aportan enfoques que diversifican los cuestionamientos hacia perspectivas innovadoras del diseño y puede aplicarse en futuros proyectos.

– OBJETIVOS ESPECÍFICOS RELACIONADOS CON LA DOCENCIA

A partir de la experiencia obtenida de los proyectos de investigación, se pretende evaluar y adaptar los temas que puedan aportar elementos a cada Unidad de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) de licenciatura y posgrado, mediante el desarrollo de materiales didácticos y publicaciones de divulgación. Además, proponer e impartir cursos de actualización, diplomados y otros mecanismos para complementar la formación de diseño y la atención a problemas en los ámbitos nacional e internacional.

– OBJETIVOS ESPECÍFICOS RELACIONADOS CON LAS COMUNIDADES INTERNAS Y EXTERNAS A LA UAM

Comunicar los resultados obtenidos de proyectos de investigación, y vinculaciones con otras instancias, permite que se constate la presencia universitaria en distintos sectores y escenarios; en concordancia, se crean estrategias de divulgación dentro y fuera de la Universidad con miras a la construcción de comunidad a través de medios universitarios como son la radio, la televisión, el repositorio institucional e internet,

y de revistas especializadas de carácter nacional e internacional. Además, promover el avance del diseño mexicano a partir de perspectivas diversas y disruptivas, desde un trabajo multi, inter y transdisciplinar. Asimismo, se desea abrir el campo de trabajo de la consultoría especializada hacia los sectores social, público y privado con el fin de contribuir a la solución de problemas y fenómenos a nivel nacional e internacional.

Para la concreción de estos propósitos, el área desarrolla dos programas de investigación:

- Programa: “Diseño, arte e intercambios culturales”, donde se aborda el análisis de cómo el diseño y el arte se expresan, producen, distribuyen, consumen, conservan, se convierten en una apropiación y se manifiestan a través de distintas culturas o subculturas; el análisis se enfoca tanto en expresiones pasadas y presentes, como en la proyección de escenarios futuros.

La interacción tecnológica se actualiza y se transforma, reta al individuo y al diseñador, actualmente se sustenta tanto en objetos del mundo físico como a través de una interacción en el espacio virtual. De este modo, surge la necesidad de considerar todas estas interacciones de una manera amplia, como expresiones del individuo y los distintos grupos a los que pertenece, en el territorio físico, así como en el simbólico, y como ámbito de estudio para el diseño y el arte en tanto que estos dos campos pueden intersectarse en formas diversas y complejas.

- Programa: “Diseño contextual”, en el que se define al contexto como un espacio dinámico e interconectado que toma en cuenta a las personas, la producción material e inmaterial, al igual que la interacción entre estos. El contexto implica que el usuario esté involucrado en el espacio (factor físico o virtual), inmerso en una situación o evento.

El objeto de estudio de este programa se centra, por lo tanto, en entender el impacto del contexto en la actividad proyectual del diseño. Sus dimensiones social, cultural, económica, política y tecnológica influyen en la experiencia del usuario y, en consecuencia, estudiarlo es importante para estructurar un marco teórico-práctico que permita diseñar mejores sistemas de diseños (contenidos, artefactos, espacios, servicios, experiencias, etc.) con una visión de desarrollo sostenible.



PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO

RESPONSABLES:

- MTRA. ALINNE SÁNCHEZ PAREDES TORRES, PROYECTO: IDENTIDAD Y DISEÑO EN LOS OBJETOS DE LA VIDA COTIDIANA A FINALES DEL SIGLO XX EN MÉXICO. # N-560
- MTRA. SUSANA HAZEL BADILLO SÁNCHEZ, PROYECTO: EL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE OBJETOS ORNAMENTALES #N-574
- DCG. LAURA ELVIRA SERRATOS ZAVALA, PROYECTO: LA IMAGEN GUADALUPANA COMO UN AGENTE DE INCLUSIÓN SOCIAL Y CONFIGURACIÓN DE IDENTIDAD DENTRO DEL MOVIMIENTO CHICANO. # N-562
- MTRO. JOSÉ RENÉ MALDONADO YÁÑEZ, PROYECTO: EL CONCEPTO DE FANTASÍA PARA LA CREACIÓN DEL SIGNO ICÓNICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA. # N-561
- DR. JOSÉ IGNACIO ACEVES JIMÉNEZ, PROYECTO: DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD DE MODA FEMENINA. SU EVOLUCIÓN EN LA PRENSA MEXICANA, DEL PORFIRIATO A NUESTROS DÍAS Y SU PROYECCIÓN HACIA EL FUTURO # N-573

El área de Análisis y Prospectiva del Diseño tiene como objeto de estudio el análisis y la prospectiva del diseño y su objetivo general es el de reconocer la experiencia hasta ahora obtenida en materia de prospectiva y reflexionar sobre ella, con el fin de generar estructuras conceptuales que alimenten una visión del diseño y establezcan posibles escenarios futuros para el quehacer del diseño.

Otro de sus objetivos es proponer e instrumentar estrategias para reforzar y encauzar los esfuerzos de los investigadores, dentro de las políticas institucionales, en la búsqueda del mejoramiento en la calidad de la investigación, en función de los planes y líneas de acción orientadas al beneficio social.

Dentro del área se encuentra el Programa de Análisis y Prospectiva del Diseño y la Cultura, el cual se ha fijado como objeto de estudio el análisis y la prospectiva del diseño y de la cultura, atendiendo de manera especial su vinculación y su evolución a través del tiempo.

— OBJETIVO GENERAL

Desarrollar paradigmas teóricos que propicien la realización de análisis de hechos culturales en el pasado y en el presente y su proyección hacia el futuro, en los cuales el diseño haya tenido, tiene o tendrá una importante trascendencia.

— OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El primero plantea propiciar la vinculación entre investigación, docencia y difusión de la cultura a partir del trabajo interdisciplinario y convergente en el campo del conocimiento del diseño, y el segundo elaborar modelos teóricos que contribuyan al planteamiento de predicciones en la actividad proyectual y su impacto cultural.

Resulta pertinente señalar que se han planteado seis prioridades de los objetivos de investigación:

1. Fortalecer la convergencia temática de los proyectos de investigación que realizan los integrantes del área Análisis y Prospectiva del Diseño, enfocados con mayor interés en los efectos que el diseño tiene en la cultura.
2. Generar nuevos proyectos de investigación vinculados a las temáticas actuales del Programa con el objetivo de mejorar los procesos y los resultados del análisis y prospectiva del diseño y la cultura.
3. Realizar eventos y documentación de difusión sobre el análisis y la prospectiva del diseño y la cultura, para dar a conocer avances y resultados de las investigaciones que tengan mayor impacto en la vida social y cultural.
4. Fortalecer el tejido de redes académicas que en la actualidad tiene el área en el nivel nacional e internacional, mismas que propician el intercambio de experiencias de los procesos de investigación en diseño y la difusión de avances y resultados; así como buscar, contactar y conectar con otras instituciones que trabajen temas afines con los intereses de investigación de los actuales integrantes del área.
5. Impulsar la actualización académica de los profesores del área y fomentar la obtención de grados académicos.
6. Incrementar el reconocimiento interno y externo del trabajo de investigación realizado por los integrantes del área, a partir del esfuerzo y dedicación en los procesos de análisis, reflexión y planteamiento de nuevos y futuros escenarios del diseño.

Por lo que respecta a actividades realizadas en el 2021, es importante destacar la impartición del curso/taller Metodologías de investigación para los estudios del futuro, dirigido a los miembros del área y académicos y alumnos interesados. Se impartió en sesiones quincenales, del 12 de mayo al 8 de septiembre de 2021, con una duración de 40 horas.

También se llevó a cabo el Seminario de Análisis y Prospectiva del Diseño, el cual inició, de manera interna, el 21 de mayo y culminó con una semana de conferencias, dictadas por invitados y la presentación de los avances de investigación logrados por los integrantes del área, del 25 de octubre y la 5 de noviembre.

Para el 2022 se tiene considerado un seminario sobre la importancia de la prospectiva en la tarea del diseñador (julio-septiembre). En una primera etapa se discutirá sobre qué es la prospectiva y se ponderarán las aportaciones de distintos autores y las posturas de los integrantes del área. En una segunda etapa se invitará a expertos en la materia para que nos ayuden a precisar los conocimientos adquiridos vía la lectura de los distintos textos seleccionados.

Un segundo seminario (octubre-diciembre) será para presentar los avances alcanzados en las investigaciones emprendidas por los miembros del Área.

Estaremos atentos a participar en aquellos eventos que soliciten nuestra participación.

DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD DE MODA FEMENINA, SU EVOLUCIÓN EN LA PRENSA MEXICANA DURANTE EL PORFIRIATO



THE CONCEPT OF FANTASY FOR THE CREATION OF THE ICONIC SIGN IN THE
HIGHER EDUCATION OF GRAPHIC COMMUNICATION DESIGN

PROYECTO N-573
RESPONSABLE: JOSÉ IGNACIO ACEVES JIMÉNEZ
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO
MIEMBRO DEL ÁREA DE, ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO, PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y
PROSPECTIVA DEL DISEÑO Y LA CULTURA

PALABRAS CLAVE: PORFIRIO DÍAZ, PACIFICACIÓN, ESTABILIZACIÓN, PROGRESO, MODERNIDAD
KEYWORDS: PORFIRIO DÍAZ, PACIFICATION, STABILIZATION, PROGRESS, MODERNITY

En esta presentación se exponen los avances alcanzados en el desarrollo del primer capítulo del proyecto Diseño gráfico y publicidad de moda femenina. Su evolución en la prensa mexicana, del Porfiriato a nuestros días, y su proyección hacia el futuro. En atención al objetivo general del proyecto que plantea: “Evaluar los acontecimientos que dieron como resultado los cambios sustantivos en la forma de elaborar los mensajes publicitarios durante el Porfiriato, el Desarrollo Estabilizador y en la actualidad en México.

Así, en primera instancia, se examinaron las acciones que, desde los primeros días de su gobierno, Porfirio Díaz emprendió en lo político, lo económico y lo social, las cuales redundaron en un importante avance hacia la modernidad. Es sabido que lograda la Independencia, México entró en un periodo de deterioro político constante, causado por las guerras intestinas, lo que propició una economía inestable, una agricultura insuficiente y malas vías de comunicación.

Esto ocasionó que el país proyectara una mala imagen en el concierto internacional. Esta situación, que se prolongó por más de sesenta años, propició que se ahuyentara la inversión extranjera y, consecuentemente, el acercamiento al progreso y la modernidad.

El deterioro demandaba una rápida solución a los problemas. Dada la situación, Díaz tomó decisiones políticas inmediatas. En el ámbito interno, con el fin de lograr la pacificación del país, sacrificó a la nación política y a la organización partidista (Moya, 2008: 85). Por lo que respecta al ámbito externo, desplegó las acciones indispensables para presentar al mundo una imagen positiva de México. Ya para los años ochenta se había avanzado en el propósito y Porfirio Díaz fue considerado el “master builder” del Commonwealth mexicano. Para tal efecto, el mandatario se dio a la tarea de comisionar y financiar a periódicos y periodistas, a personalidades y asociaciones con el fin de que abogaran por el reconocimiento diplomático y porque se acabara la política agresiva que privaba contra México (Riguzzi, 1988: 139).

De ahí que Mauricio Tenorio Trillo y Aurora Gómez Galvarriato (2013: 60-61), entre otros autores, consideren al Porfiriato como el periodo en el que México alcanzó un crecimiento económico sostenido y se pudo integrar un mercado nacional, a partir de instituciones políticas modernizadoras que le permitieron integrarse a mercados internacionales.

Es necesario reconocer que la estabilidad política propició el desarrollo de la economía, el aumento de la población, crecimiento de ciudades y el inicio de la atención en el sector salud y educativo, pero es necesario señalar que no se lograron superar problemas y resabios del pasado (Kuntz y Speckman, 2010: 468).

La tarea fue ardua, pero al fin se lograron importantes transformaciones económicas gracias a la inversión extranjera, principalmente proveniente de Estados Unidos y de Europa. Y se registraron avances en diversos sectores, impulsados por el incremento exponencial de vías férreas, pues de 640 kilómetros de vías férreas que había en 1876, para 1910 este kilometraje había ascendido a 19,292. Del mismo modo se registró un importante incremento en medios de comunicación como teléfonos, telégrafos y en el servicio eléctrico tanto público como privado. Además, se modernizaron y se fundaron nuevas unidades de producción en la minería y en la industria, y se fortaleció el sistema bancario.

Todos estos avances trajeron cambios importantes y propiciaron la intercomunicación nacional, como que la red ferroviaria que sacó de su aislamiento a diversas regiones del país y facilitó a los comerciantes el traslado de sus mercancías en menor tiempo y a menor costo (Ortiz, 2003: 276).

– CONCLUSIÓN

El repunte económico y el acercamiento a las formas de vida de los países desarrollados de la época trajeron el afán de consumo. Aunque la desigualdad social y económica que prevalecían en México impedían incentivar ese consumo, lo cierto es se dieron nuevas formas de comunicación gráfica a partir de las cuales llegaron a México las nuevas técnicas del diseño y su aplicación en la publicidad.

– REFERENCIAS

- Kuntz Ficker, S. & Speckman Guerra, E. (2010). Nueva Historia General de México. México: El Colegio de México.
- Moya Gutiérrez, A. (2008). Rehabilitando históricamente al porfiriato: una digresión necesaria acerca del régimen de Porfirio Díaz. México 1876-1910. Revista de Ciencias Sociales (Cr), vol. I, núm. 119. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/153/15312718006.pdf>
- Ortiz Gaitán, J. (2003). Imágenes del deseo. Arte y publicidad en la prensa ilustrada mexicana 1894-1939). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Riguizzi, P. (1988). México próspero: las dimensiones de la imagen nacional en el porfiriato, en Historias 20, Revista de la Dirección de Estudio Históricas del Instituto Nacional de Antropología e Historia, núm. 20, abril-septiembre. México.
- Tenorio Trillo, M. & Gómez Galvarriato, A. (2013). El Porfiriato. México: CIDE / Fondo de Cultura Económica.



EL CONCEPTO DE FANTASÍA PARA LA CREACIÓN DEL SIGNO ICÓNICO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



THE CONCEPT OF FANTASY FOR THE CREATION OF THE ICONIC SIGN IN THE HIGHER EDUCATION OF GRAPHIC COMMUNICATION DESIGN

RESPONSABLE: JOSÉ RENÉ MALDONADO YÁÑEZ
ORCID.ORG/0000-0003-2481-6576
JRM@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: DISEÑO DISRUPTIVO: FANTASÍA, DISEÑO, CREATIVIDAD, ENSEÑANZA
KEY WORDS: DISRUPTIVE DESIGN: FANTASY, DESIGN, CREATIVITY, TEACHING

La educación para el siglo XXI contempla el desarrollo de la creatividad en los estudiantes independientemente del campo de conocimiento de interés. La fantasía es un concepto importante para la enseñanza del diseño de comunicaciones gráficas, promueve la creatividad y facilita la comprensión del concepto de comunicación “visual” en los alumnos. El presente trabajo analiza el concepto de fantasía y su especificidad en las artes y el diseño, explora la noción de fantasía con el objetivo de encontrar un vínculo con valor potencial a futuro para la enseñanza y práctica del diseño, acorde con nuevos modelos educativos que destacan en el trabajo colaborativo y la dimensión operativa y transformadora del conocimiento. Esta es la primera de tres partes que constituyen el total de una investigación en desarrollo.

– OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos a partir del concepto de “fantasía” en el diseño de la comunicación gráfica.

– OBJETIVOS PARTICULARES

- Caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las artes y el diseño.
- Definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico.
- Proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica desde la caracterización de la fantasía.

– AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

En primer lugar, se revisa la noción de fantasía desde su vertiente psicológica ambivalente para referirse primero a experiencias y procesos mentales inconscientes caracterizados por la ausencia de lógica, después, como un proceso mental consciente bajo control del individuo. En segundo lugar, se aborda la fantasía como una actividad mental productiva con apertura, es decir, independientemente de los fines y el material que utiliza el sujeto que fantasea ante la diversidad de campos de conocimiento para los que puede resultar útil. En tercer lugar, se revisa el concepto de la fantasía desde una perspectiva estética vinculada al arte y a la categoría estética de lo grotesco que ofrece un acercamiento insospechado a su entendimiento y donde la relación con lo real se aborda en el plano pictórico. En cuarto lugar, se destaca la fantasía e imaginación como actos de la inteligencia que perfilan su comprensión desde los terrenos de la comunicación visual donde la fantasía se entiende como creatividad haciendo énfasis en la importancia de la

cultura para una mejor práctica creativa. En quinto lugar, se presenta un ejemplo de lo que es la actitud estética y su vinculación con la noción de fantasía expresada por la estética grotesca y la fantasía como creatividad de Munari. Finalmente, en sexto lugar, se da evidencia de cómo estas perspectivas sobre la fantasía –la estética grotesca, la actitud descriptiva y estética, y la fantasía como creatividad– convergen en la comunicación visual para destacar el concepto de comunicación, en un segundo momento esto proyectará el valor potencial de la fantasía en la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica.

– RESULTADOS PRELIMINARES

Imaginación, creatividad e invención son conceptos que han sido tradicionalmente vinculados con la fantasía, pero en esencia su resultado implica la creación de algo nuevo, sobre los conceptos relacionados a la noción de fantasía, Rozet (2008) afirma que coinciden particularmente en un rasgo distintivo:

A pesar de la diversidad de conceptos genéricos a los que se ajusta la fantasía, el rasgo específico distintivo coincide casi plenamente en todas las definiciones: contiene el señalamiento de que el resultado de esta fuerza o capacidad, o función es la creación de algo nuevo –nuevas imágenes, ideas, pensamientos originales, composiciones, nuevas combinaciones de imágenes e ideas, su nuevo origen, nuevas dependencias, etc. (p. 15).

En definitiva, la fantasía es un proceso mental consciente bajo control del individuo que vinculada con la imaginación y la memoria puede considerarse un pensamiento de rango elevado e ingenioso si las ideas que produce la imaginación encuentran un valor potencial en determinados contextos, encontrar ese valor desde un interés pedagógico es parte de los objetivos de la presente investigación, por lo tanto, es necesario empezar la reflexión sobre la creciente necesidad de desarro-

llar las capacidades creadoras de los estudiantes, y para ello la fantasía es un recurso fundamental. Sobre las medidas pedagógicas respecto a la formación de capacidades creadoras Rozet (2008: 209) sostiene que “se basan principalmente en concepciones teóricas de la fantasía [...] La formación de capacidades creadoras es inseparable de la educación de toda la personalidad del hombre, de todos sus aspectos”.

La afirmación anterior posibilita la consideración de la actitud estética como un recurso útil para el accionar creativo de la fantasía, en este sentido, Parini (2002) sostiene que:

La actitud estética se diferencia de todas las demás maneras de observar por las operaciones específicas de la atención, hasta tal medida que desde un punto de vista didáctico puede resultar útil su análisis contraponiéndolo a una observación de tipo práctico y descriptivo (p. 99).

Para los fines de nuestra investigación, la fantasía es ante todo una estrategia para la comunicación visual, reafirmamos el interés conceptual y su valor potencial para la enseñanza, en particular, del diseño de comunicaciones gráficas.

— REFERENCIAS

- APA. (2010). Diccionario conciso de psicología. México: El manual moderno
- Eco, U. (2007). Historia de la fealdad. España: Lumen.
- Munari, B. (2018). Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales. Barcelona: GG.
- Parini, P. (2002). Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad. Barcelona: Paidós.
- Robinson, K. (2014). El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. Barcelona: Debolsillo.
- Robinson, K. (2017). Out of our minds: The power of being creative. 3 edition. New York: Capstone.
- Rodari, G. (2008). Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias, Buenos Aires: Ediciones Colihue/Biblioser.
- Rozet, I. M. (2008). Psicología de la fantasía, Madrid: Akal.
- Sánchez, A. (2007). Invitación a la estética. México: Debolsillo.



HANNES MEYER, PROYECTOS REALIZADOS EN MÉXICO 1939-1949



HANNES MEYER, PROJECTS MADE IN MEXICO 1939-1949

RESPONSABLE: MTRA. MARÍA TERESA OCEJO CÁZARESRAMA
ORCID ID: 0000-0003-1595-4280
MTOC@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: DISEÑO, PROYECTO, URBANISMO, PLANIFICACIÓN.
KEYWORDS: DESIGN, PROJECT, URBANISM, PLANNING

Hannes Meyer (1889-1954), notable arquitecto, urbanista y planificador, segundo director de la Bauhaus en Dessau, Alemania (1929-1930), introduce en este periodo, campos notables en la enseñanza del diseño, la arquitectura social y la planificación. Después de diversas circunstancias, en agosto de 1930, Meyer emigra a la Unión Soviética. Posteriormente decide radicar en México, con el interés de encontrar un nuevo campo de acción, quería trabajar y transmitir su experiencia en un país socialmente progresista.

Meyer vive en la Ciudad de México de 1939 a 1949, participa en diversas instituciones gubernamentales, con arquitectos, urbanistas y planificadores, colabora con los artistas en el Taller de la Gráfica Popular e implementa importantes proyectos arquitectónicos.

— PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con motivo del centenario del natalicio de Hannes Meyer, en diciembre de 1989, la División de Ciencias y Artes para el Diseño realizó un homenaje en su honor, el objetivo fue valorar las aportaciones del arquitecto realizadas en nuestro país durante su residencia. El propósito central era hacer participar a arquitectos y artistas que tuvieron la oportunidad de conocerlo y compartir con él su pensamiento.

Al pasar los años su presencia en México se fue perdiendo, por lo que es necesario revalorar las aportaciones del arquitecto suizo, su contribución en el campo del diseño, la enseñanza de la arquitectura, urbanismo y planificación, particularmente la obra arquitectónica realizada en nuestro país.

— OBJETIVO GENERAL

Revalorar las aportaciones de Hannes Meyer, en la enseñanza de la arquitectura, urbanismo y planificación, rescatar su pensamiento y obra, particularmente en el periodo de su estancia en México.

— OBJETIVO ESPECÍFICO

Difundir las aportaciones de Meyer en México.

— AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación ha recopilado en una primera etapa, crónicas y testimonios inéditos de arquitectos y artistas gráficos que par-

ticiparon con Hannes Meyer en México, El trabajo consistió en reunir información, transcribir grabaciones, hacer la compilación e integración del material testimonial, impresión de textos sobre Meyer, reseña autobiográfica de los autores, entrevistas, artículos y conferencias sustentadas por Meyer en México, revisión y corrección de estilo de un total de 242 páginas. La segunda etapa consiste en elaborar una reseña histórica de Meyer en México de 1939 a 1949, tema que está en proceso.

— HANNES MEYER, PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS REALIZADOS EN MÉXICO

Después de que Hannes Meyer permaneció en México en 1939, sin poder trabajar aproximadamente medio año, aún no había podido asumir el puesto que le prometieron como director del Instituto de Planificación y Urbanismo en el Instituto Politécnico Nacional.

A finales de ese año, Meyer recibió una invitación para participar en el concurso para el “Centro Deportivo, Cultural y Social” de la colonia española en México, el objetivo era desarrollar un proyecto preliminar. Participaron ocho arquitectos que presentaron sus propuestas, el jurado del concurso estuvo a cargo del arquitecto José Luis Cuevas¹. El diseño de Meyer obtuvo el segundo lugar sin ser aceptado. Meyer conservó las fotografías de los planos, el plan detallado del sitio, vistas axonométricas y aéreas, perspectiva del edificio principal y documentación de los diseños. La participación de Meyer en este concurso

¹ José Luis Cuevas, «Concurso arquitectónico para la Casa de España en México. Portada, Arquitectura. Selección de Arquitectura, Urbanismo y Decoración, México, D.F., No. 5 (1941), pp. 29-30.

fue controvertida: “En enero lancé mi primer instinto arquitectónico aquí[...]. El primer premio es un muy buen proyecto[...]. Hubo una feroz batalla en el jurado por mi participación. Pero el trabajo fue bueno para mí...”².

El segundo de los dos proyectos arquitectónicos de Hannes Meyer en México es el “Centro Cultural-Deportivo Suizo”, ubicado en la esquina de San Borja y Nicolás San Juan en la Colonia Del Valle, en este diseño introduce temas regionalistas³. “Curiosamente, tengo que volver a hacer una colonia local esta vez para el Helvético. Un día, el cónsul suizo se paró en mi habitación y se quejó de mi sufrimiento y me invitó a un proyecto para un centro de la colonia suiza. Por supuesto de forma gratuita”⁴.

En su informe explicativo sobre el diseño del proyecto con fecha de mayo de 1940, presentó sus “principios rectores”, incluyó un análisis del marco político de la colonia y un programa de actividades culturales, este proyecto tampoco se implementó⁵.

En octubre de 1942, Hannes Meyer es invitado por Juan de Dios Bátiz a colaborar con el Ministro Ignacio García Téllez, y fue nombrado Director Técnico del Sector de Trabajadores en la Secretaría del Trabajo y Previsión Social en la sección de vivienda obrera, su tarea principal era planificar la urbanización de la clase trabajadora. Ahí desarrolló uno de los proyectos más significativos de su estancia en México, la colonia obrera “Lomas de Becerra/ San Pedro de los Pinos”. El proyecto se llevó a cabo bajo la dirección del arquitecto Raúl Cacho (Kleinerüschkamp, 1989).

Después de que Meyer no había trabajado en un proyecto arquitectónico desde los diseños para los centros de las colonias española y suiza, seis años atrás, vuelve a la arquitectura. Los proyectos de los balnearios Agua Hedionda e Ixtapan de la Sal fueron objeto de estudio, investigación y planificación por parte de Hannes Meyer. En el balneario de Agua Hedionda, ubicado en el municipio de Cuautla, Morelos, lugar reconocido por sus aguas medicinales y propiedades termales, Meyer realizó una acuciosa investigación sobre el lugar, entre 1943 y 1945, y, desarrolla varias propuestas de zonificación; los esquemas, planos y gráficas dan muestra del proyecto realizado. La organización espacial propuesta por él se adaptó al sitio y al entorno natural, fue realizada orgánicamente, en donde muestra una evolución proyectual diseñada para la planta elíptica del balneario (Franklin, 2013).

En octubre de 1946, basándose en el conocimiento adquirido en el concurso para la sede del Palacio para Liga de Naciones

2 Fragmento, Carta de Hannes Meyer México, D.F. del 8 de abril de 1940 a Paul Artaria, Basilea (copia: DAM, NL HM, Inv. No. 82 / 1-784, 30). Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p.332

3 Hannes Meyer, “Sobre el regionalismo en la edificación de la vivienda suiza”, Arquitectura. Selección de Arquitectura. Urbanismo y Decoración. México, D.F., Nr. 7 (1940), “Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”.

4 Las copias de las cartas de Hannes Meyer y los originales de las cartas que recibió se encuentran en el patrimonio escrito de Hannes Meyer en el Museo de Arquitectura Alemán en Frankfurt / M. Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 332.

5 Estas explicaciones del Plan del Sitio, la Construcción y la Arquitectura del Centro Suizo están tomadas del mecanografiado en alemán “Centro Cultural-Deportivo Suizo, Estudios sobre la nueva construcción de toda la instalación” (DAM, NL HM, Inv. No. 82 / 1-544). El mecanografiado lleva la fecha del 9 de junio de 1940. Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p.332

en Ginebra, Suiza, como el desarrollo de planes urbanos en la URSS entre otros proyectos, inicia la propuesta de un proyecto de gran altura en la “Manzana de Corpus Cristi”, situada entre la avenida Juárez y la avenida Independencia en el Centro Histórico de la Ciudad de México. En esa propuesta conservó la capilla de Corpus Cristi, convirtiéndose en el conjunto más representativo realizado por Meyer en México⁶.

En abril de 1946, Meyer escribió un primer informe para la construcción de un edificio administrativo de 22 pisos para la compañía de seguros Aseguradora Mexicana, S. A. (AMSA)⁷. En mayo de ese año, elabora la futura estructura urbana-arquitectónica de todo el complejo. La propuesta para el Banco Internacional y Banco Nacional de México consistía en un par de rascacielos de cristal integrados por un puente sobre una calle que remataba en el Hemiciclo a Juárez (Franklin, 2002, p. XVI). De los diseños de Meyer para el proyecto de la “Manzana de Corpus Cristi” realizados en octubre de 1946, se conservan los detalles, los planes, axonometrías, elevaciones y cortes⁸.

6 Carta de Hannes Meyer, México, D.F. del 27 de mayo de 1946 a Hans Berger, Aire-la-Ville (copia: DAM, NL HM, inv. no 82 / 1-864, 43-44). Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 345

7 El texto mecanografiado en español del informe de Hannes Meyer lleva las fechas 26 y 30 de abril de 1946 (DAM, NL HM, Inv. No. 82 / 1-650). Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 345

8 Los planos obtenidos se encuentran en la finca de Meyer en la Bauhaus Dessau. Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 345

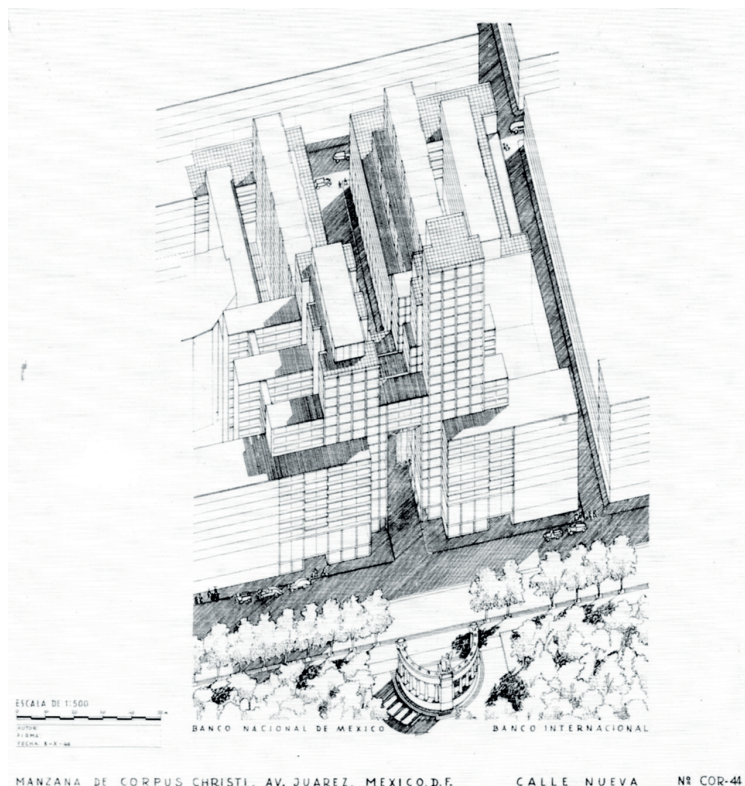


Imagen 1. Manzana de Corpus Christi. México, 1946. Fuente: Hannes, Meyer 1889-1954. Architekt urbanist lehrer”. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 345

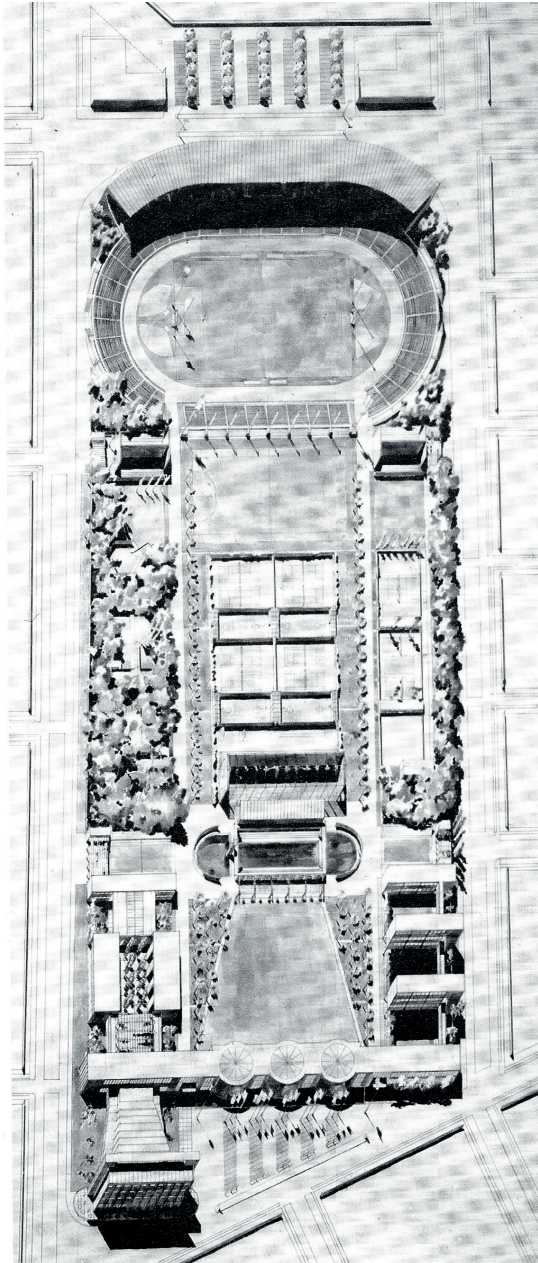


Imagen 2. Centro Deportivo, Cultural y Social, colonia española en México, 1940.
Fuente: Hannes Meyer 1889-1954. *Architekt urbanist lehrer*. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania. p. 330

— CONCLUSIÓN

Meyer ha sido uno de los arquitectos olvidados de la arquitectura del siglo XX, sin embargo, en fechas recientes se ha colocado en el centro de interés, revalorando sus aportaciones al diseño, la arquitectura, el urbanismo y la planeación. En el desarrollo de su obra en México es notable la variedad de encargos y participaciones en los que Meyer formó parte. Como arquitecto realiza proyectos sumamente interesantes como el Centro Deportivo, Cultural y Social y Centro Cultural-Deportivo Suizo. Por otro lado promueve una planificación urbana y una arquitectura estatal al servicio de las mayorías como es el caso de la Colonia Obrera “Lomas de Becerra”. En su obra está presente una arquitectura moderna como el conjunto de la Manzana de Corpus Christi. En los diseños para los balnearios de Ixtapan de la Sal y Agua Hedionda, es notable el trabajo de Meyer en los estudios de la región, en aspectos culturales y ecológicos. Es pertinente destacar el legado que dejó Meyer en México, en su concepción de la arquitectura y en su aporte en el desarrollo de proyectos. Finalmente en 1949, con ayuda de sus amigos alemanes, regresa a Europa; los últimos años vive en Suiza y muere en julio de 1954.

— REFERENCIAS

- Arai, A., Cacho, R., Guerrero, E. & Hernández, B. (1938). Proyecto de la Ciudad Obrera de México, *Arquitectura y Decoración*. Revista mensual de arte, núm. 11 (septiembre), 203-216.
- Droste, M. & Kleinerrüschkamp, W. (1989). Hannes Meyer. 1889-1954. *Achitekt, urbanist, lehrer*. Editorial Wilhem Ernts & Sohn. Berlín, Alemania.
- Dussel, S. (1995). La arquitectura de Hannes Meyer y Max Cetto: de la modernidad alemana a la mexicana en Renate von Hanffstangel et al. (Coords.), *México: el exilio bien temperado*. Puebla: UNAM / Instituto de Investigaciones Interculturales Germano-Mexicanas.
- Franklin, R. (1997). *Hannes Meyer in Mexico (1939-49)*. Tesis doctoral, Technion-Israel Institute of Technology.
- Gorelik, A. & Liernur, F. (1993). *La sombra de la vanguardia: Hannes Meyer en México 1938-1949*. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura y Urbanismo.
- Hannes, M. (1889 [1954]). *Architekt urbanist lehrer*. Bauhaus-Archiv, Berlín, Alemania, 345. Instituto Goethe México.
- Leidenberger, G. (2014). *La colonia obrera Lomas de Becerra (1942-1943) del arquitecto Hannes Meyer*. Proyecto pionero de la vivienda social en México en Quiroz Rothe, H. (comp.). *Aproximaciones a la historia del urbanismo popular. Una mirada desde México*. México: UNAM / Facultad de Arquitectura.
- López, R. (1984). *Orígenes de la arquitectura técnica en México, 1920-1933*. La Escuela Superior de Construcción. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.
- López, R. (1989). *La Modernidad Arquitectónica Mexicana. Antecedentes y vanguardias 1900-1940*. Cuadernos Temporales 15. México: División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, 172-175.
- Meyer, H. (1940). *Bauhaus-Dessau: 1927-30, Experiencias sobre la enseñanza politécnica*. Revista Edificación, núm. 34 (julio-septiembre). México: Instituto Politécnico Nacional.
- Meyer, H. (1948). Carta a Ernst Morgenthaler. DAM 82/1-870(17), 10 de abril.
- Meyer, H. (1949). Carta a Hans Berger. DAM 82/1-864 (49), 5 de abril.
- Noelle, L. (Ed.). (2002). *Hannes Meyer. Pensamiento*. Cuadernos de Arquitectura, 5. México: Conaculta-INBA.
- Revista Diseño UAM. (1984). Cuestionario de Félix Beltrán, por Alberto Beltrán, núm. 3, noviembre. México: UAM / División de CyAD-Azcapotzalco-Xochimilco, 55-56.
- Rivadeneira, P. (1982). *Hannes Meyer en México: 1938-1949*. Tesis de maestría en Historia del Arte. México: UNAM / Facultad de Filosofía y Letras.
- Schnaidt, C. (1965). *Hannes Meyer: buildings, projects and writings*. Teufen, Alemania: Verlag Arthur Niggli.
- Toca, A. (2010). *Héroes y herejes: Juan O’Gorman y Hannes Meyer*, Revista Casa del Tiempo, junio. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Wingler, H. (1962). *La Bauhaus*. Weimar, Dessau, Berlín. 1919-1933. Barcelona, España: Gustavo Gili.



LA IMAGEN GUADALUPANA COMO UN AGENTE DE INCLUSIÓN SOCIAL Y CONFIGURACIÓN DE IDENTIDAD DENTRO DEL MOVIMIENTO CHICANO

THE GUADALUPAN IMAGE AND ITS FUNCTION AS A TRIGGER OF IDENTITY IN THE NATIONAL AND CHICANO ENVIRONMENT

PROYECTO N-562
RESPONSABLE: LAURA ELVIRA SERRATOS ZAVALA
ORCID: 0000-0001-8525-6651
LESZ@AZC.UAM.MX
COLABORADORA:
OLGA MARGARITA GUTIÉRREZ TRAPERO
MISG@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: IMAGEN GUADALUPANA, IDENTIDAD, SÍMBOLO, RECONOCIMIENTO
KEYWORDS: DISRUPTIVE DESIGN; GUADALUPE IMAGE, IDENTITY, SYMBOL, RECOGNITION

— INTRODUCCIÓN

Como un claro ejemplo del papel que ejercen las imágenes en el entorno histórico-social de múltiples colectividades, la que fuera formulada originalmente como insignia aglutinante de la fe católica novohispana y símbolo de mexicanidad, ha sido intervenida, transformada y resignificada en estampas que resultan tan polémicas como irreverentes, clara muestra de su fuerza y apreciación. Arropada en su rol de cobijo espiritual, cohesionador identitario, estandarte revolucionario, salvaguarda de migrantes, emblema feminista, expresión callejera o artículo comercial, la imagen guadalupana ha debido amparar los más diversos ideales, no solo en su dimensión religiosa sino también social y cultural.

— CAUSAS Y ORÍGENES DE LA IMAGEN GUADALUPANA COMO DETONADORES DE IDENTIDAD

Durante la conquista de México, la “idolatría” practicada por los indígenas concedió a Cortés la disculpa perfecta para justificar la invasión y opresión de su territorio, así como la aniquilación progresiva y brutal de sus creencias, a partir del reemplazo sistemático de toda expresión de cariz pagano por una plétora de vírgenes, cruces y santos, en donde destacaba particularmente la virgen de Guadalupe de Cáceres; a la par, nuevos templos comenzaron a ser edificadas sobre los escombros de sus santuarios.

De manera contraria, los primeros frailes franciscanos, practicantes de los preceptos erasmianos, evitaron toda sustitución de ídolos por imágenes religiosas, optando, a la vez, por transformar los parajes sagrados prehispánicos en capillas cristianas; es el caso de la ermita del Tepeyac, establecida por los religiosos con la empresa de erradicar el culto a la diosa Tonantzin y de reemplazarlo por la devoción y reverencia a “Santa María” (O’Gorman, 1986: 8), hecho trascendental que soporta, en buena parte, el mito guadalupano si consentimos la presunta “aparición” de la virgen a Juan Diego y su solicitud a Fray Juan de Zumárraga de erigirle un templo en ese lugar.

Hacia 1554, Fray Alonso de Montúfar, acérrimo oponente de la doctrina erasmiana, toma bajo su amparo y jurisdicción este paraje con el oculto propósito de arrebatar a los franciscanos el sometimiento espiritual de los indígenas, así como de cohesionar a la población novohispana desde la religión, a través de promover y formalizar la devoción a la que sería una “nueva” Santa María-Tonantzin, Nuestra Señora de Guadalupe (O’Gorman, 1986: 138-140).

Para entonces, como resultado de introducir a los naturales en la creación de estampas religiosas, aparecen las primeras obras novohispanas de factura indígena, confeccionadas mediante un complejo proceso de amalgamado entre las deidades prehispánicas y cristianas con base en analogías, contradicciones, complementariedades o equivalencias de índole formal, simbólico o funcional, tal fue el caso de la virgen de Guadalupe, asociada mayormente a la virgen del coro de Extremadura. No obstante, aunque muchos autores aseguran que la imagen atribuida a Marcos Cipac de Aquino es un remedo de la virgen española, para Adriana Narváez no se conoce alguna investigación que con rigor científico demuestre que la pintura de la Guadalupe mexicana haya estado inspirada en la de Extremadura, imagen que, adicionalmente, presenta múltiples discrepancias simbólicas y formales (Narváez, 2009: 21).

Tras la secreta colocación de la imagen en la ermita por órdenes de Montufar entre 1555-1556, la devoción a “Nuestra Señora de Guadalupe” (O’Gorman, 1986: 33), imagen e imaginario, fueron creciendo paulatinamente entre la población novohispana, sin descollar del todo hasta la certera intromisión de Antonio Valeriano y su Nican Mopohua, dirigido particularmente a la población indígena con el fin de alcanzar su total aprobación por la advocación española como su personal madre y protectora. Reclamando para los indígenas las mercedes de la imagen que los españoles planeaban apropiarse, Valeriano restituye a la “cristianizada” Tonantzin, su condición de virgen india, mediante la narración en náhuatl de su prodigiosa aparición y los mi-

lagros obrados, así como de su legítimo deseo de ser reconocida con el nombre de Guadalupe.

A la postre, la virgen guadalupana coronó su afirmación como el elemento cohesionador por excelencia de la fe católica novohispana, anulando, a la vez, toda desavenencia social, etnográfica y de credo entre los contrincantes por el poderío de la Nueva España. Años más tarde, en el entorno del siglo XVII, abandonando su condición de símbolo religioso, llegará a convertirse en el estandarte de insurrección que amparará los ideales identitarios criollos, para finalmente proclamarse como el numen medular de la religiosidad y concordancia del pueblo mexicano.

— COMENTARIOS FINALES Y COMPROMISOS

Confirmando su vigencia y autoridad como símbolo identitario, la Imagen Guadalupana ha sido apropiada y reformulada a través de múltiples discursos y expresiones gráficas, con el fin de amparar y legitimar la lucha por los ideales de diversas colectividades en cuanto a autodefinición y reconocimiento. Es el caso de la comunidad Chicana que, experimentando un fuerte sentimiento de otredad, la carencia de un sentido de pertenencia y la franca necesidad de una identidad étnica autoafirmativa, ha pretendido reconocerse en símbolos asociados a sus propios valores culturales, así como a los orígenes del pueblo mexicano, encontrando en la Guadalupeana uno de los arquetipos más efectivos para poder lograrlo.

Identificar y examinar los fundamentos que soportan este fenómeno son algunos de los propósitos primordiales que alientan esta investigación.

— REFERENCIAS

- Alberro, S. (1999). El águila y la cruz. Orígenes religiosos de la conciencia criolla. México, siglos XVI y XVII. México: Fondo de Cultura Económica.
- Branding, D. (1973). Los orígenes del nacionalismo mexicano. México: SepSetentas.
- Gruzinski, S. (1994). La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019). México: Fondo de Cultura Económica.
- Narváez, L. A. (2009). La Virgen de Guadalupe: construcción barroca del criollismo novohispano en la obra de Miguel Sánchez. México: Universidad Iberoamericana.
- De la Maza, F. (1981). El guadalupanismo mexicano. México: Fondo de Cultura Económica.
- O’Gorman, E. (1986). Destierro de Sombras: luz en el origen de la imagen y culto a Nuestra Señora de Guadalupe del Tepeyac. México: UNAM.
- Von Wobeser, G. (2013). Mitos y realidades sobre el origen del culto a la Virgen de Guadalupe. México: Revista Gráfica, 148-160.





LA TECNOLOGÍA COMO DISCURSO Y COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO

TECHNOLOGY AS DISCOURSE AND AS A TOOL FOR DESIGN

RESPONSABLE:

DRA. MARÍA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ

ORCID.ORG/0000-0002-6380-3682

MISG@AZC.UAM.MX

PARTICIPANTES:

MTRA. BÁRBARA PAULINA VELARDE GUTIÉRREZ

DRA. ALMA ELISA DELGADO COELLAR, ORCID.ORG/0000-0002-2213-7708

PALABRAS CLAVE: TECNOLOGÍA EN EL DISCURSO VISUAL, TECNOLOGÍA Y DISEÑO, EDUCACIÓN EN DISEÑO

KEYWORDS: TECHNOLOGY IN VISUAL DISCOURSE; TECHNOLOGY AND DESIGN; DESIGN EDUCATION



Figura 1. Animal robotizado Vessengo. Fuente: Frida Bohórquez (2020)

— PLANTEAMIENTO GENERAL DEL PROYECTO

Se ha visto cómo la tecnología, poco a poco, se ha introducido al discurso del diseño y las artes, tanto en su sentido de herramienta cotidiana, como en su aparición en mensajes visuales y multimediales. A lo largo de los años, los diferentes dispositivos han pasado, de ser una fantasía,

a convertirse en una realidad; elementos que fueron parte de la ciencia ficción ahora son cotidianos. El diseño ha participado en su creación, su producción, su distribución y su consumo. Como institución de educación superior formadora de futuros profesionales de la disciplina, es relevante reflexionar al respecto.

— OBJETIVO GENERAL

Conocer y difundir de qué manera el uso y avance de las tecnologías han incidido en el ejercicio cotidiano de la disciplina del diseño y las artes visuales.

— OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar de qué manera la tecnología ha permeado, de ser un instrumento, a convertirse en parte del discurso visual que rodea a los seres humanos, especialmente en el caso mexicano.
- Distinguir cómo la tecnología, sus objetivos y productos, han pasado de ser un estanco del campo técnico a un elemento de la cultura visual de México y del mundo.
- Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en

Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.

— AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

A lo largo de los más de tres años en los que se ha desarrollado este proyecto, cuyos trabajos comenzaron a finales de 2018, se han realizado numerosas actividades alrededor de los tres objetivos específicos.



Figura 2. Ilustración de portada. Antropo DJ, Trazo a lápiz y color digital. Fuente: Racrufi (2019).

Entre los avances más destacables se encuentran los siguientes: Racrufi: arte de alta energía (Ramírez Paredes, Sainz & Ramírez Pérez, 2019).

En esta coedición entre México y España, se hace una revisión de la plástica de Raúl Cruz Figueroa, Racrufi, artista mexicano del género fantástico y de ciencia ficción. Inició su trabajo como ilustrador de publicidades para las fiestas de luz y sonido high energy en la década de los ochenta. Poco a poco encontró su propio estilo; en sus obras se hace una integración particular de referencias de la historia de México, la tecnología y la robótica. Los seres y objetos imaginarios que pueblan sus imágenes abren al espectador historias en las que lo biológico y lo mecánico se entremezclan. El artista ha seguido experimentando y, hoy en día, sigue entregando obras con técnicas y propuestas innovadoras.

Cada uno de los cuatro capítulos del libro posee un sesgo específico: en el primero se expone la trascendencia de Racrufi desde las perspectivas histórica y cultural; en el segundo se ofrecen una entrevista con este creador y un diálogo que sostuvo con Jaime Ruelas, el iniciador de la gráfica del citado género dentro del movimiento high energy en México; en el tercero se hace un análisis desde el arte y el diseño; el último capítulo se enfoca en una panorámica retrospectiva de la obra del artista, con dibujos de su infancia, su adolescencia, publicidades de high energy y producciones personales; se incluyen bocetos, originales para impresión, carteles terminados y reproducciones de sus obras en dos y tres dimensiones.

— FANTASÍA, CIENCIA FICCIÓN Y DOCENCIA

Se ha vinculado la tecnología con el discurso del diseño también dentro del ejercicio de la docencia. Las participantes del proyecto de investigación han diseñado ejercicios en los que se parte del pensamiento

fantástico en dos acepciones: como imaginación creadora y como detonador para imaginar una realidad autónoma, capaz de alterar las leyes de la naturaleza. De ahí se llegó a la ciencia ficción, con fenómenos y seres naturales recreados mediante artefactos artificiales. El trasfondo era el desarrollo del proceso cognitivo, pasando por la abstracción para llegar a la concreción de un proyecto cuya evolución estuviese registrada en una bitácora.

— LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA EL DISEÑO

Las herramientas digitales han sido indispensables para ajustarse a las circunstancias provocadas por la pandemia de COVID-19. Con las restricciones de movilidad y de asistencia a espacios colectivos, fue fundamental adentrarse en opciones de plataformas y aplicaciones tecnológicas para la educación. Lo más importante fue ajustar los enfoques didácticos a las actividades cotidianas. La docencia debía renovarse a partir de una exploración específica de acuerdo con la naturaleza de cada Unidad de Enseñanza Aprendizaje y de sus participantes. Como resultado, se han elaborado tres paquetes didácticos y dos conjuntos de materiales interactivos para el Tronco General de Asignaturas: Lenguaje Básico, Sistemas de Diseño, Fundamentos Teóricos del Diseño II, Cultura de la Imagen I y II.

— REFERENCIAS

Ramírez Paredes, J. R., Sainz González, M. I., & Ramírez Pérez, A. (2019). Racrufi: arte de alta energía (1a ed.). Lleida / México: Editorial Milenio / UAM Azcapotzalco.





PROCESOS DE EXPLORACIÓN EN EL ARTE Y EL DISEÑO A TRAVÉS DE LA INTUICIÓN POÉTICA DEL HAIKU

Exploring processes in art and design through the poetic intuition of haiku

RESPONSABLE: MTRA. MARTHA IVONNE MURILLO ISLAS
ORCID: 0000-0002-3946-6970
MIM@AZC.UAM.MX

PALABRAS CLAVE: HAIKU, HAIGA, ICONOTEXTUALIDAD, LIBRO DE ARTISTA, TRANSCULTURACIÓN.
KEYWORDS: HAIKU, HAIGA, ICONOTEXTUALITY, ARTISTS' BOOKS, TRANSCULTURATION.

— PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Se trata de un proyecto cultural, de carácter inter y transdisciplinario, que propicia la apertura de espacios de colaboración entre artistas, diseñadores gráficos, estudiosos y practicantes del haiku (forma poética japonesa) tanto en el plano nacional como en el internacional. Explora, a través de procesos de documentación y análisis, así como de la creación experimental, las diversas formas de articulación tanto de artefactos como de eventos culturales para la práctica y la difusión del haiku: la creación de libros de artista que incorporan el haiku y el haiga (pinturas o dibujos que acompañan al haiku) en una relación iconotextual; exhibiciones de las piezas producidas; videocápsulas y charlas, entre otros. De igual manera, se analiza la adaptación e hibridación literaria y cultural que se logran a través de los múltiples autores que practican el haiku en sus propias lenguas en diversos países. Estas acciones posibilitan un intercambio de saberes, prácticas y colaboraciones con los diversos grupos e instituciones culturales interesados en el tema.

— OBJETIVOS

- Consolidar el trabajo de exploración realizado hasta la fecha de los procesos creativos vinculados con el haiku como forma poética transcultural.
- Llevar a cabo la exploración conceptual, estética, formal y material para producir las piezas que transiten entre el libro, la escultura y medios audiovisuales para acercar al público al disfrute de la lectura del haiku por medio de nuevas tecnologías.
- Analizar y revalorar el acto de lectura como goce estético y sensible, así como la interpretación de los diversos haikus como detonadores de los procesos creativos.
- Analizar la naturaleza dialógica del proyecto a partir de las relaciones entre los elementos coexistentes.
- Fortalecer las relaciones de cooperación e intercambio logradas para acrecentar los ámbitos de acción tanto de los profesores-investigadores como de los estudiantes de diversas disciplinas con otras comunidades.

— ANTECEDENTES

Los espacios convergentes en los que se amalgaman la literatura, la filosofía, el diseño editorial, las artes en sus diversas manifestaciones, así como las nuevas y ancestrales tecnologías dieron lugar a la creación de 16 libros de artista de la autoría del responsable de esta investigación, en torno al haiku mismos que fueron exhibidos en la muestra Instante Suspendido, el haikú a través del tiempo, que se presentó en la Galería del Tiempo del 16 de febrero al 4 de marzo de 2017, en la Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco. El interés generado permitió la consolidación de un grupo de trabajo colaborativo entre integrantes de diversas disciplinas, lo que dio pie a la planeación de actividades cuya cristalización fue el proyecto de investigación. El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías. Se organizó el Primer encuentro de haikines y estudiosos del haiku Instante Suspendido, haiku, poética y transculturación en 2019, reconocido por la comunidad mexicana interesada en el haiku por ser pionero en lanzar una convocatoria de esta índole en el país, con el apoyo de las Divisiones de CyAD y CSH de la UAM- Azcapotzalco y a los propios participantes en el evento con quienes se estableció una red de colaboración permanente. Se han desarrollado proyectos culturales en atención a un público interesado en el arte y la poesía a través de la creación de materiales audiovisuales organizados con especialistas del tema y estudiantes de servicio social para atender la solicitud de la Casa de la Primera imprenta de América, entre otros.

— DESARROLLO

La investigación documental y la colaboración con estudiosos de las culturas orientales como práctica constante, permite entender y seguir los pasos del haiku y sus autores desde el Japón antiguo hasta tierras americanas, identificando en México a sus más importantes exponentes y reconociendo su adopción por poetas latinoamericanos. Se analiza la adaptación e hibridación literaria y cultural que se logran a través de los autores que practican el haiku en sus propias lenguas. En virtud de la complejidad del proyecto colaborativo, cada disciplina involucrada propone sus propias metodologías y procesos de investi-

gación y aporta sus hallazgos y reflexiones. Compartir estas visiones y acercamientos en torno al haiku, ha permitido la comprensión no solo del fenómeno poético (de suyo complejo) sino de las relaciones que se establecen desde los productos culturales creados para su difusión. Se estudian y exploran los vínculos entre la oralidad, el texto visual y el verbal, entre el libro comercial y el libro de artista. Se incursiona en el espacio virtual con la edición y creación de videos cuyas imágenes y contenidos se amalgaman para generar en el espectador una suerte de goce visual y auditivo que le permita al observador-lector adentrarse en el haiku como una expresión transcultural que se practica en todo el mundo para compartir experiencias profundamente humanas.

– CONCLUSIONES

La complejidad del proyecto nos obliga a abordarlo desde la perspectiva del trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario. El entrecruzamiento de saberes abre las posibilidades de una mejor comprensión del fenómeno que se aborda. El diseñador, artista y a la vez poeta cuenta con herramientas conceptuales que le permiten detonar procesos creativos más claros y que puedan resultar en productos culturales más ricos y mejor estructurados.

Proponer soluciones a los problemas planteados en constante diálogo con otras visiones, otras perspectivas disciplinares en un intercambio de conocimientos, transformará la visión fragmentada e insuficiente de nuestro quehacer en todos los terrenos, tanto en nuestras disciplinas de diseño, en la investigación y, particularmente, en la docencia.

– REFERENCIAS

- Addiss, S. (2006). Interactions of Text and Image in Haiga en Kerkham, E. (Ed.). Matsuo Bashō's Poetic Spaces: Exploring Haikai Intersections. New York: Palgrave Macmillan US.
- Aguilar, E., Cuevas, A., Rascón, C. (2020). Larga vida al haiku en Murillo Islas, I., Maldonado, E., Martínez, F. (Eds.). Antología de haigines viento que florece. 1a edición. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.
- Ariza, S. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 537-552. <https://doi.org/10.5209/aris.68916>
- Delgado, A. & Murillo, I. (2021). Los otros libros y los procesos creativos: literacidad textual y visual en *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura*. México: UNAM / FES Cuautitlán.
- Drucker, J. (1995). *The Century of Artists' Books*. New York: Gramary Books.
- Garone, M. & Giovine, M. (2019). Presentación en *Bibliografía e iconotextualidad: estudios interdisciplinarios sobre las relaciones entre textos e imágenes*. México: UNAM / Instituto de Investigaciones Bibliográficas.
- O'mara, J. (2006). *Bashō and the Haiga in Matsuo Bashō's Poetic Spaces: Exploring Haikai Intersections*. New York: Palgrave Macmillan US.
- Zamora, F. (2019). La voz, la figura y la letra: triángulo virtuoso según la teoría de la imagen en *Bibliografía e iconotextualidad: estudios interdisciplinarios sobre las relaciones entre textos e imágenes*. México: UNAM / Instituto de Investigaciones Bibliográficas.





¿POR QUÉ ES NECESARIO RELACIONAR LA TEORÍA DE LA ARQUITECTURA CON EL EJERCICIO PROYECTUAL?

WHY IT IS NECESSARY TO RELATE THE THEORY OF ARCHITECTURE WITH THE DESIGN EXERCISE

PROYECTO # N-563

RESPONSABLE DEL GRUPO: GEORGINA SANDOVAL

ORCID: 0000-0001-5671-4908

COORDINADOR DEL PROYECTO: FERNANDO MINAYA HERNÁNDEZ

PARTICIPAN: JUANA ÁNGELES CAÑEDO, MIGUEL ÁNGEL PÉREZ SANDOVAL

COLABORAN: FELIPE DE JESÚS HERNÁNDEZ TREJO Y MARÍA PAMELA VICKE SÁNCHEZ

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO

PALABRAS CLAVES: TEORÍA, HISTORIA, PROYECTO, ARQUITECTURA
KEY WORDS: THEORY, HISTORY, PROJECT, ARCHITECTURE

LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS TALLERES DE ARQUITECTURA Y TEORÍA E HISTORIA DE LA ARQUITECTURA: VINCULACIONES E INTERACCIONES DESDE LA ACTUALIDAD

— OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

- General: construir y reconocer los saberes a partir de la experiencia conjunta del equipo de profesores en los talleres de arquitectura.
- Específicos: establecer la relación entre teoría, historia y proyecto. La construcción del concepto de diseño para unir e integrar la teoría con el proyecto y visiones de otras materias.

— PROBLEMATIZACIÓN

El capítulo “el video niño” en el libro *el Homo Videns* (Sartori, 2000: 35) advierte cómo es que la sociedad contemporánea está perdiendo la condición natural de homo sapiens, que corresponde a tener la capacidad del pensamiento abstracto; resalta que hoy solo se está usando el pensamiento concreto. Por lo tanto, el primer reto docente es lograr que los y las jóvenes imaginen o, como dice el perfil de ingreso a CyAD UAM-A, necesitan “conceptualizar e interpretar relaciones abstractas, por medio de formas simbólicas y espaciales” (UAM, 2022).

Se parte de que, al establecer relaciones abstractas, se implica la teoría de la arquitectura con el ejercicio proyectual. Pero, tratando de explicar, ¿por qué es necesario relacionar la teoría de la arquitectura con el ejercicio proyectual? Al respecto, la teoría de la arquitectura se entiende desde dos vertientes:

1) los principios que heredamos de la teoría e historia que, siendo parte de un sistema de pensamiento, nos dejan principios probados que siguen siendo útiles, tanto para la reflexión, como referencia proyectual; se trata de pensar y reflexionar sobre el espacio habitable.

2) crear un planteamiento teórico-conceptual que nutra, oriente, ordene, justifique el ejercicio proyectual; lo rige al determinar una serie de directrices de distinta naturaleza que dictan por qué y cómo tiene que ser el espacio para el propio ejercicio proyectual. Para los y las jóve-

nes, les significa relacionar el pensamiento concreto con el pensamiento abstracto y viceversa.

Entonces, en las disciplinas del diseño, la teoría es un elemento estructural que asiste a las diversas etapas del proceso proyectual creativo en el que se adquiere gradualmente diversos niveles de complejidad y categorías encaminadas a prospectar soluciones; en el marco de un contexto que a su vez emana de un fenómeno social, económico y cultural.

— ¿CÓMO SE ABORDA Y CÓMO SE DESARROLLA ESTA RELACIÓN EN LOS TALLERES DE DISEÑO?

Es aquí donde la diversidad creativa adquiere muchas posibilidades, las señaladas por este colectivo son:

- Se puede partir de una planeación didáctica denominada “diseño instruccional” el cual es una guía o mapa que permite ordenar pedagógicamente el curso. Se reconoce que lo que se entiende por “teoría del proyecto” abarca un porcentaje significativo del trabajo del taller, alrededor del 50%, puesto que está implícito en todo momento del proceso, al proyectar e idear una solución arquitectónica para un espacio que aún es inexistente (el proyecto). Dentro de este componente teórico, abstracto, el “concepto arquitectónico” es quizá el más significativo por ser la guía que da significado; hace sistema con el proyecto, el cual requiere de un proceso complejo de abstracción de la forma en que remite a varios requerimientos como el contexto, ideas principales a comunicar, materiales, elementos e intenciones espaciales, croquis, módulo de diseño.
- Otra metodología es la que ofrece el “aprendizaje basado en proyecto” que es un proceso diseñado a través de actividades que tiene como metas:

1) el intercambio compartido entre los participantes.

2) el llegar a resultados. Si a ello sumamos las intenciones de “un aprendizaje situado” –es decir, las referencias de contexto y reconocimiento de otros actores (entre ellos, el grupo destinatario de la práctica)-, se generarán construcciones significativas sobre las

que se reflexiona y se proponen soluciones- proyectos. Por lo que se adaptan al establecer la relación de una construcción conceptual para el propio proceso proyectual.

Reconocer las fases componentes de la relación teoría-proyecto implica distintas fases:

- a) Recuperar la información y la estructura sistémica de la investigación.
- b) La fase de problematización identifica lo que se tiene que solucionar.
- c) Conocer a la comunidad, grupo social u otra modalidad definida como usuario.
- d) Recuperar el entorno, del patrimonio construido, y la definición del emplazamiento del proyecto.
- e) La conceptualización que incluye verbalizar la idea y reconocerla a través del dibujo.
- f) Presentar los resultados, ya sea en versión anteproyecto o proyecto ejecutivo. Para distinguirlo, ¿habrá que llamarle teoría del proyecto?

¿Pero cuáles son los resultados al abordar de esta manera la relación referencia teórica y ejercicio proyectual? Los/las jóvenes adquieren referencias de argumentación del proyecto; se supera el considerar que el concepto es una mera referencia figurativa o formal. Ello, sin olvidar que el taller de diseño es el espacio donde se deben integrar todos los aportes de las otras materias, técnicas, tecnológicas, metodológicas y medioambientales.

Por lo tanto, en el proceso de abstracción la forma debe subordinarse al contenido, al objeto, al sujeto, a la materia estudiada (Lefebvre, 1978). Para alcanzar el conocimiento de cada realidad es necesario descubrir sus contradicciones, su movimiento propio e interno, sus transformaciones; analizar sus particularidades y situaciones específicas. En ese

sentido, el Modelo General del Proceso de Diseño subraya la relevancia del contexto como primer condicionante.

El acto de diseñar “no es un acto absoluto sino relativo a una totalidad dentro de la cual se encuentra” (Duseel, 1992: 21). Se debe concebir a esta como una totalidad cultural: económica, política, ambiental, sociopsicológica.

– CONCLUSIONES

Como primera conclusión, la teoría justifica el proyecto al pensar que toda arquitectura tiene un referente, preexistencias, está inserta en una totalidad social, y un espacio físico único en el hábitat por tanto la generación de una diversidad de posibles soluciones.

Como segunda referencia conclusiva, la educación en diseño arquitectónico presenta formas de apropiación de acuerdo con la naturaleza disciplinar, la cual parte de la integración entre aspectos teóricos, metodológicos, técnico-tecnológicos y proyectuales, en la condición actual que incluye la virtualidad. De tal forma que los procesos educativos del diseño en la educación superior plantean especificidades para el ejercicio de la acción de enseñar y aprender diseño. Cabe señalar que, en las disciplinas del diseño, la teoría es un elemento estructural, que asiste a las diversas etapas del proceso proyectual creativo en el que adquiere gradualmente complejidad y categorías encaminadas a prospectar soluciones; en el marco del contexto que a su vez emana de un fenómeno social. Es fundamental identificar en cada una de las etapas del proceso de diseño los alcances y las dimensiones del marco teórico, así como las categorías que aportan elementos de valor y significado a la formulación del problema de diseño. La teoría entendida pues, como un discurso que se construye para dar luz y contenido al proceso de diseño.

– REFERENCIAS

- Dussel, E. (1992). Propuesta de un Modelo General del Proceso de Diseño en Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional. México: UAM-A.
- Lefebvre, H. (1978). Lógica formal, lógica dialéctica. México: Siglo XXI.
- Sartori, G. (2000). Homo Videns. La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus.
- UAM. (2022). Plan de estudios. Licenciatura en Arquitectura. Recuperado en http://cyad.azc.uam.mx/doclicenciaturas/0943302021042017_5_Licenciatura_en_Arquitectura_AZC.pdf





¿TENEMOS UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO?

DO WE HAVE A PEDAGOGY OF DESIGN?

PROYECTO N-564
DRA. GEORGINA SANDOVAL
ORCID: 0000-0001-5671-4908

PALABRAS CLAVE: PEDAGOGÍA, DISEÑO, ENSEÑANZA, APRENDIZAJE
KEY WORDS: PEDAGOGY, DESIGN, TEACHING, LEARNING

El objetivo del proyecto de investigación es: hacer aportaciones a la línea curricular de Taller de Diseño de la Carrera de Arquitectura para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual. Estas líneas pretenden reconocer el escenario de problematización para el trabajo de investigación denominado “La pedagogía del Diseño en los Talleres de Diseño de la Licenciatura en Arquitectura”. Con lo que identifica un contexto de discusión y debate en torno a la enseñanza-aprendizaje en arquitectura.

— EL CONTEXTO

Para intentar responder qué y cómo se enseña en los Talleres de Arquitectura, es menester contestar cómo se visualiza la arquitectura. El primer acercamiento considera el lugar y tiempo, a partir de ello, señalar de manera crítica, que el siglo XX ha heredado la sola mirada e interés por el objeto arquitectónico. Colocarnos en el siglo XXI, implica reconocer un conjunto de complejidades que nos llevan a la realidad de esta temporalidad, es Josep María Montaner (Montaner, 2008) quien parte de la afirmación de que “el objeto arquitectónico está en crisis”, luego de analizar y disertar señala que el objeto arquitectónico, no está solo, hace sistema con la ciudad, y la manera de establecer un puente entre ambos es a partir del espacio público. Así entiende el tema del diseño en el siglo XXI.

El caso latinoamericano —caracterizado como un territorio de bastas riquezas, pero al mismo tiempo de grandes desigualdades sociales— nos acerca a la realidad mexicana que no es ajena a esta primera afirmación. La otra realidad que nos agobia es el deterioro del medio ambiente, se trata de un recurso, del que hoy queda claro, no es infinito.

Del caso mexicano, basten algunos señalamientos a manera de contradicciones: la relación entre el mundo urbanizado y el mundo rural —en este último, viven las comunidades originarias de este país que son los más pobres—. Sobre las ciudades —que conurbadas o no— permiten la coexistencia de sus habitantes, no sin dejar de reconocer las carencias de diverso tipo, depende de la ubicación que se puede pagar. Las ausencias de servicios hacen que la población se organice y convierta su acción en propuestas.

Entonces, resolver la invitación sistémica que propone Montaner desde el ejercicio del diseño, adquiere dimensiones de complejidad que

hay que entender y explicar para poder acercarse a una propuesta; si es posible de la mano de los pobladores locales. Pero también implica que el docente del taller de diseño se poseione frente a una realidad: qué se propone enseñar o qué es lo que pretende seguir aprendiendo.

Aunque también están otras complicaciones propias de los jóvenes estudiantes de hoy que no son solo un problema de los estudiantes de la UAM-A, por ejemplo: por qué los jóvenes estudiantes de arquitectura, frente a un encargo “de diseño”, pasan en lo inmediato a “la resolución” tienen prisa y no desarrollan proceso. ¿Por qué nuestros alumnos consideran que conocer el dibujo asistido por computadoras, les hará diseñar? Como nativos virtuales, confían en demasía en el uso de la tecnología, ello está bien si y solo si no olvidan otros conocimientos que se deben integrar a la práctica proyectual. Ello sin pretender olvidar, de ninguna manera, que cada estudiante viene de un contexto social, académico y cultural determinado.

— UN CONTEXTO COMPLEJO. CÓMO IDENTIFICAR UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

El docente, entonces mira una realidad, un contexto y tiene una postura, frente a ello y frente al ejercicio de diseño. Por lo que es necesario identificar qué se entiende por pedagogía del diseño: “La pedagogía del diseño es un proyecto, un proceso hipotético-iterativo, una actividad planificada que sin embargo no debería perder la espontaneidad del momento de la clase” (Caram, 2015); esta referencia sencilla permite tener un punto de partida.

— EL APRENDIZAJE SITUADO

Se basa, según el texto Enseñanza situada (Díaz, 2006), en partir de una experiencia o situación problema (fuera del aula) que llevará a la reflexión, a la discusión y a la conceptualización. En el caso de la enseñanza-aprendizaje en arquitectura en “tiempos normales” significa asistir a un lugar, “al terreno de la realidad”; escuchar los valores de la población local. En tiempos de virtualidad, toca usar los recursos que provee la tecnología: encuentro con la comunidad en modalidad a distancia; conocer el lugar a partir de la experiencia de otros y recurrir a herramientas como el Google Earth que permite recorridos callejeros en el lugar. De tal manera que lo importante es reconocer “la cognición situada, pues el aprendizaje implica cambios en las formas de comprensión y participación de los sujetos en una actividad conjunta que ocurre en un contexto determinado” (Díaz, 2006: 18).

— QUÉ DICE LA HISTORIA

En el capítulo 1 de *La Pedagogía de la Bauhaus* (1986) Rainer afirma que “lo que aquí es la expresión de Pedagogía de la Bauhaus muestra demasiadas facetas y la práctica pedagógica de los profesores-artistas que es demasiado diversa como para tener sentido buscar la teoría pedagógica de la Bauhaus”. Ello significa que un planteamiento teórico pedagógico de una escuela —como CyAD, UAM-A— no puede ser de un solo profesor. Este mismo capítulo sugiere recurrir a investigar la historia para explicar tópicos; distinguir y diferenciar problemas a abordar; diferenciar métodos para hablar de concepciones pedagógicas y no olvidar explicar una intención pedagógica a partir del contexto histórico. Es decir, se toma lección de esta compilación al considerar: “... los objetivos generales de la Bauhaus surgidos de una situación temporal específica y las condiciones institucionales básica de esta escuela” (Rainer, 1986). El aporte que destaca este texto, en su conjunto, es el colocar al centro la enseñanza artística. Tema que se anota como ausente en el Plan de Estudios de la Carrera de Arquitectura en la UAM-A.

— CONSIDERACIONES AL MODELO UAM

Se considera que tiene como antecedente cercano los postulados de la Escuela de Arquitectura Autogobierno, UNAM (1972), en tanto cuestiona la enseñanza tradicional del diseño arquitectónico. En el texto

histórico *Contra un Diseño Dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional* (Gutiérrez, 1977) que sin duda es el referente fundacional de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la UAM, genera a partir de su capítulo 2 los postulados filosóficos del Modelo General del Proceso del Diseño (MGPD) de la mano del Doctor Enrique Dussel.

Dichos postulados pronto cumplirán 50 años y le hace falta la revisión y evaluación colectiva de la comunidad docente de la UAM. Hace falta la compilación de los compañeros y compañeras que ya han hecho aportaciones y reflexiones críticas.

Caben entonces las interpretaciones sobre la pedagogía del diseño, más aún cuando han pasado casi 50 años de las líneas iniciales.

El Plan de Estudios vigente (última adecuación del Colegio Académico #480), señala como uno de sus objetivos el “proporcionar al alumno un marco teórico fundamental, los procedimientos generales, las herramientas tecnológicas y el lenguaje básico del diseño” (UAM, 2022); ¿tiene objetivos relacionados con la pedagogía del diseño para los talleres de diseño arquitectónico?; ¿se vincula con las otras licenciaturas de diseño? El MGPD ¿sigue siendo pertinente y vigente? La enseñanza en los Talleres de Diseño ¿tienen una referencia teórica escrita? Si los talleres de arquitectura producen proyectos qué valor tienen que adquirir en ejercicios situados.

— REFERENCIAS

- Caram, C. (2015). Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], núm. 53, 59-70.
- Díaz Barriga, F. (2006). Enseñanza situada. México: Mc Graw Hill.
- Gutiérrez, A. D. (1977). *Contra un diseño Dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*. Ciudad de México: Edicol.
- Montaner, J. M. (2008). *Sistemas Arquitectónicos Contemporáneos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rainer, W. (1986). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza Editorial.
- UAM. (2022). Plan de estudios. Licenciatura en Arquitectura. Recuperado en http://cyad.azc.uam.mx/doclicenciaturas/0943302021042017_5_Licenciatura_en_Arquitectura_AZC.pdf





VISUALIZACIÓN DESDE UNA PERSPECTIVA INTERCULTURAL

VISUALIZATION FROM AN INTERCULTURAL PERSPECTIVE

RESPONSABLE: M.D. ROBERTO ADRIÁN GARCÍA MADRID

ORCID: 0000-0001-7575-1085

GMRA@AZC.UAM.MX

COLABORADORAS:

MTRA. MARTHA IVONNE MURILLO ISLAS, ORCID: 0000-0002-3946-6970, MIM@AZC.UAM.MX

DRA. MARÍA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ, ORCID: 0000-0002-6380-3682, MISG@AZC.UAM.MX

DRA. ALMA ELISA DELGADO COELLAR, ORCID:0000-0002-2213-7708, PROFESORA TEMPORAL (AHORA FORMA PARTE DE LA UNAM)

PALABRAS CLAVE: VISUALIZACIÓN, DISEÑO, TRABAJO COLABORATIVO
KEYWORDS: VISUALIZATION, DESIGN, COLLABORATIVE WORK

— PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Este documento relata la experiencia de colaboración en la iniciativa internacional Cross-Cultural Data Literacy (CCDL), convocada por profesores del Departamento de Diseño de Comunicación y Multimedia de la Facultad de Medios Digitales e Industrias Creativas en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Ámsterdam. El escrito se divide en cuatro apartados. En el primero, se comparten los objetivos del proyecto de investigación. En el segundo, de antecedentes, se habla de la convocatoria para la participación de alumnos de universidades e instituciones de educación superior de distintos países, con el propósito de propiciar prácticas colaborativas interculturales en torno a la resolución de problemáticas sociales en común, mediante la implementación de estrategias procedentes de la visualización de la información y el diseño de la información. En el tercer inciso, sobre su desarrollo, se expone la participación de la comunidad universitaria de la UAM Azcapotzalco y la forma en que se conformó un equipo de cuatro profesores investigadores quienes coordinaron un grupo de estudiantes seleccionados ex profeso para la representación de México en esta vivencia. En la cuarta sección, conclusiones, se presentan los sobresalientes resultados de la delegación mexicana; se lograron ejemplos de alta calidad que concretaron la experiencia acumulada a lo largo de varios meses de trabajo. Se aportaron distintos enfoques acerca de la actividad de diseño desde la perspectiva de la visualización como resultado de un proceso arduo de conceptualización.

— OBJETIVOS

El objetivo general que se trazó fue validar la relevancia que tiene la disciplina del diseño en proyectos con temáticas de visualización. En lo específico, se plantearon dos: primero, documentar la experiencia derivada de la intervención de participantes internacionales en torno a las formas de diseñar y resolver problemas de visualización. El segundo, documentar la experiencia de comunicación derivada del trabajo colaborativo y la forma de resolución de los problemas.

— ANTECEDENTES

En 2019, el Dr. Marco Ferruzca Navarro, entonces director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) (2017-2021), convocó a una reunión con los profesores Maaïke van Cruchten y Frank Kloos, adscritos al Departamento de Diseño de Comunicación y Multimedia de la Facultad de Medios Digitales e Industrias Creativas en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Ámsterdam, con quienes se charló en torno a la participación de alumnos de la División en el proyecto CCDL. En este se proponía convocar estudiantes de diseño y temáticas afines de los niveles de licenciatura y posgrado de distintas ciudades del mundo, para que, desde un enfoque de colaboración intercultural, se compartiera el objetivo de abordar problemáticas susceptibles de ser estudiadas y explicadas mediante estrategias de visualización de la información, no solo desde la perspectiva de las ingenierías en computación, como se refiere en Card et al. (1999), sino también desde el diseño y las ciencias sociales, disciplinas que incorporan más herramientas de diseño de información (Brossi & Dodds, 2019; Meirelles, 2014, y Dürsteler, 2003).

— DESARROLLO

La contingencia sanitaria de 2020 provocó un confinamiento global e interfirió con el arranque del proyecto, demorado a febrero de 2021, a realizarse en modalidad remota y con un enfoque en problemas significativos para el momento. Esto derivó en la definición de un eje temático, el Objetivo para el Desarrollo Sostenible número 3, propuesto por el Banco Mundial como: “Buena salud y bienestar. Salud global en medio de una pandemia” (The World Bank, 2020).

Para la participación en el proyecto CCDL se configuró un equipo de cuatro académicos de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG), como acompañantes y asesores. Cada uno aportó enfoques complementarios que integraron una experiencia conjunta para el abordaje de las posibles situaciones que se pudieran presentar. La selección de alumnos se

realizó bajo criterios de aptitudes y actitudes sobresalientes en torno a su desempeño en la resolución de problemas de diseño detectados durante la licenciatura, considerando además un conocimiento mínimo necesario de comunicación en inglés.

Se escogieron siete estudiantes de DCG; seis cursaban el tronco integral, una estaba a la mitad de la licenciatura; dos más provenían de Diseño Industrial; en total, un equipo de nueve personas, compacto acorde a lo solicitado por los organizadores de los Países Bajos.

El proyecto tuvo una duración de cinco meses (del 1 de febrero al 28 de junio de 2021) y se dividió en cinco etapas: preparación, arranque, recolección de datos, exploración y diseño. En cada fase, el comité organizador realizó un proceso introductorio al campo de la visualización y temas afines, con charlas impartidas por expertos de reconocimiento internacional en la materia, como Alberto Cairo, Andy Kirk y otros más.

La estrategia de acompañamiento en el equipo de la UAM consistió en una reunión semanal, donde se abordaron dudas sobre las estrategias de visualización, los contenidos temáticos e incluso situaciones de comunicación de los alumnos con otros participantes internacionales, ofreciendo herramientas y alternativas para las soluciones en desarrollo. Como habilitación y práctica, en gran parte de las sesiones se trabajó en el idioma inglés.

– CONCLUSIONES

Mientras que para algunos alumnos internacionales esta actividad formó parte de su currículo, ya como ejercicios o una validación de sus asignaturas, para los jóvenes de la UAM representó un reto mayor, pues el proyecto fue complementario a sus UEA de licenciatura. Las tutorías semanales permitieron monitorear los avances y solventar los obstáculos; los diseñadores en formación fueron puliendo sus habilidades y desarrollando estrategias para resolver con éxito los problemas asignados. Cabe mencionar cómo una estudiante, inclusive, extrapoló los conocimientos adquiridos para dar solución a su proyecto integral, mientras que otra colaboró con una doctoranda extranjera, aportando una perspectiva de diseño mediante la cual se logró una visualización sintética y clara. Los resultados se concentran en la página electrónica de la edición 2021 del proyecto (<http://crossculturaldata literacy.org/for-participants/>).

Las soluciones de diseño obtenidas por los estudiantes mexicanos fueron sobresalientes, considerando que un ejercicio de visualización implica modelos mentales complejos. Cada propuesta posee características particulares, ya que se cuida el proceso para la comprensión de una idea y un objetivo específicos. Este proyecto ofreció una vivencia formativa significativa para los alumnos y el equipo de académicos; la experiencia sienta un precedente que valida los conocimientos, las aptitudes y las actitudes que desarrollan los estudiantes de CyAD en la UAM-Azcapotzalco.

– REFERENCIAS

- Brossi, L. & Dodds, T. (Eds.). (2019). Visualización de datos: Periodismo y Comunicación en la era de la información visual. (Passim). Editorial Universitaria.
- Dürsteler, J. (2003). Visualización de información, una visita guiada. (Passim). Gestión 2000.
- Meirelles, I. (2014). La información en el diseño. (Passim). Parramón.
- Stuard, C., Mackinlay, J. & Shneiderman, B. (1999). Reading in Information Visualization using vision to think. (pp. 1-34). Morgan Kaufmann Publishers.
- World Bank. (2020). Atlas of Sustainable Development Goals 2020 From World Development Indicators. Recuperado el 21 de mayo de 2022 de: <https://datatopics.worldbank.org/sdcatlas/>





Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara
Jefe de Departamento
lyaa@azc.uam.mx

Mtra. Gloria Castorena Espinosa
Área de Arquitectura Bioclimática
gmce@azc.uam.mx

Mtra. Karla M. Hinojosa de la Garza
Área de Arquitectura del Paisaje
kmhg@azc.uam.mx

Mtra. Haydeé Jiménez Seade
Área de Factores del Medio Ambiente Artificial y Diseño
hajs@azc.uam.mx

Mtra. Alma Olivia León Valle
Área de Factores del Medio Ambiente Natural y Diseño
aolv@azc.uam.mx

Dr. Rodrigo Ramírez Ramírez
Grupo del Color
sevr@azc.uam.mx

Mtra. Lourdes Sandoval Martiñón
Grupo de Recreación y Medio Ambiente
smm@azc.uam.mx

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke
Grupo Arte
naab@azc.uam.mx

MEDIO

AMBIENTE

**DEPARTAMENTO DEL
MEDIO AMBIENTE**

PARA EL DISEÑO



ACCESIBILIDAD Y HABITABILIDAD DEL ESPACIO EN VIVIENDA PARA PERSONAS CON MOVILIDAD REDUCIDA

PROYECTO N- 544

RESPONSABLE: D. I. MARTHA PATRICIA ORTEGA OCHOA

MPOO@AZC.UAM.MX

COLABORADORES:

MDI MA. GEORGINA AGUILAR MONTOYA, (DEPARTAMENTO DE MEDIO AMBIENTE)

MTRA. RUTH ALICIA FERNÁNDEZ MORENO, (DEPARTAMENTO DE MEDIO AMBIENTE)

MTRO. RAFAEL VILLEDA AYALA, (DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN)

COLABORADORA EXTERNA: M.D. I. JUANA MAGDALENA VALLEJO CABRERA

PALABRAS CLAVE: ACCESIBILIDAD, HABITABILIDAD, MOVILIDAD, INTEGRACIÓN, INCLUSIÓN
KEYWORDS: ACCESSIBILITY, HABITABILITY, MOBILITY, INTEGRATION, INCLUSION

— PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El mayor avance de la sociedad moderna se caracteriza por el reconocimiento cada vez más profundo de las diferencias y particularidades de sus integrantes y, en consecuencia, se ha reconocido la necesidad de brindar oportunidades y establecer derechos sobre bases de igualdad y equidad para toda la sociedad. Aunado a lo anterior, en el escalamiento de los rasgos individuales se han establecido grupos humanos que se han considerado como poblaciones vulnerables, ya sea porque comparten problemáticas relacionadas con su condición física y/o de salud, por su edad, género o condiciones sociales, económicas, políticas y aun culturales. Para efectos de esta investigación, nos centraremos en las personas con discapacidad principalmente motriz, aunque no únicamente, así como en personas de la tercera edad con problemas de movilidad reducida por diferentes causas.

Bajo esta óptica de la realidad social, los recientes derechos para las personas con discapacidad han ido evolucionado desde los actos de simple tolerancia, aceptación y convivencia; pasando por la práctica de su integración a los diferentes ambientes sociales.

En nuestro aprendizaje del ejercicio de lo humano hemos llegado hasta el nivel de la inclusión de dichas personas que, como concepto final, implica no solo el ejercicio de derechos, sino su plena participación con voz y voto en el diseño de sus propios objetos, con el objetivo de su incorporación total al desarrollo social. Por otra parte, la inclusión de las personas con discapacidad más allá de los marcos conceptuales y legales ocurre bajo situaciones y relaciones sociales específicas y más aún, en espacialidades concretas: la escuela, la oficina, la fábrica, el transporte, los espacios públicos. Una de estas espacialidades y de primer orden es la de los espacios personales para resguardarse, protegerse y pernoctar: la vivienda. Ahora bien, siendo esos espacios de vida personal, la casa, los que se encuentran bajo el uso y dominio directo de cada persona, en este caso con discapacidad o de la tercera edad, uno supondría que carecen de alguna problemática, puesto que la decisión del estilo de vida y la propia materialidad del espacio físico

es responsabilidad y conducción directa de quien vive y hace uso de dichos espacios personales.

Sin embargo, el habitar, en el sentido amplio y profundo del término, ocurre solamente en forma parcial, puesto que en la mayoría de los casos estamos hablando de unos espacios, sus materialidades complementarias (objetos, artefactos, enseres, mobiliario) y la simbología que todos ellos conllevan que han sido preconcebidas para formas de ocupación y uso predeterminadas, basados en unos supuestos de normalidad y estandarización establecidos como generales para toda la población. En realidad, lo que ocurre es que las personas con discapacidad, o con necesidades específicas de movilidad, realizan una labor de adaptación a sus entornos físicos, nunca exenta de complejidades y complicaciones. Lo que viven, es un estilo de vida no exactamente decidido por ellos, sino adaptado a dichos ambientes físicos y materiales, por lo tanto, limitado forzosamente por toda la materialidad del espacio en el que viven.

Son las condiciones contradictorias anteriores las que fundamentan todos los problemas de accesibilidad y habitabilidad que padecen estos colectivos humanos, dejándolos en desventaja para el goce y despliegue de una vida en todo su potencial. Como tales condiciones son un obstáculo, hablamos de barreras y problemas de accesibilidad; así como de problemáticas con una habitabilidad que no logra serlo íntegramente.



Por ello, la necesidad de estudiar e investigar las necesidades y requerimientos específicos de las personas con discapacidad y limitaciones en su movilidad física. Al obtener con mayor precisión dichos datos e informaciones, realmente estaremos acercándonos a resolver sus demandas de espacios, de elementos materiales adicionales y de libertad para la manifestación simbólica de su ser, asimismo lograr establecer criterios generales y específicos para que las propuestas de diversas áreas de diseño, arquitectónico, industrial y gráfico, sienten las bases para una mejor habitabilidad de los espacios de vivienda personal.

– OBJETIVO GENERAL

Determinar las consideraciones y los criterios generales de accesibilidad y habitabilidad en espacios privados/personales de poblaciones con movilidad reducida, con la finalidad de desarrollar o adaptar propuestas de diseño de espacios, mobiliario, accesorios y ayudas técnicas para la vivienda.

– OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un análisis sobre las condiciones actuales de accesibilidad y habitabilidad, mobiliario, accesorios y ayudas técnicas consideradas en los espacios personales de los casos seleccionados.
- Identificar las necesidades o consideraciones generales de accesibilidad física para mejorar su desplazamiento e integración en los espacios personales de usuarios o poblaciones de movilidad reducida.
- Identificar las necesidades, consideraciones y criterios de habitabilidad para mejorar la calidad de vida de los usuarios de espacios personales, en los casos de estudio seleccionados.

- Fomentar la convivencia, la integración, la inclusión y el desarrollo de los usuarios o poblaciones con movilidad reducida, al realizar propuestas de espacios accesibles y habitables.
- Identificar y/o establecer patrones o modelos de accesibilidad y habitabilidad que puedan ser aplicables o replicables para otros usuarios, además de los casos de estudio accesibles y habitables.
- Elaborar propuestas de diseño de espacios y sus materialidades complementarias, por ejemplo, mobiliario, accesorios y ayudas técnicas que cumplan con modelos adecuados de accesibilidad y habitabilidad para personas con movilidad reducida.

Las personas con movilidad reducida se encuentran en situación de desventaja ya que, como de costumbre, la vivienda en general no toma en cuenta sus condiciones; por lo general, está diseñada para personas jóvenes en plenitud de sus funciones.

Hasta el momento hemos trabajado en:

- La elaboración de un glosario de términos: para obtener un lenguaje temático común con definiciones bajo la óptica de ciertas normas técnicas.
- Información estadística que nos permita conocer el impacto social de la investigación y visualizar algún horizonte de trabajo, con relación a este sector de la población y su vinculación con los temas de movilidad, accesibilidad, habitabilidad y vivienda. Se trabajó también el espacio de transición entre lo público y lo privado.
- Información sobre normatividad y vivienda: se ha hecho una recolección comparativa para reflexionar acerca de las ventajas o desventajas al respecto a nivel nacional.



– REFERENCIAS

Arzoz, M. (2014). De habitabilidad y Arquitectura. Octubre 2021, en Arquine. Disponible en: <https://www.arquine.com/habitabilidad-y-arquitectura/>

Fonseca, X. (1994). Las medidas de una casa. México: Editorial Pax. México.

Frank, E. (2004). Vejez, Arquitectura y Sociedad. Argentina: Libronauta Argentina.

Gobierno de la Ciudad de México. (2016). Manual de Normas Técnicas de Accesibilidad. México: Gobierno CDMX.





DISEÑO DE AYUDAS TÉCNICAS Y/O MATERIALES PARA FAVORECER LA INTEGRACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL DE NIÑOS, JÓVENES Y ADULTOS CON Y SIN DISCAPACIDAD VINCULADOS A ASOCIACIONES QUE ATIENDEN A PERSONAS CON DISCAPACIDAD, COMO “AMIGOS MANO CON MANO”

DESIGN OF TECHNICAL AIDS AND/OR MATERIALS TO FAVOR THE INTEGRATION AND SOCIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN, YOUNG PEOPLE AND ADULTS WITH AND WITHOUT DISABILITIES LINKED TO ASSOCIATIONS THAT SERVE PEOPLE WITH DISABILITIES, SUCH AS: “AMIGOS MANO CON MANO”

PROYECTO N-533

RESPONSABLE: MARÍA GEORGINA AGUILAR MONTOYA

ORCID: 0000-0002-6334-1983

MGAM@AZC.UAM.MX

COLABORADORES:

MARTHA PATRICIA ORTEGA OCHOA (DEPARTAMENTO DEL MEDIO AMBIENTE PARA EL DISEÑO)

RUTH ALICIA FERNÁNDEZ MORENO (DEPARTAMENTO DEL MEDIO AMBIENTE PARA EL DISEÑO)

RAFAEL VILLEDA AYALA (DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN)

COLABORADORA EXTERNA:

JUANA MAGDALENA VALLEJO CABRERA

PALABRAS CLAVE: AYUDAS TÉCNICAS, DISCAPACIDAD, INTEGRACIÓN
KEYWORDS: TECHNICAL AIDS, DISABILITY, INTEGRATION

— PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El bienestar social de las personas con discapacidad atañe a las actitudes positivas de diferentes actores sociales, como sus familiares, la comunidad de su entorno inmediato y las autoridades, con objeto de apoyarlos y evitar su segregación. Esto se hace visible desde la propuesta de soluciones concretas para problemáticas específicas, hasta el establecimiento de políticas públicas que favorezcan la integración e inclusión social de estas personas.

Este proyecto de investigación está dirigido a que los procesos del diseño favorezcan el desarrollo social de niños, jóvenes y adultos, con y sin discapacidad, pero que de alguna manera están vinculados a instituciones que atienden a personas con discapacidad, como es el caso de las asociaciones “Amigos Mano con Mano” y “Vida Independiente” Tlalnepantla.

“Amigos Mano con Mano” es una agrupación de padres con hijos que tienen algún tipo de discapacidad, que se formó para mejorar las condiciones de vida de los jóvenes, promoviendo como objetivo final su inclusión social. La mayoría de los jóvenes presentan parálisis cerebral (PC) en mayor o menor grado y usan silla de ruedas, por lo que no tienen total independencia para realizar sus actividades cotidianas de manera autónoma. Por tal motivo, ellos dependen de algún familiar o

de alguna otra persona, y éstos son quienes colaboran activamente con la institución apoyando a los jóvenes.

A los jóvenes se les brinda soporte de algunos especialistas, aunque por ahora en forma parcial, mediante cursos de capacitación, asesorías, terapias psicológicas, entre otros apoyos. A la vez, también se les da respaldo cuando requieren de material didáctico para el desarrollo de sus habilidades y capacidades residuales, así como del diseño de ayudas técnicas para la realización de las tareas o actividades cotidianas en la institución o en sus casas.

Los diseñadores industriales, gráficos y arquitectónicos pueden contribuir a este proceso a través del diseño. La intención es ofrecer recursos técnicos que den oportunidad, por ejemplo, a los jóvenes con problemas motores, de realizar sus actividades cotidianas de manera autónoma, en forma sencilla, cómoda y segura.

— OBJETIVO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Favorecer la integración y el desarrollo social de los niños, jóvenes y/o adultos con y sin discapacidad vinculados a las Asociaciones ‘Amigos Mano con Mano’ y ‘Vida Independiente’ Tlalnepantla, entre otras; mediante el diseño de materiales lúdico-didácticos y/o ayudas técnicas”.

— OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover el desarrollo y la integración de niños, jóvenes o adultos con y sin discapacidad al medio social a través del diseño de materiales lúdico-didácticos y/o ayudas técnicas.
- Desarrollar, materializar y evaluar propuestas de diseño que apoyen la integración y desarrollo social de los sujetos de estudio.
- Verificar la funcionalidad de los objetos desarrollados y determinar si satisfacen la necesidad planteada.

— AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo del proyecto se ha realizado tomando como primera referencia metodológica el Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD) en sus fases: Caso, Problema, Hipótesis, Proyecto y Realización.

Como segunda referencia tenemos el proceso de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), el cual considera las necesidades y capacidades de la mayoría de las personas tanto como sea posible. Nuestra labor trata de avanzar más allá de la accesibilidad, proponiendo que los diseñadores se orienten a comprender en forma integral el contexto del usuario, el entorno en el que se desarrolla, sus actividades o tareas, sus aptitudes y/o habilidades, así como la información necesaria para el planteamiento de sus requerimientos de diseño.

Las siguientes imágenes presentan a dos de los usuarios a los que se dirige esta investigación, bajo una condición general que les es común, pero con particularidades individuales.



Imagen 1. Álex C. Usuario con parálisis cerebral discinética o mixta.



Imagen 2. Érick D. usuario con parálisis cerebral espástica.

Como primera etapa, a la fecha se ha realizado trabajo de investigación bibliográfica y de recursos web, como soportes informativos y teóricos sobre temáticas específicas. La vinculación y el estudio de las necesidades de los usuarios particulares, ha tenido que ser trabajado en forma indirecta y virtual, debido a la contingencia sanitaria que se presentó. Con el apoyo de las personas que colaboran en la agrupación, se proporcionaron al grupo de investigación evidencias fotográficas y de video, de los chicos realizando algunas de sus actividades. En intercambio de información y opiniones con familiares, se obtuvieron los datos necesarios que permitieran establecer algunos requerimientos y realizar las propuestas de ayudas técnicas que dieran solución a varias de sus necesidades inmediatas.

Una propuesta desarrollada al día de hoy se refiere a una superficie de trabajo en la que puedan realizar sus actividades, sin importar si usan silla de ruedas o no, que puede ser plegada para guardarla o llevarla a casa y viceversa. Se desarrollaron algunas propuestas para dos usuarios con características diferentes y específicas, determinadas por el tipo y grado de PC que presentan. A partir de las alternativas se hicieron modelos 3D y, por el momento, se realizó el prototipo de una de las opciones el cual ya está siendo usado por uno de los jóvenes para su evaluación funcional.

En forma paralela, también se están desarrollando otras propuestas para el desarrollo de material de apoyo terapéutico y didáctico. Tal es el caso de un material para que los chicos expresen sus sentimientos/emociones y otro para que desarrollen sus habilidades o capacidades residuales. Ambos elementos se encuentran en la fase de desarrollo y se tienen algunos conceptos, esquemas y bocetos.



Imagen 3. Render propuesta 1 para Érick.
 Imagen 4. Render propuesta 2 para Álex.

— RESULTADOS PARCIALES DE LA INVESTIGACIÓN

Se ha realizado un prototipo de una de las propuestas, el cual está en la fase de evaluación funcional. Debemos señalar que desde un primer momento se observó que la propuesta debía tener un margen de flexibilidad formal y funcional, para dar margen a ciertas modificaciones, según las especificidades de cada usuario, en el campo de su antropometría personal, o bien en el tipo de silla de ruedas que utiliza.

Otra meta es que el proyecto se vincule con la docencia por una parte y con alumnos de servicio social, asesorando a futuros diseñadores industriales en el planteamiento y desarrollo de propuestas, obteniendo como se ha observado, resultados satisfactorios.

En las imágenes 5 y 6 se puede observar a Érick haciendo uso del prototipo.



Imagen 5. Érick D.

— CONCLUSIÓN

El material que se ha diseñado a partir de este proyecto de investigación contribuye en la construcción de la autonomía de estos jóvenes con discapacidad, elevando y fortaleciendo sus capacidades laborales y en general a su desarrollo e integración social. Por estas razones, el proyecto tiene un impacto positivo en la comunidad, a través de la asociación “Amigos Mano con Mano”, en el área dirigida a lograr la equidad, la integración y/o la inclusión de las personas, en particular los jóvenes, con y sin discapacidad.



Imagen 6. Érick D. y otra de las chicas de la agrupación, realizando sus labores.

— REFERENCIAS

- APAMP (Asociación de Familias de Personas con Parálisis Cerebral), (s/f). La parálisis cerebral: síntomas/manifestaciones clínicas. http://www.apamp.org/index.php?V_dir=MSC&V_mod=showart&id=180&PHPSESSID=g9b3u4li3b6ul5i3l95iapq345&BjAdaptaciones, (s/f). Personas con parálisis cerebral. <https://bjadaptaciones.com/16-personas-con-paralisis-cerebral>
- Gallardo Jáuregui, M. V. y Salvador López, M. L. (1999). Adaptaciones de mobiliario escolar, en Discapacidad Motórica, Aspectos Psicoevolutivos y Evolutivos. 2ª edición. Malaga, Aljibe.
- Henry, S. (2008). Simplemente pregunta: Integración de la accesibilidad en el diseño. <http://www.uiaccess.com/JustAsk/es/>





ENSAMBLES Y CONEXIONES DE MÓDULOS ESTRUCTURALES DE BAMBÚ

ASSEMBLIES AND CONNECTIONS OF BAMBOO STRUCTURAL MODULES

PROYECTO N- 500
RESPONSABLE: ALFONSO RIVAS CRUCES
ORCID: 0000-0001-7453-5364
ARC@AZC.UAM.MX
COLABORADORES:
JOSÉ JUAN GUERRERO CORREA
MARIO S. RAMÍREZ CENTENO
RAFAEL VILLEDA AYALA

PALABRAS CLAVE: BAMBÚ, CONEXIONES, MÓDULOS ESTRUCTURALES, ENSAMBLES
KEYWORDS: BAMBOO, CONNECTIONS, STRUCTURAL MODULES, ASSEMBLIES

— PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La construcción de espacios habitables con los medios propios del lugar son una opción que ofrece tanto beneficios económicos como ambientales. El uso del bambú es un recurso natural que contribuye a la mitigación y adaptación al cambio climático. En México, la arquitectura vernácula de distintas regiones muestra cómo ha sido aprovechado hasta nuestros días. En los últimos 20 años, el uso del bambú en el diseño de edificaciones en el campo profesional de la arquitectura y la ingeniería civil ha ido en aumento. La pertinencia de su estudio y enseñanza en la universidad precisa el conocimiento de procedimientos constructivos respecto a diversos aspectos, entre estos, las formas de unión y ensamblaje, así como del periodo de vibración de la estructura, para su adecuada asimilación en el diseño arquitectónico e ingeniería civil.

— OBJETIVOS

Los objetivos de la investigación incluyen el diseño de un kiosco formado por módulos estructurales de bambú, con un claro libre no mayor de 10 metros; la elaboración de planos y modelos a escala; la construcción a escala 1:1 de los elementos estructurales del kiosco; la documentación de los procedimientos constructivos, tipos de entalladuras y formas de sujeción; la construcción temporal del kiosco, y la medición del periodo de vibración de la estructura en el campo.

— AVANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Durante el periodo de pandemia fue posible adquirir los tallos de bambú con los cuales será construido el kiosco, tan pronto fuera esto posible. Se elaboraron productos técnicos respecto a las formas de unión y sujeción

de elementos de bambú. Existe la representación en monte y axonométrico de las uniones y conexiones más convencionales utilizadas en el diseño del kiosco. Paralelamente se han realizaron modelos 3D del kiosco y de sus armaduras, lo cual ha facilitado el estudio de las conexiones entre elementos de bambú y entre armaduras.

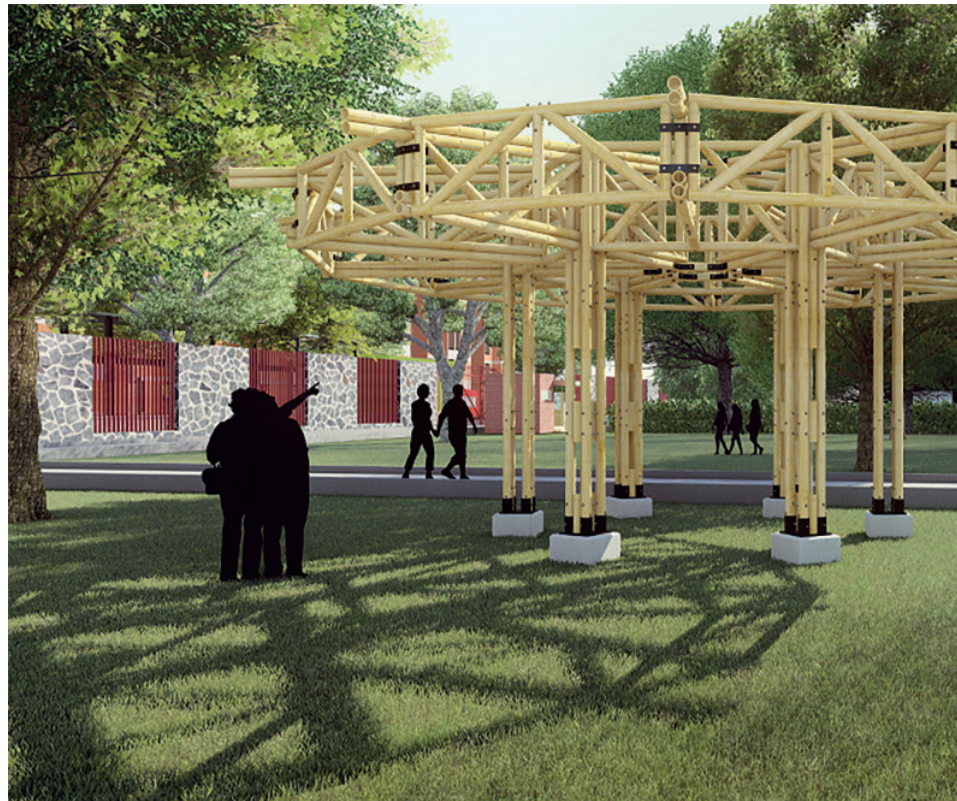


Imagen 1. Kiosco a base de armaduras moduladas con bambú.

VVLos hallazgos de este trabajo han mostrado a priori, las formas de unión y sujeción de los elementos de bambú y las armaduras entre sí. Se han estudiado los medios de sujeción y maneras para su realización. También se ha comprobado la conveniencia del uso de soleras de acero en uniones donde convergen más de dos armaduras, así como el uso de zunchos en pares de largueros paralelos para asegurar el trabajo mecánico simultáneo.

De igual manera, se han expuesto los avances de los trabajos realizados en foros de arquitectura y medios impresos.

Con el regreso de las actividades presenciales en la UAM, el equipo de investigación trabaja en la construcción de una bodega con bambú, para el almacenamiento de los tallos con los que se construirá el kiosco.

— RESULTADOS PARCIALES

Se han elaborado los prototipos físicos y en 3D del kiosco, también, los planos para su construcción. Existe un acervo gráfico en monte y axonométrico de las uniones y conexiones empleadas en los módulos estructurales del kiosco. Se han expuesto los avances del proyecto en foros dentro de la UAM y a nivel nacional. Actualmente, se construyen los marcos que servirán de almacén para los tallos de bambú y la habilitación del grupo humano que colaborará en la construcción de las armaduras para el kiosco.

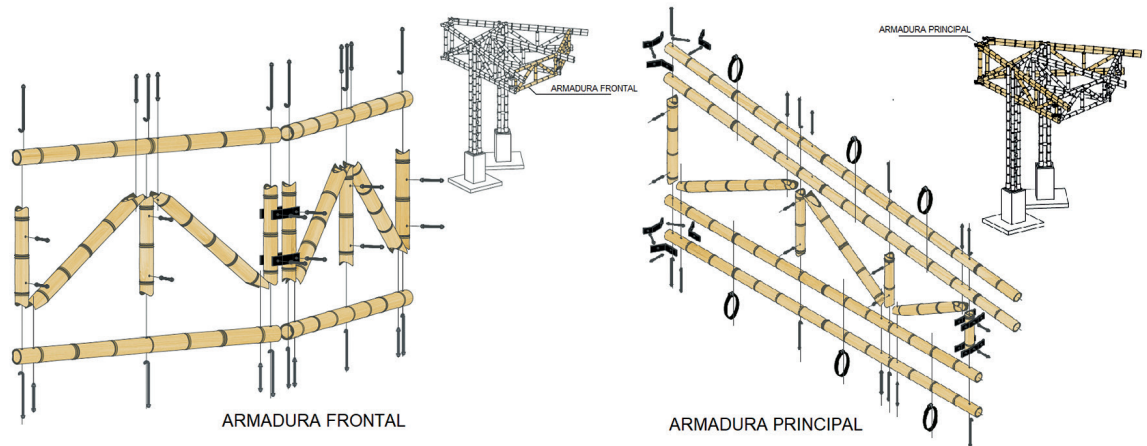
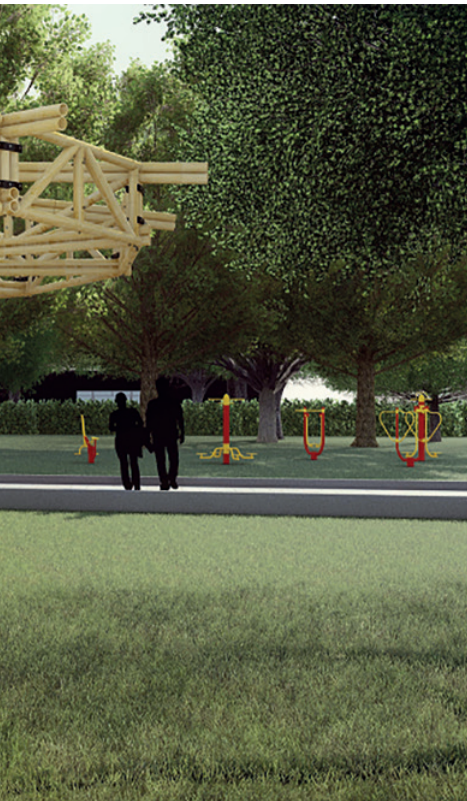


Imagen 2. Axonométrico explotado de la armadura frontal y principal del kiosco



— REFERENCIAS

- Aguilar, L. (s/f). Manual para la construcción con bambú. Chiapas, México. Lucila Aguilar Arquitectos.
- Arce, O. A. (1993). Fundamentals of the design of bamboo structures. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Cortés Rodríguez, G. R. (2000). Los bambúes nativos de México. Biodiversidad. México: Conabio, pp. 12-15.
- Díaz, F. E. (2006). El pequeño manual del bambú. Mérida, Venezuela: Aldea Ecológica San Luis.
- Hidalgo López, O. (1981). Manual de construcción con bambú. Bogotá, Colombia: Estudios Técnicos Colombianos LTDA.
- Janssen, J. (2000). Designing and building with bamboo. Eindhoven, The Netherlands. Technical University of Eindhoven.
- Oyague, T. (2014). Manual de construcción de estructuras con bambú. Lima Perú. Cartolan Editores.
- Stamm, J. (2008). La evolución de los métodos constructivos en Bambú. 2º Congreso mexicano de bambú 2008. Puebla, México.





La revista CyAD Investiga 2022 es editada por la
División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad
Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Av. San Pablo
180, Edificio H, Planta Baja,
Col. Reynosa Tamaulipas, C.P. 02200, Ciudad de México.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia
RECTOR GENERAL

Dra. Norma Rondero López
SECRETARIA GENERAL

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Óscar Lozano Carrillo
RECTOR DE LA UNIDAD

Dra. Yadira Zavala Osorio
SECRETARIA DE LA UNIDAD

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS
Y ARTES PARA EL DISEÑO

Mtra. Areli García González
SECRETARIA ACADÉMICA

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN

Mtro. Saúl Vargas González
COORDINACIÓN DIVISIONAL DE PUBLICACIONES CYAD